

**УНІВЕРСИТЕТ імені АЛЬФРЕДА НОБЕЛЯ**  
**КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ ТА ПЕРЕКЛАДУ**

Робота допущена до захисту

Зав.кафедри

Зінукова Наталія Вікторівна,

доцент, док. пед.наук

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

магістра

**ПРОБЛЕМИ ВЖИВАННЯ АЛЮЗІЙ В АНГЛОМОВНОМУ**  
**ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ ТА СПЕЦИФІКА ЇХ ПЕРЕКЛАДУ**  
**УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ**

Здобувача групи ПР-20-2

Ридаєвої Олександрі Микитівни

Спеціальність 035 «Філологія»

Керівник дипломної роботи

Степанова Анна Аркадіївна, професор, д.ф.н.

Дніпро

2022

**УНІВЕРСИТЕТ імені АЛЬФРЕДА НОБЕЛЯ**  
**КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ ТА ПЕРЕКЛАДУ**  
**ЗАТВЕРДЖУЮ:**

Зав. кафедри Зінукова Н.В.  
д. пед. наук, доцент  
« 01 » вересня \_\_\_\_\_ 2021 р.

**ЗАВДАННЯ**

**на кваліфікаційну роботу**  
**здобувачу денної форми навчання**  
**освітнього ступеня «магістр» ОПП Переклад (англійська) спеціальності 035**  
**Філологія**  
**Ридаєвій Олександрі Микитівні**

**Тема кваліфікаційної роботи** «Проблеми вживання алюзій в  
англомовному художньому дискурсі та специфіка їх перекладу  
українською мовою»

**Керівник кваліфікаційної роботи:** Степанова Анна Аркадіївна, д. філол. н.,  
професор

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапів роботи		Підписи
		за планом	фактично	
1	Закріплення керівника кваліфікаційної роботи	02. 09. 2021	02. 09.2021	
2	Вибір та обговорення теми кваліфікаційної роботи	03. 09. 2021	03. 09.2021	
3	Остаточне затвердження теми кваліфікаційної роботи	24.10.2021	24. 10.2021	
4	Одержання завдання на кваліфікаційну роботу у наукового керівника	03. 09. 2021	03. 09.2021	
5	Складання бібліографії та вивчення літературних джерел	28. 09. 2021	28. 09.2021	
6	Виконання першого розділу	30. 10. 2021	30. 10.2021	
7	Виконання другого розділу	30. 11. 2021	30. 11.2021	

8	Виконання третього розділу	22. 12. 2021	22. 12.2021	
9	Оформлення висновків і рекомендацій	30. 12. 2021	30. 12.2021	
10	Оформлення роботи, одержання відзиву	08.01.2022	08.01.2022	
11	Попередній захист кваліфікаційної роботи	11. 12. 2021	11. 12.2021	
12	Захист кваліфікаційної роботи	14-16. 2022	14-16. 2022	

Дата видачі завдання «02» вересня 2021 р.

Здобувач Ридасва Олександра Микитівна

Керівник кваліфікаційної роботи Степанова Анна Аркадіївна

Затверджено на засіданні кафедри

Протокол № 1 від 30 серпня 2021 р.

Зав. кафедри

Н.В. Зінуківа

## ВІДГУК КЕРІВНИКА

на кваліфікаційну роботу за темою «Проблеми вживання алюзій в англomовному художньому дискурсі та специфіка їх перекладу українською мовою»

Здобувача 2-го курсу

спеціальності 035 Філологія

Ридаєвої Олександри Микитівни

### Оцінка окремих складових кваліфікаційної роботи:

1. **Оформлення роботи**(не більше 10 балів)- \_\_\_\_\_  
(відповідність оформлення кваліфікаційної роботи встановленим університетом вимогам: кількість сторінок; оформлення титульного листа, рисунків, таблиць, діаграм, посилань, списку літератури тощо)
2. **Своєчасність подання окремих елементів роботи керівнику**  
(кожний своєчасно поданий елемент дає по 5 балів, не більше 20 балів) -

- 
3. **Теоретичний та аналітичний аспекти роботи** (не більше 25 балів) з них:

- **Структура та логічність побудови роботи** - \_\_\_\_\_

(відповідність змісту назви теми, наявність та зміст Вступу; виділення 3-4 глав, в кожній із яких – по 2-3 параграфи, наявність та зміст Висновків, логіка побудови роботи в цілому та в межах окремих розділів)

- **Фактичний матеріал** - \_\_\_\_\_

(наявність фактичного матеріалу, в тому числі зібраного здобувачем за допомогою лінгвістичного аналізу)

- **Використання лінгвістичних методів аналізу** - \_\_\_\_\_

- **Використання літератури** - \_\_\_\_\_

(масштаби представлення в роботі сучасних досліджень даної проблематики, критичність аналізу публікацій та підходів, представлених в літературі та інших інформаційних джерелах )

- **Повнота та деталізація**(ступінь повноти та деталізації при розкритті основних аспектів теми роботи ) \_\_\_\_\_

4. *Практична реалізація результатів дослідження (не більше 20 балів)* - \_\_\_\_\_

(наявність та ступінь обґрунтованості рекомендацій та пропозицій, викладених в роботі та відбиваючих власний погляд студента)

5. *Оцінка попереднього захисту (не більше 25 балів)*

\_\_\_\_\_

Додаткові думки та загальний висновок керівника \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Загальна оцінка (не більше 100 балів) \_\_\_\_\_

Дата оформлення відгуку \_\_\_\_\_

**КЕРІВНИК**

**кваліфікаційної роботи**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

( підпис )

(П.І.Б. керівника,

вчений ступінь,

наукове звання

## АНОТАЦІЯ

Предметом даної кваліфікаційної роботи є дослідження вживання алюзій в англomовному художньому дискурсі та особливостей їх перекладу українською мовою. Обрана тема вважається актуальною, оскільки в процесі постійної глобалізації виникає потреба поглянути по-новому на звичне, знайти вирішення актуальних проблем, звернувшись до подій минулого, або інших інформативних джерел, до яких веде посилання.

У своїх творах письменники все частіше намагаються торкнутися не лише проблем сучасності, але і минулого, адже воно є попередженням найрізноманітніших суспільних проблем з якими людство стикається щодня. І саме усвідомлення подій минулого може допомогти у вирішенні певних питань. У зв'язку із цим сучасні мовознавці все частіше використовують у своїх художніх творах такий стилістичний засіб як алюзія, який дає можливість отримати посилання на певний факт та згадати певну інформацію про того чи іншого персонажа або подію.

Виявлено теоретичні досягнення за темами, досліджено види і функції алюзій та основні способи їх перекладу; відображено, перекладено та проаналізовано 200 прикладів вживання алюзій в англomовному художньому дискурсі.

Робота складається зі вступу, трьох розділів (теоретичного, аналітичного, практичного), висновків, списку використаних джерел та додатку.

**Ключові слова:** особливості перекладу, алюзія, англomовний художній дискурс.

## SUMMARY

The subject of this qualification work is the study of the allusions in English artistic discourse and the peculiarities of their translation into Ukrainian. The chosen topic is considered relevant, because in the process of constant globalization there is a need to look in a new way to the usual, to find solutions to current problems, referring to past events or other information sources to which the allusion leads.

In their works, writers are increasingly trying to address not only the problems of the present but also the past, because it is a prevention of various social problems that humanity faces every day. And it is the awareness of past events that can help resolve certain issues. In this regard, modern linguists are increasingly using in their works of art such a stylistic device as an allusion, which allows to get a reference to a particular fact and remember certain information about a character or event.

The theoretical achievements on the subject, types and functions of allusions and the basic ways of their translation are investigated; 200 examples of the use of allusions in English-language artistic discourse are selected, translated and analyzed in the work.

The work consists of an introduction, three sections (theoretical, analytical, practical), conclusions, a list of sources used and appendix.

**Key words:** the peculiarities of translation, allusion, English artistic discourse.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	9
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСОБИ ВИВЧЕННЯ АЛЮЗІЙ ТА ПРОБЛЕМИ ЇХ ПЕРЕКЛАДУ</b> .....	13
1.1. Дослідження алюзій у сучасній лінгвістиці.....	13
1.2. Класифікації та функції алюзій.....	22
1.3. Характеристика художнього дискурсу.....	30
1.4. Особливості перекладу алюзій.....	36
<b>РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА ВЖИВАННЯ АЛЮЗІЙ В АНГЛОМОВНОМУ ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ</b> .....	45
2.1. Особливості вивчення однокомпонентних алюзій.....	45
2.2. Застосування двокомпонентних алюзій в художньому дискурсі.....	58
2.3. Багатокомпонентні алюзії та їх функції в художньому дискурсі.....	73
<b>РОЗДІЛ 3. СПЕЦИФІКА ПЕРЕКЛАДУ АЛЮЗІЙ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ</b> .....	79
3.1. Переклад алюзій за допомогою семантичного еквіваленту.....	79
3.2. Особливості перекладу алюзій за допомогою транслітерації та транскрипції.....	87
3.3. Специфіка перекладу алюзій за допомогою функціонального аналогу.....	103
3.4. Переклад алюзій за допомогою калькування.....	105
3.5. Особливості перекладу алюзій за допомогою експлікації.....	108
3.6. Специфіка перекладу безеквівалентних алюзій.....	110
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	113
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	119
<b>ДОДАТОК</b> .....	1-36

## ВСТУП

Темою даної кваліфікаційної роботи є дослідження вживання алюзій в англomовному художньому дискурсі та особливостей їх перекладу українською мовою. Обрана тема дослідження вважається актуальною, оскільки в процесі постійної глобалізації виникає потреба поглянути по-новому на сучасне життя, знайти вирішення актуальних проблем, звернувшись до подій минулого, або інших інформативних джерел, до яких веде посилання.

Наразі сучасна світова література є одним із найважливіших аспектів духовного збагачення людини. Вона дає можливість кожному поповнити власний словниковий запас та розширити свій кругозір. Художні твори відіграють велику роль в розвитку людини як особистості, допомагають по-новому поглянути на різноманітніші питання буття.

У своїх творах письменники все частіше намагаються торкнутися не лише проблем сучасності, але і минулого, адже воно є попередженням найрізноманітніших суспільних проблем з якими людство стикається щодня. І саме усвідомлення подій минулого може допомогти у вирішенні певних питань. У зв'язку із цим сучасні мовознавці все частіше використовують у своїх художніх творах такий стилістичний засіб як алюзія, який дає можливість отримати посилання на певний факт та згадати певну інформацію про того чи іншого персонажа або подію.

Найважливішою характеристикою алюзій є їхня культурна обумовленість. Кожна нація має свою картину світу, яка не має аналога в інших мовах і тому не сумісна з жодною з них. Алюзії мають велике значення у художній словесності різних країн та епох. Такі форми алюзивності, як міф, тексти канонічних релігій та шедеври світової літератури, набули в сучасному літературному процесі ряду специфічних особливостей, що відрізняють їх від споконвічних форм. Використовуючи класичні образи та сюжети, автор висловлює ідеали та настрої своєї епохи.

Беручи до уваги те, що мова постійно розвивається, проблема адекватного перекладу алюзій виникає все частіше. На жаль, ступінь вивченості цієї теми далекий від бажаної повноти, зокрема, питання класифікацій алюзій, недостатньо вивчених прийомів та методів їх перекладу.

Проблема вивчення алюзії та їх перекладу у просторі художнього тексту є однією з актуальних проблем у сучасній лінгвістиці. Варто відзначити, що представлені феномени мови слабо вивчені, що дає можливість видатним лінгвістам аналізувати дані явища та вирішувати низку лінгвістичних гіпотез. Так, І.Р. Гальперін, А.Г. Мамаєва, Д.Б. Гудков, Л.А. Машкова, Є.М. Анікіна, І.В. Арнольд, Д.Н. Арутюнова, В.І. Карасик, М.М. Бахтін, Н.М. Білозерова, А.А. Бодальов та багато інших присвятили свої наукові праці досліджуванню даного явища.

**Актуальність.** Переклад феномену алюзій є досить складним явищем, і тому постійно розглядається вітчизняними та зарубіжними лінгвістами, зокрема зростає необхідність у пошуку ефективних перекладацьких прийомів, яких слід дотримуватися для досягнення якісного перекладу українською мовою.

Виходячи з актуальності, була визначена **мета дослідження**, проведеного в цій роботі, яка полягає в знаходженні адекватного перекладу алюзій сучасного англomовного художнього дискурсу українською мовою.

Відповідно до мети роботи були сформульовані такі **завдання**, вирішення яких спрямоване на всебічне розкриття теми та досягнення поставленої мети:

- дослідити ступінь вивченості даної теми, розглянути імена лінгвістів, які займалися дослідженням явища алюзій;
- визначити поняття алюзій, розглянути їх функції;
- визначити основні характерні риси сучасного англomовного художнього дискурсу;
- проаналізувати особливості перекладу алюзій англomовного

художнього дискурсу українською мовою;

- дослідити специфіку вживання алюзій в англomовному художньому дискурсі, розглянути їх класифікації;
- проаналізувати специфіку перекладу алюзій українською мовою та визначити найбільш адекватні способи їх перекладу.

**Об’єктом дослідження** цієї наукової роботи є алюзії сучасного англomовного художнього дискурсу.

**Предмет дослідження** становить специфіка перекладу алюзій сучасного англomовного художнього дискурсу.

Досягнення мети дослідження вимагає використання загальнонаукових теоретичних **методів дослідження**. У ході написання дипломної роботи були використані методи наукового пізнання, а саме метод якісного аналізу, описовий та порівняльний методи, реалізовані через статистичний аналіз.

**Наукова новизна** роботи полягає у систематизації шляхів визначення способів перекладу алюзій в англomовному художньому дискурсі.

**Теоретичне значення** дослідження полягає у подальшому дослідженні особливостей перекладу українською мовою алюзій сучасного англomовного художнього дискурсу.

**Практичне значення** роботи полягає у можливості практичного використання отриманих результатів досліджень у викладанні дисциплін філологічного циклу таких, як «Стилістика англійської мови», «Порівняльна лексикологія англійської і української мов», а також у спецкурсах з теорії та практики письмового перекладу.

**Апробація роботи.** Результати кваліфікаційної роботи було опубліковано у збірнику тез VII Міжнародної науково-практичної конференції студентів і молодих вчених “Молодь України в контексті міжкультурної комунікації”.

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, основної частини, яка містить три розділи (теоретичний, аналітичний і практичний), загальних висновків, списку використаних джерел та додатку.

У вступі визначаються мета й завдання дослідження, описується актуальність, наукова новизна, теоретична значимість і практична цінність роботи, визначається предмет і об'єкт дослідження.

У **першому розділі** характеризується поняття алюзій, досліджуються особливості англомовного художнього дискурсу, розглядається специфіка перекладу алюзій.

У **другому розділі** досліджується класифікація алюзій, розглядаються особливості їх застосування в англомовному художньому дискурсі.

У **третьому розділі** представлено аналіз перекладацьких трансформацій алюзій при їх передачі українською мовою.

У висновках підсумовуються результати, отримані в ході написання наукової роботи, і визначаються перспективи подальшого вивчення цієї проблематики. До роботи також додаються список використаних джерел та додатки. Загальний обсяг дипломної роботи – 160 сторінок. Список використаних джерел налічує 90 позицій. Список джерел ілюстративного матеріалу вміщує 200 найменувань.

## РОЗДІЛ 1

# ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСОБИ ВИВЧЕННЯ АЛЮЗІЙ ТА ПРОБЛЕМИ ЇХ ПЕРЕКЛАДУ

### 1.1. Дослідження алюзій у сучасній лінгвістиці

Проблема вивчення алюзії у просторі художнього тексту є однією з актуальних проблем у сучасній лінгвістиці. Варто відзначити, що представлені феномени мови слабо вивчені, що дає можливість видатним лінгвістам аналізувати дані явища та вирішувати низку лінгвістичних гіпотез. Інтерес до вивчення алюзії зріс у середині ХХ століття у зв'язку з розквітом творів письменників постмодернізму. Так, І.Р. Гальперін [15, с. 246], А.Г. Мамаєва [44, с. 23], Д.Б. Гудков [19, с. 101], Л.А. Машкова [47, с. 30], Є.М. Анікіна [2, с. 227], І.В. Арнольд [4, с. 38], Д.Н. Арутюнова [6, с. 76], В.І. Карасик [35, с. 252], М.М. Бахтін [8, с. 53], Н.М. Білозерова [9, с. 262], А.А. Бодальов [11, с. 203] та багато інших присвятили свої наукові праці досліджуванню даного явища.

Представлений мовний феномен цікавий тим, що він припускає наявність у читача певного роду знань, що говорять про широкий кругозір реципієнта, і про його достатню освіченість. Ці знання відрізняються від фонових знань, оскільки вони більш детальні і виходять за межі загальної людської обізнаності. Нерідко письменники звертаються до своїх творів як до явного соціального, історичного чи побутового факту, створюючи, при цьому, текстову алюзію.

За словами В.В. Виноградова, текстова алюзія є різновидом інтертексту, оскільки містить у собі словесний, прямий натяк на вже відомий читачеві твір, тобто існує певна прецедентність тексту. Текстова прецедентність вперше була вивчена і введена в лінгвістику в 80-ті роки ХХ століття дослідником І. П. Ільїним [32, с. 42], який розуміє під цим поняттям тексти, значущі для пізнавальної та емоційної складової читача, тобто. є

спадщиною світової класичної літератури і відомі широкому колу осіб, а також тексти, до яких відбувається постійне звернення.

У найзагальнішому сенсі можна назвати, що прецедентні тексти формуються з урахуванням творів радянської, пострадянської літератури та світової класики, і є фондом літературної спадщини численних народностей. Прецедентність тексту має безпосередній зв'язок з інтертекстом, оскільки жоден твір не є ізольованим та автономним витвором, який би відображав абсолютно нову тему чи ідею, яка раніше не обговорювалася авторами [13, с. 31].

Поява та розвиток нових парадигм лінгвістичних досліджень наприкінці ХХ ст. також дозволило розглядати алюзію, по-перше, як засіб активізації інтертекстуальних зв'язків, що викликає асоціації з попереднім створенням тексту культурою, і по-друге, як явище концептуального порядку, як один із інструментів людського мислення, що служить для концептуалізації навколишнього світу та заснований на знаходженні асоціативних взаємозв'язків між різноманітними системами понять. В лінгвістиці, таким чином, Г.В. Денисова виділяє декілька підходів до дослідження алюзії: літературознавчий, лінгвостилістичний, лінгвосеміотичний, лінгвокультурологічний, інтертекстуальний, когнітивний і когнітивно-дискурсивний [27, с. 174].

У літературознавстві алюзія піддається аналізу як особливості творчої манери конкретного письменника. Дослідження літературної алюзії зводиться головним чином до вивчення літературної традиції та літературного впливу. В рамках літературознавчого підходу алюзія піддається широкому тлумаченню, що розмиває межі даного явища, практично ототожнюючи його з несвідомим чи свідомим літературним наслідуванням. В рамках даного підходу виділяється ціла низка робіт дослідників, таких як К.І. Поздняков [58, с. 36], М.М. Гузь [20, с. 184], В.І. Жельвіс [31, с. 301], Т.В. Ларіна [43, с. 143], та І.В. Гюббенет [22, с. 78]. У подібних дослідженнях проводиться аналіз окремих специфічних для

індивідуального авторського стилю випадків вживання алюзій з метою розкрити механізм дії алюзії як стилістичного прийому.

К.М. Ірисханова вважає, що широке тлумачення алюзії цілком відповідає постмодерному прочитанню тексту. З появою постмодернізму будь-який текст став прочитуватися у взаємозв'язку з іншими текстами, що, по-перше, розширило рамки літературознавчого напрямку дослідження алюзії і, по-друге, представило можливість вивчення алюзії у межах теорії інтертекстуальності. Однак якщо літературознавчий аналіз передбачає певний набір детермінованих інтерпретацій, імпліцитно заданих автором, то інтертекстуальний підхід, у своєму класичному варіанті, заперечує кінцеве, єдине вірне значення як алюзії, так і самого тексту, оскільки алюзивне джерело не може бути остаточно визначено. Алюзивний елемент виявляється залучений до нескінченного простору міжтекстових відносин а, отже, може піддаватися нескінченному числу інтерпретацій [33, с. 16].

У ході лінгвокультурологічного підходу було введено поняття «медіації», тобто ступеня напруги у розумінні алюзії та пов'язаного з нею інтертексту. Медіація грає меншу за важливістю роль, якщо згадується добре знайомий читачу текст. Г.Г. Слишкін вважає, що алюзія, у такому разі, є явною, експліцитною, і спирається на прецедентний текст, наприклад, алюзія до образу Марини Мнішек у драмі «Борис Годунов» А.С. Пушкіна «Ніч. Сад. Фонтан» [69, с. 125].

Для лінгвосеміотичного підходу до визначення сутності алюзії характерне розуміння цього явища як вільного вживання або заміщення одного слова замість іншого в усному чи письмовому мовленні, як було зазначено в роботах таких дослідників як Н.Є. Камовнікова [34, с. 135], Н.С. Олизько [56, с. 148] та І.Г. Потиліцин [59, с. 17]. Подібна інтерпретація надзвичайно розширює значення алюзії, що фактично прирівнює її до різноманітних видів алегорій, недомовленості, імпліцитності тощо. Використовуючи традиційний поділ семіотики на семантику, синтактику та прагматику, дослідники цього напрямку зазвичай акцентують специфіку

алюзії як об'єкт прагматики. Слід зазначити, що хоча облік намірів автора і відіграє істотну роль при характеристиці алюзії, проте він не є визначальним у тлумаченні її сутнісних параметрів.

Лінгвостилістичний підхід до дослідження алюзії пов'язується з вивченням суто лінгвістичної та стилістичної природи даного явища. Алюзія сприймається як розширене перенесення якостей і якостей міфологічних, біблійних, літературних героїв, фактів і подій, про які йдеться у цьому висловлюванні. Варто зазначити, що застосування алюзії та алюзивних епітетів на біблійну тематику дуже характерне в літературі та лінгвістичних текстах. І.С. Христенко зазначає, що така алюзія дає не просто посилання на будь-який факт, а й зачіпає моральну особливість буття. Біблійна алюзія наводить приклади з Біблії, а в літературі посилається на пам'ятні, закріплені Святим Письмом, образи, наприклад, пророчий образ Ісуса Христа (Іешуа Га-Ноцрі) у Булгакова в романі «Майстер та Маргарита» (1966) [86, с. 20].

Одним із підходів до вивчення алюзії є розгляд цього явища в рамках філологічного коментування тексту загалом. Так, вивчаючи питання розуміння художнього тексту, Л.А. Машкова розглядає алюзію як одну з основних категорій вертикального контексту як засіб аналізу літературного твору, виявлення рівня фонового знання читача, необхідного для повного розуміння того чи іншого твору з філологічної точки зору. Алюзія вказує на наявність у читача певного, саме «історикофілологічного фонового знання» [46, с. 27].

Розвиваючи теорію вертикального контексту Т.Б. Цирендоржієвої [87, с. 16], В.С. Чулкова запроваджує поняття асоціативного вертикального контексту, основу якого складають асоціації, що прокидаються у читача згадкою в тексті про ту чи іншу подію чи особу. На думку автора, вивчення алюзій становить частину вивчення вертикального асоціативного контексту.

Продовжуючи цей напрямок дослідження алюзії, В.С. Чулкова розглядає вертикальний контекст художньої літератури у світлі філологічної герменевтики, науки про розуміння та тлумачення літературно-художніх

текстів. Через приналежність до того чи іншого джерела алюзія розглядається як спосіб взаємодії та взаємопроникнення літературних джерел. В.С. Чулкова вважає, що така взаємодія характеризується «алюзивним процесом», закономірностям якого підпорядковане функціонування літературних алюзій у тексті. Процес має певну спрямованість внаслідок посилення на конкретний твір. Подальший аналіз дозволив автору встановити категорію алюзивності, значення якої визначається глибиною взаємовпливу двох творів для кожного використання алюзії. Л.А. Машкова зазначає, що продуктивність використання алюзії залежить від авторської орієнтації на фонове знання читачів, індикатором якого є вертикальний філологічний контекст. [89, с. 52].

І.П. Смирнов розглядає алюзію у суто стилістичному напрямі, з погляду її участі у створенні внутрішньотекстових зв'язків та інтеграції тексту. Дослідник розглядає створення внутрішньотекстових зв'язків на прикладі роману О. Уайльда «Портрет Доріана Грея». Головний герой роману зіставляється з різними міфологічними героями, відомими своєю красою. Кожне окреме вживання алюзії названо одноступінчастим прийомом, який разом з іншими одноступінчастими алюзіями утворює багатоступінчастий прийом на основі єдиного загального семантичного компонента – теми краси. При цьому створюється ланцюг асоціацій, що допомагають найповніше декодувати інформацію, закладену в контексті [70, с. 167].

Стилістичний прийом алюзії розглядається і з точки зору створення додаткового імпліцитного змісту у тексті. Г.К. Косикова зазначає, що алюзія - це «стилістична постать референціального характеру», що спирається на історико-культурний компонент фонових знань адресата і реципієнта, тобто автора та читача. Адресат має порівняти дві референціальні ситуації: ситуаційну модель, пов'язану з даним алюзивним словом або висловом і реально існуючий контекст. [41, с. 126].

Н.М. Разинкина, що досліджує семантичний і прагматичний підходи до літературної алюзії, розглядає це явище як вид посилення на мовний акт. Дослідник зазначає, що алюзія може бути знаком у новому тексті, що вказує на референт. Н.М. Разинкина поділяє алюзії на текстові елементи і процеси активізації текстів, отже, відзначає два характеру алюзивної одиниці: статистичний і динамічний. У роботах цього дослідника розуміння алюзії представлено широко, оскільки, на думку Н.М. Разинкиної, алюзивний характер властивий стилям, жанрам, поетичним розмірам, різного виду повторів [61, с. 288].

Н.Н. Романова розмежовує алюзію як текстовий елемент (маркер) та алюзію як процес активізації інших текстів, тим самим виділяючи статичний та динамічний характер алюзивного феномена. Алюзивний процес розглядається щодо читачів, які знайомі з контекстом тексту-джерела і які не знайомі ані з джерелом, ані з його контекстом.

З погляду прагматичного підходу алюзія сприймається як мовний акт, що дозволяє виділити такі умови успішного протікання алюзивного процесу:

- 1) як автор і адресат належать одній культурі, говорять однією мовою;
- 2) алюзивний маркер має бути частиною дискурсу або твору літератури;
- 3) алюзивний маркер має неалюзивне "пряме" значення у межах даного літературного тексту;
- 4) алюзивний маркер за допомогою фонологічного та семантичного повтору викликає асоціації з текстом-джерелом поза цим текстом або з частиною тексту, де він раніше зустрічався;
- 5) за допомогою алюзивного маркера реципієнт повинен визначити текст-джерело;
- 6) текст-джерело має бути відомий реципієнту;
- 7) розуміння значення маркера недостатньо просте щоб впізнати джерело;

8) для виявлення значення алюзивного маркера в контексті необхідно визначити конотацію тексту-джерела, що асоціюється;

9) референтний текст-джерело може активізувати подальші асоціації, пов'язані з алюзивним текстом [64, с. 149].

Саме таке широке розуміння алюзії дозволило М.Д. Тухарелі об'єднати такі суміжні явища, як алюзія, цитація, ремінісценція та посилення, у єдину категорію алюзивних засобів мови. Алюзія сприймається як “інтердискурсивний засіб”, що створює умови для діалогу між автором тексту та її реципієнтом на рівнях інтертекстуальності та інтердискурсивності. Досліджуючи способи введення алюзивних маркерів, М.Д. Тухарелі виділяє кілька способів, такі як референціальний спосіб, коли алюзія явно чи приховано відсилає до тексту, факту чи “елементу дискурсивного знання”; номінативний спосіб, коли алюзивним маркером є метафоричні власні імена; цитування (буквальна чи модифікована репродукція текстових фрагментів); спрямований міметичний повтор (повтор окремих слів) та стилізацію, коли маркером виступають стилістичні ремінісценції [75, с. 63].

Виділяється також категорія алюзивних засобів, до яких дослідник відносить такі текстові елементи та фрагменти, що характеризуються текстовими експресивно-семантичними, лексикографічними, ритміко-синтаксичними та стилістичними збігами, на основі яких можна встановити певні інтертекстуальні зв'язки двох або кількох джерел. Особливу увагу автор приділяє розгляду алюзивного процесу, вивчаючи його з позицій його розвитку в тексті (інтертекстуальний аспект), значенні у дискурсі (дискурсивний аспект) та сприйнятті та обробки реципієнтом (когнітивний аспект) [75, с. 64].

Н.А. Фатеева зазначає, що інтертекстуальний напрямок у дослідженнях алюзії формується у зв'язку з розвитком теорії інтертекстуальності - теорії міжтекстової взаємодії. Згідно зі словниковою дефініцією, термін «інтертекстуальність» вживається для позначення спектру міжтекстуальних

відносин і постулює, що будь-який текст завжди є складовою широкого культурного тексту [77, с. 81].

Вивчення алюзії у межах теорії інтертекстуальності пов'язують із типологією міжтекстових зв'язків. Поряд із цитатою, алюзія представляє основний вид інтертекстуальності, що утворює конструкцію "текст у тексті". В рамках інтертекстуального підходу алюзія, таким чином, розглядається як засіб, що з'єднує два і більше текстів, розмежованих просторово-часовими рамками, і як форма реалізації інтертекстуальних відносин. Алюзія відрізняється від інших форм реалізації інтертекстуальних зв'язків (зокрема, цитати) тим, що відбувається вибіркоче, часткове запозичення елементів попереднього тексту. Інші елементи, а найчастіше і весь текст, присутні у новому тексті на імпліцитному рівні. Властивість алюзії оновлювати свій зміст у новому контексті визначає мету її вкраплення у новий текст, яка, на думку Н.А. Фатєєвої, зводиться до того, щоб "організувати запозичені елементи таким чином, щоб вони виявлялися вузлами зчеплення семантико-композиційної структури нового тексту" [77, с. 82].

Проте сутність алюзії як форми вираження інтертекстуальних зв'язків досі не розкрита повністю. За теорією інтертекстуальності існує достатньо досліджень, проте жодна з них не відображає комплексний аналіз алюзії як засобу реалізації інтертекстуальності. Так, деякі вчені розглядали алюзію поряд з іншими стилістичними прийомами – цитатою та ремінісценцією, такі як В.Є. Халізов [82, с. 134] та Д. Дюришин [29, с. 378]. Інші дослідники, такі як Є.М. Дронова [28, с. 93] та А.С. Євсєєв [30, с. 501] приділяли увагу лише певному типу алюзії, наприклад алюзивним антропонімам.

Когнітивний напрямок у вивченні алюзії пов'язаний з впровадженням когнітивної науки у лінгвістичні дослідження. Розвиток когнітивної лінгвістики торкнувся і стилістичного аспекту мови, що дозволило поглянути на багато важливих сфер стилістики по-новому.

В.В. Червоних вважає, що у рамках когнітивної теорії є можливим вивчати алюзію через співвідношення мовної форми та розумової діяльності.

Алюзивна одиниця, у зв'язку з цим, виступає в ролі елемента, що сигналізує про існування глибинних когнітивних процесів конструювання алюзивного значення. Виявлення алюзії, визначення її зв'язку з джерелом, інтерпретація алюзивної одиниці здійснюються у процесі актуалізації екстралінгвістичних знань читача, які доповнюються контекстом епохи, літературного стилю, жанру та індивідуальним авторським стилем. Повне декодування алюзії передбачає обов'язкову підключеність адресата до світової культури, його «інтертекстуальну компетенцію», що дозволяє не лише впізнавати алюзивну одиницю, а й ідентифікувати її змістовно-сміслове наповнення. В основі «інтертекстуальної компетенції» лежать попередні знання: сукупність відомостей культурно-історичного та прагматичного характеру, що становлять фонове знання, та пов'язаний з ним вертикальний контекст [88, с. 145]

За словами В.А Миловидова, когнітивно-дискурсивний напрямок, що формується у теперішній час, пов'язаний з розробкою теорії ментальних просторів і теорії концептуальної інтеграції, що пропонує інший конструктивний спосіб побудови його ролі у формуванні сенсу всього дискурсу.

Когнітивно-дискурсивний напрямок стилістичних досліджень дозволяє поглянути на алюзію як на дискурсивний феномен, який реалізується в рамках дискурсу та не існує поза дискурсом. Дискурсивна алюзія виступає у ролі сигналу, що активізує певну область знання, що відноситься до даного алюзивного елемента. Функціонування алюзії у процесі концептуальної інтеграції дозволяє розглядати в ролі конструкту, який структурує дискурс [48, с. 160].

Отже, ретельно дослідивши ступінь вивченості явища алюзії в сучасній лінгвістиці, ми дійшли до висновків, що дана стилістична фігура мови слабо вивчена, що дає можливість видатним лінгвістам аналізувати даний феномен та вирішувати низку лінгвістичних гіпотез.

Ми також розглянули підходи до вивчення даної проблеми і зрозуміли що наразі існує чисельна кількість їх варіантів. До основних підходів сучасні дослідники відносять літературознавчий, лінгвостилістичний, лінгвосеміотичний, та лінгвокультурологічний, Ми також дізналися, що явище алюзії тісно пов'язане з явищем інтертекстуальності, а також із когнітивним та когнітивно-дискурсивним напрямком.

## **1.2. Класифікації та функції алюзій**

Наразі сучасна світова література є одним із найважливіших аспектів духовного збагачення людини. Вона дає можливість кожному поповнити власний словниковий запас та розширити свій кругозір. Художні твори відіграють велику роль в розвитку людини як особистості, допомагають повному поглянути на різноманітніші питання буття. У своїх творах письменники все частіше намагаються торкнутися не лише проблем сучасності, але і минулого, адже воно є попередженням найрізноманітніших суспільних проблем з якими людство стикається щодня. І саме усвідомлення подій минулого може допомогти у вирішенні певних питань. У зв'язку із цим сучасні мовознавці все частіше використовують у своїх художніх творах такий стилістичний засіб як алюзія, який дає можливість отримати посилення на певний факт та згадати певну інформацію про того чи іншого персонажа або подію.

Термін «алюзія» є одночасно однією з найстаріших і з найменш визначених категорій стилістики. Слово "алюзія" походить від латинського "allusio", що перекладається як натяк або жарт. Вважається, що спочатку терміном «алюзія» позначалася взагалі будь-яка гра із змістом та звучанням слів. Перше визначення алюзії як натяку на інший твір датується лише серединою XVI ст.

Прийом алюзії давно використовується для складання та збагачення письмових та ораторських текстів. Даний стилістичний прийом необхідний для спрощення складних ідей або шляхом відсилання до вже описаних багатогранних фактів або створенням необхідного фону, наприклад, казкового або міфічного.

Однак, на сьогоднішній день все ще немає єдиного чіткого визначення терміну «алюзія». Це зумовлено тим, що за своїми властивостями вона близька до цілої низки інших стилістичних фігур і прийомів, таких як ремінісценція, епітроп і цитування. Таким чином, у науковому середовищі не можуть дійти єдиної думки, чи варто розмежовувати ці терміни.

Так, І.С. Христенко не проводить такого чіткого розмежування між алюзією та ремінісценцією, стверджуючи, що часто алюзія може обертатися ремінісценцією. і навпаки, але в той же час підкреслює різницю між алюзією та цитатою на підставі того, що при використанні алюзії запозичення елементів відбувається вибірково і носить імпліцитний характер [85, с. 122].

