

УДК 81'4 (811.111+161.2)

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/54-1-31>

**Оксана КУЦА,**

*orcid.org/0000-0001-7221-5711*

*доцент кафедри теорії і практики перекладу*

*Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка*

*(Тернопіль, Україна) oksana.kutsa.tnpu@gmail.com*

**Марта ГОЛИК,**

*orcid.org/0000-0001-6852-8539*

*магістрантка II року навчання факультету іноземних мов*

*Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка*

*(Тернопіль, Україна) martagolik033@gmail.com*

## ШЛЯХИ ПЕРЕКЛАДУ ГРИ СЛІВ ЯК ЗАСОБУ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ КОМІЧНОГО

*Актуальність розвідки зумовлена зростанням розповсюдження гри слів в англomовному мультимедійному дискурсі та необхідністю здійснення перекладу засобами цільової мови, який справляв би такий ефект на глядача, як оригінал. Стаття присвячена дослідженню шляхів відтворення стилістичного прийому гри слів на матеріалі американської комедії «How I met your mother» («Як я зустрів вашу маму»).*

*Мета дослідження – виокремлення способів перекладу гри слів, базуючись на авторській класифікації, шляхом аналізу оригіналу та перекладу українською мовою американського ситкому.*

*Виявлено, що думки учених розходяться щодо дефінування поняття «гра слів». Все ж у розвідці послуговуємося визначенням з енциклопедії «Українська мова». Неоднотайність поглядів науковців також простежимо у виокремленні шляхів перекладу досліджуваного стилістичного засобу: (1) крізь призму трансформацій (D. Hygrell, M. Чиж, I. Данилова) та (2) із застосуванням перекладацьких стратегій з орієнтацією на результат (C. Wecksteen).*

*Проаналізувавши підходи згаданих вище науковців, запропоновано авторську класифікацію шляхів перекладу гри слів крізь призму її збереження у цільовій мові та виконання функції репрезентації комічного: (1) гра слів → не гра слів (з втратою /зі збереженням комічного ефекту); (2) гра слів → гра слів (тип гри слів у перекладі збігається з оригіналом / змінено на інший); (3) опущення гри слів.*

*У ході дослідження методом суцільної вибірки був відібраний корпус розвідки і здійснено якісний та кількісний аналіз способів відтворення гри слів у комедійному серіалі. З'ясовано, що 67% прикладів було перекладено не грою слів, 12% – ідентичною грою слів (зі збереженням типу), 14% – альтернативною грою слів (зі збереженням типу) та 7% – грою слів зі зміною типу. Поза фокусом уваги залишено опущення гри слів, оскільки вважаємо, що перекладачам слід вдаватися до нього лише в умовах крайньої необхідності.*

**Ключові слова:** *гра слів; комічний ефект; шляхи перекладу.*

**Oksana KUTSA,**

*orcid.org/0000-0001-7221-5711*

*Associate Professor at the Department of Theory and Practice of Translation*

*Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University*

*(Ternopil, Ukraine) oksana.kutsa.tnpu@gmail.com*

**Marta HOLYK,**

*orcid.org/0000-0001-6852-8539*

*2<sup>nd</sup>-year student of Master's Degree Program of the Faculty of Foreign Languages*

*Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University*

*(Ternopil, Ukraine) martagolik033@gmail.com*

## WAYS OF WORDPLAY TRANSLATION AS A MEANS OF REPRESENTATION OF THE COMIC

*The relevance of the investigation is determined by the growing popularity of the use of wordplay in the English multimedia discourse and the necessity to translate it into the target language with the same effect on viewers as the original has. The article is dedicated to determining the ways of wordplay translation based on the material of the American comedy «How I met your mother».*

*The aim of the article is to determine the ways of wordplay translation, based on the author's classification, analyzing the original and translation of the American sitcom into Ukrainian.*