З.Г. Мінц розглядає алюзію як приховане звернення, оформлене словом або фразою, що є відсиланням до факту повсякденного життя, що зустрічаються в усному чи писемному мовленні [49, с. 128].

А.Г. Новикова визначає алюзію як непряму вказівку за допомогою слова чи словосполучення на будь-який історичний, географічний, літературний, міфологічний чи біблійний факт. Алюзія постає як запозичення якогось елемента зі стороннього тексту, що служить відсиланням до тексту-джерела, що є знаком ситуації, що функціонує як засіб для ототожнення певних фіксованих характеристик [53, с. 36].

Наслідуючи попередні традиції літературознавства, Л.А. Рогозіна визначила алюзію як стилістичну фігуру, натяк на відомий літературний чи історичний факт або риторичну фігуру [63, с. 68].

Французький письменник Шарль Нодьє вважає, що алюзія – це вміння привести доречну цитату, надавши їй сенсу, якого вона спочатку не мала. Лінгвіст підкреслює, що алюзія як будь-який стилістичний прийом є

інформативною. Даний стилістичний прийом дозволяє читачеві отримати не тільки ту інформацію, яка закладена у творі, але й дізнатися точку зору самого автора щодо того чи іншого описуваного явища. За допомогою цього літературного прийому автор може зробити відсилання не тільки до якогось твору, але і до людини, історичного періоду та міфічного сюжету [54, с. 37].

Існують інші визначення алюзії, але всі вони так чи інакше сходяться на інтерпретації алюзії як непрямого посилання на будь-який відомий факт, при цьому діапазон посилань варіюється від історичних подій до використання натяків, різного роду алегорій, недомовленостей; від згадки епізодів та персонажів літературних творів до міфологічних сюжетів та від посилань на факти минулого до сучасного життя суспільства.

У сучасному мовознавстві, літературознавстві та перекладознавстві алюзія вивчається у різних ракурсах: з погляду фразеології, у руслі вивчення міжкультурних зв'язків, під кутом проблеми інтертекстуальності, як компонент таких лінгвістичних дисциплін, як теорія власної назви, теорія референції та інших лінгвістичних напрямках.

За словами Т.І. Сильмана, найважливішою характеристикою алюзій є їхня культурна обумовленість. Кожна нація має свою картину світу, яка не має аналога в інших мовах і тому не сумісна з жодною з них. Алюзії мають велике значення у художній словесності різних країн та епох. Такі форми алюзивності, як міф, тексти канонічних релігій та шедеври світової літератури, набули в сучасному літературному процесі ряду специфічних особливостей, що відрізняють їх від споконвічних форм. Використовуючи класичні образи та сюжети, художник висловлює ідеали та настрої своєї епохи [68, с. 31].

Ю.С. Степанов зазначає, що якщо джерелом алюзії для тієї чи іншої аудиторії є текст, він повинен бути добре відомий широкому оточенню суспільства, Важливим джерелом інформації є так звані «прецедентні тексти»: фольклор, твори національної літератури всіх жанрів, твори світової класики, біблійні тексти тощо.

Алюзія є вербальним засобом, за допомогою якого автор можна висловити свої ідеї у більш стиснутій і короткій формі. Завдання читача полягає у побаченні цієї форми в тексті та прихованої інформації, яка в ній міститься. У читача можуть виникнути численні асоціації, але для того, щоб правильно визначити те, що мав на увазі автор, потрібні прецедентні знання. Аналізуючи цю стилістичну складову сучасних художніх текстів, лінгвісти відзначають її основну роль у створенні ефекту об'єктивності та зниження авторської категоричності шляхом вказівки на зв'язок даного тексту з іншими прецедентними текстами, а також відсиланням до певних історичних, культурних чи біографічних фактів [74, с. 80].

Відмінною рисою стилістичного прийому алюзії є тимчасова співвіднесеність. У деяких визначеннях алюзія обмежена посиланнями на факти минулого, а в інших подібне звуження часових рамок відсутнє. Джерелом алюзії можуть бути як вербальні тексти, так і тексти інших видів мистецтв, передусім живопису. У тексті алюзії можуть бути виражені за допомогою словосполучень, відомих цитат, фрагментів прислів'їв і крилатих виразів, а також за допомогою відомих імен або назв, що відсилають до прецедентних текстів, до культурно-історичної реальності та до творів різних видів мистецтва [74, с. 81].

За словами М.Д. Тухарелі, алюзія повинна мати певні характеристики, щоб бути зрозумілою читачеві або слухачеві. Вона має бути розпізнаваною, тобто не повинна бути надто замаскованою та зрозумілою, або автор повинен вказати джерело, на яке він посилається, щоб за бажанням самого читача можна було ознайомитися з визначенням у повному обсязі. Також алюзія повинна бути впровадженою в контекст правильно та коректно, що вимагає від автора зміни структури свого викладу.

Процес актуалізації читачем алюзії включає кілька етапів таких як розпізнавання маркера, ідентифікацію читаного тексту, модифікацію початкової інтерпретації частини тексту та активацію читаного тексту.

Якщо алюзія замаскована або незначна, не з'являється в цитатах та має непривабливу алюзивну інтерпретацію, то читач може не розуміти, що вона присутня. Деякі письменники можуть використовувати прийом алюзії для того, щоб задовольнити деяких читачів, яким приносить задоволення сам процес розпізнавання алюзій. Тим не менш, це викликає ризик того, що алюзія може бути втрачена і справжнє значення буде хоч і правдоподібним, але слабким, тобто читач може втратити цілісність інформації. Письменник може сподіватися лише те, що читач впізнає алюзію пізніше, чи його зрозуміє лише певне коло читачів [76, с. 18].

Сучасні автори більше люблять алюзувати похмурі, дуже особисті, недовготривалі чи навіть неіснуючі тексти. Розшифровка багатьох алюзій часом неможлива без виносок та авторських пояснень, отже на цьому етапі відбувається зміна початкового розуміння тексту, що містить алюзію.

Під час читання тексту читач закріплює прочитане у короткочасній пам'яті. Активація кожної ідеї активізує суміжні ідеї. Таким чином, активація поширюється через усю структуру пам'яті, визначаючи, що має бути додано та переміщено з інтерпретації тексту. Цей процес триває доти, доки подальша активація суміжних припущень не змінить припущення загалом інтерпретованого тексту.

На думку І.В. Фоменка, Матеріал для алюзій часто дають біблійні сюжети. Наприклад, назва фільму «Ст. Давидов і Голіаф» відсилає до широко відомого біблійного сюжету про Давида та Голіафа. В інших випадках можуть використовуватись назви більш ранніх творів. Наприклад, доктор Джеймс Тіптрі-молодший дебютувала в науково-фантастичній літературі «Народження комівояжера» (1968), в назві якого видно алюзію, що відсилає читача до назви п'єси американського драматурга Артура Міллера «Смерть комівояжера» (1949), а в «Завжди говори „завжди“» - алюзію на фільм про Джеймса Бонда «Ніколи не говори „ніколи“» [79, с. 273].

Н.А. Химунина зазначає, що алюзія часто зустрічається в рекламних текстах. Цей засіб дозволяє створити гарну думку про компанію чи товар

завдяки асоціаціям, які виникають у читача. Переглядаючи текст, споживач підсвідомо вловлює знайому фразу та переносить сприйняття оригінальної цитати на новий об'єкт. Алюзія є одним із найефективніших прийомів реклами, що полягає у використанні відомих аудиторії фрагментів культури з певною конотацією, асоційованих із певною емоцією. Це, зазвичай, назви кінофільмів, творів мистецтва, рядки з популярних пісень, віршів, анекдотів, афоризмів та географічні назви. Як окремий прийом успішно застосовується недомовленість думки, можливість неоднозначного тлумачення сказаного, що створює особливий підтекст і свідчить про прихований зміст тексту, використовуючи уяву читача [83, с. 40].

Наразі сучасні лінгвісти пропонують чимало класифікацій алюзій. Отже, доцільно буде розглянути основні із них.

В.І. Жельвіс ділить алюзії на *атрибутивні* та *неатрибутивні*.

Атрибутивні алюзії точно відтворюють зразок, є великою рідкістю і в чистому вигляді представлені іменними алюзіями, що характеризуються підвищеною впізнаваністю. Такий тип алюзії можна побачити у романі Р.П. Уоррена «Вся королівська рать»:

*I felt when I heard that word there in the air, like the echo of a word spoken by somebody else God knows how many years before, and now unfrozen like a word in **Baron Munchausen's tale*** [дод. 3].

У цьому прикладі зустрічається класичний варіант атрибутивної алюзії, що має підвищену впізнаваність у тексті. Це алюзія на барона Мюнхгаузена, персонажа німецького фольклору, героя однойменного роману Р.Є. Распе.

Неатрибутивні алюзії є закодованими. Такі алюзії найкраще виконують функцію відкриття у старому. У якості неатрибутивної алюзії можна навести приклад із роману Ч. Діккенса «Важкі часи»:

*...in the interest of seeing her, ever drawing, with no hand to stay her, nearer and nearer to the bottom of this new **Giant's Staircase*** [дод. 1].

Т.В. Ларіна ділить алюзії на *домінантні* та *локалізовані*.

Домінантні алюзії визначають основний мотив художнього твору, реалізуються у контексті всього тексту.

Прикладом домінантної алюзії є вся кінцівка оповідання О. Уайльда «Великан-егоїст», в якій і полягає сенс всього оповідання:

*Who hath dared to wound thee? - cried the Giant. You let me play once in your garden, to-day you shall come with me to my garden, which is **Paradise*** [дод. 4].

Локалізовані алюзії працюють на обмеженому відрізку тексту. Прикладом є роман Д. Голсуорсі «Сага про Форсайти»:

*and those two **Dromios**, Giles and Jesse Hayman* [дод. 5].

Ця алюзія відсилає до «Комедії помилок» В. Шекспіра, персонажами якої є близнюки Дроміо.

Локалізовані алюзії, як і домінантні, включають алюзії-імена, алюзії-цитати, алюзії-згадування реалій і подій (біблейських, міфологічних та інших).

В.П. Москвин поділяє релігійні алюзії, міфологічні алюзії, літературні алюзії та історичні алюзії.

Перша з цих категорій, категорія релігійних алюзій, досить поширена у сучасній публіцистиці. Як зазначалося раніше, автори нерідко вдаються до релігійних алюзій, щоб наголосити на масштабі тієї чи іншої ситуації, посилити ефект будь-якого висловлювання. Можна припустити, що з причин поширеності саме релігійних і саме біблейних алюзій у сучасній публіцистиці. з'являється та значна роль, яка відводилася релігії протягом століть, що призвело до того, що велика кількість людей тією чи іншою мірою знайома з біблейними текстами і здатна зрозуміти алюзію на них.

Прикладом біблейної алюзії може бути стаття видання "Focus", де автор порівнює ситуацію на сході України з пеклом, а також із Содомом та Гоморрою, згадуваними в Біблії городами, де панували хаос і анархія. Тим самим він за допомогою алюзії підкреслює важкі умови, в яких опинилися мешканці цих територій:

*Відколи до влади прийшов новий уряд **Порошенка**, на сході України розгорнулося все пекло. Цей уряд має ті ж ідеї, що й тодішній Адольф Гітлер. Вбивство та насильство є метою їхнього життя. Вони можуть справити приємне враження, але не знають, що таке добро [50, с. 43].*

Дана алюзія порівнює уряд України з правлінням А. Гітлера, під час якого різні нацменшини зазнавали репресій та гонінь. Ця алюзія несе як характерну функцію, так і функцію передачі теми. За допомогою алюзії автор статті присвяченої жахам війни на Донбасі, дає оцінку подіям, у даному випадку негативну.

Близькими релігійним алюзіям є міфологічні алюзії. Найчастіше, як і посилення на релігію, міфологічні посилення підкреслюють значимість будь-якої події чи особистості, надають тексту додаткову експресивність. Також часто алюзії на міфи допомагають читачам, знайомим із їх змістом, краще зрозуміти головну думку тексту, а авторам подібні алюзії допомагають лаконічніше висловити свою думку.

Прикладом такої алюзії може бути назва статті у виданні «Focus»:

*«Єрусалим – святе **яблуко розбрату**» [50, с. 44].*

Це алюзія на *«яблуко розбрату»* із давньогрецької міфології, що стало причиною конфлікту між Герою, Афіною і Афродитою, і опосередковано призвело до початку Троянської війни. Автор статті проводить паралель між давньогрецьким міфом та боротьбою між Палестиною та Ізраїлем.

Алюзії на літературні твори зустрічаються у статті "Stern", присвяченій музикантові Дж. Кешу:

*Наче це все ще була **«хатина дядька Тома»**, діти повинні були допомагати збирати бавовну, страждати, коли не врожаї через посуху, і співати, коли один Бог ще міг допомогти з цієї глибокої потреби [50, с. 44].*

В даному випадку алюзія на твір Г. Бічер-Стоу «Хатина дядька Тома», що розповідає про рабство, покликана підкреслити важку працю, яку зазнавали діти.

Нарешті, історичні алюзії, хоч і зустрічаються дещо рідше, ніж інші види алюзій, все ж таки теж нерідко можна побачити на сторінках газет і журналів.

Так, приклад історичної алюзії можна зустріти у матеріалі «Stern» про громадського діяча І.І. Стрелкове.

*Він сам, як Цезар, напевно, не зупинився б на Рубіконі. Стрелков пішов би на свій Рим [50, с. 45].*

Тут політичний діяч порівнюється з давньоримським полководцем Г.Ю. Цезарем, який у 49 р. до н.е., усупереч забороні римського сенату, зі своїми легіонами перейшов річку Рубікон, що стало початком війни між ним і сенатом. *"Перейти Рубікон"* вважається крилатим виразом і означає готовність до рішучих дій. У цьому контексті цю алюзію можна трактувати як характеристику особистості Стрелкова, що передбачає його амбітність. Крім того, в даному випадку алюзія також робить текст більш літературним та доступним для читача.

Отже, ретельно розглянувши характерні ознаки алюзії, ми дійшли до висновку, що на сьогоднішній день все ще немає єдиного чіткого визначення даного терміну. Це зумовлено тим, що за своїми властивостями алюзія близька до цілої низки інших стилістичних фігур і прийомів, таких як ремінісценція, епітроп і цитування. Проте, спираючись на визначення, запропонованими сучасними лінгвістами, ми дізналися що алюзією є стилістична фігура, яка відсилає на будь-який історичний, географічний, літературний, міфологічний чи біблійний факт.

В процесі дослідження ми також розглянули основні види алюзії і дійшли до висновку, що наразі алюзії можна класифікувати на атрибутивні, неатрибутивні, домінантні, локальні, релігійні, міфологічні, історичні та літературні.

### 1.3. Характеристика художнього дискурсу

В даний час у лінгвістичній науці все більш проглядається тенденція до вивчення структури художнього тексту та індивідуального авторського стилю, що надає досить великий матеріал, який дозволяє ґрунтовніше усвідомити та оцінити художню творчість того чи іншого автора. Незважаючи на те, що вивчення дискурсу та дискурсивний аналіз вважаються відносно молодими дисциплінами, особливо в лінгвістиці, вони все більше привертають інтерес вчених до різних аспектів дискурсу.

Вихід за рамки науки і популярність у публіцистиці вживання терміну «художній дискурс» перегукується з французькими структуралістами та постструктуралістами, такими як Н.Д. Арутюнова [5, с. 136], В.Н. Ярцева [90, с. 32], Н.С. Боброва [10, с. 35], Т.Б. Назарова [51, с. 170], Горошко Є.І. [18, с. 155], В.З. Дем'янков [26, с. 88], Н.Є. Пудовочкіна [60, с. 174], Т.В. Дейк [24, с. 45], В.Г. Карасик [36, с. 17]. Є.Ф. Кіров [39, с. 30]. Є.С. Кубрякова [42, с. 190] та Б.Н. Головин [17, с. 273]. Даний термін описує спосіб говоріння і характеризується широким набором параметрів: суто мовними відмінними рисами, стилістичною специфікою, а також тематикою, системою переконань, способами міркування тощо. До того ж передбачається, що спосіб говоріння багато в чому визначає і створює предметну сферу дискурсу, і відповідну його соціальному інституту.

Вивчаючи твори художньої літератури, доцільно розглянути художній дискурс, який насамперед проявляється у малій прозі письменників кінця ХХ - початку ХХІ століття. Дослідники відзначають, що саме цей період є часом появи нових літературних течій, напрямів та пошуків нових принципів організації тексту. Художній текст призначений для комунікації є особливим. Він розрахований на особливий тип комунікантів та спеціальний розподіл ролей між ними. Тому питання про художній дискурс іноді набуває дискусійного характеру. До того ж у художній комунікації існує особливий код передачі інформації та засоби впливу на слухача чи читача. Створення

тексту не є спонтанним та невимушеним. Автор також керується певними установками, а також комунікативними намірами та відомими йому прийомами естетичного впливу на адресата.

Зважаючи на різні підходи до визначення дискурсу, під художнім дискурсом Х. Гуо розуміє соціокультурну взаємодію між письменником і читачем, що залучає до своєї сфери культурні, естетичні, соціальні цінності, особисті знання, знання про світ і ставлення до дійсності, систему переконань, уявлень, вірувань, почуттів, спробу змінити духовний простір людини і викликати в неї певну емоційну реакцію [21, с. 145].

Художній дискурс як лінгвістичний еквівалент мислення також розглядається О.Г. Ревзиною як один із найяскравіших мовних «представників» національного способу світобачення. Мовна особистість письменника виступає при цьому як моделююча проекція національної мови та комунікативної поведінки [62, с. 28].

М. Пеше вважає, що художній дискурс – це когнітивний процес, пов'язаний із мовленням, створенням мовного твору, а текст – кінцевий результат процесу мовної діяльності, що має певну закінчену (і зафіксовану) форму [57, с. 186].

Отже, художній тип дискурсу є одним з найскладніших понять дискурсу. Кожен лінгвіст тлумачить його по-своєму з огляду на ті чи ті аспекти його природи. На думку Ю.С. Степанова, художній дискурс - це втілення вербального повідомлення, яке передає предметно-логічну, естетичну, образну, емоційну та оцінну інформацію, об'єднану в ідейно-мистецькому змісті тексту в єдине ціле. Провідні вчені та лінгвісти відносять художній дискурс до різних типів дискурсів, у кожному з яких виконується певна функція. Нині визначення особливостей дискурсу художнього твору становить особливу цінність. За своєю сутністю художній дискурс містить у собі відбиток культури певному етапі розвитку суспільства. Дискурс художньої літератури сприяє насамперед концептуалізації знань, що дозволяє використовувати їх у зв'язку з подальшим призначенням [72, с. 71].

Художній дискурс несе у собі друк культури певного етапу історії суспільства. Без розуміння цього поняття неможливо описати механізм ендемічної взаємодії культури, до якої належить читач, його персонального духовного простору та аналогічних концептів і стереотипів, підданих переосмисленню, інтерпретації та оцінці в тексті, взаємодії, що відбувається в процесі актуалізації мистецтв. Необхідним для розуміння процесу актуалізації саме художнього тексту буде також виділення безпосередньо специфіки та параметрів його організації, що відрізняють його від будь-якого іншого тексту.

Відображення розуміння тексту та художнього дискурсу як характерної та результативної сторони мовної діяльності можна знайти у Н. Хомського. На його думку, текст – це «втілення, наочне зображення іншої мови», а також неповторний, одиничний результат процесу, що залежить від мовця і від умов мовчінства. Н. Хомський зауважує, що текст перетинається з безліччю дискурсів, кожен із яких, у свою чергу, належить до якогось жанру і співвідноситься з якоюсь ситуацією [84, с. 415].

Ю.Н. Караулов вважає, що простір художнього дискурсу постає як необхідний посередник між літературою та мовою і між літературою та зовнішньою реальністю. Саме в ньому формується те «семіотичне середовище», яке, на думку дослідника, є необхідною умовою реалізації комунікативної функції словесного мистецтва. Ю.Н. Караулов описав специфічні ознаки художнього типу дискурсу, найважливіша з яких, на його думку, полягає в тому, що змістом повідомлення у такому дискурсі є особистість [37, с. 7].

В.З. Дем'янков відзначає, що однією з основних відмінностей дискурсу художнього твору від інших типів дискурсу є його мета. Вона полягає у тому, що письменник за допомогою свого твору здійснює спробу впливу безпосередньо на духовний простір читача як реципієнта. У даному випадку під духовним простором розуміється система цінностей, знань, погляди життя конкретної людини, сподівання і бажання, особистісні орієнтири [25,

с. 26].

Ф. Соссюр вважає, що іншою характерною рисою художнього дискурсу є те, що художній текст має особливу креативну внутрішньотекстову дійсність, тобто його створення вироблялося під впливом уяви і творчої енергії автора, що зумовлює його умовний і, зазвичай, вигаданий характер. Виходячи з цього випливає, що художній текст чи дискурс у вузькому значенні є вигаданим, у межах якого співвідношення зображуваного світу з дійсністю носить опосередкований характер, який переломлюється через індивідуально-авторське сприйняття та трансформується відповідно до інтенції автора [71, с. 254].

Отже, вплив на читача художнього твору виявляється не лише за допомогою прямого впливу на його почуття та думки, але і за допомогою мовних актів репрезентативного типу, що моделюють «художню реальність», яка викликає у читача асоціації, або створює контекст для сприйняття ним певних висловлювань. Так, Т.В. Дейк зазначає, що майже будь-який значний художній твір передає «повідомлення» за допомогою тексту, але не присутнє у самому тексті [23, с. 254].

У складі художнього твору алюзія має величезний потенціал до створення підтексту. Цей прийом дає автору можливість у стисnutій формі передати велику кількість інформації, висловити своє ставлення до героїв чи подій, навести читача на певну думку. Отже, алюзія виконує ряд функцій. На думку А.П. Седих, однією з них є оцінна. Наприклад:

***Тітку Олександрю можна порівняти з горою Еверест: у молодості вона холоднокровною*** [66, с. 155].

Як відомо, Еверест - найвища гора у світі, розташована у Гімалаях. Подібне порівняння персонажа з горою не може обійтися без додаткового розшифрування, оскільки дана алюзія може викликати масу різних асоціацій, які кожен читач буде індивідуально сприймати. Вона породжує образи величі, та сили з одного боку, і недоступності та таємничості, з іншого. У

цьому контексті виділяються такі сторони даного топоніму, як холодність та вічність існування.

За словами П. Серіо, наступною функцією є okazіональна. Тобто, це використання посилянь на історичні факти та особливості епохи, в яку розгорталися події твору. Досить згадати всім відомий роман Маргарет Мітчелл «Віднесені вітром», де дія відбувається на тлі громадянської війни в США в 1861-1865 роках. У творі зустрічається безліч імен генералів, битв та інших реалій, пов'язаних із цією історичною подією [67, с. 41].

Ю.С. Степанов вважає, що у художньому дискурсі алюзія також виконує текстоструктуруючу функцію. Текст формує знаки та тематику, у ньому здійснюється розкриття певної теми, яке об'єднує всі його частини в інформаційну єдність. Внутрішньотекстовий зв'язок, що здійснюється алюзією, відноситься до форми асоціативної когезії, оскільки допомагає в скріпленні художнього твору і одночасно вносить додаткову інформацію ззовні [73, с. 748].

На думку М. Фуко, алюзія виконує функцію парафрази. Вона носить більш загальний характер і менш «відома» читачам, незнайомим із повним комплексом літературних асоціацій, що викликаються першоджерелом.

Так, роман Фаулза "Волхв" пронизаний парафразами творів Шекспіра. Прикладом може бути алюзія «*Ми всі актори та актриси*», що віддалено нагадує шекспірівські рядки "*Весь світ - театр*". У театральному контексті романних подій автор дає зрозуміти реплікою героїні, що все, що відбувається - лише гра, і гру цю не слід сприймати серйозно [80, с. 352].

Ю. Хабермас вважає, що в художніх текстах алюзія також виконує функцію створення гумору та функцію характеристики, що сприяє кращій передачі теми. Так, функція створення гумору полягає в тому, що алюзія може нести відтінок пародійності або іронічності, щоб зменшити значення ситуації або особи, створюючи комічний ефект. Також дуже часто алюзивний гумор може будуватися на грі слів.

Що стосується характеризуючої функції алюзії, вона часто може

виступати в ролі засобу опису чийогось характеру або зовнішності через порівняння.

Прикладом такої характеристики можна назвати вираз *«добрий самаритянин»*, що є алюзією на біблійну притчу про доброго самаритянина, що означає дуже щедру і самовіддану людину [81, с. 322].

За словами В.П. Руднева, однією з основних функцій алюзій є активізація у свідомості читача певних позатекстових пластів та подання авторського тексту до співзвучних йому зовнішніх контекстах, залучення уваги до окремих стилістичних рішень. Крім того, алюзія нерідко допомагає більш лаконічно та ефективно передати тему, що порушується автором, наприклад, за допомогою відсилання до якогось твору зі схожою тематикою [65, с. 24].

В.В. Одинцов підкреслює, що для художніх видань характерна наявність великої кількості різнопланової інформації. У подібних умовах автору важливо привернути увагу читача та зацікавити його у подальшому читанні твору. У ряді випадків за допомогою використання алюзії автор і намагається досягти такого ефекту. В результаті функціонування стилістичного прийому алюзії у читачів створюються візуально та чуттєво відчутні образи, якими наділяється предметно-логічний зміст [55, с. 260].

Отже, дослідивши особливості художнього дискурсу, ми дійшли до висновків, що даний тип дискурсу почав досліджуватися наприкінці ХХ - початку ХХІ століття. Саме цей період є часом появи нових літературних течій, напрямів та пошуків нових принципів організації тексту. Художній дискурс розглядається як соціокультурна взаємодія між письменником і читачем, що залучає до своєї сфери культурні, естетичні, соціальні цінності, особисті знання, знання про світ і ставлення до дійсності, систему переконань, уявлень, вірувань, почуттів, спробу змінити духовний простір людини і викликати в неї певну емоційну реакцію.

Ми також розглянули функції алюзій у художньому дискурсі і дійшли

до висновків, що вони виконують оцінну, okazіональну, текстоструктуруючу та характеризуючу функції. Також однією з основних функцій алюзій є активізація у свідомості читача певних затекстових пластів та подання авторського тексту до співзвучних йому зовнішніх контекстах та залучення уваги до окремих стилістичних рішень.

#### **1.4. Особливості перекладу алюзій**

Проблема передачі змісту при перекладі, а також його сприйняття носіями іншої мови, які є представниками іншої культури, була і залишається однією з найактуальніших у сучасній лінгвістиці. Гумор як регулятор міжособистісних відносин містить конотації та асоціації, що мають імпліцитний культурологічний характер. Таким чином, дослідження алюзій дозволяє вивчити міжкультурні відмінності у мовній та концептуальній картинах світу.

Наразі чимало лінгвістичних праць присвячено дослідженню алюзії та особливостям її перекладу. Багато сучасних лінгвістів, таких як І.Р. Гальперін [16, с. 362], А.Г. Мамаєва [45, с. 50], І.М. Клочкова [40, с. 28], М.І. Кіосе [38, с. 157], С.І. Влахов [14, с. 234], А.А. Никітіна [52, с. 110], М.А. Ананьїна [1, с. 23], І.В. Арнольд [3, с. 211], Л.С. Бархударов [7, с. 218], Є.А. Васильєва [12, с. 27] та багато інших приділили особливу увагу дослідженню даної проблеми.

На думку, І.Р. Гальперіна, особливо важливо враховувати у процесі перекладу, коли створюється текст, максимально близький до оригіналу з еквівалентно підібраними значеннями слів вміння розпізнавати різні відтінки лексичних одиниць та знання звичаїв, тонкощів, стосунків та психології народу-носія мови. Іншими словами, алюзію мало просто перекласти іншою мовою, необхідно зберегти той ефект, який досягається за допомогою її використання у тексті оригіналу. Очевидно, що це становить низку проблем

не лише перед лінгвістами та лексикографами, а й перед перекладачами.

Основна складність перекладу на основі алюзій полягає в тому, що алюзія не тільки відсилає до тієї чи іншої події чи об'єкта (історичного, літературного тощо), що має значимість для цієї культури, але робить цю проєктовану культурну інформацію невід'ємною частиною висловлювання, що виникає. Особливості функціонування та перекладу алюзивної інформації в тексті є актуальними та дискусійними, а збереження в перекладі інтертекстуальних елементів є одним із найважчих завдань, яке доводиться вирішувати перекладачеві [16, с. 365].

А.А. Никітіна вважає, що у процесі перекладу важливу роль грає його прагматика. Оскільки алюзія завжди культурно обумовлена, перед перекладачем спочатку постає проблема її розпізнавання, а потім завдання підбору найбільш адекватної форми перекладу цього натяку. Прийоми перекладу алюзії слід вибирати, спираючись на основну вимогу: алюзію перекладають алюзією з метою збереження прагматичних компонентів інформації. До цього способу треба прагнути насамперед і лише переконавшись у його неможливості та доцільності за даного контексту, шукати інший шлях [52, с. 111].

При перекладі історичних алюзій, а також алюзій, що належать до творів мистецтва, перекладач повинен звертатися до різних джерел, у тому числі енциклопедій та довідників.

Є.А. Васильєва підкреслює, що у випадку з алюзіями, які вказують на висловлювання відомих політичних діячів та на відносно недавні події, це завдання ускладнюється, оскільки багато подій сучасного життя ще не зафіксовано у довідкових виданнях, і оцінка їх у свідомості людей часто ще не сформована. При перекладі таких алюзій перекладач зобов'язаний спиратися на позалінгвістичні знання, розбиратися в сучасному житті мови перекладу. У цьому можуть допомогти, переважно, різні засоби інформації. І порівняння даних, які вони містять, можуть дати перекладачеві цілісну картину про найрізноманітніші світові події [12, с. 27].

Серед перекладачів немає єдиної думки щодо коментування цитат та алюзій у перекладі. Особливо ця суперечка стосується перекладу аналітичних статей, коли автор, використовуючи складні алюзії, не дає їх розшифровки. І.В. Арнольд зазначає, що такі алюзії іноді представляють труднощі і для читача тієї культури, мовою якої написана стаття. Виникає суперечка, чи потрібно в цих випадках давати коментарі для читача, що відноситься до культури мови перекладу. Деякі перекладачі допомагають читачеві сприйняти обсяг культурно-естетичної інформації оповідання: дають відомості про джерело, пояснюють, з яких творів запозичені імена, ретельно коментують реалії, дають пояснення географічним назвам. Всі ці відомості певною мірою спрощують читачеві процес сприйняття тексту.

Інші перекладачі вважають за краще обмежуватися лише короткими коментарями. Однак при цьому необхідно враховувати аудиторію, на яку виконується переклад. Більш підготовлена аудиторія потребує коротших коментарів. Коли ж йдеться про аудиторію, незнайому з історією та культурою іншою країни, коментар має бути більшим [3, с. 212].

Щоб уникнути великих втрат сенсу, перекладачам рекомендується, оснащувати переклад тексту, що містить алюзивну інформацію, докладним перекладацьким коментарем. Іноді алюзії пов'язані не лише з однією національною культурою, як у випадку з біблійними сюжетами, що входять до фонду фонових знань, загальних для ширшої читацької аудиторії. У таких випадках декодування інформації через перекладацький коментар є нерелевантним. Якщо ж алюзії відносяться до обмеженої національної культури, від перекладача вимагається використання певних стратегій, щоб уникнути смислових втрат. [3, с. 214].

На жаль, велику проблему становить ситуація, коли перекладач не зміг визначити джерело алюзії або зовсім не помітив дане явище в тексті. У такому разі відбувається ненавмисне опущення: алюзії або залишаються зовсім не перекладеними, або перекладаються нейтрально, без найменшого відсилання до першоджерела.

Крім того, існує безліч ситуацій, коли алюзія може виявитися незрозумілою для людей, які читають текст у перекладі. У ряді випадків таку алюзію можна замінити на іншу, більш наближену до культурних та мовних реалій та фонових знань таких людей. Однак необхідно пам'ятати, що такий метод може бути доречний далеко не завжди.

У силу безперечного значення інтертекстуальних зв'язків та обліку художньо-естетичного контексту, розпізнавання алюзій вимагає вироблення принципів його створення, що є важливим для сприйняття перекладного тексту читачем та має високий науковий потенціал. Перекладачеві необхідно не тільки глибоко розуміти зміст оригіналу, але й уміти правильно передавати його окремі особливості та образну систему шляхом точного підбору лексичних засобів. Звідси випливає, що поняття «адекватний переклад» включає, за А.Г. Мамаєвою, три компоненти: правильна, точна та повна передача змісту оригіналу; передача мовної форми оригіналу; бездоганна правильність мови, якою виконується переклад [45, с. 51].

Отже, доцільно буде розглянути основні перекладацькі трансформації, які пропонують сучасні перекладачі задля досягнення адекватного та якісного перекладу.

І.М. Ключкова вважає, що одним із основних засобів перекладу є **транслітерація**. Це перекодування іншомовних слів у слова мови перекладу з наступним записом за допомогою літер її алфавіту [40, с. 28]. Наприклад:

*She is a real Aunt Sally but I can't protect her no more - вона справді зараз у положенні **тітки Саллі**, але я вже не можу більше її захищати* [7, с. 220].

Алюзії, що містять власні імена (топоніми, антропоніми, назви історичних подій тощо) зазвичай перекладаються за принципом транслітерації, оскільки вони ставляться до імен, які в літературному творі перетинаються з іншими власними іменами. Наприклад, фольклорними, літературними, чи іменами-компонентами прислів'їв, приказок, промов, фразеологізмів. [40, с. 28].

**Семантичний еквівалент** найчастіше застосовується коли вираз мови оригіналу не потребує конкретних змін і є цілком зрозумілим для іншомовної аудиторії, тому може бути перекладений його першим значенням, наприклад:

*This great and wealthy church constantly formed **an apple of discord** - ця впливова і багата церква завжди була **яблуком розбрату** [7, с. 220].*

**Алюзивний аналог** використовується тоді, коли алюзія не має в мові перекладу повноцінної відповідності, денотативні і конотативні значення щодо сенсового змісту, стилістичної співвіднесеності, метафоричності, емоційно-експресивного забарвлення, компонентного складу та лексико-граматичних показників. Найчастіше такий прийом використовується під час перекладу біблійних, міфологічних, літературних алюзій. [40, с. 29].

Наприклад:

*Your husband will **raise Cain** when he finds out you've lent your brother \$20 000! - та тобі чоловік **учинить рознос**, коли дізнається, що ти дала в борг \$20 000! [7, с. 220].*

Л.С. Бархударов зазначає, що якщо перекладач має на меті збереження функціонального навантаження алюзії та її стилістичного ефекту, то він вдається до **заміни**, коли невідоме українському читачеві алюзивне ім'я замінюється одиницею, подібною за значенням, що виражається, але має національну специфіку мови перекладу, наприклад:

*They haven't sacked me yet, but it's just a matter of time. I can see **the writing on the wall** - мене ще не звільнили, але це вже питання часу. Я це відчуваю, але зробити нічого не можу [7, с. 220].*

Сучасні перекладачі широко застосовують такий спосіб перекладу, як **конкретизація**, щоб уточнити певне поняття, наприклад:

*I felt like **Actaeon condemned and cornered and devoured** - як олень, який не може більше бігти, повертається і схиляє голову перед собаками, як **Актеон**, котрий зазнав кару богині, загнаний і роздертий. [7, с. 220].*

Протилежним засобом перекладу до конкретизації є **генералізація**. Він використовується тоді коли необхідно узагальнити конкретне поняття.

У випадках, коли перекладач наголошує на інформативному потенціалі алюзивного відсилання, відбувається часткова втрата функціональних особливостей алюзії, оскільки втрачається ефект несподіванки, оригінальності при впізнанні посилання читачем. Ця особливість має місце при використанні такого засобу перекладу як **додавання** з метою доповнити необхідну інформацію для легшого її сприйняття [7, с. 218].

**Експлікація** має на увазі передачу алюзії неалюзивними засобами, тобто за допомогою орієнтації на такі домінанти перекладу, як, наприклад, експресивність, передача задуму автора, додавання тексту перекладу, вказівки на джерело та інші. Даний спосіб перекладу застосовується у випадку, коли еквівалент або аналог алюзії відсутні в мові перекладу, тобто алюзія неперекладна, отже, її потрібно розшифровувати, зробити явною, прибрати натяк, наприклад:

*Every married person is a **Jekyll and Hyde**, they've got to be - у кожній одруженій людині сидить **прихований звір**, інакше просто не може бути.* [7, с. 220].

У деяких випадках перекладач вдається до **опущення** при перекладі алюзії. Опущенню піддаються найчастіше слова, які є семантично надмірними з погляду їх змісту, проте іноді цей прийом є необхідним для передачі інформації, що знаходиться у тексті оригіналу. Відбувається це у випадку, коли алюзія не може бути розпізнана читачем, який сприймає текст мовою перекладу через її надзвичайну специфічність та прихильність до певної географічної чи культурної локації.

Також досить поширеним засобом перекладу є **калькування**. Це переклад по частинах слів або словосполучень з подальшим з'єднанням частин. Він відбувається послідовно з першого слова речення до останнього та не виключає вилучення артиклів та певних лексичних трансформацій, якщо внаслідок їх застосування структура й порядок членів речення, що перекладається, не змінюється. [7, с. 220].

Таким чином, обираючи той чи інший спосіб перекладу, перекладач

має враховувати наскільки точно буде передане значення алюзії для правильного сприйняття цільовою аудиторією посилення певного автору.

Отже, дослідивши основні труднощі в процесі перекладу алюзій, ми дійшли до висновків, що наразі дана проблема є дуже актуальною у сучасній лінгвістиці. Переклад алюзій є досить складним явищем, а отже потребує від перекладача певних знань в області стилістики, адже непрофесійному спеціалісту може бути дуже складно виявити алюзію в тексті оригіналу, що може призвести до її опущення та спотворення певного вислову, який буде неправильно сприйнятий цільовою аудиторією.

Ми дізналися, що для адекватної передачі вислову у мові перекладу дуже важливо правильно та грамотно користуватися сучасними перекладацькими трансформаціями. Серед них можна виділити калькування, описовий переклад, конкретизацію, генералізацію, семантичний еквівалент, функціональний аналог, опущення, додавання, перестановку, лексичну заміну, транскрипцію, транслітерацію та багато інших. Кожен перекладач має бути добре знайомим з даними трансформаціями щоб найбільш точно передати сенс висловлювання у мові перекладу.

Отже, ретельно дослідивши всі характерні ознаки явища алюзії в сучасній лінгвістиці, представлених в першому розділі, ми дійшли до висновків, що дана стилістична фігура мови слабо вивчена, що дає можливість видатним лінгвістам аналізувати даний феномен та вирішувати низку лінгвістичних гіпотез.

Ми розглянули підходи до вивчення даної проблеми і зрозуміли що наразі існує чисельна кількість їх варіантів. До основних підходів сучасні дослідники відносять літературознавчий, лінгвостилістичний, лінгвосеміотичний, та лінгвокультурологічний, Ми також дізналися, що явище алюзії тісно пов'язане з явищем інтертекстуальності, а також із когнітивним та когнітивно-дискурсивним напрямком.

Ми зрозуміли, що на сьогоднішній день все ще немає єдиного чіткого визначення терміну алюзії. Проте, спираючись на визначення, які запропоновані сучасними лінгвістами, ми дізналися що алюзією є стилістична фігура, яка відсилає на будь-який історичний, географічний, літературний, міфологічний чи біблійний факт. В процесі дослідження ми також розглянули основні види алюзії і дійшли до висновку, що наразі алюзії можна класифікувати на атрибутивні, неатрибутивні, домінантні, локальні, релігійні, міфологічні, історичні та літературні.

Ми також розглянули особливості художнього дискурсу і дізналися, що художній дискурс розглядається як соціокультурна взаємодія між письменником і читачем, що залучає до своєї сфери культурні, естетичні, соціальні цінності та особисті знання. Приділивши увагу дослідженню функцій алюзій у художньому дискурсі, ми дійшли до висновків, що вони виконують оцінну, оказіональну, текстоструктуруючу та характеризуючу функції. Також однією з основних функцій алюзій є активізація у свідомості читача певних затекстових пластів та подання авторського тексту до співзвучних йому зовнішніх контекстів та залучення уваги до окремих стилістичних рішень.

Ретельно дослідивши основні труднощі в процесі перекладу алюзій, ми дійшли до висновків, що наразі дана проблема є дуже актуальною у сучасній лінгвістиці. Переклад алюзій є досить складним явищем, а отже потребує від перекладача певних знань в області стилістики, адже непрофесійному спеціалісту може бути дуже складно виявити алюзію в тексті оригіналу, що може призвести до її опущення та спотворення певного вислову, який буде неправильно сприйнятий цільовою аудиторією.

Ми дізналися, що для адекватної передачі вислову у мові перекладу дуже важливо правильно та грамотно користуватися сучасними перекладацькими трансформаціями. Серед них можна виділити калькування, описовий переклад, конкретизацію, генералізацію, семантичний еквівалент, функціональний аналог, опущення, додавання, перестановку, лексичну

заміну, транскрипцію, транслітерацію та багато інших. Кожен перекладач має бути добре знайомим з даними трансформаціями щоб найбільш точно передати сенс висловлювання у мові перекладу.

## РОЗДІЛ 2

### СПЕЦИФІКА ВЖИВАННЯ АЛЮЗІЙ В АНГЛОМОВНОМУ ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ

Наразі алюзії є дуже складним та цікавим явищем дослідження у сучасній лінгвістиці. Багато мовознавців приділяють особливу увагу з'ясуванню походженню алюзій, їх складу, а також вживанню у сучасній художній літературі. Алюзії активно використовуються у художньому дискурсі. Практично кожний письменник зацікавлений познайомити читача з тими чи іншими міфологічними, релігійними та історичними подіями, або явищами іншого характеру, розкрити їх сутність та дати можливість відчутти їх атмосферу. Задля цього чимало авторів художньої літератури використовують посилення на твори інших письменників, на різних реальних та вигаданих персонажів, та на будь-яке явище, яке наразі є актуальним.

Отже, ми вважаємо доцільним проаналізувати явище алюзії в сучасній художній літературі, дослідити їх будову, а також визначити першоджерело, звідки дане явище бере свій початок. За основу ми взяли сучасні художні твори, зокрема науково-фантастичний роман Ернеста Клайна «Першому гравцеві приготуватися».

#### 2.1. Особливості вивчення однокомпонентних алюзій

*I nodded, now even more smitten. I almost always had to explain my name to people. And Artemis was the Greek goddess of the hunt, right?* [дод. 6]

У даній фразі, яка була взята із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «*Artemis*». Згідно сюжету, головна героїня науково-фантастичного роману є відомим блогером і мисливцем за «пасхальним яйцем». Артемідою рухають благі цілі: вона бажає допомогти людству впоратися із занепадом завдяки багатомільярдному стану Холлідєя.

Ім'я персонажа книги «Першому гравцеві приготуватися» є алюзією на одну з найвідоміших постатей давньогрецького епосу *Артемиду* - богиню мисливства, лісів і гір, покровительку тваринного й рослинного світу. За пізнішими віруваннями її також шанували як богиню Місяця, ототожнюючи з Гекатою.

Дана алюзія є частиною простого, питального, двоскладного, повного та поширеного речення, що складається лише з однієї власної назви «*Artemis*». У даному реченні алюзія стоїть у називному відмінку однини жіночого роду та виступає у реченні в ролі підмета.

За класифікацією В.П. Москвина, дана алюзія є *міфологічною*. Вона відсилає до Артеміди, богині давньогрецької міфології, яка захищала все живе, давала щастя та допомагала.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона точно відтворює зразок певної міфологічної постаті та характеризує її певним чином, адже постать Артеміди є досить відомою та впізнаваною у давньогрецькій міфології.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона точно передає повідомлення автора та реалізується в контексті всього тексту.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиленням на певний біблійський факт, а також характеризує головного персонажа з позитивної точки зору. Як видно із сюжету книги, головна героїня Артеміда намагається виграти головний приз щоб покласти край занепаду та допомогти іншим, так само як і давньогрецька Богиня.

*On cue, the ten Sixer avatars standing behind Sorrento pulled out their toy robots and activated them, too. Five of them had the huge robotic lions that could form Voltron. The other five had giant mechs from **Robotech** and **Neon Genesis Evangelion**.* [дод. 7]

Даний уривок було узято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити одразу декілька алюзій: «*Robotech*» та «*Neon Genesis Evangelion*». За сюжетом книги під час штурму замку Анорак армія Сорренто була зняряджена великими бойовими роботами деякі з котрих мали можливість об'єднуватись в одного робота, чим підвищували свої сили.

Робот, описаний в книзі «Першому гравцеві приготуватися», є алюзією на «*Robotech*» - науково-фантастичну франшизу, яка почалася з 85-серійного аніме-серіалу, створеного Harmony Gold USA спільно з Tatsunoko Production і вперше випущеного в США в 1985 році, а також на серіал «Євангеліон».

Дані алюзії є частиною простого, розповідного, неокличного, двоскладного, повного та поширеного речення. Перша алюзія «*Robotech*» є іменником, що стоїть у родовому відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка. Друга алюзія складається з одного прикметника «*Neon*», що виступає у ролі означення та двох іменників «*Genesis*» та «*Evangelion*», що стоять у родовому відмінку однини чоловічого роду та виступають у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвіна, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має відношення до літератури, міфології або релігії. Проте дана алюзія є посиланням на певний японський серіал.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *неатрибутивною*. Вона є досить обмеженою у своєму значенні, адже досить невелика кількість людей є знайомою з даним серіалом. Отже, скоріше за все, читачу буде складно зрозуміти на що саме відсилає дана алюзія.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора, а саме те, що мова йде про певного робота.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певний серіал, а також характеризує робота.

*On the day the Hunt began, the day I'd decided to become a gunter, I'd renamed my avatar **Parzival**, after the knight of Arthurian legend who had found the Holy Grail* [дод. 8]

У даному реченні, яке було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «**Parzival**». Згідно сюжету, головний герой є бідним сиротою, який проживає на околиці Оклахоми. Його персонаж в грі «ОАЗИС» носить ім'я Парсифаль, на честь одного з лицарів круглого столу короля Артура Парсіфаля, який прославився своїми пошуками Святого Грааля. Так само як і міфічний герой, Уейд присвячує своє життя пошукам "пасхалки", щоб вирватися з оточуючої його жорстокої реальності.

Дана алюзія є частиною речення із змішаним типом зв'язку, тобто в даному реченні можна прослідкувати як зв'язок сурядності, так і зв'язок підрядності. Також дане речення є розповідним та неокличним. Дана алюзія складається лише з одного іменника - «**Parzival**», що стоїть в орудному відмінку однини та виступає у реченні в ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дана алюзія є *міфологічною*. Вона відсилає до короля Артура, який займався пошуками Святого Грааля.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона точно відтворює зразок короля Артура Парсіфаля, на честь якого був названий головний персонаж книги.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона точно передає повідомлення автора, що дана алюзія відсилає саме до міфологічної постаті та реалізується в контексті всього тексту.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певний міфологічний факт, а

також ототожнює головного персонажа з королем Артуром, адже він, так само займався пошуками підказок щоб отримати головний приз та стати власником гри Холлідея.

*Year after year my eyes would scan the lunchroom like a T-1000, searching for a clique that might accept me* [дод. 9]

У цьому реченні, яке було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «**T-1000**», яка згадувалася в момент, коли головний герой розказував про своє шкільне життя, коли він шукав будь-кого, хто міг би з ним подружитися.

Дана алюзія є посиланням на відомий фантастичний фільм «Термінатор», де робот, якого називали T-1000, був головним антагоністом.

Дана алюзія є частиною складнопідрядного, розповідного, неокличного речення, що складається лише з одного числівника «**T-1000**».

За класифікацією В.П. Москвіна, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має відношення до літератури, міфології або релігії. Проте дана алюзія є посиланням на відомий фільм «Термінатор» та на робота, який є головним антагоністом.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є **атрибутивною**. У зв'язку із тим, що фільм «Термінатор» є широко відомим та популярним, більша кількість читачів зрозуміє на що відсилає дана алюзія.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є **домінантною**. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора, а саме те, що мова йде про певного робота.

У даному реченні алюзія виконує **оказіональну** та **характеризуючу** функції. Тобто дана алюзія є посиланням на фільм «Термінатор», та робота, який є головним антагоністом.

*It looks just like Rivendell, Aech said, taking the words right out of my mouth. I nodded. It looks exactly like Rivendell in the Lord of the Rings movies, I*

*said, still staring up at it in awe. Og's wife was a big Tolkien fan, remember? He built this place for her* [дод. 10]

У даному реченні, яке було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «*Rivendell*». Згідно сюжету, гравці, шукаючи відповіді, переходять на третій рівень змагання і потрапляють на локацію, яка виглядала як місце Рівенделл.

Місце, описане у книзі «Першому гравцеві приготуватися», є алюзією на місце перебування ельфів, відоме як «дім Елронда» за сюжетом трилогії Дж. Р.Р. Толкіна «Гобіт», «Володар Перстнів» та Сильмаріліон.

Дана алюзія є частиною складнопідрядного, розповідного, неокличного речення, що складається лише з одного іменника - «*Rivendell*», що стоїть в називному відмінку однини та виступає у реченні у ролі підмета.

За класифікацією В.П. Москвина, дана алюзія є *літературною*. Вона відсилає до певного місця, на якому розгорталися події, описані у книзі Р.Р. Толкіна «Володар Перстнів».

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *неатрибутивною*. Вона є закодованою, тобто читачеві, який не читав книгу Р.Р. Толкіна «Володар Перстнів», буде важко зрозуміти на що саме автор зробив посилання.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певний факт в літературі, а також характеризує певне місце, яке є домом для ельфів.

*It hadn't taken me long to figure out the command word required to activate it. Just like in Toei's original Supaidaman TV series, you summoned the robot simply by shouting its name. I did this now, taking the precaution of backing away from the robot a good distance before shouting "Leopardon!"* [дод. 11]

У цьому уривку, який було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «*Leopardon*». Згідно події, описаній у книзі, де Парсифаль готує зброя до участі у бойових діях, він озброює свій аватар, набиває під зав'язку інвентар зброєю та магичними предметами, і у якості свого транспорту він обирає робота на ім'я Леопардон,

Ім'я робота, якого використовує головний герой книги «Першому гравцеві приготуватися», є алюзією на японський телесеріал Tokusatsu, вироблений Toei Company. Головним героєм є Людина-павук, яка у своїх битвах використовує гігантського робота, відомого як Leopardon, щоб перемогти великих монстрів. Leopardon – це гігантський робот, який більш ніж 60 метрів заввишки і має вагу більш ніж 25 000 тон. Згідно з офіційним сайтом Toei Leopardon, він є "наймогутнішим смертельним роботом гігантом в історії Tokusatsu".

Дана алюзія є частиною складнопідрядного, розповідного, окличного речення, що складається лише з одного іменника – «*Leopardon*», що стоїть у кличному відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвіна, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має відношення до літератури, міфології або релігії. Проте дана алюзія є посиланням на певний японський телесеріал.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *неатрибутивною*. Вона є досить обмеженою у своєму значенні, адже досить невелика кількість людей є прихильниками японських телесеріалів, зокрема тому, що далеко не кожен із них мають дубляж іноземною мовою. Отже, скоріше за все, читачу буде складно зрозуміти на що саме відсилає дана алюзія.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора, а саме те, що мова йде про певного робота.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певний телесеріал, а також характеризує робота, якого використовував головний герой у фінальній битві.

*They were both good ships, with formidable weapons and defenses, but neither craft would offer much protection in the epic shitstorm that was about to unfold on Chthonia. Fortunately, I now had a new mode of transportation. Комп угра [дод. 12]*

У даному реченні, яке було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися» можна виділити алюзію «*Chthonia*». Згідно сюжету, Хтонія - це планета на якій пройшла битва Парсифаля та учасників гри «ОАЗІС» з членами організації IOI.

Ця планета, описана у книзі «Першому гравцеві приготуватися», є алюзією на планету з однойменною назвою зі всесвіту Warhammer. Хтонія - це Батьківщина Хоруса. Ця планета не представляла особливого інтересу для Імперіуму, оскільки її ресурси були вичерпані ще за часів темної ери технологій. Після втрати влади Хоруса вона втратила свою цілісність і перетворилася на скупчення астероїдів.

Дана алюзія є частиною речення із змішаним типом зв'язку, тобто в даному реченні можна прослідкувати як зв'язок сурядності, так і зв'язок підрядності. Дана алюзія складається лише з одного іменника – «*Chthonia*», що стоїть в місцевому відмінку однини жіночого роду та виступає у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвіна, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має ніякого відношення до літератури, релігії або історії. Проте дана алюзія є посиланням на популярну комп'ютерну гру, з якої також беруть певні запозичення.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *неатрибутивною*. Вона була взята із популярної комп'ютерної гри, в яку грає лише певна категорія

людей. Тому, у широкому масштабі, дана алюзія може бути зрозумілою далеко не кожному.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора. У даному випадку стосовно планети, на якій розгорталися події книги.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* функцію. Тобто дана алюзія є посиланням на певне місце.

*Shoto stood several heads taller than both of them, concealed inside the cockpit of Raideen, the enormous red-and-blue robot from the mid-'70s Brave Raideen anime series* [дод. 13]

У даному реченні, яке було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «*Raideen*». Згідно сюжету, друг головного героя Шота для фінальної битви з угрупованням ЮІ на планеті Хтонія обрав для себе робота «*Raideen*», який є червоно-синім роботом з аніме-серіалу "хоробрий Рейдін", що виходив в середині сімдесятих. Величезний трансформер тримав в одній руці свій знаменитий золотий лук, а в іншій - великий щит.

Робот, описаний в книзі «Першому гравцеві приготуватися», є алюзією на однойменного робота з аніме-серіалу "Хоробрий Рэйдін", виробництва студії Tohokushinsha, який транслювався на каналі TV Asahi з 4 квітня 1975 по 26 березня 1976.

Дана алюзія є частиною складносурядного, розповідного, неокличного речення, що складається лише із одного іменника «*Raideen*», що стоїть в знахідному відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має ніякого відношення до літератури, релігії або історії. Проте дана алюзія є посиланням на

однойменного робота із японського аніме серіалу, з якого було взято дане запозичення.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *неатрибутивною*. Вона була взята із японського аніме серіалу "хоробрий Рейдін", що виходив в середині сімдесятих, Таким чином, дана алюзія може бути зрозумілою далеко не кожній людині.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у широкому контексті та розкриває основне повідомлення автора. У даному випадку стосовно певного робота, який допомагав головному герою у протистоянні ворогу.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* функцію. Тобто дана алюзія є посиланням на певного робота.

*What you are looking for is hidden in the trash. At the deepest level of Daggorath* [дод. 14]

У даному реченні, яке було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «*Daggorath*». Слово «Дагорат» синдариною, мовою толкінівських ельфів, означає «битва». З двома «g» у назві Даггорат зустрічався лише в одному місці -комп'ютерній грі Dungeons of Daggorath. Вона вийшла в 1982 році для комп'ютера TSR-80, який отримав серед користувачів презирливе прізвисько "Trash 80" – «сміття».

Dungeons of Daggorath - одна з ранніх тривимірних RPG з видом від першої особи. Гравець йде по підземному лабіринту, шаткуючи ворогів і намагаючись дістатися до виходу. Зображення на екрані було схематичним, силуети стін та ворогів створювалися з точок, а керувати персонажем потрібно було за допомогою текстових команд.

Дана алюзія є частиною простого, розповідного, неповного, поширеного, неокличного речення, що складається лише з одного іменника

«*Daggorath*», що стоїть у родовому відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі підмета.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має ніякого відношення до літератури, релігії або історії. Проте дана алюзія є посиланням на популярну комп'ютерну гру, з якої також беруть певні запозичення.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *неатрибутивною*. Вона була взята із комп'ютерної гри, в яку грає лише певна категорія людей. Тому, у широкому масштабі, дана алюзія може бути зрозумілою далеко не кожному.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора. У даному випадку стосовно певної комп'ютерної гри.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* функцію. Тобто дана алюзія є посиланням на певну гру.

*It was a toy robot. A bipedal dinosaur with armor-plated skin and a pair of large cannons mounted on its shoulder blades. I recognized it immediately, from several turn-of-the-century Japanese monster flicks. It was Mechagodzilla*  
[дод. 15]

Даний уривок було узято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Mechagodzilla*». За сюжетом книги Сорренто, голова компанії IOI, щоб не пропустити гравців у замок Анорак та виграти у битві, обрав величезного залізного робота, який мав вигляд Мехагодзилли з японських фільмів.

Робот, описаний в книзі «Першому гравцеві приготуватися», є алюзією на однойменного робота, який вперше з'явився у фільмі "Годзілла проти Мехагодзилли" 1974 року. У своїй дебютній появі Мехагодзілла зображений як позаземний лиходій, який стикається з Годзіллою.

Мехагодзілла - це вигаданий інопланетний механічний робот, зроблений з космічного титаніуму, що почав тероризувати Землю під контролем злісних прибульців. Спочатку був замаскований під Годзіллу. Перед його появою над Фудзіямою нависла чорна хмара, що ще сильніше ввело людей в оману (згідно древньому пророцтву з чорної хмари з'явиться монстр, який погубить світ, але якому буде протистояти земний монстр, який заради цього прокинеться від довгого сну).

Дана алюзія є частиною простого, розповідного, неокличного, двоскладного, повного та поширеного речення, що складається лише з одного іменника – «*Mechagodzilla*», що стоїть в називному відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі підмета.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має відношення до літератури, міфології або релігії. Проте дана алюзія є посиланням на японський фільм "Годзілла проти Мехагодзілли" 1974 року

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *неатрибутивною*. Вона є досить обмеженою у своєму значенні, адже досить невелика кількість людей є прихильниками японських фільмів, зокрема тому, що далеко не кожен із них мають переклад іноземною мовою. Отже, скоріше за все, читачу буде складно зрозуміти на що саме відсилає дана алюзія.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора, а саме те, що мова йде про певного робота.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певний телесеріал, а також характеризує робота, якого використовував головний герой у битві проти ворогів.

*When he spoke, he somehow managed to sound like he was reading a passage from Dickens* [дод. 16]

Дане речення було узято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Dickens*», у момент коли головний герой порівнював іншого персонажа книги із відомим англійським письменником.

Дана алюзія є частиною складнопідрядного, розповідного, неокличного речення, що складається лише з одної власної назви «*Dickens*», що стоїть у родовому відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дана алюзія є *літературною*. Вона відсилає до відомого англійського письменника Чарльза Діккенса.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона точно відтворює зразок та характеризується великою впізнаваністю, адже постать Чарльза Діккенса є однією з найважливіших у сучасній художній літературі.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основну думку автора.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певний літературний факт та характеризує певного письменника.

*IOI had created a new department within the company that they called their Oology Division. IOI's Oology Division had but one purpose: to win Halliday's contest and seize control of his fortune, his company, and the OASIS itself.*  
[дод. 17]

У даному реченні, яке було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися» можна виділити алюзію «*OASIS*». Згідно сюжету, Інтернет і ігрова культура досягли небувалих висот, отримавши таке творіння, як ОАЗІС - онтологічний антропоцентричний зорово-імерсивний симулятор, тобто розрахована на багато користувачів онлайн-гра, створена Джеймсом Холлідеем і Огденом Морроу.

Дана алюзія є посиланням на однойменне явище природи – Оазис, віддалену ділянку землі, розташовану біля водойму. В книзі автор використав дану алюзію, адже хотів показати, що віртуальний світ був єдиним місцем, де мешканці почувалися комфортно, адже реальний світ переживав занепад та віртуальна гра «Оазис» стала замінювати реальне життя та бути певним сховищем, де можна уникнути усіх справжніх проблем.

Дана алюзія є частиною складносурядного, розповідного та неокличного речення, є іменником, що стоїть у знахідному відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дана алюзія є *історичною*. Вона відсилає до певного місця, яке було вирішальним фактором для формування торгових маршрутів, починаючи зі стародавніх часів, висхідних до ранніх культур Стародавнього Єгипту.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона характеризується великою впізнаваністю, адже дане місце було відомим не лиш у давні часи, проте наразі воно також має велике значення, особливо для людей, які мешкають в пустинних регіонах.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основну думку автора.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певний історичний факт та характеризує певне місце.

## 2.2. Застосування двокомпонентних алюзій в художньому дискурсі

*Aslan the Lion is a willing victim who has committed no treachery was killed in a traitor's stead* [дод. 2]

У даному реченні, яке було взято із популярної серії книг «Хроніки Нарнії» можна виділити алюзію «*Aslan, the Lion*». Згідно сюжету, Біла

Відьма та її товариші вбивають Аслана на кам'яному столі і зрізають із нього все хутро. Згодом Аслан воскресає на кам'яній плиті.

Ім'я персонажа книги «Хроніки Нарнії» є алюзією на найважливішу постать сучасної Біблії – Ісуса Христа. Згідно Біблії, римські чиновники прибили руки і ноги Ісуса до хреста і чекали на його смерть. Через три дні він воскрес та протягом наступних сорока днів ще з'являвся багатьом людям, після чого відправився до Раю.

Дана алюзія є частиною складнопідрядного, розповідного, стверджувального речення, що складається з двох іменників – «*Aslan*» та «*Lion*». У даному реченні алюзія стоїть у називному відмінку однини чоловічого роду та виступає у ролі підмета.

За класифікацією В.П. Москвина, дана алюзія є *міфологічною*. Вона відсилає до Ісуса Христа, найважливішої постаті в сучасному християнстві, яка має велике значення для людей певних релігій, зокрема тих, хто відвідує православну церкву. Згідно Біблії, Ісус помер, будучи розп'ятим на хресті, але взявши на себе гріхи людей, тим самим звільняючи їх від них.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона точно відтворює зразок та характеризується великою впізнаваністю, адже постать Ісуса Христа є відомою у всьому світі, яку важко сплутати з будь-яким іншим тлумаченням.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора. У книзі «Хроніки Нарнії» Аслан помирає замість зрадника, будучи невинним, а потім воскресає, так само як і Ісус Христос згідно подіям, описаним в Біблії.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиленням на певний біблійський факт, а також характеризує персонажа як самовіддану істоту, яка готова пожертвувати власним життям заради вищої цілі.

*Aech had selected an **RX-78 Gundam** mech from the original Mobile Suit Gundam anime series, one of his longtime favorites [дод. 18]*

У даному реченні, яке було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «**RX-78 Gundam**». Згідно сюжету, подруга головного героя Ейч для фінальної битви з угрупованням ІОІ на планеті Хтонія обрала для себе робота моделі «**RX-78 Gundam**».

Робот, описаний в книзі «Першому гравцеві приготуватися» є алюзією на однойменного робота з аніме серіалу "мобільний воїн Гандам", у цьому творі описується 2179 рік. Внаслідок перенаселеності Землі людство розширило можливості польотів в космос і створило гігантські колонії під назвою «сторони». Одна з них, Сторона-3, бажаючи відокремитися від Землі, оголошує метрополії війну. Проголосивши себе Герцогством «Зіон», заколотники роблять масований наступ. Серіал починається з нападу Зіона на «Сторону-7», що виробляє прототипи нового озброєння Землі. Жителі евакуюються з колонії. Серед них виявляється Амуро Рей, який випадково виявив, як занурюють в корабель мобільний обладунок **RX-78-2 Gundam**. Захоплений технікою, підліток забирається всередину, активує механізм і відображає атаку Зіона.

Дана алюзія є частиною складносурядного, розповідного, неокличного речення, що складається з числівника «**RX-78**» та іменника «**Gundam**», що стоїть в знахідному відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має ніякого відношення до літератури, релігії або історії. Проте дана алюзія є посиланням на однойменного робота із популярного аніме серіалу, з якого було взято дане запозичення.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *неатрибутивною*. Вона була взята із японського аніме серіалу, з яким знайома відносно невелика

кількість людей. Тому, у широкому масштабі, дана алюзія може бути зрозумілою далеко не всім.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у широкому контексті та розкриває основне повідомлення автора. У даному випадку стосовно певного робота, який приймав участь у бойових діях.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* функцію. Тобто дана алюзія є посиланням на певного робота.

*I seemed to hover in midair for a moment, like Wile E. Coyote in the old Roadrunner cartoons. Then I plummeted straight down. I made a desperate grab for the open gate in front of me, but it was well out of reach [дод. 19]*

Даний уривок було узятو із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Wile E. Coyote*». За сюжетом книги головний герой зі своїми двома друзями намагається відкрити двері останнього випробування, та за мить до цього вони помирають від вибуху, який зруйнував усе можливе в великому діапазоні. Проте головний герой отримує друге життя та воскресає на тому ж місці де помер. Після цього двері вже висіли на висоті декількох десятків метрів над створеним нещодавно виром. Головний герой намагався дістатися до дверей, та не зміг, лише завис на деякий час в повітрі, наче койот з мультфільму та полетів до виру.

Мультиплікаційний персонаж, описаний в даному уривку книги «Першому гравцеві приготуватися», є алюзією на одного із головних персонажів мультсеріалу Looney Tunes, Вайлі І. Койота, який був одним із головних антагоністів.

Дана алюзія є частиною складнопідрядного, розповідного, неокличного речення, що складається з власної назви «*Wile. E.*» та іменника «*Coyote*», що стоїть в називному відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі підмета.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має відношення до літератури, міфології або релігії. Проте дана алюзія є посиленням на героя мультиплікаційного серіалу Looney Tunes.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона є досить відомою, адже даний мультсеріал є досить популярним.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора, а саме те, що мова йде про одного з головних героїв певної мультиплікації.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* функцію. Тобто дана алюзія є посиленням на певного персонажа,

*My avatar had the same level and ability scores I'd had previously, but my inventory was completely empty except for one item—the quarter I'd obtained after playing my perfect game of **Pac-Man** on Archaide [дод. 20]*

Це речення було узяті із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «**Pac-Man**». За сюжетом книги, після епічної поразки, Персиваль отримує друге життя та його персонаж перероджується у тому ж місті де він помер, Та лише з одним нюансом його персонаж втратив своє зброяження та знаходиться у стандартній одязі персонажа новачка, також його інвентар зовсім пустий, окрім одного предмета четвертака якого він нещодавно виграв у грі Пекмен.

Гра Пекмен, описана в даному уривку книги «Першому гравцеві приготуватися», є алюзією на найвідомішу гру вісімдесятих та дев'яностих років. Це відеогра, яка вперше вийшла в 1980 році в Японії. Її випуск змінив всю індустрію відеоігор свого часу і вплинув на різні сфери культури. За грою був знятий серіал і випущений музичний альбом «Pac-Man Fever», що включав треки з назвами популярних на той час ігор. Головний герой,

Пекмен, з'являється більш ніж в 30 офіційно ліцензованих іграх і продовженнях, а також у незліченних неофіційних підробках.

Дана алюзія є частиною складносурядного, розповідного та неокличного речення, що складається лише з одного іменника «*Rac-Man*», що стоїть в родовому відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має ніякого відношення до літератури, релігії або історії. Проте дана алюзія є посиланням на популярну комп'ютерну гру, з якої також беруть певні запозичення.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *неатрибутивною*. Вона була взята із комп'ютерної гри, в яку грає лише певна категорія людей. Тому, у широкому масштабі, дана алюзія може бути зрозумілою далеко не кожному.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора. У даному випадку стосовно певної комп'ютерної гри.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* функцію. Тобто дана алюзія є посиланням на певну гру.

*I selected an episode of **Family Ties**, an '80s sitcom about a middleclass family living in central Ohio* [дод. 21]

Це речення було узяті із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Family Ties*», яка згадується коли головний герой дивився однойменний серіал. Власник «ОАЗИСУ» Холлідей дуже любив цей серіал, тому були шанси виявити якусь підказку, яка допомогла б в пошуках ключів. Уейд не один раз переглядав даний серіал, подивившись всі сто вісімдесят епізодів. Вони не могли йому набриднути.

Дана алюзія є частиною простого, розповідного, неокличного, двоскладного, повного та поширеного речення, що складається з двох іменників – «*Family*», що стоїть у знахідному відмінку однини жіночого роду та виступає у реченні у ролі додатка, і «*Ties*», що стоїть у знахідному відмінку множини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має ніякого відношення до літератури, релігії або історії. Проте дана алюзія є посиланням на популярний серіал, з якого було взято дане запозичення.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. У зв'язку з тим, що даний серіал є досить популярним, то посилання може бути зрозумілим для широкої аудиторії читачів.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора. У даному випадку стосовно певного серіалу.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* функцію. Тобто дана алюзія є посиланням на відомий телесеріал.

*I'd found several old flash devices in a box of his things, containing complete runs of the X-Man and Green Lantern* [дод. 22]

Це речення було узятو із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити одразу дві алюзії – «*X-Man*» та «*Green Lantern*». Це посилання на відомий фільм «Люди Ікс» та на персонажа франшизи про супергероїв – Зеленого Ліхтаря.

Дані алюзії є частиною простого, розповідного, неокличного, двоскладного, повного та поширеного речення. Перша алюзія «*X-Man*» є іменником, що стоїть у родовому відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка. Друга алюзія «*Green Lantern*» складається з прикметника «*Green*», що виступає у ролі означення та іменника «*Lantern*»,

що стоїть у родовому відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має ніякого відношення до літератури, релігії або історії. Проте дана алюзія є посиланням на популярний фільм, а також персонажа з відомої франшизи про супергероїв.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. У зв'язку з тим, що жанр фантастики є одним із найбільш популярних, то дане посилання буде зрозумілим для більшості читачів.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора. У даному випадку стосовно певного серіалу та персонажа франшизи про супергероїв.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та характеризуючу функції. Тобто дана алюзія є посиланням на телесеріал, а також характеризує певного персонажа.

*He thought it sounded like secret identity of a superhero, like **Peter Parker** or **Clark Kent*** [дод. 23]

Це речення було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити одразу дві алюзії – «***Peter Parker***» та «***Clark Kent***». Це посилання на відомий фільм «Людина-Павук» та на персонажа фільму «Таємниці Смолвіля».

Дані алюзії є частиною складнопідрядного, розповідного та неокличного речення, обидві є власними назвами, що стоять в називному відмінку однини чоловічого роду та виступають у реченні у ролі підмета.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має ніякого відношення до літератури, релігії або історії. Проте дана алюзія є посиланням на популярні франшизи про супергероїв.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. У зв'язку з тим, що франшиза про супергероїв є однією із найбільш популярних, то дане посилання буде зрозумілим для широкої аудиторії.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основну думку автора. У даному випадку стосовно персонажів франшизи про супергероїв.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та характеризуючу функції. Тобто дана алюзія є посиланням на відомий серіал, а також характеризує персонажів, які є супергероями.

*Oh, and by the way...there's no Santa Claus or Easter Bunny* [дод. 24]

Дане речення було узяті із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити одразу дві алюзії – «*Santa Claus*» та «*Easter Bunny*». Вони згадуються коли головний герой висловлював своє ставлення щодо даних символів, підкреслюючи те, що він в них не вірить і вважає брехнею, що вони є вигаданими як зубна фея.

В цьому реченні присутні посилання на Санту-Клауса, якого вважають символом Нового Року, святковим персонажем та чарівником, якого ототожнюють з Миколаєм Чудотворцем. Прийнято вважати, що даний персонаж в образі будь-якої людини робить іншим сюрпризи на Новий Рік та дарує подарунки.

Також в даному реченні присутнє посилання та іще один символ релігійного свята – Великодня. Прийнято вважати, що Пасхальний заєць розмальовує крашанки до Великодня та ховає їх у саду, які на наступний ранок шукають люди.

Дані алюзії є частиною простого, розповідного, двоскладного, повного, поширеного та неокличного речення. Перша алюзія є власною назвою «*Santa Claus*», що стоїть у родовому відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка. Друга алюзія «*Easter Bunny*» складається з двох

іменників, що стоять у родовому відмінку однини чоловічого роду та виступають у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дана алюзія є *релігійною*. Вона відсилає до таких постатей, як Санта Клаус та Пасхальний Заєць, які є символами сучасних християнських свят, таких як Новий Рік та Великдень.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона точно відтворює зразок та характеризується великою впізнаваністю, адже дані символи є відомими для кожної людини, яка відвідує православну церкву.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора. У даному випадку – про символи сучасних християнських свят.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певний релігійний факт, а також характеризує символи, з якими асоціюють такі свята, як Новий Рік та Великдень.

*Try not to break your neck, climbing around out there, OK, Spider-Man?*

[дод. 25]

Дане речення було узятو із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Spider-Man*», яка згадується коли головний герой розмовляв із мешканцем свого будинку, який радив йому бути обережним під час прогулянки та не лазити всюди як це робить вигаданий персонаж – Людина-павук, на яку посилається автор.

Дана алюзія є частиною простого, розповідного, односкладного, неповного, поширеного та неокличного речення, що складається з двох іменників, які стоять в кличному відмінку однини чоловічого роду та виступають у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має ніякого відношення до

літератури, релігії або історії. Проте дана алюзія є посиланням на певного супергероя із жанру фантастики.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. У зв'язку з тим, що франшиза про супергероїв є однією із найбільш популярних, то дане посилання буде зрозумілим для широкої аудиторії.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основну думку автора. У даному випадку стосовно персонажа популярного фільму, який є супергероєм.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та характеризуючу функції. Тобто дана алюзія є посиланням на відомий фільм, а також характеризує певного фантастичного персонажа.

*Miss G was super-religious and spend most of her time in the OASIS, sitting in the congregation of one of those big online mega-churches, singing hymns, listening to sermons, and taking virtual tours of the **Holy Land*** [дод. 26]

Дане речення було узяті із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Holy Land*», яка згадується коли автор описував думки головного героя стосовно однієї жінки, яку він вважав занадто релігійною.

Дана алюзія є посиланням на країну Ізраїль, яку іншими словами називають Святою Землею, де народився та був похований Ісус Христос.

Дана алюзія є частиною складносурядного, розповідного та неокличного речення, що складається з прикметника «*Holy*», що виступає у ролі означення та іменника «*Land*», що стоїть в родовому відмінку однини жіночого роду та виступає у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дана алюзія є *релігійною*. Вона відсилає до Святої Землі, якою називають Ізраїль і яка є священним місцем для багатьох віруючих різних релігій. Зокрема багато людей приїжджають в Ізраїль аби побачити Стіну Плачу та побувати у Храмі Гроба Господня.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона точно відтворює зразок та характеризується великою впізнаваністю, адже Свята Земля є відомим місцем, де бажає опинитися кожен.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора. Дане посилання також зачіпає і історію Ісуса Христа, найважливішої постаті в Біблії.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певний релігійний факт, а також характеризує певну країну, земля якої вважається священною.

*It was also where I conducted my ongoing quest to find Halliday's **Easter Egg*** [дод. 27]

Дане речення було узятو із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Easter Egg*», що є «пасхальним яйцем», яке і було метою проходження всієї гри. Холлідей перед смертю залишає заповіт, згідно з яким він заклав у гру три ключі і «пасхалку». Відшукавши їх і пройшовши крізь лабіринти оазису, гравець отримає всі його багатомільярдні статки. Битва за головний приз починається відразу після оголошення заповіту, проте через кілька років ніхто так і не зміг знайти першу підказку. Геніальний Розробник був схиблений на культурі 1980-х рр., що змушує мисливців за пасхальним яйцем Холлідея вчити напам'ять фільми, серіали, пісні та події того часу в надії, що це допоможе розгадати головоломки.

Кожен гравець намагався знайти пасхальне яйце щоб отримати власність Холлідея, зокрема всі гравці намагалися заважати дістатися призу співробітникам компанії IOI, щоб світ не опинився у ще більшому занепаді ніж він був. По прочитанні даної книги, ми дізнаємося, що головному герою вдалося знати пасхальне яйце.

Дана алюзія є посиланням на символ Великодня – крашанки, які люди фарбують щороку на свято та носять їх у церкву святити.

Дана алюзія є частиною складнопідрядного, розповідного, неокличного речення, що складається з двох іменників, що стоять у знахідному відмінку однини чоловічого роду та виступають у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвіна, дана алюзія є *релігійною*. Вона відсилає до символу свята Великодня, яким традиційно вважають пасхальні крашанки.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона точно відтворює зразок та характеризується великою впізнаваністю, адже свято Великодня є дуже важливим для віруючих і тих, хто відвідує православну церкву.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора, головною думкою якого є вшанування пам'яті Ісуса Христа.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певний релігійний факт, а також характеризує певний символ релігійного свята.

*Star Wars* trivia was one of my specialties [дод. 28]

Дане речення було узято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Star Wars*», яка згадується коли головний герой розказував, що йому подобається даний фільм.

Дана алюзія є посиланням на популярну фантастичну франшизу «Зоряні Війни», де розповідається про боротьбу темних та світлих сил галактики, зокрема про перехід головного персонажа зі світлої сторони на темну.

Дана алюзія є частиною простого, розповідного, двоскладного, неокличного, повного та поширеного речення, що складається з іменника «*Star*», що стоїть у називному відмінку однини жіночого роду та виступає у

реченні у ролі підмета та іменника «*Wars*», що стоїть у називному відмінку множини жіночого роду та виступає у реченні у ролі підмета.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію не можна характеризувати жодним чином, адже вона не має відношення до літератури, міфології або релігії. Проте можна сказати, що дана алюзія відноситься до сфери кінематографу.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона точно відтворює зразок та характеризується великою впізнаваністю, адже франшиза «Зоряних Війн» існує вже майже півстоліття.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основну думку автора.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиленням на певну фантастичну франшизу.

*Same goes for the Airworld prize, which was supposed to be a **Philosopher's Stone*** [дод. 29]

Дане речення було узятو із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Philosopher's Stone*», яка є посиленням на певний предмет популярної франшизи про Гаррі Поттера, який навчався в магічному університеті Хогвартс.

Дана алюзія є частиною складнопідрядного, розповідного та неокличного речення, що складається з іменника «*Philosopher's*», що виступає у ролі означення та іменника «*Stone*», що стоїть у називному відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі підмета.

За класифікацією В.П. Москвина, дана алюзія є *літературною*. Вона відсилає до Філософського Каменю, предмету, який був головним символом першої частини книги про Гаррі Поттера, автором якої є Джоан Роулінг.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона точно відтворює зразок та характеризується великою впізнаваністю, адже

постать Ісуса Христа є відомою у всьому світі, яку важко сплутати з будь-яким іншим тлумаченням.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певний літературний факт, а саме на предмет, який згадувався в першій частині книг про Гаррі Поттера.

*The Firefly universe was anchored in a sector adjacent to the Star Wars Galaxy, with a detailed re-creation of the **Star Track** universe in the sector adjacent to that* [дод. 30]

Дане речення було узятو із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Star Track*», яка є посиланням на популярний фантастичний фільм «Зоряний Шлях», який розповідає історію персонажа, який намагається врятувати власну планету від вибуху зірки та просить мешканців про допомогу, проте йому відмовляють, за що він хоче помститися.

Дана алюзія є частиною складносурядного, розповідного, неокличного речення, що складається з двох іменників, які стоять у родовому відмінку однини чоловічого роду та виступають у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію не можна характеризувати жодним чином, адже вона не має відношення до літератури, міфології або релігії. Проте можна сказати, що дана алюзія відноситься до сфери кінематографу.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона точно відтворює зразок та характеризується великою впізнаваністю, адже франшиза «Зоряного Шляху» є дуже популярною.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основну ідею автора.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певну фантастичну франшизу.

*Due to a lack of imagination on the part of the Supply Droids' original designer, they all looked exactly like the robot **Johnny Five** from the 1986 film Short Circuit. The Sixers used these droids primarily as gofers, to run errands and fill equipment and ammo requisitions for the troops stationed outside.* [дод. 31]

Даний уривок було узято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «**Johnny Five**». За сюжетом книги, це були роботи-помічники, які були розташовані поблизу арсеналу, основним завданням котрих було виконання доручень і поповнення запасів спорядження і боєприпасів для військ, дислокованих зовні.

Роботи помічники, описані в книзі «Першому гравцеві приготуватися», є алюзією на Johnny-Five – платформу для робототехніки та Інтернету речей на JavaScript. Johnny-Five, випущений Vocorp у 2012 році, підтримується спільнотою розробників програмного забезпечення та інженерів з апаратного забезпечення.

Дана алюзія є частиною складнопідрядного, розповідного, неокличного речення, що складається з іменника «**Johnny**», що стоїть у називному відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі підмета та числівника «**Five**».

За класифікацією В.П. Москвіна, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має відношення до літератури, міфології або релігії. Проте дана алюзія є посиланням на певну Інтернет платформу.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *неатрибутивною*. Вона є досить обмеженою у своєму значенні, адже досить невелика кількість людей є знайомою з даною платформою. Отже, скоріше за все, читачу буде складно зрозуміти на що саме відсилає дана алюзія.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора, а саме те, що мова йде про певного робота.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певну платформу, а також характеризує робота, який був помічником.

### 2.3. Багатокomпонентні алюзії та їх функції в художньому дискурсі

*I noticed that Halliday had added an old eight-track tape player to the cockpit control panel. There was also a rack of eight-track tapes mounted over my right shoulder. I grabbed one and slapped it into the deck. **Dirty Deeds Done Dirt Cheap** by AC/DC began to blast out of the robot's internal and external speakers, so loud it made my chair vibrate* [дод. 32]

У даній фразі, яка була взята із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «*Dirty Deeds Done Dirt Cheap*». У цьому моменті книги, коли герой вмикає музику, починає лунати пісня Dirty Deeds Done Dirt Cheap групи AC / DC. Дана алюзія була використана автором твору щоб дати читачеві краще зрозуміти конкретні речі, а також допомогти відчувати атмосферу того, що відбувається.

Дана алюзія є частиною складнопідрядного, розповідного, неокличного речення, що складається з прикметника «*dirty*», що виступає у реченні в ролі означення, іменника «*deeds*», що стоїть в називному відмінку множини середнього роду та виступає у реченні в ролі підмета, дієслова «*done*», що стоїть в минулому часі дійсного способу та виступає у реченні в ролі присудка, іменника «*dirt*», що стоїть в називному відмінку однини жіночого роду та виступає в реченні у ролі підмета та прикметника «*cheap*», що виступає у ролі означення.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію не можна характеризувати жодним чином, адже вона не має відношення до літератури,

міфології або релігії. Проте можна сказати, що дана алюзія відноситься до сфери музики.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона точно відтворює зразок та характеризується великою впізнаваністю, адже даний музичний гурт є дуже популярним та більшість його пісень є відомими людям.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основне повідомлення автора, що герою також подобається даний музичний гурт.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиланням на певний музичний гурт та на популярність його пісень.

*A few others stood by the ancient stereo currently blasting the «Wild Boys» by Duran Duran, browsing through Aech's giant rack of vintage cassette tapes* [дод. 33]

У даній фразі, яка була взята із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «*Wild Boys*» by *Duran Duran*, яка подобається головному герою та яка є посиланням на однойменну пісню.

Дана алюзія є частиною складнопідрядного, розповідного, неокличного речення, що складається з прикметника «*Wild*», який виступає у ролі означення, іменника «*Boys*», що стоїть у знахідному відмінку множини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка, а також є наявною власна назва «*Duran Duran*», що стоїть в орудному відмінку однини чоловічого роду та виступає у реченні у ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію не можна характеризувати жодним чином, адже вона не має відношення до літератури, міфології або релігії. Проте можна сказати, що дана алюзія відноситься до музичної сфери.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона точно відтворює зразок та характеризується великою впізнаваністю, адже дана пісня та її виконавець є досить відомими.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту та розкриває основний задум автора.

У даному реченні алюзія виконує *оказіональну* та *характеризуючу* функції. Тобто дана алюзія є посиленням на певного співака та його пісню.

*Then Halliday began to disappear. He smiled and waved good-bye as his avatar slowly faded out of existence. "Good luck, Parzival", he said. "And thanks. Thanks for playing my game" Then he was completely gone.* [дод. 34]

У даній фразі, яка була взята із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися» можна виділити алюзію «*Thanks for playing my game*». Згідно сюжету книги, головний герой грає в гру під назвою «ОАЗИС», та приймає участь в ігрових діях по знаходженню «пасхального яйця». Коли він проходить гру та виграє, творець гри віддає йому приз та дякує йому за те що Персиваль зіграв у його гру. Ця фраза є алюзією на гру «*Super Mario 64*» де після проходження гри та після фінальних титрів цю фразу каже сам Маріо.

Дана алюзія є частиною простого, розповідного, односкладного, неповного та поширеного речення, що складається з дієслова «*thanks*», що стоїть в теперішньому часі дійсного способу та виступає у реченні в ролі присудка, іменника «*playing*», що стоїть в знахідному відмінку однини та виступає у реченні в ролі додатка та іменника «*game*», що стоїть в знахідному відмінку однини жіночого роду та виступає у реченні в ролі додатка.

За класифікацією В.П. Москвина, дану алюзію неможливо характеризувати жодним чином, адже вона не має ніякого відношення до міфології, релігії або літератури. Проте дана алюзія відсилає до сучасної комп'ютерної гри «*Super Mario 64*», звідки і була запозичена одна із

головних фраз Холлідея, коли він наостанок подякував Уейду за те, що він грав у його гру.

За класифікацією В.І. Жельвіс дана алюзія є *атрибутивною*. Вона вживається у своєму прямому значенні та передає головну думку автора.

За класифікацією Т.В. Ларіної, дана алюзія є *домінантною*. Вона реалізується у контексті всього тексту.

У даному реченні алюзія виконує *текстоструктуруючу функцію*. У ньому здійснюється розкриття певної теми, яке об'єднує всі його частини в інформаційну єдність. А саме подяка автора гри гравцеві, що в неї грав, і становлячись її власником, бажав її використати в благих цілях.

Отже, ретельно дослідивши вживання алюзій у художніх творах, зокрема у науково-фантастичному романі Ернеста Клайна «Першому гравцеві приготуватися», ми дійшли до висновків, що у даній книзі існує значна кількість алюзій у зв'язку із тим, що сюжет твору полягав у знаходженні підказок, які могли б допомогти знайти головний приз. Ці підказки і були посиленнями на певні факти, явища та постатей, завдяки чому нам вдалося знайти чимало алюзій на основі даної книги.

В процесі дослідження ми дізналися, що алюзії можуть відсилати до подій, персонажів та явищ будь-якого типу. Таким чином, нам вдалося виокремити чимало видів алюзії, зокрема, міфологічні, історичні, релігійні, біблійні, літературні та багато інших. Також ми дійшли до висновку, що найчастіше зустрічаються доміантні та атрибутивні алюзії, які реалізуються в контексті всього тексту та характеризуються широкою впізнаваністю. Проте, також зустрічаються неатрибутивні та локалізовані алюзії, які є посиленнями на маловідомі факти і не є зрозумілими для широкої аудиторії.

Розглянувши функції алюзій в художніх творах, ми дійшли до висновку, що найчастіше алюзії виконують функцію характеристики та оказіональну функцію. Вони характеризують певний предмет, подію та явище та використовуються у ситуації, де є доцільним згадати певний факт.

Також ми дізналися, що за будовою алюзії бувають однокомпонентними, двокомпонентними та багатоконпонентними. Ми помітили, що найчастіше зустрічаються двокомпонентні алюзії, що становить 50% їх використання у художніх творах. Далі йдуть однокомпонентні алюзії, які становлять 40% та багатоконпонентні алюзії, які зустрічаються найрідше та становлять лише 10%.



**Діаграма 2.1. Вживання алюзій в художній літературі**

## РОЗДІЛ 3

### СПЕЦИФІКА ПЕРЕКЛАДУ АЛЮЗІЙ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

В період постійної глобалізації чимало творчих видів діяльності зазнають суттєвих видозмін. Зокрема, це стосується і світової літератури, яка постійно розширює свої межі та поповнюється великою кількістю нових видань. Наразі можна знайти безліч жанрів художніх творів, від міфологічних до фантастичних. Кожні із них спрямовані донести до читача певну думку, допомогти зрозуміти сенс того чи іншого твору, а також замислитися над порушеними у певній книзі питаннями. Всі без виключення твори беруть свій початок, засновуючись на певних подіях різного характеру, а отже мають власне першоджерело. Кожен художній твір тим чи іншим чином відсилає до певних фактів, людини або навіть вигаданих персонажів. Саме тому явище алюзії досліджується мовознавцями з різних точок зору, зокрема актуальним залишається пошук способів їх перекладу.

Варто зазначити, що саме жанр фантастики привертає особливу увагу дослідників. Створюючи книгу в даному жанрі, автор зазвичай, робить чимало посилань на певні факти. Таким чином, ми обрали фантастичний роман Ернеста Клайна «Першому гравцеві приготуватися», на основі якого буде доцільно проаналізувати знайдені алюзії з різних точок зору, зокрема дослідити найбільш адекватні способи їх передачі українською мовою.

#### 3.1. Переклад алюзій за допомогою семантичного еквіваленту

*Oh, and by the way, sorry to disappoint, but there is no **Tooth Fairy**, it is a lie, so deal with it.* [дод. 35]

*І до речі, не хочу розчаровувати, але **Зубної Феї** також не існує. Брехня це все, тож вибачай.*

У даному реченні, яке було взяте із книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію *Tooth Fairy*, що означає казкового персонажа, який, згідно з легендою, дає дитині подарунок або невелику суму грошей замість його молочного зуба, який випав. Зазвичай дитина кладе свій молочний зуб під подушку, а вранці знаходить приємний сюрприз. Метою Зубної Феї вважається компенсація за біль або неприємності, спричинені випадінням зуба. До того ж вважається, що ритуал Зубної Феї допомагає дітям зрозуміти різницю між реальністю та фантазіями.

При перекладі даної алюзії ми використали таку перекладацьку трансформацію, як семантичний еквівалент. Перше слово «Tooth» ми переклали його першим значенням, адже в українській мові існує точний відповідник даного слова, тому немає потреби у пошуках іншого засобу перекладу. Друге слово «Fairy» ми також переклали за допомогою семантичного еквівалента, адже в українському тлумачному словнику слово «Фея» також записане першим значенням даного англійського оригіналу і вживається у його прямому сенсі.

Дана алюзія допомагає краще зрозуміти емоційне ставлення головного героя до людей із реального світу. Уейд вважав, що вони приховували правду про справжній рівень життя, тому в нього не було до них жодної довіри. Він був впевнений, що довіри не існує, так само як і Зубної Феї, персонажу із дитячих казок. Даний спосіб перекладу є найбільш адекватним, адже даний вираз вважається традиційним у вживанні людей слов'янських країн. Він також допомагає зберегти сенс висловлювання та залишити вираз максимально зрозумілим для аудиторії реципієнтів.

*The crystal doorway hung in the air directly ahead, just a few yards away. It reminded me of the floating door in the opening credits of the original **Twilight Zone**.* [дод. 36]

*Кришталеві Ворота парили зовсім поруч, в парі метрів від мене. Картина нагадувала вступні титри оригінального серіалу «Сутінкова зона»*

Це речення було узяті із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Twilight Zone*». За сюжетом книги Парсифаль, намагаючись знайти головний приз гри, бачить двері які парять у двадцяти метрах над поверхнею. Він порівнює побачене з дверима, які бачив у фільмі «Зона сутінків».

Левітуючі двері, описані в даному уривку книги «Першому гравцеві приготуватися», є алюзією на науково-фантастичний телесеріал 1959 року, який зачіпає соціально важливі проблеми суспільства, базуючись на культурних змінах сучасного світу. Одного разу хлопчик знайшов загадковий об'єкт-пристрій, здатний показувати захоплюючі, але страшні історії. Кожна розповідь впливала на свідомість, формуючи його особистість в процесі дорослішання. Роки по тому герой стає оповідачем і вирішує відкрити світу можливості таємничого пристрою. Але виконати затію виявляється не так просто, оскільки об'єкт працює в специфічному вимірі, недоступному багатьом людям, - сутінковій зоні. Найзвичайніші на вигляд двері у цьому творі виконують роль порталу між двома світами: звичайним світом та сутінковою зоною.

Перекладаючи дану алюзію, ми використали одразу дві перекладацькі трансформації, такі як семантичний еквівалент та транскодування. Перше слово «*Twilight*» ми переклали за допомогою семантичного еквівалента, адже даний прикметник є тією ж частиною мови у перекладі та вживається у тому самому значенні. Друге слово «*Zone*» ми переклали за допомогою транскодування, оскільки відповідник у мові оригіналу має схожу графічну форму, яка трансформувалася внаслідок особливостей фонетики даної мови.

Обрані нами перекладацькі трансформації при перекладі даної алюзії є найбільш адекватними, адже вони дають змогу максимально точно та чітко відтворити сенс оригінальної алюзії. Завдяки ній нам вдалося передати ідею автора, розповісти про фільм «Сутінкова зона», який згадував головний

герой, побачивши летючі двері. Застосовані нами трансформації також допомогли уникнути ймовірності, що читач може неправильно зрозуміти дану алюзію, адже вона є досить тічкою, що робить посилання максимально зрозумілим.

*Artemis and I even teamed up for a few quests. We visited the planet Goondocks and finished the entire **Goonies** quest in just one day.* [дод. 37]

*Кілька квестів ми навіть пройшли разом із Артемідою. Ми вирушили на планету Гун Доке і всього за день виконали весь квест «**Бовдури**».*

У цьому реченні, яке було узято з книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «**Goonies**». За описаною у книзі події, Парсифаль зі своєю дівчиною пройшли квест створений по однойменному фільму «Бовдури».

У даному реченні з книги «Першому гравцеві приготуватися» автор робить алюзію на фільм «Бовдури». Основний сюжет фільму йде про друзів-підлітків, які знаходять стару карту скарбів та вирушають на їх пошуки.

При перекладі даної алюзії ми скористалися засобом семантичного еквіваленту. Оригінальна алюзія має точний відповідник у мові перекладу, тому ми переклали її саме її першим значенням, що дозволяє точно відтворити сенс алюзії та не потребує пошуку інших засобів перекладу.

Застосувавши даний засіб перекладу, нам вдалося максимально точно передати задум автора стосовно даної алюзії. Ми знайшли її точний відповідник, щоб у читача була можливість краще зрозуміти зміст оригіналу та уловити задум іншомовного автора. До того ж, дана алюзія відсилає до певного фільму, тому було вкрай важливо підібрати такий засіб перекладу, щоб передача іншою мовою залишалася максимально точною.

***The Copper Key** awaits explorers in a tomb filled with horrors. But you have much to learn if you hope to earn a place among the high scorers. He*

*appeared exactly as he did on the cover of the original Tomb of Horrors module.*

[дод. 38]

*Мідний ключ чекає дослідників у гробниці, сповненій жахів. Але вам потрібно багато чого навчитися, якщо ви сподіваєтеся зайняти місце серед найкращих. Він з'явився так само, як на обкладинці оригінального модуля Могили жахів.*

Цей уривок було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*The Copper Key*». За сюжетом, описаним у книзі, перший ключ пов'язаний з класичним ігровим сценарієм Tomb Of Horrors для настільної рольової гри Dungeons & Dragons. У книзі Парсифаль знаходить в OASIS точну копію підземелля з гри, і саме там Холлідей ховає перший ключ.

«*The Copper Key*» є алюзією на модуль «гробниця жахів», написаний одним з творців D&D Гері Гайгексом. Він орієнтувався на свою постійну ігрову групу, що воліла складні битви і високий ризик. Тому Tomb of Horrors розрахована на сильних за мірками гри героїв 10-14 рівнів. Маючи смертоносні пастки і секретні ходи, лабіринти гробниці ведуть до могутнього короля-ліч Асерака. Здолати його може тільки дуже «прокачана» група героїв, лише за допомогою артефактів і заклинань.

Перекладаючи дану алюзію, ми використали засіб семантичного еквіваленту одразу для обох слів. Адже обидва слова, «Copper» та «Key» мають точні відповідники в українській мові. Вони вживаються у тому самому вигляді та значення та не втрачають свого змісту у процесі перекладу, тому можуть бути передані їх першим значенням.

Ми змогли передати основну ідею автора при перекладі даної алюзії – розповісти про один із трьох ключів, перший із яких головний герой зміг добути самотійно. Оскільки ми змогли знайти точний відповідник даної алюзії, то переклали саме таким чином, переконавшись у тому, що даний варіант зберігає сенс алюзії та не спотворює його. Таким чином, вона

залишається зрозумілою для реципієнтів та краще дає зрозуміти на що саме йде посилання.

*The captain conceals the **Jade Key** in a dwelling long neglected. But you can only blow the whistle once the trophies are all collected.* [дод. 39]

*Капітан ховає **Нефритовий Ключ** у будинку, давно занедбаному. Але ти можеш тільки посвистати у свисток щойно всі трофеї будуть зібрані.*

Цей уривок було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «**Jade Key**». За сюжетом, описаним у книзі, якщо перший ключ Уейд знайшов сам, то другого ключа знайшли його друзі Артеміда та Ейч. Виявилось, що в другому чотиривірші мова йде про відеогру Zork для старого комп'ютера TSR-80 Model III. Це пригодницький текстовий квест, одна з перших інтерактивних художніх ігор. Якщо в оригінальній версії гри весь геймплей проходив на подобі переписки гри з користувачем, де гра описувала подію яка трапляється, у відповідь на що гравець вводив команди, то у книзі гра отримала модифікацію, та предстала перед читачами не як чат з повідомленнями, а вже справжнім світом з ретельно промальованими тривимірними рівнями, відтвореними за описами з оригіналу.

Дана фраза є алюзією на серію текстових пригодницьких комп'ютерних ігор під назвою Zork фірми Infocom. Перша гра вийшла в 1978 році і називалася Zork I: The Great Underground Empire. За сюжетом цієї гри гравець в ролі безіменного героя досліджував зруйновану підземну імперію. Гра виводила на монітор опис ситуації, а користувач вводив команди, змушуючи персонажа виконати ту чи іншу дію.

При перекладі даної алюзії ми застосували такий засіб перекладу, як семантичний еквівалент. Обидва слова було доцільно перекласти саме за допомогою даного способу перекладу, адже нам вдалося знайти відповідники в українській мові, які допомагають передати точне значення оригінальної алюзії.

Ми змогли передати основну ідею автора при перекладі даної алюзії – розповісти про один із трьох ключів, другий із яких знайшли друзі головного героя. Оскільки ми змогли знайти точний відповідник даної алюзії, то переклали саме таким чином, переконавшись у тому, що даний варіант зберігає сенс алюзії та не спотворює його. Таким чином, вона залишається зрозумілою для реципієнтів та краще дає зрозуміти на що саме йде посилання.

*At first, I thought the neglected dwelling might be a reference to **Revenge of the Nerds**, one of Halliday's favorite films.* [дод. 40]

*Спочатку я подумав, що занедбане житло може бути посиланням на «Помсту ботаніків», один з улюблених фільмів Холлідея.*

Це речення було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «**Revenge of the Nerds**». За сюжетом книги, Парсифаль розбирає підказку до проходження другого завдання. У підказці йшла мова про старий будинок, зруйнований часом. Головний герой вважає, що це схоже на дім з фільму «Помста ботаніків».

Дане словосполучення є алюзією на «Помсту ботаніків» - фільм комедію, котрий вийшов у 1984 році. У цьому фільмі ботаніки орендують напівзруйнований будинок і лагодять його (під час класичного музичного монтажу 80-х).

Ми переклали дану алюзію за допомогою такого способу перекладу, як семантичний еквівалент. Також ми використали таку трансформацію, як опущення. Ми опустили англійський артикль «the» та прийменник «of» за недоцільністю їх використання, оскільки вони мають лише граматичне значення, яке не неможливо відтворити в українській мові, а отже немає іншого варіанту окрім їх опущення. Нам вдалося знайти точні відповідники обох інших слів із даної алюзії, які записані в українському тлумачному словнику їх першим значенням, тому немає потреби у пошуках іншого засобу перекладу.

Даний спосіб перекладу чітко відтворює значення оригінальної алюзії, саме тому нам вдалося передати ідею автора, а саме зробити посилання на фільм «Помсту ботаніків», який згадував головний герою під час проходження завдання, шукаючи підказки. Завдяки даному способу зберігається оригінальна назва фільму, що дає читачу краще зрозуміти сенс посилання.

*I made a big entrance when I arrived in my flying DeLorean, which I'd obtained by completing a **Back to the Future** quest on the planet Zemeckis.*

[дод. 41]

*Я з'явився з пафосом - підрулив до клубу на літаючому «делоріані», який отримав нагороду за виконання квесту «**Назад у майбутнє**» на планеті Земекіс.*

У цьому уривку, який було узято з книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «**Back to the Future**». За описаною у книзі події Парсифаль має автівку, яку отримав у квесті «Назад у майбутнє».

У даному реченні з книги «Першому гравцеві приготуватися» автор робить алюзію на фільм «Назад у майбутнє». Сюжет фільму обертається навколо типового американського підлітка та його друга скаженого генія, які на машині часу потрапляють у минуле та шукають шлях назад до майбутнього.

При перекладі даної алюзії, ми використали одразу декілька перекладацьких трансформацій, таких як семантичний еквівалент та опущення. Ми опустили англійський артикль «the» за недоцільністю його використання, оскільки він має лише граматичне значення, яке не неможливо відтворити в українській мові, а отже немає іншого варіанту окрім його опущення. Перекладаючи усі інші компоненти даної алюзії, ми використали засіб семантичного еквіваленту, оскільки дані слова мають точний відповідник в українській мові та можуть бути перекладені їх першим значенням.

Дані трансформації допомогли чітко передати ідею автора та зробити посилання на фільм *«Back to the Future»*, на основі якого головний герой проходив квест та зміг виграти автівку. Застосований нам спосіб перекладу дозволяє зберегти початкове значення алюзії, а також зробити її більш доступною для розуміння широкої аудиторії.

### 3.2. Особливості перекладу алюзій за допомогою транслітерації та транскрипції

*Then a booming electronic voice echoed through the void. It sounded as if it were being generated by a primitive speech synthesizer, like those used in «Q\*Bert» Beat the high score or be destroyed» - the voice announced.* [дод. 42]

*Потім лункий електронний голос луною рознісся в пустоті. Це звучало так, ніби він генерувався примітивним синтезатором мови, схожих на тих, що використовуються в КьюБерт.*

Це речення було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «Q\*Bert». За сюжетом книги Парсифаль, пройшовши завдання першого та другого етапів, потрапляє на третій етап, на якому його вітає механічний голос, який він порівнює з голосом, який чув у грі «Q\*Bert».

Голос, який почув головний герой, є алюзією на аркадну гру 1982 року «Q\*Bert». Ця гра стоїть біля витоків застосування ізометричної проекції в іграх, та алюзії на неї зустрічаються в кіно, на телебаченні, в музиці, в книгах та інших іграх таких як: «Baten Kaitos», «Rayman 2» та «America (The Book)». Головна ціль цієї гри полягає у тому, що необхідно піраміду, яка складається з кубів, перекрасити у інший колір, стрибаючи по ній та одночасно ухиляючись від монстрів.

При перекладі даної алюзії ми застосували таку перекладацьку трансформацію, як транскрипція. Даний спосіб перекладу було доцільно застосувати оскільки назва, яка має сталий вигляд у мові оригіналу, не може

бути передана у мові перекладу тим же чином через особливості фонетики. Вона має зберігати звучання оригінальної назви, саме тому ми переклали її за допомогою відтворення фонетичної форми.

Дана алюзія містить у собі основну ідею автора – повідомити про певну комп'ютерну гру, голос з якої чув головний герой під час проходження певних етапів гри. Завдяки обраному нами засобу трансформації, ми змогли зберегти фонетичну форму оригінальної алюзії та не стали шукати інших засобів перекладу, адже назва гри мала залишитися у своєму початковому звучанні щоб зберегти оригінальний вид та бути доступнішою для розуміння читачів.

*Chthonia has become the guaters' Месса* [дод. 43]

*Хтонія стала Меккою охоронців*

Це речення було узятю із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Месса*», яка згадується у романі оскільки планета Хтонія стала основним місцем подій, до того ж саме на ній можна було спостерігати значну кількість охоронців, адже в прагненні добути головний приз, створювалися масові заворушення, зокрема велася активна боротьба з компанією IOI.

Дане слово є алюзією на Мекку – священне місто мусульман. У 630 році, посиливши свою позицію, мусульмани мединської громади на чолі з пророком Мухаммедом увійшли до Мекки, місто здалося без бою, мешканці прийняли Іслам. Мекка з Каабою була перетворена на релігійний центр, і мусульмани стали молитися обличчям у бік Мекки, де вони перебували. У долині поруч із Меккою влаштовано найбільше у світі наметове містечко паломників Міна. У центрі Мекки знаходиться головна та найбільша у світі мечеть Аль-Харам, у внутрішньому дворі якої розташована головна святиня ісламу - Кааба.

При перекладі даної алюзії ми застосували таку перекладацьку трансформацію, як транскрипція. Даний спосіб перекладу було доцільно

застосувати оскільки назва, яка має сталу вимову у мові оригіналу, не може бути передана у мові перекладу іншим чином. Вона має зберігати звучання оригінальної назви, саме тому ми переклали її за допомогою відтворення фонетичної форми.

Переклад за допомогою саме цього способу перекладу дозволяє зберегти основну ідею автора – розповісти про місто Мекку, яка є священною для тих людей, які мають віру ісламу. Оскільки ми застосували спосіб транскрипції, ми зберегли оригінальний фонетичний вигляд даної алюзії та передали її сенс максимально точно.

*Then, less than fifteen minutes later, the name «Shoto» appeared in the fifth slot [дод. 44]*

*Потім, менш ніж через п'ятнадцять хвилин, в п'ятому слоті з'явилося ім'я «Шото».*

Це речення було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Shoto*»

До XIV ст. катаною називався довгий кинджал або короткий меч, заткнутий за пояс. У цей час катана виконувала роль шото. У XIV-XV ст. катаною став називатися довгий меч (відповідно, катана стала виконувати функцію дайто). Як шото при ньому став використовуватися короткий меч Вакідзасі. Таким чином, дайто та шото є класами мечів, але не назвою певної зброї. Ця обставина спричинила неправильне вживання даних термінів. Наприклад, у європейській та вітчизняній літературі катаною помилково називається лише довгий меч (дайто). Зазвичай у бою використовувався лише один із мечів дайто. Бій двома мечами одночасно ставився до екзотичної техніки Рето, яка була частиною школи Тенсін Сьоден Каторі Сінто-рю. Подібна техніка є також частиною школи Хехо Нітен Іті-рю, створеної Міямото Мусасі.

При перекладі даної алюзії ми застосували таку перекладацьку трансформацію, як транскрипція. Даний спосіб перекладу було доцільно

застосувати оскільки назва, яка має сталу вимову у мові оригіналу, не може бути передана у мові перекладу іншим чином. Вона має зберігати звучання оригінальної назви, саме тому ми переклали її за допомогою відтворення фонетичної форми.

Ми застосували засіб транскрипції, щоб точно передати характеристику мечів, які носили самураї. Дана назва є сталою, тому має відтворюватися українською мовою таким самим чином, щоб зберегти свій початковий фонетичний вигляд та залишитися зрозумілою для читачів.

*There, in front of me, at the base of this long pillar of light, stood an old coin-operated arcade game. I recognized its distinctive, angular cabinet immediately. **Tempest. Atari. 1980.** [дод. 45]*

*Переді мною, біля цього довгого стовпа світла, знаходилася стара аркадна гра, що працює на монетах. Я одразу впізнав її характерний кутовий корпус. Це була **Темпест. Атарі. 1980.***

Це речення було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «**Tempest. Atari. 1980**». За сюжетом книги Парсифаля, який успішно пройшов перші два етапи, та щоб відкрити фінальні ворота, довелося поставити рекорд в іще одній старій гри-аркаді **Темпест** від **Атарі**.

**Темпест. Атарі. 1980** є алюзією на справжню гру Темпест - аркадну відеогру в жанрі тунельного шутера, яку випустила компанія «Atari Inc.» Дизайн та програму розробив Дейв Тойрер. Ця гра увійшла в історію як перша гра з регульованим рівнем складності. У ній гравцеві було потрібно знищити якомога більше ворогів і самому не потрапити під постріл. Через свою складність і варіативність ігрового поля Темпест швидко знайшла популярність і була портована на інші платформи.

При перекладі даної алюзії ми застосували таку перекладацьку трансформацію, як транслітерація. Даний спосіб перекладу було доцільно застосувати оскільки назва, яка має сталий вигляд у мові оригіналу, не може

бути передана у мові перекладу іншим чином. Вона має зберігати вигляд оригінальної назви, саме тому ми переклали її за допомогою відтворення графічної форми.

Дана алюзія містить у собі основну ідею автора – повідомити про певну комп'ютерну гру, в якій герой поставив певний рекорд щоб відкрити фінальні ворота. Завдяки обраним нами засобів трансформації, ми змогли зберегти графічну форму оригінальної алюзії та не стали шукати інших засобів перекладу, адже назва гри мала залишитися у своєму початковому вигляді щоб зберегти оригінальний вид та бути доступнішою для розуміння читачів.

*I still didn't know what long-neglected dwelling that line referred to, or where to look for it. I visited every neglected dwelling I could think of. Recreations of the Addams Family house, the abandoned shack in the Evil Dead trilogy, Tyler Durden's flophouse in **Fight Club**, and the Lars Homestead on Tattooine. No luck finding the Jade Key inside any of them. Dead end after dead end. [дод. 46]*

*Тут я, як і раніше, тупцював на місці. Обшукав усе занедбане житло, яке тільки на думку прийшло. Будинок сімейки Адамс, розвалюху зі «Зловісних мерців», халупу Тайлера Дердена з «**Бійцівського клубу**» та ферму Ларса на Татуїні. Нефритового ключа ніде не було.*

У цьому реченні, яке було узято з книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «**Fight Club**». За описаною у книзі події Парсифаль намагається знайти ключ, який схований у старій будівлі, тому перевіряє усі відомі йому будівлі, включно халупу Тайлера Дердена з фільму «Бійцівський клуб».

У даному реченні з книги «Першому гравцеві приготуватися» автор робить алюзію на фільм «Бійцівський клуб». Основний сюжет фільму йде про Едварда Нортон та Тайлера Дердена. Едвард Нортон - звичайний

офісний робітник страждаючий депресією, Тайлер Дерден - вольова людина, яка вважає, що люди стали слабкими та ховаються у комфорті від реальності.

Виконуючи переклад даної алюзії, ми використали одразу дві перекладацьких трансформації, таких як семантичний еквівалент та транслітерація. Перше слово «Fight» ми переклали за допомогою семантичного еквівалента, адже дане слово записане в українському тлумачного словнику його першим значенням і точно відтворює сенс даної алюзії. Друге слово «Club» ми переклали за допомогою транслітерації, адже в українській мові існує слово, яке має схожий вигляд та може бути відтворений за допомогою графічної форми.

Застосувавши даний засіб перекладу, нам вдалося максимально точно передати задум автора стосовно даної алюзії. Ми знайшли її точний відповідник, щоб у читача була можливість краще зрозуміти зміст оригіналу та уловити задум іншомовного автора. До того ж, дана алюзія відсилає до певного фільму, тому було вкрай важливо підібрати такий засіб перекладу, щоб передача іншою мовою залишалася максимально точною.

*I couldn't help but grin as I read the name on the game's backlit marquee:  
**JOUST Williams Electronics, 1982** [дод. 47]*

*Я не міг не посміхнутися, коли прочитав назву гри «**JOUST Вільямс Електронікс, 1982**».*

Цей уривок було узято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «**JOUST. Williams Electronics, 1982**». За сюжетом, описаним у книзі, щоб роздобути мідний ключ, Парсифалю теж довелося битися з Асерераком. Тільки замість обміну фаерболлами або дуелі на дворучних мечях, ліч запропонував Уейду партію в «Joust», аркадну гру 1982 року, де гравці їздили верхи на страусах, намагаючись вибити противника з сідла. Joust запам'яталася як один з перших мультиплеєрних проектів, які популяризували жанр. У грі було два режими: проходити пригоди разом або битися один проти одного.

«*JOUST. Williams Electronics 1982*» є алюзією на аркадну гру «Joust», створену компанією «Williams Electronics» в 1982 році та є прототипом «Balloon Fight». Загальна картина представляє гонки на страусах по дворівневому або трирівневому поверху в межах одного екрану. Внизу знаходилася вода або лава, в залежності від рівня (правда, для гравця це значення не має, потонути можна і там, і там). Принцип гри полягав у зачепленні лапами опонента, настрибнувши зверху, і не допустити, щоб це зробили з гравцем.

Перекладаючи дану алюзію на українську мову, ми залишили оригінальну форму назви гри, а також застосували засіб транскрипції для двох інших слів. Оскільки дані слова позначають назву компанії, а також мають власну назву, то в процесі перекладу дані характеристики мають бути збережені та передаватися тим самим чином.

Дана алюзія містить у собі основну ідею автора – повідомити про певну комп'ютерну гру, в якій приймав участь головний герой щоб роздобути мідний ключ. Завдяки обраних нами засобів трансформації, ми змогли зберегти графічну форму оригінальної алюзії та не стали шукати інших засобів перекладу, адже назва гри мала залишитися у своєму початковому вигляді щоб зберегти оригінальний вид та бути доступнішою для розуміння читачів.

*What “captain” was Anorak talking about? Captain Kangaroo? Captain America? Captain Buck Rogers in the twenty-fifth century? [дод. 48]*

*Про якого «капітана» говорив Анорак? Капітана Кенгуру? Капітана Америку? Капітана Бака Роджерса у двадцять п'ятому столітті?*

Це речення було узятو із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Captain America*». За сюжетом, описаним у книзі, головний герой шукає підказки до проходження другого завдання, перебирає відомих у 80-х роках капітанів, одним з яких згадує й Капітана Америку.

Дане словосполучення є алюзією на Капітана Америку - супергероя коміксів видавництва «Marvel Comics», одного з найвідоміших персонажів у світі коміксів. Вперше він з'явився в коміксах 1940-х «Timely Comics». Капітан Америка одягнений в костюм, розфарбований на мотив американського прапора та озброєний нерушнім щитом, який часто використовується в якості зброї. Капітан Америка цілеспрямовано створений як патріотичний персонаж. Він був найпопулярнішим персонажем в період Другої Світової Війни, його часто зображували у битві з гітлерівською коаліцією держави.

При перекладі даної алюзії, ми застосували такий засіб перекладу як транслітерація. Оскільки дана алюзія є власною назвою, то саме даний спосіб перекладу є найбільш адекватним. Він зберігає точну графічну форму та відтворює алюзію у мові перекладі у тому самому вигляді як у мові оригіналу.

Застосовані нами перекладацькі засоби дозволили чітко передати ідею автора – повідомити про Капітана Америку, якого згадував головний герой під час проходження завдання. Засіб транслітерації дозволив передати алюзію саме у тому вигляді, в якому вона стояла в оригінальному варіанті, що дає можливість точно зрозуміти її значення.

*Looming directly ahead of us was the planet IOI-1, a massive chrome globe. It reminded me of the killer floating spheres in the **Phantasm** films.* [дод. 49]

*Прямо перед нами маячила планета IOI-1, масивна хромована куля. Це нагадало мені про літаючі сфери-вбивці з фільму «Фантазм».*

Цей уривок було узято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «**Phantasm**». За сюжетом, описаним у книзі, Парсифаль з Соренто, прямуючи на переговори, вилітають з бази корпорації IOI, яка знаходилась на планеті IOI-1. Ця планета мала вигляд величезної хромової кулі та нагадувала смертоносну літаючу сферу з фільмів.

Дане словосполучення є алюзією на фільм жахів «Фантазм», перша частина котрого вийшла у 1978 році. За сюжетом фільму, головний антагоніст контролював смертоносні літаючі сфери, за допомогою яких жорстоко вбивав людей. Це були «срібні сфери» з вигнутими лезами, схожі на швейцарський ніж-універсал. В них є дріль, леза, циркулярна пилка, і лазер.

При перекладі даної алюзії ми скористалися таким засобом перекладу, як транскрипція. Даний спосіб перекладу було доцільно застосувати, оскільки дана алюзія є назвою фільму, яка може бути відтворена в українській мові за допомогою фонетичної форми та зберегти початкову вимову оригіналу.

Застосувавши спосіб транскрипції, ми змогли точно відтворити дану алюзію та виконати переклад таким чином, щоб він залишився максимально зрозумілим для читача.

*I grinned at the absurd Arthurian image of the **guitar in the stone**. Like every gunter, I'd seen John Boorman's film Excalibur many times, so it seemed obvious what I should do next. [дод. 50]*

*Я посміхнувся безглуздому артурівському зображенню **гітари в камені**. Як і кожен мисливець, я багато разів бачив фільм Джона Бурмана «Екскалібур», тому здавалося очевидним, що мені робити далі.*

У цьому реченні, яке було узято з книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «**guitar in the stone**». За описаною у книзі події, Парсифаль повинен пройти завдання другого етапу, частиною якого є завдання по знаходженню ключа. Ключом виступає гітара, яка на половину знаходиться у камені, що служить їй підставкою. Це є алюзією на «Екскалібур», відому легенду про меч у камені.

У даному реченні з книги «Першому гравцеві готуватися» автор робить алюзію саме на «Екскалібур» - фільм 1981 року режисера Джона Бурмена, а саме на легенду про короля Артура, де головним предметом був меч у

камені. Цей меч має магичні властивості, який за сказанням знаходиться у камені та очікує свого володаря, адже дістати його та володіти ним може лише обраний.

При перекладі даної алюзії ми скористалися одразу кількома засобами перекладу, такими як опущення, транслітерація та семантичний еквівалент. Перше слово «guitar» ми переклали за допомогою транслітерації, адже в українській мові можливо було відтворити оригінальну алюзію її графічною формою, оскільки існує відповідник, який має схожий вигляд. Прийменник «in» було перекладено за допомогою еквівалента. Потім ми опустили англійський артикль «the» за недоцільністю його використання, оскільки він має лише граматичне значення, яке не неможливо відтворити в українській мові, а отже немає іншого варіанту окрім його опущення. Наступне слово «stone» ми переклали за допомогою семантичного еквівалента. В українській мові наявний чіткий відповідник даного слова, який записаний його першим значенням, тому цей спосіб було доцільно застосувати.

Дана алюзія дозволяє відтворити задум автора – розповісти про завдання, під час якого герой шукав другого ключа. Застосовані нами трансформації дозволили зберегти образність даної алюзії та залишити її максимально зрозумілою для читачів.

*Daito* winced, then punched his little brother in the shoulder. [дод. 51]

*Дайто* скривився і штурхнув молодшого брата в плече.

Це речення було узяті із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Daito*».

Мечі Дайто використовувалася виключно самурайським класом. Дайто була найважливішою складовою костюма самурая, його становим посвідченням. Воїни ставилися до своєї зброї відповідним чином - дбайливо стежили за її станом, тримали біля себе навіть під час сну. Інші соціальні класи могли використовувати для носіння лише вакідзасі чи танто. Самурайський етикет вимагав знімати довгий меч при вході в будинок (як

правило, він залишався у слуги або на спеціальній підставці), короткий меч самураї завжди носили при собі та використовували як особисту зброю.

При перекладі даної алюзії ми застосували таку перекладацьку трансформацію, як транслітерація. Даний спосіб перекладу було доцільно застосувати оскільки назва, яка має сталий вигляд у мові оригіналу, не може бути передана у мові перекладу іншим чином. Вона має зберігати вигляд оригінальної назви, саме тому ми переклали її за допомогою відтворення графічної форми.

Ми застосували засіб транслітерації, щоб точно передати характеристику мечів, які носили самураї. Дана назва є сталою, тому має відтворюватися українською мовою таким самим чином, щоб зберегти свій початковий вигляд та залишитися зрозумілою для читачів.

*The amount of data they had on him was staggering. It made my grail diary look like a set of **CliffsNotes*** [дод. 52]

*Було вражаючим, наскільки багато вони знали про нього. Це зробило мій щоденник Грааля схожим на набір **КліфсНоутс***

Це речення було узяті із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «**CliffsNotes**».

Дане слово є алюзією на «CliffsNotes», серію навчальних посібників для студентів. Гіди представляють та створюють літературні та інші твори у формі брошур або онлайн. Противники навчальних посібників стверджують, що вони дозволяють студентам не читати пропоновану літературу. Компанія стверджує, що сприяє читанню оригінальної роботи і не розглядає навчальні посібники як заміну цього читання.

CliffsNotes був заснований уродженцем Небраски Кліфтоном Хіллегасом у 1958 році. У 1950-х роках Хіллегас познайомився з канадським власником книжкового магазину і видавцем на ім'я Джек Коул, який випустив серію навчальних посібників під назвою "нотатки Коула". Коул переконав Хіллегаса стати дистриб'ютором своїх посібників в США,

почавши з серії, що складалася з 16 творів Шекспіра. Хіллегасс неохоче погодився і в 1958 році надрукував 33 000 примірників посібників. Поки його дружина розсилала листи знайомим, а дочка набивала конверти, Хіллегасс керував бізнесом зі свого підвалу в Лінкольні, штат Небраска. У перший рік він продав більше половини посібників, які перейменував у свою честь, і кожен наступний рік йому вдавалося збільшувати продажі. У 1964 року бізнес Хіллегасса став настільки прибутковим, що він звільнився з роботи в книжковій компанії Небраски і повністю присвятив себе написанню і поширенню своїх нотаток.

При перекладі даної алюзії ми застосували таку перекладацьку трансформацію, як транскрипція. Даний спосіб перекладу було доцільно застосувати оскільки назва, яка має сталу вимову у мові оригіналу, не може бути передана у мові перекладу іншим чином. Вона має зберігати звучання оригінальної назви, саме тому ми переклали її за допомогою відтворення фонетичної форми.

За допомогою даного способу перекладу нам вдалося відтворити точний задум автора – розповісти про серію навчальних посібників для студентів. Оскільки дана алюзія є назвою, то ми зберігаємо її форму, щоб вона мала ідентичний вигляд як у мові оригіналу, так і у мові перекладу. Таким чином, вона залишиться зрозумілою для широкого кола читачів.

*Then I knew where I was. Inside the first scene of **Monty Python and the Holy Grail**.* [дод. 53]

*Тоді я зрозумів, де я опинився. Всередині першої сцени **Монті Пайтона та Святого Грааля**.*

У цьому реченні, яке було узятим з книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «**Monty Python and the Holy Grail**». За описаною у книзі подією, увійшовши в третю браму, Уейд знову опинився у фільмі. Як і у випадку з «Військовими іграми», він мав повторювати всі дії та

фрази персонажів, тільки цього разу комедії «Монті Пайтон і священний Грааль».

У даному реченні з книги «Першому гравцеві готуватися» автор робить алюзію на «Монті Пайтон і Священний Грааль». Це фентезійна кінокомедія 1975 року британської комік-трупі Монті Пайтон, що пародує британські легенди про короля Артура. Події фільму розгортаються в середньовічній Англії 932 року, в епоху лицарів Круглого столу. Гумористично обігрується відома легенда про короля Артура, його соратників, їх поневіряння в пошуку Чаші святого Грааля. На шляху королю трапляються такі перешкоди, як комуна селян-анархо-синдикалістів, Чорний лицар, який навіть після втрати рук і ніг відмовляється визнавати поразку, і група французів-насмішників, що засіли у замку зі Святим Граалем. Зрештою, Артур потрапляє до в'язниці за вбивство відомого історика Френка.

При перекладі даної алюзії ми використали одразу декілька трансформацій, таких як опущення, транслітерація та семантичний еквівалент. Ми опустили артикль «the», оскільки він має лише граматичне значення, яке не неможливо відтворити в українській мові, а отже немає іншого варіанту окрім його опущення. Слово «Holy» ми переклали за допомогою семантичного еквівалента, адже в українському тлумачному словнику саме даний варіант записаний його першим значенням і є його точним відповідником. Всі інші слова в даній алюзії є власними назвами, які ми переклали за допомогою транскрипції та транслітерації аби при передачі на іншу мову зберегти їх графічну форму та початковий вигляд оригінальної алюзії.

Завдяки використаним нами трансформаціям ми змогли досягти бажаного ефекту та передати зміст алюзії українською мовою максимально точно. Відтворення іншою мовою зберігає вигляд англійської алюзії, до того ж, вона є власною назвою, тому має залишитися у її початковому вигляді щоб бути зрозумілою і для носіїв іншої мови.

*No time for love, **Dr. Jones**. I am searching for the Jade Key all the time. That's what I should be doing right now, in fact.* [дод. 54]

*Не до кохання зараз, **докторе Джонс**. Увесь свій час я витрачаю на пошуки Нефритового ключа. До речі, саме цим мені і варто зараз займатися.*

У цьому реченні, яке було узято з книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «**Dr. Jones**». За описаною у книзі події, Парсифаль розмовляв в чаті зі своєю дівчиною на тему кохання, та їй ця тема не сподобалась, тому вона порівняла його з доктором Джонсоном з фільму «Індіана Джонс та храм Долі».

У даному реченні з книги «Першому гравцеві приготуватися» автор робить алюзію на героя фільму «Індіана Джонс та храм Долі», де доктор Джонс зізнавався у коханні під час втечі від гангстерів.

Виконуючи переклад даної алюзії, ми використали трансформацію транскрипції. В оригінальному варіанті алюзія побудована таким чином, що у варіанті перекладу ми змогли відтворити алюзію за допомогою її фонетичної форми, що дозволило відтворити точний вигляд оригіналу.

Переклад даної алюзії дозволяє зберегти її оригінальний вигляд, оскільки вона є власною назвою, та не може бути передана іншим чином без втрати її сенсу. Саме тому її необхідно залишити у максимально наближеному вигляді до оригіналу. До того ж, даний спосіб перекладу доводить краще читачу зрозуміти дане посилання.

*I spent over an hour tweaking my avatar's hair and trying on different skins to wear to the club. I finally settled on some classic '80s-era attire: a light gray suit, exactly like the one **Peter Weller** wore in *Buckaroo Banzai*, complete with a red bow tie, along with a pair of vintage white Adidas high-tops.* [дод. 55]

*Більше години я провів, роблячи аватару зачіску та експериментуючи з різними видами. Зупинився на прикиді, який носив герой **Пітера Уеллера** у фільмі «Бакару банзай»: світло-сірий костюм, біла сорочка, червона краватка-метелик та білі вінтажні адідасовські кеди.*

У цьому уривку, який було узято з книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «*Peter Weller*». За описаною у книзі події Парсифаль, готуючись до вечірки, обирає образ для свого персонажу та зупиняє свій вибір на Пітері Уеллері, герою фільму «Бакару банзай».

У даному реченні з книги «Першому гравцеві приготуватися» автор робить алюзію на Пітера Уеллера, герою фільму «Бакару банзай». У фільмі герой вдягнений у світло-сірий костюм з білою сорочкою, червоною краваткою-метеликом та білими вінтажними адідасовськими кедами.

Перекладаючи дану алюзію, ми скористалися такими засобами, як транслітерація та транскрипція. Дана алюзія є власною назвою, а отже вона не можна бути перекладена іншим чином, окрім збереження та відтворення її графічної і фонетичної форми.

Дана алюзія була відтворена за допомогою транслітерації та транскрипції, оскільки вона відсилає до певного персонажу із фільму, тому має бути передана у своєму початковому вигляді. Саме даний спосіб перекладу допомагає точно відтворити ідею автора та уникнути будь-яких видозмін оригінальної алюзії.

*Its skies were filled with a continuous stream of flying vehicles whirring through the vertical cityscapes, and the streets below teemed with leather-clad NPCs and mirror-shaded avatars, all sporting high-tech weaponry and subcutaneous implants as they spouted city-speak straight out of Neuromancer.*

[дод. 56]

*В атмосфері невпинно снували літальні апарати, а вулицями розсікали одягнені в шкіряні прикиди непису та аватари в дзеркальних окулярах, з навороченою зброєю та кіберімплантами. Усі вони начебто зійшли зі сторінок «**Нейроманта**» Вільяма Гібсона.*

У цьому уривку, який було узято з книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «*Neuromancer*». За описаною у книзі події Парсифаль йде на вечірку, яка відбувається на планеті Неонуар.

Це планета у стилі кіберпанка, Тому всі, хто там проживають, схожі на персонажів, які зійшли зі сторінок «Нейроманта».

У даному реченні з книги «Першому гравцеві приготуватися» автор робить алюзію на «Нейромант», роман канадського письменника-фантаста Вільяма Гібсона, що вийшов 1984 року,

Виконуючи переклад даної алюзії, ми скористалися таким засобом, як транслітерація. Оскільки дана алюзія є власною назвою, вона має бути перекладеною саме таким чином, адже у мові перекладу необхідно зберегти та відтворити графічну форму оригінальної алюзії.

Ми скористалися даним засобом перекладу, оскільки дана алюзія посилає на певний літературний твір, а отже необхідно зберегти її початкову назву та передати її у максимально схожому вигляді щоб читачу легше було сприйняти сенс даної алюзії, а також зрозуміти на що саме автор намагався зробити посилання.

*«Because of the quote on the last page of the **Almanac**», - he replied. I must uneasy make, lest too light winning make the prize light. [дод. 57]*

*«Через цитату на останній сторінці **Альманаха**», - відповів він. Я повинен бути обережним, щоб приз не дістався занадто легко*

Це речення було узятو із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «**Almanac**» Це слово використовується у книзі як підказка до завдання. Коли головний герой потрапляє на третій рівень випробувань, його друзі дають йому поради та підказки щодо проходження цього рівня. Однією з них якраз виступає речення з альманаху, у якому говориться: «Я повинен бути обережним, щоб приз не дістався занадто легко». У ньому мається на увазі, що Парсифаль повинен бути уважним та не вирішувати проблему найпершим ліпшим способом, а знайти інші шляхи вирішення завдання.

Дане слово є алюзією на різновид серійного видання, названий «Альманахом». Це триваючий збірник літературно-художніх або науково-популярних творів, об'єднаних за якою-небудь спільною ознакою.

При перекладі даної алюзії ми застосували таку перекладацьку трансформацію, як транслітерація. Даний спосіб перекладу було доцільно застосувати оскільки назва, яка має сталий вигляд у мові оригіналу, не може бути передана у мові перекладу іншим чином. Вона має зберігати вигляд оригінальної назви, саме тому ми переклали її за допомогою відтворення графічної форми.

При перекладі даної алюзії ми змогли передати задум автора – розповісти про літературні збірки, які врешті стали підказкою для Уейда під час пошуків призу. Ми змогли відтворити сенс оригінальної алюзії, оскільки засіб транслітерації дозволив зберегти її початковий вигляд. Таким чином, дана алюзія залишається максимально зрозумілою для її сприйняття широкою аудиторією.

### **3.3. Специфіка перекладу алюзій за допомогою функціонального аналогу**

*Dagorath was a word in Sindarin, the Elvish language J. R.R. Tolkien had created for **The Lord of the Rings**. [дод. 58]*

*Дагоратом було словом на синдарині, ельфійською мовою, яку Дж. Р.Р. Толкін створив для «**Володаря Перстнів**».*

Це речення було узяті із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «**The Lord of the Rings**». Місце, описане у книзі «Першому гравцеві приготуватися», є алюзією на місце перебування ельфів, відоме як «дім Елронда» за сюжетом трилогії Дж. Р.Р. Толкіна «Володар Перстнів»

За сюжетом книги, головний герой Фродо дізнається про магичний перстень, що належав темному магу і був здатен негативно впливати на навколишній світ. Також читач має можливість дізнатися про подорож та перешкоди на шляху до місця, де його можна знищити.

Дану алюзію ми переклади за допомогою декількох трансформацій. Ми опустили англійський артикль «the» та прийменник «of» за недоцільністю їх використання, оскільки вони мають лише граматичне значення, яке не неможливо відтворити в українській мові, а отже немає іншого варіанту окрім їх опущення. Наступним ми використали такий засіб перекладу як функціональний аналог та переклали слово «Lord» його другим значенням, а також ми використали ту саму трансформацію і для перекладу іншого слова «Rings».

У даному випадку ми застосували саме ці перекладацькі трансформації щоб виконати переклад із дотриманням усіх норм української мови. Також ми скористалися засобом функціонального аналога при перекладі обох слів, щоб показати, що певний персонаж не просто є лордом, а саме володарем. Та ж сама перекладацька трансформація дозволяє зробити певне уточнення, що певні предмети є не просто кільцями, а саме перснями, які носять на пальцях.

Застосовані нами перекладацькі трансформації дозволяють уникнути певних неточностей в процесі перекладу. Використавши засіб аналога ми змогли уникнути дослівного перекладу та зберегти основну думку автора. Нам також вдалося уникнути абстрактності та підкреслити те, що персні належать темному володарю, а сам він є власником, а не просто лордом.

*It was a Friday night, and I was spending another solitary evening doing research, working my way through every episode of **Whiz Kids**, an early-'80s TV show about a teenage hacker who uses his computer skills to solve mysteries. I'd just finished watching the episode "Deadly Access" when an e-mail arrived in my inbox. [дод. 59]*

*Був вечір п'ятниці. Я сидів на самоті і дивився поспіль всі епізоди серіалу «Вундеркінди» про юного хакера, який розгадує всякі загадки. Коли закінчився епізод під назвою «Небезпечний доступ», у мою поштову скриньку впав лист.*

У цьому уривку, який було узято з книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «*Whiz Kids*». За описаною у книзі події Парсифаль відпочиває, дивлячись серіал «Вундеркінди».

У даному реченні з книги «Першому гравцеві приготуватися» автор робить алюзію на серіал «Вундеркінди». Основний сюжет серіалу розповідає про чотирьох десятикласників середньої школи, які використовують свої складні комп'ютерні знання, щоб стати детективами-аматорами, розкривати злочини та притягувати винних до відповідальності.

При перекладі даної алюзії ми скористалися таким засобом як функціональний аналог. Оригінальна алюзія є двокомпонентною, проте в процесі перекладу вона стала однокомпонентною, адже ми виконали переклад її другим значенням.

Застосувавши даний засіб перекладу, нам вдалося максимально точно передати задум автора стосовно даної алюзії. Ми знайшли її точний відповідник, щоб у читача була можливість краще зрозуміти зміст оригіналу та уловити задум іншомовного автора. До того ж, дана алюзія відсилає до певного серіалу, тому було вкрай важливо підібрати такий засіб перекладу, щоб передача іншою мовою залишалася максимально точною.

#### **3.4. Переклад алюзій за допомогою калькування**

*Then she'd gone to Middletown, located the gate, and made it all the way through WarGames, just a few hours after I had. [дод. 60]*

*Потім вона вирушила до Мідлтауну, знайшла ворота і пройшла «Військові ігри» всього через кілька годин після мене.*

Цей уривок було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*WarGames*». За сюжетом описаним у книзі, щоб подолати перші ворота, Уейду довелося перевтілитися у Девіда Лайтмана - головного героя фантастичного трилера «Військові ігри». Парсифаль повинен був рухатися і вести себе в точності як Девід і повторювати ті ж фрази з тією ж інтонацією.

Дана гра є алюзією на «Військові ігри», американський кінофільм 1983 року. За сюжетом цієї картини молодий хакер Девід випадково зламує комп'ютерну мережу Пентагону і знаходить там ряд складних ігор. Він і не здогадується, що на ділі запустив програму для навчання штучного інтелекту, підключеного до військового відомства США. Тепер у командуванні країни вважають, що СРСР готується до війни, і лише Девід може зупинити ядерний апокаліпсис. «Військові ігри» висувалися на «Оскар» в трьох номінаціях, але залишилися ні з чим.

При перекладі даної алюзії ми скористалися засобом калькування. Даний спосіб було доцільно застосувати оскільки дана алюзія може бути перекладена дослівно, при цьому не втрачаючи сенсу.

Скориставшись даним способом перекладу, ми змогли передати дослівно те, що прагнув сказати автор. Завдяки даному способу читачу стане зрозуміло, на який саме фільм йде посилання. Даний засіб допомагає зберегти його початковий образ.

*We bumped fists again, like the **Wonder Twins** activating their powers.*

[дод. 61]

*Ми знову стукнулися кулаками, як **Чудо-Близнюки**, які активують свої сили.*

Це речення було взято із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*Wonder Twins*». За сюжетом книги, головний герой Парсифаль розмовляв зі своїм другом Ейчем

та у кінці розмови вони стукнулись кулаками, як брат та сестра Зен та Джейн, персонажі однойменної серії коміксів.

Дане речення з книги «Першому гравцеві готуватися» є алюзією на Чудо-Близнюків («Wonder Twins»), Зена та Джейн, які вперше з'явилися в мультсеріалі у франшизі "Супердрузів" – «The All-New Super Friends Hour» в 1977 році, старої і дитячої версії знаменитої «Ліги Справедливості». Зен отримав здатність перетворюватися на воду в будь-якому агрегатному стані, а Джейн, отримала здатність перетворюватися на тварин. Їх здібності активуються, коли Чудо-Близнюки роблять «брофіст» (стукають кулаками).

При перекладі даної алюзії ми скористалися таким засобом перекладу як калькування. Даний спосіб перекладу було доцільно застосувати, оскільки дана алюзія може бути перекладена дослівно, не втрачаючи при цьому свого змісту.

Дослівний переклад допоміг чітко відтворити значення даної алюзії та зробити посилання на Чудо-Близнюків, що нагадувало даних персонажів, коли під час розмови Уейд зі своїм кращим другом стукнулись кулаками. Даний переклад не спотворює зміст алюзії та відтворює ідею автора, роблячи посилання на певних персонажів.

*For one quarter, **Black Tiger** lets me escape from my rotten existence for three glorious hours. Pretty good deal. [дод. 62]*

*На одну чверть **Чорний Тигр** дозволяє мені втекти від мого гнилого існування на три славетні години. Досить хороша угода*

У цьому реченні, яке було узятим з книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «**Black Tiger**». За описаною у книзі подією, друга брама відчинялася лише тим, хто зміг пройти всі вісім рівнів у грі для аркадних автоматів Black Tiger від Capcom (на батьківщині відома як Black Dragon). Як і з «Гробницею жахів» і Zork, у OASIS Холлідей створив тривимірний ремейк гри. Уейду довелося проходити Black Tiger від першої

особи. Але Парсифаль впорався і з цим випробуванням, витративши на нього лише три години.

У даному реченні з книги «Першому гравцеві приготуватися» автор робить алюзію на динамічний платформер про шаленого варвара, який підкорив серця геймерів того часу. Сарсом кілька разів видозмінювала гру для нових автоматів та платформ. Герой бігав із рівня на рівень, боровся з монстрами, збирав скарби, купував зілля та зброю у мудреців, що поставили лавки посеред підземелля, а наприкінці кожного рівня стикався з могутнім босом.

Виконуючи переклад даної алюзії ми застосували таку перекладацьку трансформацію як калькування. Дане словосполучення можливо було перекласти за допомогою дослівного перекладу, оскільки значення оригінального виразу при цьому зберігається.

Ми використали дану перекладацьку трансформацію щоб зберегти ідею автора, а також передати алюзію у максимально точному вигляді. Дана алюзія є посиланням на певну гру, тому, для кращого її сприйняття реципієнтом, ми відтворили її у тій самій формі, в якій дана алюзія стояла в оригінальному тексті. Отже, даний спосіб допомагає залишити її досить чіткою.

### 3.5. Особливості перекладу алюзій за допомогою експлікації

*I'd heard that dropcops had a nickname for this procedure – cutting an indent out of a fortified residence so they could arrest him. They called it doing a C-section.* [дод. 63]

*Я чув, що десантники мають прізвисько для цієї процедури - вирізання отвору в укріпленому будинку, щоб вони могли його заарештувати. Вони назвали це кесаревим розтином.*

Це речення було узятO із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «*C-section*», яка згадується в романі як метод арешту злочинців.

Дане слово є алюзією на кесарів розтин, що є однією із форм пологів, іншими словами, штучне народження дитини. Дана процедура застосовується коли у жінки є певні протипоказання до природних пологів, є певні ризики загрози для здоров'я особистого або дитини, через що їй самостійно народжувати не бажано. У такому разі проводять дану процедуру та витягують дитину методом розкриття.

При перекладі даної алюзії ми скористалися таким засобом, як описовий переклад. Оскільки в українській мові немає точних відповідників даної алюзії, доводиться виконувати переклад за допомогою пояснення. До того ж, намагаючись виконати дослівний переклад, може відбутися спотворення сенсу оригінальної алюзії.

Засіб описового перекладу допомагає відтворити значення оригінальної алюзії українською мовою максимально чітко. Виконуючи переклад саме таким чином, ми зберігаємо сенс даної алюзії, адже при збереженні її оригінального вигляду, дана алюзія би залишилася незрозумілою, оскільки в українській мові така форма не застосовується. Отже, саме переклад за допомогою пояснення точно відтворює зміст даної алюзії.

*The wrapper had folded itself into a silver origami unicorn. One of the most iconic images from **Blade Runner**.* [дод. 64]

*Обгортка згорнулася у вигляді срібного єдинорога оригамі. Це одне з найзнаковіших зображень із «Того, хто біжить по лезу».*

У цьому реченні, яке було узятO з книги «Першому гравцеві приготуватися», можна виділити алюзію «*Blade Runner*». За описаною у книзі події, тест виконує роль підказки до знаходження наступного завдання. Уейд довго думав, про який саме тест йдеться мова. Він крутив у руках папірець з написом-підказкою, поки на думку не спала асоціація з оригами з

«Того, хто біжить по лезу» Рідлі Скотта. У цей момент Уейд зрозумів, що йдеться про тест Войта-Кампфа, який у всесвіті «Того, хто біжить по лезу», дозволяв мисливцям виявляти реплікантів. Уейд знаходить наступне завдання у будівлі, яка розроблена по мотивах цього фільму.

У даному реченні з книги «Першому гравцеві готуватися» автор робить алюзію на тест Войта-Кампфа, який у всесвіті «Того, хто біжить по лезу», дозволяв мисливцям виявляти реплікантів. Мисливець ставив випробуваному кілька запитань і за допомогою спеціального приладу стежив за емоційною та емпатичною реакцією. Репліканти виглядають і поводять себе як люди, і тільки той, хто біжить по лезу, може знайти їх, провівши тест Войта-Кампфа на спеціальному пристрої, що нагадує поліграф.

Виконуючи переклад даної алюзії ми скористалися таким засобом перекладу як експлікація, який полягає у тому, щоб перекласти певний вираз за допомогою пояснення. У даному випадку алюзію неможливо було перекласти за допомогою іншого засобу перекладу щоб зберегти в українській мові її точне значення зберігаючи при цьому адекватність, тому саме переклад за допомогою пояснення є найбільш доцільним.

Переклад саме таким чином також допомагає уникнути спотворення сенсу даної алюзії, оскільки перекласти її іншим чином без втрати сенсу не є можливим. Таким чином, саме описовий спосіб перекладу допомагає зберегти основну ідею автора, а також залишити зміст алюзії максимально зрозумілим для реципієнтів.

### **3.6. Специфіка перекладу безеквівалентних алюзій**

*There seemed to be an equal number of men and women, but it was hard to tell, because nearly everyone shared my pale complexion and total lack of body hair, and we all wore the same gray jumpsuits and grey plastic shoes. We looked like extras from **THX 1138** [дод. 65]*

*Здавалося, що чоловіків і жінок була рівна кількість, але було важко сказати, бо майже у всіх була бліда шкіра та повна відсутність волосся на тілі, так само як у мене, і всі ми були одягнені в однакові сірі комбінезони та сірі пластикові туфлі. Ми виглядали як статисти від **ТНХ 1138**.*

Це речення було узяті із популярної книги «Першому гравцеві приготуватися», у якому можна виділити алюзію «**ТНХ 1138**».

Дане слово є алюзією на фантастичну драму-антиутопію 1971 року про життя XXV століття, перший повнометражний фільм режисера Джорджа Лукаса. Це повнометражний ремейк студентської короткометражки режисера Електронний лабіринт: ТНХ 1138 4ЕВ. За сюжетом, у XXV столітті люди змушені жити під землею, їхнє життя піддається жорсткому контролю з боку комп'ютерів. Як імена використовуються буквенно-цифрові комбінації. Прийнято закони, які наказують прийом низки «ліків», які блокують будь-які емоційні прояви. Люди використовуються на виробництві як обдурені раби. Будь-які прояви людських почуттів вважаються відхиленням від норми та жорстоко придушуються. Громадянин ТНХ 1138 хоче залишатися людиною та повстає проти системи.

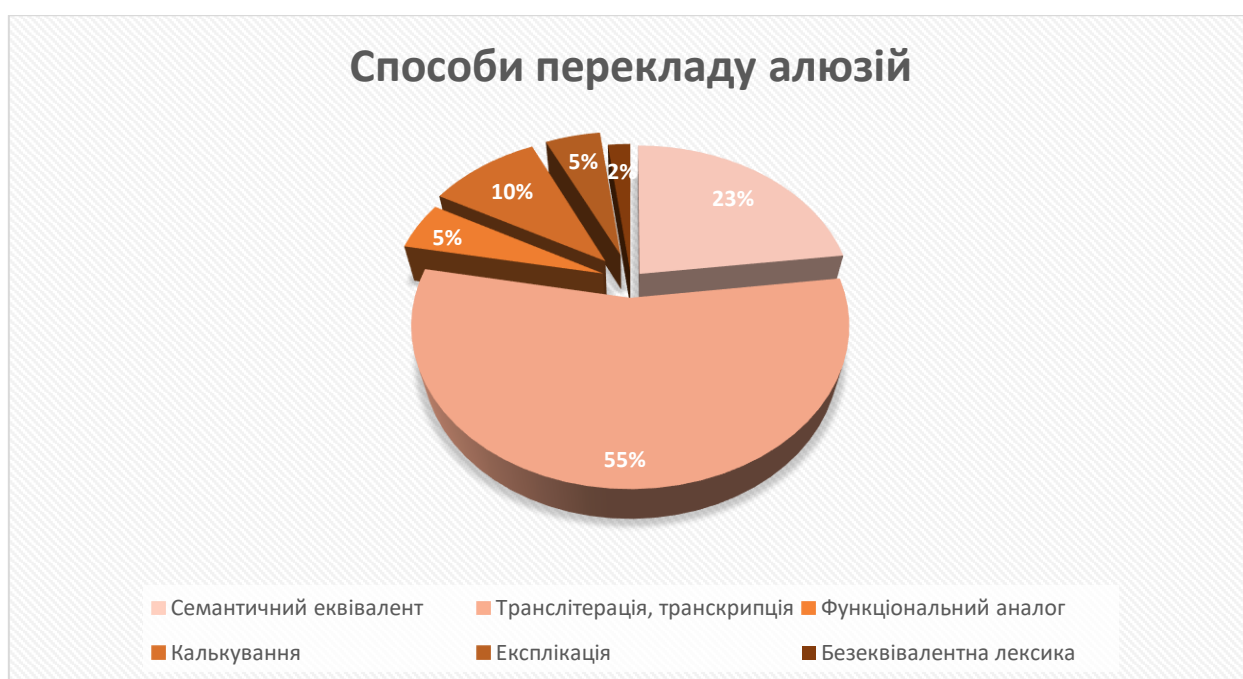
Дана алюзія є гарним прикладом безеквівалентної лексики, тому кращим варіантом у даному випадку буде залишити оригінальне написання власної назви. Даний прийом було доцільно застосувати оскільки назва, яка має сталий вигляд у мові оригіналу, не може бути передана у мові перекладу іншим чином. Вона має зберігати вигляд оригінальної назви, саме тому ми маємо залишити її оригінальну графічну форму і у тексті перекладу.

Таким чином зберігається оригінальний вигляд даної алюзії. У даному випадку такий спосіб передачі є максимально доцільним, оскільки назви або імена персонажів в обох мовах мають залишатися однаковими, або як мінімум мати дуже схожий вигляд щоб залишатися зрозумілими для читачів.

Отже, дослідивши основні способи перекладу алюзій на основі фантастичного роману Ернеста Клайна «Першому гравцеві приготуватися»,

ми дійшли до висновків, що при перекладі алюзій найчастіше зустрічається спосіб транслітерації та транскрипції, які полягають у відтворенні графічної або фонетичної форми певної алюзії. Таке явище пояснюється тим, що у даному фантастичному романі використовується дуже багато підказок по знаходженню головного призу, які так чи інакше називають певні предмети, ігри, фільми, книги, персонажів, людей, імена яких мають бути збережені в оригінальному вигляді. Отже, переклад за допомогою транслітерації та транскрипції становить 55% перекладу усіх алюзій.

Наступним засобом можна виділити семантичний еквівалент, що становить 23%, адже нам вдалося знайти алюзії, які можуть бути передані їх першим значенням. Також нам вдалося виокремити 10% алюзій, які можуть бути перекладені за допомогою калькування, тобто дослівним перекладом. Крім того, ми також змогли виконати переклад алюзій за допомогою інших засобів, таких як функціональний аналог та описовий переклад, що зустрічаються рідше і становлять лише 6% загальної кількості перекладених алюзій. Найменшою категорією є безеквівалентна лексика, яку можна зустріти найрідше, то ж вона складає 2%.



**Діаграма 3.1. Способи перекладу алюзій**

## ВИСНОВКИ

На даний момент світова література продовжує стрімко розвиватися. Вона порушує різні актуальні питання як сьогодення, так і минулого, у зв'язку із чим алюзії залишаються невід'ємною частиною художніх творів. Вони здатні зробити посилення на певний факт, спонукають згадати певні важливі події, які знаходять своє відображення і в сучасному світі, у зв'язку із чим їх дослідження залишається актуальним.

У ході написання даної дипломної роботи було виконано усі поставлені завдання, які полягали в дослідженні ступеню вивченості алюзій в сучасній лінгвістиці, зокрема на основі наукових праць таких відомих дослідників як І.Р. Гальперін, А.Г. Мамаєва, Д.Б. Гудков, Л.А. Машкова, Є.М. Анікіна, І.В. Арнольд, Д.Н. Арутюнова, В.І. Карасик, М.М. Бахтін, Н.М. Білозерова, А.А. Бодальов та багато інших; визначенні поняття алюзій та їх основних властивостей; дослідження поняття художнього дискурсу та специфіки його використання; аналізі особливостей перекладу алюзій та знаходженні найефективніших засобів їх перекладу.

Дана стилістична фігура мови слабо вивчена, що дає можливість видатним лінгвістам аналізувати феномен алюзії та вирішувати низку лінгвістичних гіпотез. До основних підходів дослідження алюзій сучасні дослідники відносять літературознавчий, лінгвостилістичний, лінгвосеміотичний, та лінгвокультурологічний підходи, Явище алюзії тісно пов'язане з явищем інтертекстуальності, а також із когнітивним та когнітивно-дискурсивним напрямком.

Представлений мовний феномен цікавий тим, що він припускає наявність у читача певного роду знань, що говорять про широкий кругозір реципієнта, і про його достатню освіченість. Ці знання відрізняються від фонових знань, оскільки вони більш детальні і виходять за межі загальної людської обізнаності. Нерідко письменники звертаються до своїх творів як

до явного соціального, історичного чи побутового факту, створюючи, при цьому, текстову алюзію.

Поява та розвиток нових парадигм лінгвістичних досліджень наприкінці ХХ ст. також дозволили розглядати алюзію, по-перше, як засіб активізації інтертекстуальних зв'язків, що викликає асоціації з попереднім створенням тексту культурою, і по-друге, як явище концептуального порядку, як один із інструментів людського мислення, що служить для концептуалізації навколишнього світу та заснований на знаходженні асоціативних взаємозв'язків між різноманітними системами понять.

На сьогоднішній день все ще немає єдиного чіткого визначення поняття алюзії. Це зумовлено тим, що за своїми властивостями алюзія близька до цілої низки інших стилістичних фігур і прийомів, таких як ремінісценція, епітроп і цитування. Проте, спираючись на визначення, запропонованими сучасними лінгвістами, можна сказати що алюзією є стилістична фігура, яка відсилає на будь-який історичний, географічний, літературний, міфологічний чи біблійний факт. Наразі алюзії можна класифікувати на атрибутивні, неатрибутивні, домінантні, локальні, релігійні, міфологічні, історичні та літературні.

Приєм алюзії давно використовується для складання та збагачення письмових та ораторських текстів. Даний стилістичний прийом необхідний для спрощення складних ідей або шляхом відсилання до вже описаних багатогранних фактів або створенням необхідного фону. У сучасному мовознавстві, літературознавстві та перекладознавстві алюзія вивчається у різних ракурсах: з погляду фразеології, у руслі вивчення міжкультурних зв'язків, під кутом проблеми інтертекстуальності, як компонент таких лінгвістичних дисциплін, як теорія власної назви, теорія референції та інших лінгвістичних напрямках. Алюзія є вербальним засобом, за допомогою якого автор можна висловити свої ідеї у більш стиснутій і короткій формі. Завдання читача полягає у побаченні цієї форми в тексті та прихованої інформації, яка в ній міститься.

Художній дискурс почав досліджуватися наприкінці ХХ - початку ХХІ століття. Саме цей період є часом появи нових літературних течій, напрямів та пошуків нових принципів організації тексту. Художній дискурс розглядається як соціокультурна взаємодія між письменником і читачем, що залучає до своєї сфери культурні, естетичні, соціальні цінності, особисті знання, знання про світ і ставлення до дійсності, систему переконань, уявлень, вірувань, почуттів, спробу змінити духовний простір людини і викликати в неї певну емоційну реакцію. Алюзії у художньому дискурсі виконують оцінну, оказіональну, текстоструктуруючу та характеризуючу функції. Також однією з основних функцій алюзій є активізація у свідомості читача певних позатекстових пластів та подання авторського тексту до співзвучних йому зовнішніх контекстах та залучення уваги до окремих стилістичних рішень.

Художній дискурс несе у собі друк культури певного етапу історії суспільства. Без розуміння цього поняття неможливо описати механізм ендемічної взаємодії культури, до якої належить читач, його персонального духовного простору та аналогічних концептів і стереотипів, підданих переосмисленню, інтерпретації та оцінці в тексті, взаємодії, що відбувається в процесі актуалізації мистецтва. Необхідним для розуміння процесу актуалізації саме художнього тексту буде також виділення безпосередньо специфіки та параметрів його організації, що відрізняють його від будь-якого іншого тексту.

У науково-фантастичному романі Ернеста Клайна «Першому гравцеві приготуватися», існує значна кількість алюзій у зв'язку із тим, що сюжет твору полягав у знаходженні підказок, які могли б допомогти знайти головний приз. Ці підказки і були посиланнями на певні факти, явища та постатей, завдяки чому було можливим знайти чимало алюзій на основі даної книги.

Алюзії можуть відсилати до подій, персонажів та явищ будь-якого типу. Таким чином, було можливим виокремити чимало видів алюзії,

зокрема, міфологічні, історичні, релігійні, біблійні, літературні та багато інших. Найчастіше зустрічаються домінантні та атрибутивні алюзії, які реалізуються в контексті всього тексту та характеризуються широкою впізнаваністю. Проте, також зустрічаються неатрибутивні та локалізовані алюзії, які є посиланнями на маловідомі факти і не є зрозумілими для широкої аудиторії.

Найчастіше алюзії виконують функцію характеристики та оказіональну функцію. Вони характеризують певний предмет, подію та явище та використовуються у ситуації, де є доцільним згадати певний факт.

За будовою алюзії бувають однокомпонентними, двокомпонентними та багатоконпонентними. Найчастіше зустрічаються двокомпонентні алюзії, що становить 50% їх використання у художніх творах. Далі йдуть однокомпонентні алюзії, які становлять 40% та багатоконпонентні алюзії, які зустрічаються найрідше та становлять лише 10%.



**Діаграма 2.1. Вживання алюзій в художній літературі**

Проблема перекладу алюзій є дуже актуальною у сучасній лінгвістиці.

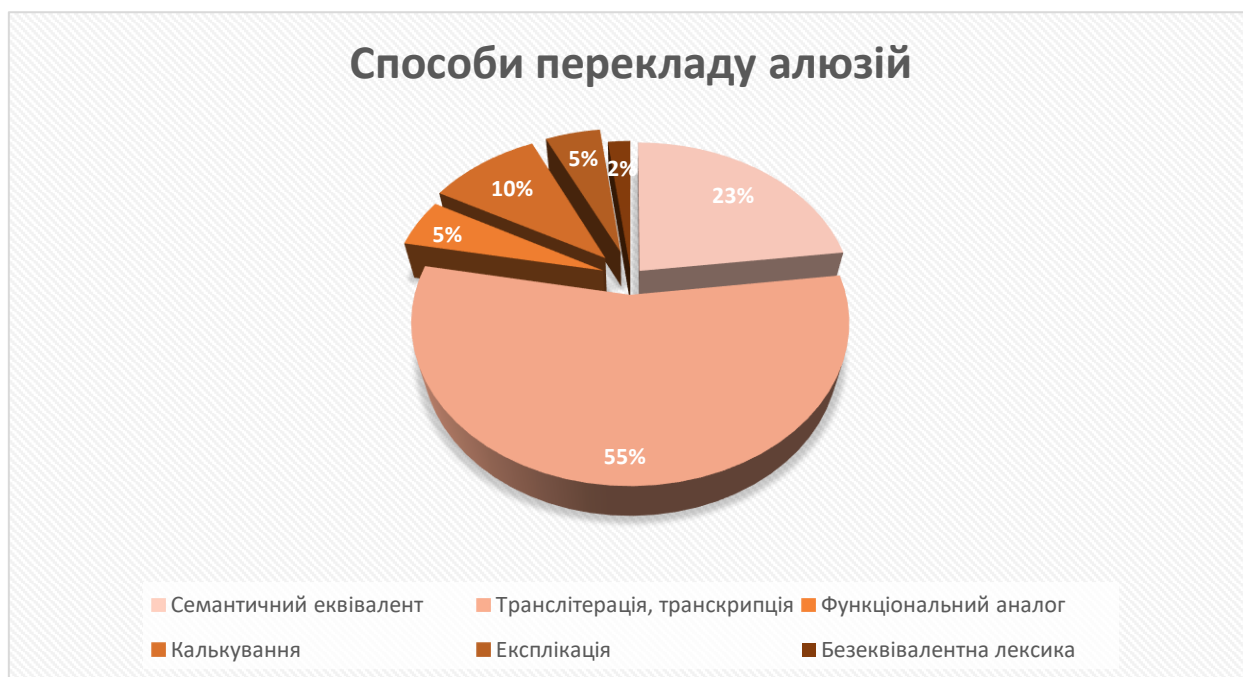
Переклад алюзій є досить складним явищем, а отже потребує від перекладача певних знань в області стилістики, адже непрофесійному спеціалісту може бути дуже складно виявити алюзію в тексті оригіналу, що може призвести до її опущення та спотворення певного вислову, який буде неправильно сприйнятий цільовою аудиторією.

Для адекватної передачі вислову у мові перекладу дуже важливо правильно та грамотно користуватися сучасними перекладацькими трансформаціями. Серед них можна виділити калькування, описовий переклад, конкретизацію, генералізацію, семантичний еквівалент, функціональний аналог, опущення, додавання, перестановку, лексичну заміну, транскрипцію, транслітерацію та багато інших. Кожен перекладач має бути добре знайомим з даними трансформаціями щоб найбільш точно передати сенс висловлювання у мові перекладу.

Таким чином, дослідивши основні способи перекладу алюзій на основі фантастичного роману Ернеста Клайна «Першому гравцеві приготуватися», можна стверджувати що при перекладі алюзій найчастіше зустрічається спосіб транслітерації, який полягає у відтворенні графічної форми певної алюзії. Таке явище пояснюється тим, що у даному фантастичному романі використовується дуже багато підказок по знаходженню головного призу, які так чи інакше називають певні предмети, ігри, фільми, книги, персонажів, людей, імена яких мають бути збережені в оригінальному вигляді. Отже, переклад за допомогою транслітерації становить 55% перекладу усіх алюзій.

Наступним засобом можна виділити семантичний еквівалент, що становить 23%, адже у книзі існує велика кількість алюзій, які можуть бути передані їх першим значенням. Також 10% становлять алюзії, які можуть бути перекладені за допомогою калькування, тобто дослівним перекладом. Крім того, ми також змогли виконати переклад алюзій за допомогою інших засобів, таких як функціональний аналог та описовий переклад, що зустрічаються рідше і становлять лише 6% загальної кількості перекладених

алюзій. Найменшою категорією є безеквівалентна лексика, яку можна зустріти найрідше, то ж вона складає 2%.



**Діаграма 3.1. Способи перекладу алюзій**

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ананьїна М.А. Проблеми передачі лінгвокультурної інформації при перекладі алюзій українською мовою / М.А. Ананьїна – *Lingua mobilis*, Уфа, 2014. – 21-25 с.
2. Анікіна Є.М. Інтертекстуальність у дискурсі ЗМІ (на матеріалі англоамериканської преси) / Є.М. Анікіна – Уфа, 2007. – 235 с.
3. Арнольд І.В. Проблема діалогізму, інтертекстуальності та герменевтики (в інтерпретації художнього тексту) / І.В. Арнольд – Прогрес, 1997. – 243 с.
4. Арнольд І.В. Проблеми інтертекстуальності / І.В. Арнольд – Вісник СпбДУ, 1992.
5. Арутюнова Н.Д. Дискурс. Мовознавство / Н.Д. Арутюнова – Великий енциклопедичний словник – 2016. – 358 с.
6. Арутюнова Н.Д. Логічний аналіз мови: Текстоутворення та інтертекст / Н.Д. Арутюнова – М.: Наука, Москва, 1989. – 235 с.
7. Бархударов Л.С. Мова та переклад. Питання загальної та приватної теорії перекладу / Л.С. Бархударов - М.: Міжнародні відносини, Рязань, 1975. – 240 с.
8. Бахтін М.М. Проблема змісту, матеріалу та форми у словесній творчості. Питання літератури та естетики / М.М. Бахтін – М.: Мистецтво, Берлін, 1976. – 10-64 с.
9. Білозерова Н.М. Семіолінгвістичні аспекти інтегративної поезики (на матеріалі українських, англійських та ірландських художніх текстів) / Н.М. Білозерова – М.: Наука, Тюмень, 2003. – 70-75 с.
10. Боброва Н.Є. Лінгвістична парадигма автора у художньому дискурсі // Гуманітарні дослідження: традиції та інновації / Н.Є. Борова – М.: Просвітництво, Саранськ, 2010. – 32-36 с.
11. Бодальов А.А. Особистість та спілкування: АПН ССРСР / А.А. Бодальов – М.: Педагогіка, Москва, 1984. – 238-272 с.
12. Васильєва Є.А. Функціональна специфіка алюзивних текстів (на матеріалі

- п'єс Т. Стоппарда «Розенкранц і Гільденстерн мертві» та «Травесті») / Є.А. Васильєва – М.: Мовні зміни, Уфа, 2011. – 24-27 с.
13. Виноградов В.В. Стилїстика. Теорія поетичної мови. Поетика / В.В. Виноградов – М.: Прогрес, 2000. – 30-36 с.
14. Влахов С.І. Неперекладне у перекладі / С.І. Влахов – М.: Наука, Волгоград, Р. Валент, 2006. – 255 с.
15. Гальперін І.Р. Нариси зі стилїстики англїйської мови / І.Р. Гальперін – М.: Просвітництво, Казань – 1958. – 250 с.
16. Гальперін І.Р. Стилїстика англїйської мови / І.Р. Гальперін – М.: Вища школа, Мадрид, 1977. – 459 с.
17. Головін Б.М. Мова та статистика / Б.М. Головін – М.: Просвітництво, 1971. – 485 с.
18. Горошко Є.І. Соціопсихологічна та культурна парадигми автора у художньому тексті (на матеріалі творів Дж. Апдайка) // XXXIII Огаревські читання: матеріали наук / Є.І. Горошко - конф. Саранськ, 2005. – 155-156 с.
19. Гудков Д.Б. Деякі особливості функціонування прецедентних висловлювань / Д.Б. Гудков – Вєст. Моск. ун-ту. 1997. – 110 с.
20. Гузь М.М. Інтєртекстуальні зв'язки базисного тексту та тексту пародії: (На матеріалі нїм. прозаїч. пародії) / М.М. Гузь – М.: Наука, 1997. – 195 с.
21. Гуо Х. Особливості дискурсу художнього твору / Х. Гуо – М.: Просвітництво, 1970. – 308 с.
22. Гюббенєт І.В. До проблеми розуміння літературно-художнього тексту: (На англ. матеріалі) / І.В. Гюббенєт – М.: Ексмо, 1981. – 110 с.
23. Дейк Т.В. Стратегії розуміння зв'язного тексту // Нове у зарубїжній лїнгвістиці / Т.В. Дейк – М.: Прогрес, 1988. - 153-212 с.
24. Дейк Т.В. Фонові знання у структурі лїнгвокраїнознавчої компетенції мовної особистості // Питання навчання іноземним мовам: методика, лїнгвістика, психологія: матеріали / Т.В. Дейк - Міжнар. наук.-практ. конф., присв. проблемам мовної комунікації – Уфа, 2008. – 44-48 с.
25. Дем'янков В.З. Система морфологічної інтерпретації тексту / В.З.

- Дем'янков – Семінар проекту «Діалог». Тарту: ТГУ, 1982. – 23-26 с.
26. Дем'янков В.З. Текст і дискурс як терміни та слова повсякденної мови // IV Міжнародна наукова конференція «Мова, культура, суспільство». Москва, 27-30 вересня 2007: Пленарні доповіді / В.З. Дем'янков – М.: Московський інститут іноземних мов; академія лінгвістичних наук; Інститут мовознавства РАН; Науковий журнал "Питання філології", 2007. – 86-95 с.
27. Денисова Г.В. У світі інтертексту: мова, пам'ять, переклад / Г.В. Денисова – М.: Азбуковник, Уфа, 2004. – 202 с.
28. Дронова Є.М. Інтертекстуальність та алюзія: проблема співвідношення / Є.М. Дронова – М.: Зміна, Москва, 2004. – 92-96 с.
29. Дюрішин Д. Теорія порівняльного вивчення літератури / Д. Дюрішин – Прогрес, Санкт-Петербург, 1979. – 397 с.
30. Євсєєв А.С. Основи теорії алюзії / А.С. Євсєєв – М.: Просвітництво, Белгород, 1990. – 578 с.
31. Жельвіс В.І. Досвід тематичної та функціональної класифікації / В.І. Жельвіс – М.: Наука, Петропавловськ, 1985. – 328 с.
32. Ільїн І.П. Інтертекстуальність // Сучасне зарубіжне літературознавство: Енциклопедичний довідник / І.П. Ільїна – М.: Інтрада, Братислава, 1969. – 582 с.
33. Ірисханова К.М. Стилiстичні ресурси та парадигми їх дослідження // Стилiстичні аспекти мови / К.М. Ірисханова – М.: Азбуковник, 2000. – 16-17 с.
34. Камовнікова Н.Є. Антропоніми як інтертекстуальні алюзії у поетичному тексті: Дис. канд. філол. наук / Н.Є. Камовнікова – М.: Інтрада, Мінськ, 2000. – 200 с.
35. Карасик В.І. Мовне коло: особистість, концепти, дискурс: монографія / В.І. Карасик – М.: Гнозiс, Гомель, 2004. – 390 с.
36. Карасик, В.І. Про типи дискурсу // Мовна особистість: інституційний та персональний дискурс / В.І. Карасик – Волгоград: Зміна, Москва, 2000. – 5-20 с.

37. Караулов Ю.М. Мовна особистість та завдання її вивчення // Мова та особистість / Ю.М. Караулов – М.: Просвітництво, 1989. – 3-8 с.
38. Кіосе М.І. Лінгво-когнітивні аспекти алюзії: на матеріалі заголовків англ. і укр. журнальних статей / М.І. Кіосе – М.: Наука, Новосибірськ, 2002. – 356 с.
39. Кіров, Є.Ф. Ланцюг подій – дискурс/текст – концепт // Актуальні проблеми лінгвістики та міжкультурної комунікації. Лінгводидактичні аспекти МК: матеріали наук. сесії факту ЛіМК ВолДУ / Є.Ф. Кіров – Вид-во "Волгоград", Москва, 2004. – 29-41 с.
40. Клочкова І.М. Лінгвістичний аспект механізму дії алюзії / І.М. Клочкова – М.: Зміна, Тбілісі, 1990. – 32 с.
41. Косікова Г.К. Введення в теорію інтертекстуальності / Г.К. Косікова – М.: ЛКІ, Батумі, 2008. – 384 с.
42. Кубрякова Є.С. Про контури нової парадигми знання у лінгвістиці // Структура та семантика художнього тексту / Є.С. Кубрякова – М.: Мовні відносини, Москва, 1999. – 186-197 с.
43. Ларіна Т.В. Категорія ввічливості та стиль комунікації / Т.В. Ларіна - М.: Рукописні пам'ятки давньої Русі, Нижній Новгород, 2009. – 442 с.
44. Мамаєва А.Г. Лінгвістична природа та стилістичні функції алюзії / А.Г. Мамаєва – М.: Прогрес, Вена, 1977. – 27 с.
45. Мамаєва А.Г. Лінгвістична природа та стилістичні функції алюзії (на матеріалі англійської мови) / А.Г. Мамаєва – М.: МДПШЯ, Ростов на Дону, 1977. – 49 с.
46. Машкова Л.А. Алюзивність як категорія вертикального контексту / Л.А. Машкова – Вест. МДУ. Філологія, Москва, 1989. – 25–33 с.
47. Машкова Л.А. Алюзивність як категорія вертикального контексту / Л.А. Машкова – Вест. МГУ. Філологія, Москва, 1990. – 29-31 с.
48. Миловидов В.А. Текст, контекст, інтертекст: Вступ в проблематику порівняльного літературознавства: посібник зі спецкурсу / В.А. Миловидов – М.: Наука, Твер, 1999. – 169 с.

49. Мінц З.Г. «Забута цитата» у поезиці постсимволізму / З.Г. Мінц // Семіотика та історія: Праці за знаковими системами. Вип. XXV (936) – Тарту: Вид-во ТГУ, Санкт-Петербург, 1992. – 123-136 с.
50. Москвин В.П. Алюзія як фігура інтертексту / В.П. Москвин – М.: Грані пізнання, Рязань, 2014. – 43-47 с.
51. Назарова Т.Б. Філологія та семіотика. Сучасна англійська мова / Т.Б. Назарова. – М.: Вища школа, Стокгольм, 2003. – 178 с.
52. Нікітіна А.А. Алюзивні власні імена – товарні знаки / А.А. Нікітіна – Новини С.- Петербурзького ун-ту, 1996. – Санкт-Петербург, 2001 – 110-112 с.
53. Новікова А.Г. Цитати, цитації та алюзії як маркери категорії інтертекстуальності / А.Г. Новікова М.: Наука, Москва, – 1983. – 46-49 с.
54. Нодье Ш. «Питання літературної законності» / Ш. Нодье – М.: Інтрада, Париж, 1832. – 35-37 с.
55. Одинцов В.В. Стилїстика тексту / В.В. Одинцов - М.: Наука, Берлін, 1980. – 263 с.
56. Олизько Н.С. Інтертекстуальність як системоутворююча категорія постмодерного дискурсу: (На матеріалі творів Дж. Барта) / Н.С. Олизько – М.: Прогрес, Челябінськ, 2002. – 193 с.
57. Піше М. Великі істини (Дискурс та ідеологія) // Квадратура сенсу / М. Піше – Французька школа аналізу дискурсу, Париж, 2002. – 261 с.
58. Поздняков К.І. Про природу та функції літератури та мовознавства / К.І. Поздняков – М.: Просвітництво, Любляна, 2010. – 35-40 с.
59. Потиліцин І.Г. Дискурсивний аспект алюзивної інтертекстуальності англійського есе / І.Г. Потиліцин – М.: Наука, Москва, 2005. – 17 с.
60. Пудовочкіна Н.Є. Неоміфологізм у художній культурі США ХХ ст. (на матеріалі творів У. Фолкнера та Дж. Апдайка) / Н.Є. Пудовочкіна – М.: Знання, Саранськ, 2005. – 127 с.
61. Разінкіна Н.М. Функціональна стилїстика / Н.М. Разінкіна – М.: Зміна, Казань, 1986. – 423 с.

62. Ревзіна О.Г. Мова та дискурс / О.Г. Ревзіна - Вісник МДУ. Філологія, 1999. – 33 с.
63. Рогозіна Л.А. Алюзія як складова частина конвергенції стилістичних прийомів: ( На матеріалі творів Дж. Кер «З перших рук») / Л.А. Рогозіна – М.: Прогрес, Вологда, 1993. – 67-73 с.
64. Романова Н.М. Стилїстика та стилі / Н.М. Романова – М.: Флінта, Владивосток, 2009. – 357 с.
65. Руднєв В.П. Теоретико-лінгвістичний аналіз художнього дискурсу / В.П. Руднєв. – М.: Зміна, Новосибірськ, 1996. – 47 с.
66. Седих А.П. Контекст Знак. Образ. Белгород: БДУ, 1998. – 160 с.
67. Серіо П. Як читають тексти у Франції / П. Серіо – Квадратура сенсу, Париж, 1999. – 12-54 с.
68. Сільман Т.І. Підтекст – це глибина тексту / Т.І. Сільман – Питання літератури, Москва, 1969. – 26 – 35 с.
69. Слишкін Г.Г. Досвід лінгвокультурологічного аналізу / Г.Г. Слишкін – М.: Водолій Publishers, 2006 – 155 с.
70. Смирнов І.П. Породження інтертексту. Елементи інтертекстуального аналізу із прикладами з творчості Оскара Уайльда / І.П. Смирнов – СПбГУ, Москва, 1995. – 191 с.
71. Соссюр Ф. Курс загальної лінгвістики // Праці з мовознавства / Ф. Соссюр - М.: Просвітництво, Москва, 1970. – 280 с.
72. Степанов, Ю.С. Альтернативний світ, дискурс, факт та принцип причинності // Мова та наука кінця 20 століття / Ю.С. Степанов – М.: РАН, Беломорськ, 1996. – 35-73 с.
73. Степанов Ю.С. Константи: Словник ккультури / Ю.С. Степанов – М.: Академ. проект, Осло, 2001. – 990 с.
74. Степанов Ю.С. Теоретико-літературні підсумки ХХ століття / Ю.С. Степанов – М.: Прогрес, Зальцбург, 2003. – 82 с.
75. Тухарелі М.Д. Алюзія у системі літературного твору / М.Д. Тухарелі – М.: Інтрада, Тбілісі, 1984. – 352 с.

76. Тухарелі М.Д. Алюзія в системі художнього твору / М.Д. Тухарелі – Тбілісі, М.: Інтрада – 1984 – 25 с.
77. Фатєєва Н.А. Контрапункт інтертекстуальності, або інтертекст у світі текстів / Н.А. Фатєєва – М.: Прогрес, Москва, 2000. – 426 с.
78. Фатєєва Н.А. Контрапункт інтертекстуальності, або інтертекст у світі текстів / Н.А. Фатєєва – М.: Прогрес, Москва, 2000. – 280 с.
79. Фоменко І.В. Цитата // Введення у літературознавство: Основні поняття та терміни / І.В. Фоменко – М.: Просвітництво, Смоленськ, 1999. – 294 с.
80. Фуко М. Археологія знання / М. Фуко – М.: "Гуманітарна Академія"; Університетська книга, Махачкала, 2004. – 378 с.
81. Хабермас Ю. Залучення іншого. Нариси лінгвістичної теорії / Ю. Хабермас – М.: Наука, Москва, 2001. – 380 с.
82. Халізов В.С. Теорія літератури / В.С. Халізов – М.: Прогрес, Твер, 1999. – 451 с.
83. Хімуніна Н.А. Тематична приналежність алюзії в англійських рекламних текстах / Н.А. Хімуніна – Весни СПбГУ, Магадан, 1992. – 39-43 с.
84. Хомський Н. Синтаксичні структури // Нове в лінгвістиці / Н. Хомський – М.: Наука, Чіта, 1962. – 418 с.
85. Христенко І.С. До історії терміну «алюзія» / І.С. Христенко – Вісник Московського університету, Москва, 1992. – 364 с.
86. Христенко І.С. Лінгвостилістичні особливості алюзії як засобу створення підтексту: (на матеріалі роману Булгакова "Майстер і Маргарита") / І.С. Христенко – М.: Азбуковник, Москва, 1993. – 23 с.
87. Цирендоржієва Т.Б. Дискурсивна модель алюзивних засобів: (На матеріалі сучасн. англ. мови.) / Т.Б. Цирендоржієва – М.: Інтрада, Ставрополь, 1999. – 16 с.
88. Червоних В.В. Лінгво-когнітивний підхід до комунікації // Мова, свідомість, комунікація / В.В. Червоних – М.: Знання, Таганрог, 2000. – 148 с.
89. Чулкова В.С. Один із способів інтеграції тексту / В.С. Чулкова – Наук. доп. виш. шк. Філол. науки, Мінськ, 1978. – 47-57 с.

90. Ярцева В.М. 2-ге вид / В.М. Ярцева – М.: Наука, Мілан, 1998. – 136-137 с.

**СПИСОК ІЛЮСТРАТИВНИХ ДЖЕРЕЛ**

91. Cline. E. Ch. "Ready Player One" / E. Ch. Cline – М.: Crown Publishing Group, 2011. – 374.
92. Dickens Ch. "Hard Times" / Ch Dickens. – М.: Bradbury and Evens. 1854. – 463
93. Galsworthy J. "The Forsyte Saga" / J. Galsworthy– М.: Heineman, 1906. – 521
94. Lewis. Cl. St. "The Chronicles of Narnia. The Lion, the Witch and the Wardrobe" / St. Cl. Lewis – М.: HarperCollins, 1950. – 392
95. Warren R.P."All the King's Men" / P.R. Warren– М.: Harcourt, Brace & Company, 1946. – 464.
96. Wilde O. "The Selfish Giant" / O. Wilde– М.: Dragonfly, 1888. – 585

**ПРИКЛАДИ ПЕРЕКЛАДУ АЛЮЗІЙ В АНГЛОМОВНОМУ  
ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ**

№ п/п	Англомовна алюзія	Переклад
1.	...in the interest of seeing her, ever drawing, with no hand to stay her, nearer and nearer to the bottom of this new <b>Giant's Staircase</b> [92, c. 264].	...бажання побачити як вона малює, навіть не користуючись рукою, залишаючись разом із нею коло цих нових <b>високих сходів</b> .
2.	<b>Aslan the Lion</b> is a willing victim who has committed no treachery was killed in a traitor's stead [94, c. 225]	<b>Лев Аслан</b> , не вчинивший зради, став жертвою, вбитою замість справжнього зрадника.
3.	I felt when I heard that word there in the air, like the echo of a word spoken by somebody else God knows how many years before, and now unfrozen like a word in <b>Baron Munchausen's tale</b> [95, c. 225].	Коли я почув це слово, яке пролунало ніби ехо чиягось голосу, який я чув Бог знає скільки років тому, я відчув ніби я згадав щось важливе, ніби в історії Барона Мюнхгаузена.
4.	Who hath dared to wound thee? - cried the Giant. You let me play once in your garden, to-day you shall come with me to my garden, which is <b>Paradise</b> [96, c. 373].	Хто посмів нашкодити тобі? - крикнув Велетень. Ви дозволили мені пограти один раз у вашому саду, сьогодні ви підете зі мною в мій сад, який є <b>Раєм</b> .
5	...and those two <b>Dromios, Giles and Jesse Hayman</b> [93, c. 342].	І ці двоє <b>Дроміос, Джайлз та Джессі Хейман</b>
6	I nodded, now even more smitten. I almost always had to explain my name to people. And <b>Artemis</b> was the Greek goddess of the hunt, right? [91].	Я кивнула, тепер ще більш вражена. Мені майже завжди доводилося пояснювати людям своє ім'я. І <b>Артеміда</b> була грецькою богинею полювання,

		вірно?
7	<i>On cue, the ten Sixer avatars standing behind Sorrento pulled out their toy robots and activated them, too. Five of them had the huge robotic lions that could form Voltron. The other five had giant mechs from <b>Robotech</b> and Neon Genesis Evangelion [91].</i>	По команді десять аватарів Шістки, що стояли за Сорренто, витягли своїх іграшкових роботів і теж активували їх. П'ять із них мали величезних роботів-левів, які могли сформувати Вольтрон. Інші п'ять мали гігантських роботів від <b>Robotech</b> і Neon Genesis Evangelion.
8	<i>On the day the Hunt began, the day I'd decided to become a gunter, I'd renamed my avatar <b>Parzival</b>, after the knight of Arthurian legend who had found the Holy Grail [91].</i>	У день початку Полювання, у день, коли я вирішив стати мисливцем, я перейменував свого аватара на <b>Парсіфаль</b> , на честь лицаря з легенди про короля Артура, який знайшов Святий Грааль.
9	<i>Year after year my eyes would scan the lunchroom like a <b>T-1000</b>, searching for a clique that might accept me [91].</i>	З кожним роком мої очі сканували їдальню, як <b>T-1000</b> , у пошуках спілки, яка могла б мене прийняти.
10	<i>It looks just like <b>Rivendell</b>, Aech said, taking the words right out of my mouth. I nodded. It looks exactly like Rivendell in the Lord of the Rings movies, I said, still staring up at it in awe. Og's wife was a big Tolkien fan, remember? He built this place for her [91].</i>	Схоже на <b>Рівендел</b> , - сказав Ейч, витягуючи слова з мого рота. Я кивнув. «Він виглядає так само, як Рівендел з фільмів «Володар кілець», - сказав я, все ще дивлячись на нього з трепетом. Дружина Ога була великою шанувальницею Толкіна,

		пам'ятаєш? Він збудував для неї це місце
11	<i>It hadn't taken me long to figure out the command word required to activate it. Just like in Toei's original Supaidaman TV series, you summoned the robot simply by shouting its name. I did this now, taking the precaution of backing away from the robot a good distance before shouting "Leopardon!" [91].</i>	Мені не потрібно багато часу, щоб придумати командне слово, необхідне для його активації. Як і в оригінальному серіалі Тоєї Supaidaman, ви викликали робота, просто вигукуючи його ім'я. Я зробив це зараз, обережно відійшовши від робота на достатню відстань, перш ніж крикнути " <b>Леопардон!</b> "
12	<i>They were both good ships, with formidable weapons and defenses, but neither craft would offer much protection in the epic shitstorm that was about to unfold on <b>Chthonia</b>. Fortunately, I now had a new mode of transportation [91].</i>	Обидва вони були добрими кораблями, з грізною зброєю та захистом, але жоден з них не міг запропонувати особливого захисту в епічній бурі, яка ось-ось розгорнеться на <b>Хтонії</b> . На щастя, тепер у мене з'явився новий спосіб пересування
13	<i>Shoto stood several heads taller than both of them, concealed inside the cockpit of <b>Raideen</b>, the enormous red-and-blue robot from the mid-'70s Brave Raideen anime series [91].</i>	Шото був на кілька голів вище за їх обох, він був захищений у кабіні <b>Райдіна</b> , величезного червоно-синього робота з аніме-серіалу Brave Raideen середини 1970-х.
14	<i>What you are looking for is hidden in the trash. At the deepest level of <b>Daggorath</b> [91].</i>	Те, що ви шукаєте, захищено у кошику. На найглибшому рівні <b>Даггората</b>

15	<i>It was a toy robot. A bipedal dinosaur with armor-plated skin and a pair of large cannons mounted on its shoulder blades. I recognized it immediately, from several turn-of-the-century Japanese monster flicks. It was <b>Mechagodzilla</b> [91].</i>	То був іграшковий робот. Двоногий динозавр із броньованою шкірою та парою великих гармат на лопатках. Я відразу дізнався це за кількома фільмами про японських монстрів на рубежі століть. Це був <b>Мехагоділла</b>
16	<i>When he spoke, he somehow managed to sound like he was reading a passage from <b>Dickens</b> [91].</i>	Коли він говорив, йому якимось чином вдавалося звучати так, ніби він читав уривок із <b>Діккенса</b>
17	<i>IOI had created a new department within the company that they called their <b>Oology Division</b>. IOI's <b>Oology Division</b> had but one purpose: to win Halliday's contest and seize control of his fortune, his company, and the <b>OASIS</b> itself [91].</i>	ЮІ створила у компанії новий відділ, який вони назвали відділом Оології. Підрозділ переслідував лише одну мету: виграти приз Холлідея та захопити контроль над його станом, його компанією та самим <b>Оазісом</b>
18	<i>Aech had selected an <b>RX-78 Gundam</b> mech from the original <b>Mobile Suit Gundam</b> anime series, one of his longtime favorites [91].</i>	Ейч вибрав броню <b>RX-78 Gundam</b> із оригінального аніме-серіалу <b>Mobile Suit Gundam</b> , одного з його улюблених.
19	<i>I seemed to hover in midair for a moment, like <b>Wile E. Coyote</b> in the old <b>Roadrunner</b> cartoons. Then I plummeted straight down. I made a</i>	Мені здалося, що я літав у повітрі на мить, як <b>Хитрий Койот</b> у старих мультфільмах <b>Roadrunner</b> . Потім різко впав. Я

	<i>desperate grab for the open gate in front of me, but it was well out of reach [91].</i>	відчайдушно схопився за відкриті ворота переді мною, але це було поза досяжністю
20	<i>My avatar had the same level and ability scores I'd had previously, but my inventory was completely empty except for one item—the quarter I'd obtained after playing my perfect game of <b>Pac-Man</b> on Archaide [91].</i>	У мого аватара був той самий рівень та оцінки здібностей, які були у мене раніше, але мій інвентар був повністю порожній, за винятком одного предмета – чверті, яку я отримав після гри у свою ідеальну гру <b>Pac-Man</b> на Archaide.
21	<i>I selected an episode of <b>Family Ties</b>, an '80s sitcom about a middleclass family living in central Ohio [91].</i>	Я вибрав серію <b>Сімейних Уз</b> , сіткому 80-х про сім'ю середнього класу, що живе в центральному Огайо.
22	<i>I'd found several old flash devices in a box of his things, containing complete runs of the <b>X-Man</b> and <b>Green Lantern</b> [91].</i>	У коробці з його речами я знайшов кілька старих флеш-пристроїв, що містять повні версії фільмів “ <b>Людина Ікс</b> ” і “ <b>Зелений Ліхтар</b> ”.
23	<i>He thought it sounded like secret identity of a superhero, like <b>Peter Parker</b> or <b>Clark Kent</b> [91].</i>	Він думав, що це звучить як таємна особа супергероя, наприклад <b>Пітер Паркер</b> або <b>Кларк Кент</b>
24	<i>Oh, and by the way...there's no <b>Santa Claus</b> or <b>Easter Bunny</b> [91].</i>	Так, до речі... не існує ані <b>Діда Мороза</b> , ані <b>Пасхального Кролика</b>
25	<i>Try not to break your neck, climbing around out there, OK,</i>	Постарайся не зламати собі шию, лазячи там, добре, <b>Людина-</b>

	<i><b>Spider-Man?</b> [91].</i>	<b>павук?</b>
26	<i>Miss G was super-religious and spend most of her time in the OASIS, sitting in the congregation of one of those big online mega-churches, singing hymns, listening to sermons, and taking virtual tours of the <b>Holy Land</b> [91].</i>	Міс Джі була суперрелігійною і проводила більшу частину часу в ОАЗІСі, сидячи в зборах однієї з тих великих онлайн-мега-церквей, співала гімни, слухала проповіді та робила віртуальні тури по <b>Святій Землі</b>
27	<i>It was also where I conducted my ongoing quest to find Halliday's <b>Easter Egg</b> [91].</i>	Також тут я проводив свої постійні пошуки <b>Пасхального Яйця</b> Холлідєя
28	<i><b>Star Wars</b> trivia was one of my specialties [91].</i>	" <b>Зоряні Війни</b> " були однією з моїх спеціалізацій
29	<i>Same goes for the Airworld prize, which was supposed to be a <b>Philosopher's Stone</b> [91].</i>	Те саме і з призом Airworld, який мав бути <b>Філософським Каменем</b> .
30	<i>The Firefly universe was anchored in a sector adjacent to the Star Wars Galaxy, with a detailed recreation of the <b>Star Track</b> universe in the sector adjacent to that [91].</i>	Всесвіт Firefly був закріплений у секторі, що прилягає до Галактики Зоряних Війн, з детальним відтворенням всесвіту <b>Зоряного Шляху</b> у секторі, що прилягає до неї.
31	<i>Due to a lack of imagination on the part of the Supply Droids' original designer, they all looked exactly like the robot <b>Johnny Five</b> from the 1986 film Short Circuit. The Sixers used these droids primarily as gofers, to run errands and fill</i>	Через брак уяви у початкового дизайнера дроїдів-постачальників усі вони виглядали точно як робот <b>Джонні П'ять</b> з фільму 1986 року «Коротке замикання». Шістки використовували цих

	<i>equipment and ammo requisitions for the troops stationed outside [91].</i>	дроїдів насамперед як гоферів, щоб виконувати доручення та поповнювати запаси спорядження та боєприпасів для військ, дислокованих зовні.
32	<i>I noticed that Halliday had added an old eight-track tape player to the cockpit control panel. There was also a rack of eight-track tapes mounted over my right shoulder. I grabbed one and slapped it into the deck. <b>Dirty Deeds Done Dirt Cheap</b> began to blast out of the robot's internal and external speakers, so loud it made my chair vibrate [91].</i>	Я помітив, що Холлідей додав старий восьмидоріжковий магнітофон до пульта управління в кабіні. Також на моєму правому плечі була закріплена стійка із восьмидоріжковими касетами. Я схопив одну і шпурнув у колоду. <b>Dirty Deeds Done Dirt Cheap</b> почав вириватися з внутрішніх та зовнішніх динаміків робота так голосно, що моє крісло завібрувало
33	<i>A few others stood by the ancient stereo currently blasting the «<b>Wild Boys</b>» by <b>Duran Duran</b>, browsing through Aech's giant rack of vintage cassette tapes [91].</i>	Ще кілька людей стояли біля стародавньої стереосистеми, яка в даний час транслює пісню <b>Wild Boys</b> від <b>Duran Duran</b> , через гігантську стійку Ейча з вінтажними касетами
34	<i>Then Halliday began to disappear. He smiled and waved good-bye as his avatar slowly faded out of existence. "Good luck, Parzival", he said. "And thanks. <b>Thanks for</b></i>	Потім Холлідей почав зникати. Він усміхнувся і помахав рукою на прощання, поки його аватар повільно зникав із поля зору. "Удачі, Парсіфаль", - сказав він.

	<i>playing my game” Then he was completely gone [91].</i>	"І дякую. Дякую за те, що грав у мою гру" Потім він повністю зник.
35	<i>Oh, and by the way, sorry to disappoint, but there is no <b>Tooth Fairy</b>, it is a lie, so deal with it. [91]</i>	І до речі, не хочу розчаровувати, але <b>Зубної Феї</b> також не існує. Брехня це все, тож вибачай.
36	<i>The crystal doorway hung in the air directly ahead, just a few yards away. It reminded me of the floating door in the opening credits of the original <b>Twilight Zone</b>. [91]</i>	Кришталеві Ворота парили зовсім поруч, в парі метрів від мене. Картина нагадувала вступні титри оригінального серіалу «Сутінкова зона»
37	<i>Artemis and I even teamed up for a few quests. We visited the planet Goondocks and finished the entire <b>Goonies</b> quest in just one day. [91]</i>	Кілька квестів ми навіть пройшли разом із Артемідою. Ми вирушили на планету Гун Доке і всього за день виконали весь квест « <b>Бовдури</b> ».
38	<i><b>The Copper Key</b> awaits explorers in a tomb filled with horrors. But you have much to learn if you hope to earn a place among the high scorers. He appeared exactly as he did on the cover of the original <b>Tomb of Horrors</b> module. [91]</i>	<b>Мідний ключ</b> чекає дослідників у гробниці, сповненій жахів. Але вам потрібно багато чого навчитися, якщо ви сподіваєтеся зайняти місце серед найкращих. Він з'явився так само, як на обкладинці оригінального модуля Могили жахів.
39	<i>The captain conceals the <b>Jade Key</b> in a dwelling long neglected. But you can only blow the whistle once</i>	Капітан ховає <b>Нефритовий Ключ</b> у будинку, давно занедбаному. Але ти можеш

	<i>the trophies are all collected. [91]</i>	тільки посвистати у свисток щойно всі трофеї будуть зібрані.
40	<i>At first, I thought the neglected dwelling might be a reference to <b>Revenge of the Nerds</b>, one of Halliday's favorite films. [91]</i>	Спочатку я подумав, що занедбане житло може бути посиланням на « <b>Помсту ботаніків</b> », один з улюблених фільмів Холлідея.
41	<i>I made a big entrance when I arrived in my flying DeLorean, which I'd obtained by completing a <b>Back to the Future</b> quest on the planet Zemeckis. [91]</i>	Я з'явився з пафосом - підрулив до клубу на літаючому «делоріані», який отримав нагороду за виконання квесту « <b>Назад у майбутнє</b> » на планеті Земекіс.
42	<i>Then a booming electronic voice echoed through the void. It sounded as if it were being generated by a primitive speech synthesizer, like those used in «<b>Q*Bert</b>» Beat the high score or be destroyed» - the voice announced [91]</i>	Потім лункий електронний голос луною рознісся в пустоті. Це звучало так, ніби він генерувався примітивним синтезатором мови, схожих на тих, що використовуються в <b>КьюБерт</b>
43	<i>Chthonia has become the guaters' <b>Mecca</b> [91]</i>	Хтонія стала <b>Меккою</b> охоронців
44	<i>Then, less than fifteen minutes later, the name «<b>Shoto</b>» appeared in the fifth slot [91]</i>	Потім, менш ніж через п'ятнадцять хвилин, в п'ятому слоті з'явилося ім'я « <b>Шото</b> ».
45	<i>There, in front of me, at the base of this long pillar of light, stood an old coin-operated arcade game. I</i>	Переді мною, біля цього довгого стовпа світла, знаходилася стара аркадна гра, що працює на

	<i>recognized its distinctive, angular cabinet immediately. <b>Tempest. Atari. 1980.</b> [91]</i>	монетах. Я одразу впізнав її характерний кутовий корпус. Це була <b>Темпест. Атарі. 1980</b>
46	<i>I still didn't know what long-neglected dwelling that line referred to, or where to look for it. I visited every neglected dwelling I could think of. Re-creations of the Addams Family house, the abandoned shack in the Evil Dead trilogy, Tyler Durden's flophouse in <b>Fight Club</b>, and the Lars Homestead on Tattooine. No luck finding the Jade Key inside any of them. Dead end after dead end. [91]</i>	Тут я, як і раніше, тупцював на місці. Обшукав усе занедбане житло, яке тільки на думку прийшло. Будинок сімейки Аддамс, розвалюху зі «Зловісних мерців», халупу Тайлера Дердена з <b>«Бійцівського клубу»</b> та ферму Ларса на Татуїні. Нефритового ключа ніде не було.
47	<i>I couldn't help but grin as I read the name on the game's backlit marquee: <b>JOUST Williams Electronics, 1982</b> [91]</i>	Я не міг не посміхнутися, коли прочитав назву гри <b>«JOUST Вільямс Електронікс, 1982»</b>
48	<i>What "captain" was Anorak talking about? Captain Kangaroo? <b>Captain America?</b> Captain Buck Rogers in the twenty-fifth century? [91]</i>	Про якого «капітана» говорив Анорак? Капітана Кенгуру? <b>Капітана Америку?</b> Капітана Бака Роджерса у двадцять п'ятому столітті?
49	<i>Looming directly ahead of us was the planet IOI-1, a massive chrome globe. It reminded me of the killer floating spheres in the <b>Phantasm</b></i>	Прямо перед нами маячила планета IOI-1, масивна хромована куля. Це нагадало мені про літаючі сфери-вбивці з

	<i>films. [91]</i>	фільму « <b>Фантазм</b> ».
50	<i>I grinned at the absurd Arthurian image of the <b>guitar in the stone</b>. Like every gunter, I'd seen John Boorman's film <i>Excalibur</i> many times, so it seemed obvious what I should do next. [91]</i>	Я посміхнувся безглуздому артурівському зображенню <b>гітари в камені</b> . Як і кожен мисливець, я багато разів бачив фільм Джона Бурмана «Екскалібур», тому здавалося очевидним, що мені робити далі.
51	<i><b>Daito</b> winced, then punched his little brother in the shoulder. [91]</i>	<b>Дайто</b> скривився і штурхнув молодшого брата в плече.
52	<i>The amount of data they had on him was staggering. It made my grail diary look like a set of <b>CliffsNotes</b> [91]</i>	Було вражаючим, наскільки багато вони знали про нього. Це зробило мій щоденник Грааля схожим на набір <b>КліфсНоутс</b>
53	<i>Then I knew where I was. Inside the first scene of <b>Monty Python and the Holy Grail</b>. [91]</i>	Тоді я зрозумів, де я опинився. В середині першої сцени <b>Монті Пайтона та Святого Грааля</b> .
54	<i>No time for love, <b>Dr. Jones</b>. I am searching for the Jade Key all the time. That's what I should be doing right now, in fact. [91]</i>	Не до кохання зараз, <b>докторе Джонс</b> . Увесь свій час я витрачаю на пошуки Нефритового ключа. До речі, саме цим мені і варто зараз займатися.
55	<i>I spent over an hour tweaking my avatar's hair and trying on different skins to wear to the club. I</i>	Більше години я провів, роблячи аватару зачіску та експериментуючи з різними

	<i>finally settled on some classic '80s-era attire: a light gray suit, exactly like the one <b>Peter Weller</b> wore in <i>Buckaroo Banzai</i>, complete with a red bow tie, along with a pair of vintage white Adidas high-tops [91]</i>	видами. Зупинився на прикиді, який носив герой <b>Пітера Уеллера</b> у фільмі «Бакару банзай»: світло-сірий костюм, біла сорочка, червона краватка-метелик та білі вінтажні адідасовські кеди.
56	<i>Its skies were filled with a continuous stream of flying vehicles whirring through the vertical cityscapes, and the streets below teemed with leather-clad NPCs and mirror-shaded avatars, all sporting high-tech weaponry and subcutaneous implants as they spouted city-speak straight out of <i>Neuromancer</i> [91]</i>	В атмосфері невпинно снували літальні апарати, а вулицями розсікали одягнені в шкіряні прикиди непису та аватари в дзеркальних окулярах, з навороченою зброєю та кіберімплантами. Усі вони начебто зійшли зі сторінок « <b>Нейроманта</b> » Вільяма Гібсона.
57	<i>«Because of the quote on the last page of the <i>Almanac</i>», - he replied. I must uneasy make, lest too light winning make the prize light [91]</i>	«Через цитату на останній сторінці <b>Альманаха</b> », - відповів він. Я повинен бути обережним, щоб приз не дістався занадто легко
58	<i>Dagorath was a word in Sindarin, the Elvish language J. R.R. Tolkien had created for <i>The Lord of the Rings</i>. [91]</i>	Дагоратом було словом на синдарині, ельфійською мовою, яку Дж. Р.Р. Толкін створив для « <b>Володаря Перстнів</b> ».
59	<i>It was a Friday night, and I was spending another solitary evening doing research, working my way</i>	Був вечір п'ятниці. Я сидів на самоті і дивився поспіль всі епізоди серіалу « <b>Вундеркінди</b> »

	<i>through every episode of <b>Whiz Kids</b>, an early-'80s TV show about a teenage hacker who uses his computer skills to solve mysteries. I'd just finished watching the episode "Deadly Access" when an e-mail arrived in my inbox. [91]</i>	про юного хакера, який розгадує всякі загадки. Коли закінчився епізод під назвою «Небезпечний доступ», у мою поштову скриньку впав лист.
60	<i>Then she'd gone to Middletown, located the gate, and made it all the way through <b>WarGames</b>, just a few hours after I had. [91]</i>	Потім вона вирушила до Мідлтауну, знайшла ворота і пройшла « <b>Військові ігри</b> » всього через кілька годин після мене.
61	<i>We bumped fists again, like the <b>Wonder Twins</b> activating their powers. [91]</i>	Ми знову стукнулися кулаками, як <b>Чудо-Близнюки</b> , які активують свої сили.
62	<i>For one quarter, <b>Black Tiger</b> lets me escape from my rotten existence for three glorious hours. Pretty good deal [91]</i>	На одну чверть <b>Чорний Тигр</b> дозволяє мені втекти від мого гнилого існування на три славетні години. Досить хороша угода
63	<i>I'd heard that dropcops had a nickname for this procedure – cutting an indent out of a fortified residence so they could arrest him. They called it doing a <b>C-section</b> [91].</i>	Я чув, що десантники мають прізвисько для цієї процедури - вирізання отвору в укріпленому будинку, щоб вони могли його заарештувати. Вони назвали це <b>кесаревим розтином</b> .
64	<i>The wrapper had folded itself into a silver origami unicorn. One of the most iconic images from <b>Blade</b></i>	Обгортка згорнулася у вигляді срібного єдинорога орігамі. Це одне з найзнаковіших зображень

	<b>Runner.</b> [91]	із « <b>Того, хто біжить по лезу</b> ».
65	<i>There seemed to be an equal number of men and women, but it was hard to tell, because nearly everyone shared my pale complexion and total lack of body hair, and we all wore the same gray jumpsuits and grey plastic shoes. We looked like extras from <b>THX 1138</b></i> [91]	Здавалося, що чоловіків і жінок була рівна кількість, але було важко сказати, бо майже у всіх була бліда шкіра та повна відсутність волосся на тілі, так само як у мене, і всі ми були одягнені в однакові сірі комбінезони та сірі пластикові туфлі. Ми виглядали як статисти від <b>ТНХ 1138</b> .
66	<i>Halliday programmed old <b>King Acererak</b> with some pretty wicked AI, didn't he?</i> [91].	Холлідей запрограмував старого <b>короля Асерерака</b> за допомогою злого AI, чи не так?
67	<i>Let me hit you with a <b>Cure Serious Wounds</b> spell before you go</i> [91].	Дозволь мені використати на тобі заклинання « <b>Лікування серйозних ран</b> », перш ніж ти підеш.
68	<i>This is a no-PvP zone after all.</i> " [91].	Зрештою, це зона без <b>PvP</b> ».
69	<i>Besides, the <b>Third Gate</b> is still a long way off</i> [91].	Крім того, до <b>Третіх Воріт</b> ще далеко.
70	<i>Why couldn't it be <b>Centipede</b>? Or Ms. Pac-Man? Or BurgerTime?</i> [91].	Чому це не могла бути <b>Сороконіжка</b> ? Чи міс Pac-Man? Або BurgerTime?
71	<i>Several <b>NPCs</b> milled around, all dressed in mid-1980s attire</i> [91].	Навколо снували кілька <b>неігрових персонажів</b> , все в одязі середини 1980-х.
72	<i>A woman with a giant ozone-</i>	Жінка з гігантською

	<i>depleting hairdo bobbed her head to an oversize <b>Walkman</b> [91].</i>	озоноруйнуючою зачіскою зробила дуже великий <b>Walkman</b> .
73	<i>Shortly after the Hunt began, this planet had turned into <b>Grand Central Station</b> [91].</i>	Незабаром після початку Полювання ця планета перетворилася на <b>Центральний вокзал</b> .
74	<i>NPC citizens all looked like extras from a <b>John Cougar Mellencamp</b> video [91].</i>	Усі громадяни NPC виглядали як додаткові персонажі з відео <b>Джона Кугара Мелленкампа</b> .
75	<i>NPC-piloted cars and trucks cruised slowly up and down the shady streets, all of them gas-guzzling antiques: <b>Trans-Ams, Dodge Omnis, IROC Z28s, and K-cars</b> [91].</i>	Керовані NPC автомобілі і вантажівки повільно курсували вгору і вниз тінистими вулицями, і всі вони були антикваріатом, що споживають бензин, такі як <b>Trans-Ams, Dodge Omnis, IROC Z28 і K-cars</b> .
76	<i>His eyes shot over to the <b>Scoreboard window</b>, still hovering in the corner of my display [91].</i>	Його погляд метнувся до <b>вікна табло</b> , яке ще зависало в кутку мого дисплея.
77	<i>When I reached <b>Cleveland Avenue</b>, the street on which Halliday had grown up, I sprinted down the cracked sidewalk to the front steps of his childhood home [91].</i>	Коли я добрався до <b>Клівленд-авеню</b> , вулиці, на якій виріс Холлідей, я побіг потрісканим тротуаром до ганку будинку його дитинства.
78	<i>Two late-'70s <b>Ford</b> sedans were parked in the driveway, one of them up on cinder blocks [91].</i>	На під'їзній доріжці було припарковано два седани <b>Ford</b> кінця 1970-х років, один з них

		стояв на шлакоблоках.
79	<i>This portrait had been taken at the local <b>Kmart</b> in 1984, but Mr. and Mrs. Halliday were still dressed in late-'70s fashions [91].</i>	Цей портрет був зроблений у місцевому магазині <b>Kmart</b> у 1984 році, але містер і місіс Холлідей все ще були одягнені в одяг кінця 70-х.
80	<i>I glanced over at the bulky Zenith television and the <b>Atari 2600</b> connected to it [91].</i>	Я глянув на громіздкий телевізор Zenith та підключений до нього <b>Atari 2600</b> .
81	<i>Beside the Atari was a shoebox containing nine game cartridges: <b>Combat, Space Invaders, Pitfall, Kaboom!, Star Raiders, The Empire Strikes Back, Starmaster, Yars' Revenge, and E.T. Gunters</b> had attached a large amount of significance to the absence of <i>Adventure</i>, the game Halliday was seen playing on this very same Atari at the end of Anorak's Invitation [91].</i>	Поруч з Atari була взуттєва коробка з дев'ятьма ігровими картриджами: <b>Combat, Space Invaders, Pitfall, Kaboom!, Star Raiders, Empire Strikes Back, Starmaster, Yars 'Revenge та E.T. Gunters</b> , який надавав великого значення відсутності <i>Adventure</i> , гри, в яку Холлідей грав на тому ж таки Atari в кінці запрошення Anorak's Invitation.
82	<i>But the walls were almost entirely covered with movie and rock band posters: <b>Real Genius, WarGames, Tron, Pink Floyd, Devo, Rush</b> [91].</i>	Але стіни майже повністю були обвішані афішами фільмів та рок-гуртів таких як <b>Real Genius, WarGames, Tron, Pink Floyd, Devo, Rush</b> .
83	<i>Most of them were text adventure games: <b>Raaka-tu, Bedlam, Pyramid, and Madness and the</b></i>	Більшість із них були текстовими пригодницькими іграми, такими як <b>Raaka-tu, Bedlam, Pyramid,</b>

	<i>Minotaur</i> [91].	<b>Madness and the Minotaur.</b>
84	<i>I finally defeated him, using an <b>Elvish Sword</b> and a <b>Ring of Ice</b></i> [91].	Я нарешті переміг його, використовуючи <b>Ельфійський Меч</b> та <b>Крижане Кільце</b> .
85	<i>Then I heard a low, ominous hum, followed by a piece of music from that film's score: "Also Sprach Zarathustra" by <b>Richard Strauss</b></i> [91].	Потім я почув низький зловісний гул, за яким пішов уривок з музики до цього фільму: "Also Sprach Zarathustra" <b>Річарда Штрауса</b> .
86	<i>Then, as I finished clearing the wave on <b>Galaga</b>, I noticed my reflection in the game's screen</i> [91].	Потім, коли я перестав очищати хвилю на <b>Галазі</b> , я помітив своє відображення на екрані гри.
87	<i>It was <b>Matthew Broderick's</b> face</i> [91].	Це було обличчя <b>Метью Бродеріка</b> .
88	<i>I was <b>David Lightman</b>, <b>Matthew Broderick's</b> character in the movie <b>WarGames</b></i> [91].	Я був <b>Девідом Лайтманом</b> , персонажем <b>Метью Бродеріка</b> у фільмі «Військові ігри».
89	<i>I probably knew <b>WarGames</b> even better than I knew <b>Real Genius</b> and <b>Better Off Dead</b></i> [91].	Я, напевно, знав «Військові Ігри» навіть краще, ніж <b>Real Genius</b> та <b>Better Off Dead</b> .
90	<i>Once I'd collected the maximum of five <b>Cue Card Power-Ups</b> I began to relax, and the game actually started to be fun</i> [91].	Як тільки я зібрав максимум <b>п'ять бонусів із підказками</b> , я почав розслаблятися, і гра стала справді веселою.
91	<i>When <b>GSS</b> got wind of the <b>WarGames</b> simulation inside the <b>First Gate</b>, the company quickly patented the idea and began to buy</i>	Коли <b>GSS</b> дізнався про моделювання «Військових Ігор» всередині <b>Перших Воріт</b> , компанія швидко запатентувала

	<i>up the rights to old movies and TV shows and convert them into immersive interactive games [91].</i>	ідею і почала скуповувати права на старі фільми та телешоу та перетворювати їх на іммерсивні інтерактивні ігри.
92	<i>This prevented the WOPR from launching all of the United States' ICBMs at the Soviet Union [91].</i>	Це завадило компанії WOPR запустити всі міжконтинентальні балістичні ракети Сполучених Штатів <b>Радянського Союзу</b> .
93	<i>His wild gray hair and long beard made him look like a cross between <b>Albert Einstein</b> and Santa Claus [91].</i>	Його розпатлане сиве волосся і довга борода робили його схожим на постаті <b>Альберта Ейнштейна</b> і Санта-Клауса.
94	<i>I logged out of the OASIS and filled the blank pages of my grail diary with possible interpretations of the <b>Quatrain</b> [91].</i>	Я вийшов з ОАЗІСу та заповнив порожні сторінки свого щоденника Грааля можливими інтерпретаціями <b>Катрена</b> .
95	<i>He headed right for me, boots clicking on the polished floor. It was <b>Sorrento</b> [91].</i>	Він попрямував прямо до мене, цокаючи черевиками по полірованій підлозі. То був <b>Сорренто</b> .
96	<i>And, of course, <b>Columbus</b> doesn't suffer from the rolling power blackouts that plague most major U.S. cities." [91].</i>	І, звичайно ж, <b>Колумб</b> не страждає від постійних відключень електроенергії, від яких страждають більшість великих міст США».
97	<i>You reside with your aunt, in a trailer park located at 700 Portland Avenue in <b>Oklahoma City</b>. Unit 56-K, to be exact [91].</i>	Ти проживаєш зі своєю тіткою в трейлерному парку, розташованому на Портленд-авеню 700 в <b>Оклахома-Сіті</b> .

		Агрегат 56-К, якщо бути точним.
98	<i>Finally, the cab pulled up in front of my new apartment building, a slate-gray monolith on the banks of the Scioto, just at the edge of the <b>Twin Rivers ghetto</b> [91].</i>	Нарешті таксі зупинилося перед моїм новим багатоквартирним будинком, темно-сірим монолітом на березі Скіото, на околиці гетто <b>Твін-Ріверс</b> .
99	<i>I thought that the whistle in the third line might be a reference to a late-'60s Japanese TV show called <b>The Space Giants</b>, which had been dubbed in English and rebroadcast in the United States in the '70s and '80s [91].</i>	Я подумав, що свисток у третьому рядку може бути відсиланням до японського телешоу кінця 60-х років під назвою " <b>Космічні гіганти</b> ", яке було дубльовано англійською і ретранслявалось у Сполучених Штатах у 70-х та 80-х роках.
100	<i>Halliday was alluding to a famous '70s hacker named John Draper, better known by the alias <b>Captain Crunch</b> [91].</i>	Холлідей мав на увазі знаменитого хакера 70-х на ім'я Джона Дрейпера, більш відомого під псевдонімом <b>Капітан Кранч</b> .
101	<i>I'd just finished watching the episode "<b>Deadly Access</b>" when an e-mail arrived in my inbox. It was from Ogden Morrow. The subject line read "We Can Dance If We Want To." [91].</i>	Я тільки перестав дивитися серію « <b>Смертельний доступ</b> », коли мені прийшов електронний лист. Це було від Огден Морроу. Тема листа гласила: "Ми можемо танцювати, якщо захочемо".
102	<i>I'd slapped a <b>Ghostbusters</b> logo on each of the DeLorean's gull-wing doors, then added personalized DeLorean у формі крила чайки, а</i>	Я повісив логотип " <b>Мисливців за привидами</b> " на кожній двері DeLorean у формі крила чайки, а

	<i>plates that read ECTO-88 [91].</i>	потім додав персоналізовані таблички з написом ECTO-88.
103	<i>Then I grinned as <b>R2</b> cued up another classic '80s tune [91].</i>	Потім я посміхнувся, коли <b>R2</b> увімкнув ще одну класичну мелодію 80-х.
104	<i>All eyes turned upward, toward the DJ booth, where <b>R2-D2</b> was currently dissolving in a shower of light, like someone “beaming out” in an original Star Trek episode [91].</i>	Всі погляди були звернені вгору, у бік будки ді-джея, де <b>R2-D2</b> зникає у потоці світла в оригінальному епізоді «Зоряного шляху».
105	<i>I looked like <b>Plastic Man</b>, if he were tripping out of his mind on LSD [91].</i>	Я виглядав як <b>Пластикова Людина</b> , яка ніби збожеволіла від ЛСД.
106	<i>The Cyndi Lauper song ended and Og queued up another dance track - <b>James Brown Is Dead</b>” by L.A. Style. The club erupted in applause [91].</i>	Пісня Сінді Лаупер закінчилася, і Ог поставив ще одну танцювальний трек - «Джеймс Браун мертвий» від L.A. Style. Клуб вибухнув оплесками.
107	<i>First, I replaced the flimsy door with a new airtight armor-plated vacuum-sealed <b>WarDoor</b> [91].</i>	По-перше, я замінив хисткі двері новими герметичними, броньованими і вакуумними <b>Військовими Дверима</b> .
108	<i>The outer door would hiss shut and relock itself; then the package would be scanned, <b>X-rayed</b>, and analyzed [91].</i>	Зовнішні двері з шипінням зачинилися і знову замкнулися; потім пакет буде сканований, <b>просвічений</b> і проаналізований.
109	<i>The chair worked in conjunction</i>	Стілець працював разом із моїм

	<i>with my <b>Shaptic Bootsuit</b>, a full-body haptic feedback suit [91].</i>	<b>Щільним Костюмом</b> для всього тіла з тактильним зворотним зв'язком.
110	<i>I had an identical backup suit hanging in the <b>MoshWash</b> cleaning unit in the corner of the room [91].</i>	У мене був такий самий запасний костюм, який висів в установці для прибирання <b>MoshWash</b> у кутку кімнати.
111	<i>On my hands, I wore a pair of state-of-the-art <b>Okagami IdleHands</b> haptic datagloves [91].</i>	На руках у мене була пара ультрасучасних тактильних рукавичок <b>Okagami IdleHands</b> .
112	<i>My visor was a brand-new pair of <b>Dinatro RLR-7800 WreckSpex</b>, featuring a top-of-the-line virtual retinal display [91].</i>	Мій козирок був абсолютно новою парою <b>Dinatro RLR-7800 WreckSpex</b> з найновішим віртуальним ретинальним дисплеєм.
113	<i>My <b>AboundSound</b> audio system consisted of an array of ultrathin speakers mounted on the apartment's walls, floor, and ceiling, providing 360 degrees of perfect spatial pin-drop sound reproduction [91].</i>	Моя аудіосистема <b>AboundSound</b> складалася з набору ультратонких динаміків, встановлених на стінах, підлозі та стелі квартири, забезпечуючи ідеальне просторове відтворення звуку на 360 градусів.
114	<i>The <b>Olfatrix</b> smell tower in the corner was capable of generating over two thousand discernible odors [91].</i>	Башта запаху <b>Ольфатрікс</b> у кутку була здатна створювати понад дві тисячі помітних запахів.
115	<i>I recognized the opening riffs of "Change," by John Waite. From the <b>Vision Quest</b> soundtrack.</i>	Я дізнався про вступні рифи «Зміни» Джона Уейта із саундтреку до <b>Vision Quest</b> .

	<i>Geffen Records, 1985 [91].</i>	<b>Geffen Records, 1985</b>
116	<i>I'd renamed it <b>Falco</b>, after the Austrian rap star [91].</i>	Я перейменував його на <b>Фалко</b> на честь зірки австрійського репу.
117	<i>At the moment, Parzival-TV was wrapping up a nonstop two-day <b>Kikaider</b> marathon [91].</i>	На даний момент "Парсифаль-ТВ" завершує безперервний дводенний марафон <b>Кікайдера</b> .
118	<i>I had a weakness for vintage kaiju and tokusatsu, shows like <b>Spectreman</b>, <i>The Space Giants</i>, and <i>Supaidaman</i> [91].</i>	У мене була слабкість до вінтажних кайдзю та токусацу, шоу на кшталт <b>Spectreman</b> , <i>The Space Giants</i> та <i>Supaidaman</i> .
119	<i>After that would be <b>ElectraWoman</b> and <b>DynaGirl</b>, followed by back-to-back episodes of <b>Isis</b> and <b>Wonder Woman</b> [91].</i>	Після цього випустять <b>ElectraWoman</b> та <b>DynaGirl</b> , за якими слідують епізоди <b>Isis</b> та <b>Wonder Woman</b> .
120	<i>I stood outside her palace gates for two solid hours, with a boom box over my head, blasting "In Your Eyes" by <b>Peter Gabriel</b> at full volume [91].</i>	Я простояв біля воріт її палацу дві години з бумбоксом над головою і на повній гучності грав «In Your Eyes» <b>Пітера Гебріела</b> .
121	<i>However, despite my sterling bogus résumé, the only job I'd been able to get was as a tier-one technical support representative at <b>Helpful Helpdesk Inc.</b>, one of the contract firms GSS used to handle OASIS customer service and support [91].</i>	Однак, незважаючи на моє бездоганне фальшиве резюме, єдиною роботою, яку я зміг отримати, була робота в якості представника служби технічної підтримки першого рівня <b>Helpful Helpdesk Inc.</b> , однієї з контрактних фірм, які GSS використовувала для

		обслуговування клієнтів та підтримки OASIS.
122	<i>Only a few hundred of these artifacts existed, and most of them dated back to the earliest days of the OASIS, when it was still primarily an MMO game [91].</i>	Існувало всього кілька сотень таких артефактів, і більшість з них відноситься до ранніх днів ОАЗІСу, коли це була в основному ММО-гра.
123	<i>The record had been set three years ago when an artifact called the Cataclyst was auctioned off [91].</i>	Рекорд було встановлено три роки тому, коли на аукціоні продали артефакт під назвою <b>Катакліст</b> .
124	<i>I found a few worlds named after famous hackers, like Woz and Mitnick, but none named after John Draper [91].</i>	Я знайшов кілька світів, названих на честь відомих хакерів, таких як Вoz і Митник, але жодного з них не названо на честь <b>Джона Дрейпера</b> .
125	<i>And Archaide was located in Sector Seven [91].</i>	А <b>Архаїда</b> була в Секторі Сьомому.
126	<i>An extra pair of antigrav boots. A Ring of Magic Resistance. An Amulet of Protection [91].</i>	Додаткова пара антигравітаційних чобіт. <b>Кільце магічного опору</b> . <b>Амулет захисту</b> .
127	<i>Parked on the right side was my DeLorean [91].</i>	Праворуч був припаркований мій <b>ДеЛоріан</b> .
128	<i>I recognized the song as "Pour Some Sugar on Me" by Def Leppard, off their Hysteria album (Epic Records, 1987) [91].</i>	Я дізнався про цю пісню як "Pour Some Sugar on Me" Дефа Леппарда з їхнього альбому Hysteria ( <b>Epic Records, 1987</b> ).

129	<i>The original game <b>ROMs</b> were all stored in the planet's <b>OASIS</b> code, and their wooden game cabinets were each coded to look like the antique originals [91].</i>	Всі оригінальні ігрові <b>ПЗУ</b> зберігалися в кодї <b>OASIS</b> планети, а їх дерев'яні шафи були закодовані так, щоб виглядати як антикварні оригінали.
130	<i>I'd entered the museum next to an old arcade called <b>Aladdin's Castle</b>, close to the surface [91].</i>	Я увійшов у музей поруч із старою галереєю під назвою <b>Замок Аладдіна</b> , неподалік поверхні.
131	<i>The museum's bottom level, located in the planet core, was a spherical room containing a shrine to the very first videogame, <b>Tennis for Two</b>, invented by William Higinbotham in 1958 [91].</i>	Нижній рівень музею, розташований в ядрі планети, був сферичною кімнатою, в якій знаходився храм найпершої відеоігри « <b>Теніс для двох</b> », винайденої Вільямом Хігінботемом у 1958 році.
132	<i>Next to it was a replica of an ancient <b>PDP-1</b> computer running a copy of <b>Spacewar!</b>, the second videogame ever made, created by a bunch of students at <b>MIT</b> in 1962 [91].</i>	Поруч була копія стародавнього комп'ютера <b>PDP-1</b> , на якому запущена копія <b>Spacewar!</b> , другий колись створеної відеоігри, створеної групою студентів <b>Массачусетського технологічного інституту</b> в 1962 році.
133	<i>I'd been to the core and had played both <b>Tennis for Two</b> and <b>Spacewar!</b> [91].</i>	Я був до мозку кісток і грав і в <b>Теніс на двох</b> , і в <b>Космічну війну!</b>
134	<i>As I walked into the game room, I heard a <b>Bryan Adams</b> song</i>	Коли я увійшов до ігрової кімнати, я почув пісню <b>Брайана</b>

	<i>blasting out of the speakers mounted on the carpeted walls [91].</i>	<b>Адамса</b> , яка вирвалася з динаміків, встановлених на стінах з килимовим покриттям.
135	<i>I was rockin' like <b>Dokken</b> [91].</i>	Я грав рок, як <b>Доккен</b>
136	<i>It was a high-resolution scan of the instruction manual cover for the text adventure game Zork—the version released in 1980 by Personal Software for the <b>TRS-80 Model III</b> [91].</i>	Це було сканування з високою роздільною здатністю обкладинки інструкції до текстової пригодницької гри Zork - версії, випущеної в 1980 Personal Software для <b>TRS-80 Model III</b> .
137	<i>It was small world called Frobozz that was home to a detailed re-creation of the game <b>Zork</b> [91].</i>	Це був маленький світ під назвою Frobozz, в якому було детально відтворено гру <b>Zork</b> .
138	<i><b>Frobozz</b> was located in a group of several hundred rarely visited worlds known as the <b>XYZZY Cluster</b> [91].</i>	<b>Фробозз</b> перебував у групі з кількох сотень рідко відвідуваних світів, відомих як скупчення <b>XYZZY</b> .
139	<i>The first text adventure game I'd ever played was called <b>Colossal Cave</b>, and initially the text-only interface had seemed incredibly simple and crude to me [91].</i>	Перша текстова пригодницька гра, в яку я коли-небудь грав, називалася <b>Colossal Cave</b> і спочатку текстовий інтерфейс здавався мені неймовірно простим і грубим.
140	<i>Upon exiting the gate, Sorrento would have been given a clue as to the location of the <b>Crystal Key</b> [91].</i>	При виході з воріт Сорренто повинен був дізнатися, де знаходиться <b>Кришталевий Ключ</b> .
141	<i>My brain felt like hammered <b>Play-</b></i>	Мій мозок почував себе забитим

	<i>Doh</i> [91].	<b>пластиліном</b>
142	<i>The Sixers had obviously spotted the <b>Kurosawa</b> during its descent to the planet's surface, and they'd made killing the two samurai a priority</i> [91].	Шістки, очевидно, помітили <b>Куросаву</b> під час його спуску на поверхню планети, і вони в першу чергу організували вбивство двох самураїв.
143	<i>He pulled out the <b>Beta Capsule</b>, held it aloft in his right hand, and activated it</i> [91].	Він витяг <b>бета-капсулу</b> , підняв її у правій руці та активував.
144	<i>I spotted a dozen videogames inside, all from the mid- to late '80s. <b>Crime Fighters, Heavy Barrel, Vigilante, Smash TV</b></i> [91].	Всередині я помітив з десяток відеоігор, всі від середини до кінця 80-х. <b>Crime Fighters, Heavy Barrel, Vigilante, Smash TV.</b>
145	<i>Black Tiger had first been released in Japan under its original title <b>Burakku Doragon</b></i> [91].	Чорний Тигр вперше був випущений у Японії під первісною назвою <b>Burakku Doragon.</b>
146	<i>These brief vignettes were told from the point of view of <b>2112's</b> anonymous protagonist</i> [91].	Ці короткі епізоди були розказані з погляду анонімного головного героя фільму <b>2112</b>
147	<i>The <b>Twin Moons</b>, just two pale orbs as they trace their way across the steely sky</i> [91].	<b>Подвійні Луни</b> , всього дві бліді кулі, рухаються сталевим небом.
148	<i>It was a 1974 <b>Gibson Les Paul</b>, the exact guitar used by Alex Lifeson during the <b>2112</b> tour</i> [91].	Це була <b>Gibson Les Paul</b> 1974 року, точна гітара, яку використав Алекс Лайфсон під час туру 2112 року.
149	<i>Of course, I'd taken the precaution</i>	Звичайно, я вжив запобіжних

	<i>of reinforcing my apartment's walls, floor, and ceiling, with a titanium alloy <b>SageCage</b>, which I'd assembled piece by piece [91].</i>	заходів і зміцнив стіни, підлогу і стелю своєї квартири за допомогою <b>SageCage</b> з титанового сплаву, який я збирав частинами.
150	<i>I'd given to my bogus <b>Bryce Lynch</b> identity [91].</i>	Я видав свою фальшиву особу <b>Брайса Лінча</b> .
151	<i>If anyone checked the usage logs for my entertainment center, they would show that I watched <b>Tommy Queue</b> every night until I fell asleep [91].</i>	Якби хтось перевірів журнали використання мого розважального центру, вони б показали, що я дивився фільм <b>Tommy Queue</b> щоночі, поки не заснув.
152	<i>About seven months earlier, I'd obtained a set of IOI intranet passwords from the <b>L33t Hax0rz Warezhaus</b> [91].</i>	Приблизно сім місяців тому я отримав набір паролів інтрамережі IOI з <b>L33t Hax0rz Warezhaus</b>
153	<i>Eventually, I uncovered a restricted area called the <b>Star Chamber</b> [91].</i>	Зрештою, я виявив заборонену зону під назвою « <b>Зоряна палата</b> ».
154	<i>A dozen immersion rigs were available, of varying quality and price. <b>Economy, Standard, Deluxe</b> [91].</i>	Була доступна дюжина імерсійних установок різної якості та ціни. <b>Економ, Стандарт, Делюкс</b> .
155	<i>"Damn," he whispered. "What you uploading? The <b>Library of Congress</b>?" [91].</i>	"Чорт", - прошепотів він. «Що ви завантажуєте? <b>Бібліотеку Конгресу</b> ?
156	<i>A kid leaned against the wall, working on a <b>Rubik's Cube</b> [91].</i>	Дитина притулилася до стіни, граючи з кубиком <b>Рубіка</b> .

157	<i>I was able to make out a <b>Dig Dug</b> game on my left and a Zaxxon machine to my right [91].</i>	Я зміг розглянути гру <b>Dig Dug</b> ліворуч та машину Zaxxon справа.
158	<i>At some point, the <b>Band-Aids</b> I'd applied had fallen off [91].</i>	Якоїсь миті <b>пластир</b> , який я наклав, відпав.
159	<i>Then I politely suggested that she leave home immediately and get the hell out of <b>Dodge</b> [91].</i>	Потім я ввічливо запропонував їй негайно покинути будинок і забратися до дідька з <b>Доджа</b> .
160	<i>And I'm at the <b>Vancouver</b> airport," Artemis said [91].</i>	"А я в аеропорту <b>Ванкувера</b> ", - сказала Артеміда
161	<i>With a <b>Herculean</b> effort, I managed to put her out of my mind by forcing myself to focus on the approaching battle [91].</i>	<b>Геракловим</b> зусиллям мені вдалося викинути її з голови, змусивши себе зосередитися на битві, що наближається.
162	<i>That <b>Cheshire</b> grin I'd seen thousands of times before, on the face of Aech's avatar, during the countless nights we'd spent together in the OASIS, telling bad jokes and watching bad movies [91].</i>	Ту <b>чеширську</b> усмішку, я бачив тисячі разів раніше на обличчі аватара Ейча під час незліченних ночей, які ми провели разом в ОАЗІСі, розповідаючи погані жарти і дивлячись погані фільми.
163	<i>Aech and I quickly fell into our old familiar rhythm, and before long it was like we were back in the Basement, trash-talking each other over a game of <b>Quake</b> or <b>Joust</b> [91].</i>	Ейч і я швидко увійшли до нашого старого знайомого ритму, і незабаром ми знову опинилися в Підвалі, говорячи один з одним за грою в <b>Quake</b> або <b>Joust</b> .
164	<i>The dark, towering silhouettes of the <b>Wallowa</b> <b>Mountains</b></i>	Темні високі силуети <b>гір Валлоуа</b> оточували нас з усіх

	<i>surrounded us on all sides [91].</i>	боків.
165	<i>I proceeded to ramble on as we walked, raving about all of my favorite <b>Halcydonia</b> titles and geeking out on Og in a classically embarrassing fashion [91].</i>	Я продовжував балакати, поки ми йшли, мандруючи всіма моїми улюбленими серіями <b>Халкідонії</b> і висміюючи Ога у класичній бенкетній манері.
166	<i>Then I realized it was the female version of Tranzor Z, an obscure character from the original <b>Mazinger Z</b> anime series known as Minerva X [91].</i>	Потім я зрозумів, що це жіноча версія Транзора Z, маловідомого персонажа з оригінального аніме-серіалу <b>Mazinger Z</b> , відомого як Minerva X.
167	<i>Aech had selected an RX-78 Gundam mech from the original <b>Mobile Suit Gundam</b> anime series, one of his longtime favorites [91].</i>	Ейч вибрав робота RX-78 Gundam із оригінального аніме-серіалу <b>Mobile Suit Gundam</b> , одного з його улюблених.
168	<i>Due to a lack of imagination on the part of the Supply Droids' original designer, they all looked exactly like the robot Johnny Five from the 1986 film <b>Short Circuit</b> [91].</i>	Через відсутність уяви в оригінального дизайнера дроїдів постачання всі вони виглядали так само, як робот Джонні П'ятий з фільму « <b>Коротке замикання</b> » 1986 року.
169	<i>At exactly one minute to noon, one of the Supply Droids, designation <b>SD-03</b>, powered itself on and disengaged from its charging dock [91].</i>	Рівно за хвилину до полудня один із дроїдів постачання, позначений як <b>SD-03</b> , увімкнувся та від'єднався від свого зарядного дока.
170	<i>The explosion vaporized the supply droid, along with all the avatars stationed on the platform,</i>	Вибух випарував дроїда постачання разом з усіма аватарами, розміщеними на

	<i>including the Sixer wizard who was operating the <b>Orb of Osuvox</b> [91].</i>	платформі, включаючи чарівника Сіксера, який керував <b>Сферою Осувокса</b> .
171	<i>“I know the quote,” I said, annoyed. “It’s from <b>Shakespeare</b>. But I figured it was just Halliday’s way of letting us know how difficult he was going to make the Hunt.” [91].</i>	“Я знаю цю цитату”, - роздратовано сказав я. «Це із <b>Шекспіра</b> . Але я подумав, що це був просто спосіб Холлідея дати нам зрозуміти, як складно він збирається влаштувати полювання”
172	<i>The game <b>Tempest</b> also appears briefly in the music video for the song ‘<b>Subdivisions</b>’ by <b>Rush</b>,” she added. “One of Halliday’s favorites. Pretty hard to miss.” [91].</i>	Гра Темпест також ненадовго з’являється у кліпі на пісню « <b>Subdivisions</b> » гурту <b>Rush</b> », — додала вона. «Одна із улюблених Холлідея. Досить складно не помітити.
173	<i>Aech’s tiny <b>RV</b> was just a few yards away, parked at the curb [91].</i>	Крихітний <b>фургон</b> Ейча був лише за кілька ярдів від нас, припаркований біля узбіччя.
174	<i>It was a mocha-colored <b>SunRider</b>, about twenty feet long, and at least two decades old [91].</i>	Це був « <b>Санрайдер</b> » кольору мокко, близько двадцяти футів завдовжки та віком не менше двох десятиків років.
175	<i>“<b>Christ</b>, Aech,” I said, smiling. “I knew you were hiding something. But I never imagined ...” [91].</i>	-Господи, Ейче, сказав я, посміхаючись. - Я знав, що ти щось приховуєш. Але я ніколи не уявляв...»
176	<i>She has grown up in <b>Atlanta</b>, raised by a single mother [91].</i>	Вона виросла в <b>Атланті</b> та виховувалась матір’ю-

		одиначкою.
177	<i>They're all top-of-the-line <b>Habshaw</b> rigs. OIR-Ninety-four hundreds."</i> [91].	Все це першокласні установки <b>Habshaw</b> . OIR-дев'яносто чотири сотні.
178	<i>I could see that his rig had been modified to include several strange components, including an OASIS console modified to look like a vintage <b>Commodore 64</b></i> [91].	Я міг бачити, що його установка була модифікована, щоб включати кілька дивних компонентів, у тому числі консоль OASIS, модифіковану так, щоб вона виглядала як вінтажний <b>Commodore 64</b> .
179	<i>The visor scanned my retinas and the system prompted me to speak my new pass phrase: "<b>Reindeer Flotilla Setec Astronomy</b>."</i> [91].	Візор просканував мою сітківку, і система запропонувала мені вимовити мою нову парольну фразу: <b>Флотилія північних оленів Сетек Астрономія</b> .
180	<i>I walked to the end of the runway, past my <b>X-wing</b> and the <b>Vonnegut</b></i> [91].	Я пройшов до кінця злітно-посадкової смуги, повз свого <b>Хрестокрила</b> і <b>Воннегута</b> .
181	<i>Just like in Toei's original <b>Supaidaman</b> TV series, you summoned the robot simply by shouting its name</i> [91].	Як і в оригінальному серіалі Тоєї <b>Supaidaman</b> , ви викликали робота, просто вигукуючи його ім'я.
182	<i>The robot's legs, arms, and head folded inward and locked into new positions, transforming the robot into a starship known as the <b>Marveller</b></i> [91].	Ноги, руки і голова робота склалися всередину і зафіксувалися в нових положеннях, перетворивши робота на зореліт, відомий як <b>Марвеллер</b> .

183	<i>“It is on!” Aech shouted into his comlink. “It is on like <b>Red Dawn!</b>” [91].</i>	«Він увімкнений!» - крикнув Ейч у свій комлінк. «Це схоже на « <b>Червоний світанок</b> !»»
184	<i>I selected <b>YATSUAKI KOHRIN</b> from my weapon menu: Ultra-Slice [91].</i>	Я вибрав <b>YATSUAKI KOHRIN</b> у меню своєї зброї: Ultra-Slice.
185	<i>‘Three is a magic number,’ ” I said, reciting the first line of the <b>Schoolhouse Rock! Song</b> [91].</i>	«Три - чарівне число», - сказав я, декламуючи перший рядок пісні “ <b>Шкільна скеля</b> ”
186	<i>It appeared to be another <b>Flicksync</b>, like the WarGames simulation inside Gate One [91].</i>	Схоже, це був ще один <b>Flicksync</b> схожий на “Військові Ігри” всередині Перших Воріт.
187	<i>I wore the same costume <b>Graham Chapman</b> had worn in the film [91].</i>	Я був одягнений у той самий костюм, що і <b>Грем Чепмен</b> у фільмі.
188	<i>And the man with the coconuts was my trusty manservant, Patsy, as played by <b>Terry Gilliam</b> [91].</i>	А людиною з кокосами був мій вірний слуга, Петсі, якого зіграв <b>Террі Гілліам</b> .
189	<i>“It is I, Arthur, son of <b>Uther Pendragon</b>, from the castle of Camelot,” I recited [91].</i>	- Це я, Артур, син <b>Утера Пендрагона</b> , із замку Камелот, — продекламував я.
190	<i>“King of the Britons! Defeater of the <b>Saxons!</b> Sovereign of all England!” [91].</i>	«Король бриттів! Переможець <b>саксів!</b> Король всієї Англії!»
191	<i>We have ridden the length and breadth of the land in search of knights who will join me in my court at <b>Camelot</b> [91].</i>	Ми об’їхали всю землю, шукаючи лицарів, які приєднуються до мене при моєму дворі в <b>Камелоті</b> .
192	<i>“So? We have ridden since the</i>	І що? Ми їхали з того часу, як

	<i>snows of winter covered this land, through the kingdom of <b>Mercia</b> [91].</i>	зимові сніги покрили цю землю через королівство <b>Мерсія</b> .
193	<i>The only really difficult part was not laughing myself, especially when Art3mis started doing note-perfect recitations of all of Carol Cleveland's lines in the <b>Castle Anthrax</b> scene [91].</i>	Єдиною справді важкою частиною було те, що я не сміявся, особливо коли Артеміда почав точно повторювати всі репліки Керола Клівленда у сцені <b>Замку Антраксу</b> .
194	<i>I took a deep breath and returned my attention to the next scene ("The Tale of Sir Launcelot") [91].</i>	Я глибоко зітхнув і знову звернув увагу на наступну сцену з « <b>Казки про Містера Ланселота</b> »
195	<i>When I reached the film's final scene (the assault on the <b>French Castle</b>), I grew anxious again, wondering what would happen next [91].</i>	Коли я дістався фінальної сцени фільму « <b>Штурм Французького замку</b> », я знову занепокоївся, гадаючи, що буде далі.
196	<i>It was hooked up to a <b>1977 Zenith Color TV</b> [91].</i>	Він був підключений до кольорового телевізора <b>Zenith 1977</b> .
197	<i>I tried the <b>Apple II</b> on the table beside it. It wouldn't switch on either [91].</i>	Я спробував скористатися <b>Apple II</b> на столі поруч із ним. Теж не вмикався.
198	<i>I discovered that the only computer that would power on was one of the oldest, the <b>IMSAI 8080</b>, the same model of computer Matthew Broderick owned in <b>WarGames</b></i>	Я виявив, що єдиний комп'ютер, який включався, був одним із найстаріших, <b>IMSAI 8080</b> , тієї ж моделі комп'ютера, що й у Метью Бродеріка у « <b>Військових</b>

	[91].	<b>Іграх”.</b>
199	<i>But even then, it was only in-character, as Anorak, during the course of our gaming sessions, and he would only address her as <b>Leucosia</b>, the name of her D&amp;D character [91].</i>	Але навіть тоді це був лише внутрішній персонаж, як Анорак, під час наших ігрових сесій, і він звертався до неї лише під псевдонімом <b>Лейкосія</b> , на ім'я її персонажа з D&D.
200	<i>It took me only a few minutes to reach the <b>Secret Room</b> [91].</i>	Мені знадобилося всього кілька хвилин, щоб дістатися <b>таємної кімнати</b> .

**ALFRED NOBEL UNIVERSITY**  
**ENGLISH PHILOLOGY AND TRANSLATION DEPARTMENT**

**OLEKSANDRA RYDAIEVA**

**THE PECULIARITIES OF USAGE THE ALLUSIONS IN ENGLISH  
ARTISTIC DISCOURSE AND THE SPECIFICS OF TRANSLATING IT  
INTO UKRAINIAN**

Scientific supervisor: Stepanova A.A. DSC

Dnipro

2022

The topic of this qualification work is the study of the use of allusions in English-language artistic discourse and the peculiarities of their translation into Ukrainian. The chosen topic is considered relevant, because in the process of constant globalization there is a need to look at modern life in a new way, to find solutions to current problems, referring to past events or other information sources to which the link leads.

Today, modern world literature is one of the most important aspects of human spiritual enrichment. It gives everyone the opportunity to replenish their vocabulary and expand their horizons. Works of art play an important role in the development of human as a person, help to look from a different perspective at the more diverse issues of life.

In their works, writers are increasingly trying to address not only the problems of the present but also the past, because it is a prevention of various social problems that humanity faces every day. And it is the awareness of past events that can help resolve certain issues. In this regard, modern linguists are increasingly using in their works of art such a stylistic device as an allusion, which allows you to get a reference to a particular fact and remember certain information about a character or event.

The most important characteristic of allusions is their cultural conditionality. Each nation has its own picture of the world, which has no analogue in other languages and therefore is not compatible with any of them. Allusions are of great importance in the literature of different countries and eras. Forms of allusiveness, such as myth, texts of canonical religions, and masterpieces of world literature, have acquired in the modern literary process a number of specific features that distinguish them from the original forms. Using classic images and plots, the author expresses the ideals and moods of his era.

Considering the fact that the language is constantly evolving, the problem of adequate translation of allusions is becoming more urgent. Unfortunately, the degree of study of this topic is far from the desired completeness, in particular, the

question of classifications of allusions, insufficiently studied techniques, and methods of their translation.

The problem of studying allusions and their translation in the space of literary text is one of the pressing problems in modern linguistics. It should be noted that the presented phenomena of language are poorly studied, which allows outstanding linguists to analyze these phenomena and solve a number of linguistic hypotheses. Thus, I.R. Halperin, A.G. Mamaeva, D.B. Gudkov, L.A. Mashkova, E.M. Anikina, I.V. Arnold, D.N. Arutyunova, V.I. Karasik, M.M. Bakhtin, N.M. Bilozerova, A.A. Bodalov, and many others have devoted their scientific work to the study of this phenomenon.

At the moment, world literature continues to grow rapidly. It raises various pressing issues of both the present and the past, so allusions remain an integral part of the artwork. They are able to refer to a certain fact, encourage to remember certain important events that are reflected in the modern world, and therefore their research remains relevant.

This stylistic figure of language is poorly studied, which allows prominent linguists to analyze the phenomenon of allusion and solve a number of linguistic hypotheses. The main approaches to the study of allusions by modern researchers include literary, linguistic-stylistic, lingvosemiotic, and lingvo-cultural approaches. The phenomenon of allusion is closely related to the phenomenon of intertextuality, as well as cognitive and cognitive-discursive direction.

The presented linguistic phenomenon is interesting in that it assumes that the reader has a certain kind of knowledge that speaks to the broad outlook of the recipient and his sufficient education. This knowledge differs from background knowledge in that it is more detailed and goes beyond general human awareness. Writers often refer to their works as an explicit social, historical, or everyday fact, creating a textual allusion.

The emergence and development of new paradigms of linguistic research in the late twentieth century. also allowed to consider allusion, firstly, as a means of activating intertextual connections, evoking associations with the previous creation

of the text by culture, and secondly, as a phenomenon of conceptual order, as one of the means of human thinking to conceptualize the world and based on finding associative relationships between different systems of concepts.

There is still no single clear definition of the concept of allusion. This is due to the fact that the properties of allusion are close to a number of other stylistic figures and techniques, such as reminiscence, epitrope, and citation. However, based on the definitions proposed by modern linguists, we can say that the allusion is a stylistic figure that refers to any historical, geographical, literary, mythological, or biblical fact. At present, allusions can be classified into attributive, non-attributive, dominant, local, religious, mythological, historical, and literary.

The technique of allusion has long been used to compose and enrich written and oratorical texts. This stylistic device is necessary to simplify complex ideas either by referring to the already described versatile facts or by creating the necessary background. In modern linguistics, literature and translation, allusion is studied from different angles: in terms of phraseology, in the study of intercultural relations, from the angle of intertextuality, as a component of linguistic disciplines such as proper name theory, reference theory and other linguistic directions. Allusion is a verbal means by which the author can express his ideas in a more concise and concise form. The reader's task is to see this form in the text and the hidden information it contains.

Artistic discourse began to be studied in the late twentieth and early twenty-first centuries. This period is the time of emergence of new literary trends, directions, and the search for new principles of text organization. Artistic discourse is seen as a socio-cultural interaction between writer and reader, which attracts cultural, aesthetic, social values, personal knowledge, knowledge of the world and attitude to reality, a system of beliefs, ideas, beliefs, feelings, attempts to change the spiritual space. Allusions in artistic discourse perform evaluative, occasional, text-structuring, and characterizing functions. Also, one of the main functions of allusions is to activate in the reader's mind certain extra-textual layers and present

the author's text to consonant external contexts and draw attention to certain stylistic decisions.

Artistic discourse carries the imprint of the culture of a certain stage in the history of society. Without understanding this concept it is impossible to describe the mechanism of endemic interaction of the culture to which the reader belongs, his personal spiritual space, and similar concepts and stereotypes subject to rethinking, interpretation, and evaluation in the text, interaction in the actualization of arts. It will be necessary to understand the process of actualization of the artistic text will also highlight the specifics and parameters of its organization that distinguish it from any other text.

In Ernest Klein's science fiction novel «Ready Player One», there are many allusions to the fact that the plot of the work was to find clues that could help find the grand prize. These tips were references to certain facts, phenomena, and figures, so it was possible to find many allusions based on this book.

Allusions can refer to events, characters, and phenomena of any type. Thus, it was possible to identify many types of allusions, including mythological, historical, religious, biblical, literary, and many others. Dominant and attributive allusions are most common, which are realized in the context of the whole text and are characterized by wide recognizability. However, there are also non-attributive and localized allusions that are references to little-known facts and are not clear to the general public.

Most often, allusions perform the characteristic and occasional function. They characterize a certain object, event, and phenomenon and are used in a situation where it is appropriate to mention a certain fact.

The structure of allusions can be one-component, two-component, and multi-component. Two-component allusions are the most common, accounting for 50% of their use in works of art. This is followed by one-component allusions, which account for 40%, and multi-component allusions, which are the least common and account for only 10%.

The problem of translating allusions is very relevant in modern linguistics. The translation of allusions is quite complex and therefore requires the translator to have some knowledge in the field of stylistics because a non-professional can be very difficult to detect allusions in the original text, which can omit and distort a statement that will be misunderstood by the target audience.

It is very important to use modern translation transformations correctly and competently in order to adequately convey the expression in the language of translation. Among them are tracing, descriptive translation, concretization, generalization, semantic equivalent, functional analogue, omission, addition, permutation, lexical substitution, transcription, transliteration, and many others. Every translator must be well acquainted with these transformations in order to most accurately convey the meaning of the statement in the language of translation.

Thus, having studied the main ways of translating allusions based on Ernest Klein's fiction novel «Ready Player One», we can say that the most common method of translating allusions is transliteration, which means reproducing the graphic form of a certain allusion. This phenomenon is explained by the fact that this fantasy novel uses a lot of clues to find the grand prize, which in one way or another name certain items, games, movies, books, characters, people whose names must be preserved in their original form. Thus, translation by transliteration is 55% of the translation of all allusions.

The next means is to identify the semantic equivalent, which is 23%, because in the book there are a large number of allusions that can be conveyed to their first meaning. Also, 10% are allusions that can be translated by calque, which is a literal translation. In addition, we were also able to translate allusions using other means, such as a functional analogue and descriptive translation, which are less common and account for only 6% of the total number of translated allusions. The smallest category is non-equivalent vocabulary, which is the least common, so it is 2%.

We have come to the conclusion that the allusion is a very complex phenomenon that can reflect many important events. Thus, many researchers continue their studies on this topic.