*It is distinguished that scientists are not unanimous regarding the definition of the concept of «wordplay». However, in our research the definition from «The Ukrainian Language» Encyclopedia is used. The scientists also express different views about the ways of wordplay translation: using transformations (D. Hygrell, M. Chyzh, I. Danilova) and (2) using translation strategies based on the result (C. Wecksteen).*

*Having analyzed the approaches of the aforementioned scientists, the author's classification of the ways of wordplay translation was offered through the prism of its preservation and performing the function of comic effect in the target text: (1) wordplay → non-wordplay (with the loss/preservation of the comic effect); (2) wordplay → wordplay (the type of wordplay in translation is the same/changed); (3) omission of wordplay.*

*In the course of the study, the corpus of the research was selected using continuous sampling method and both qualitative and quantitative analyses of the ways of wordplay translation in the comedy series were carried out. It was found that 67% of the examples were translated by non-wordplay, 12% by identical wordplay (with preservation of its type), 14% by alternative wordplay (with preservation of its type), and 7% by wordplay with a change of type. The omission of wordplay is not considered in our study, as we believe that translators should resort to it only when it's absolutely necessary.*

**Key words:** wordplay, comic effect, ways of translation.

**Постановка проблеми.** Об'єктом нашого дослідження є гра слів як перекладацька проблема. Вибір цієї теми зумовлений, по-перше, розповсюдженістю мовного засобу гри слів у літературі, кінематографі, рекламі, публічних виступах та інших сферах і в той же час браком наукових розвідок щодо сутності, функціонування та інших аспектів досліджуваного явища (Žyško, 2017: 3); по-друге, складністю цього феномена (Кондратенко, 2019: 83; Leppihalme, 1996); по-третє, численними труднощами, що виникають при його перекладі. Відомо, що гра слів виконує низку функцій: ігрову (Карпукіна, 2007: 96), експресивну (Кондратенко, 2019: 83), репрезентації комічного (Pollack, 2011: 32), пожвавлення діалогів, привернення уваги (Schröter, 2005: 94), забезпечення семантичних зв'язків між частинами повідомлення, маніпулювання реакцією реципієнта, обхід цензури (Delabastita, 1993: 137-151) тощо, тому вкрай важливо, щоб у цільовій мові вона мала такий же ефект на реципієнта та виконувала ту ж функцію, що й у вихідній. Отож варто ретельно дослідити способи перекладу гри слів і проаналізувати їхню доречність й ефективність.

**Аналіз досліджень.** Найперше вважаємо за необхідне розглянути суть поняття «гра слів». Хоча, на думку R. Leppihalme, не існує універсальної дефініції досліджуваного мовного явища через його складність (Leppihalme, 1996: 199-218), у своїй праці послуговуватимемося визначенням з енциклопедії «Українська мова», яке, на нашу думку, найповніше розкриває зміст і вказує на функцію цього стилістичного засобу: «гра слів – загальне поняття, що слугує для привертання уваги до значення через форму, для заострення сприйняття семантичних особливостей одиниць, які обігруються; для створення зображально-виражального ефекту, коли рівень змісту

зіставляваних одиниць лишається неохопленим або вгадується лише як певні невиразні асоціації з чим-небудь» (Українська мова, 2004: 107).

Щодо сфери перекладу гри слів, то зазначимо, що D. Hygrell пропонує послуговуватися чотирма «класичними» перекладацькими стратегіями: вилучення; адаптація (елементи вихідного тексту переносяться до цільового); калькування і заміна (Hygrell, 1997: 200). У свою чергу дослідниця C. Wecksteen, крім вилучення, виділяє такі перекладацькі стратегії:

а) гра слів – ідентична гра слів

б) гра слів – інша гра слів:

1) гра слів – гра слів, яка використовує ту саму стратегію, але різні слова;

2) гра слів – гра слів, яка використовує й іншу стратегію, і інші слова (Wecksteen, 2001: 87-389).

М. Чиж й І. Данилова пропонують три універсальних підходи до перекладу гри слів:

а) опущення (гра слів перекладається як звичайна фраза, що безумовно веде до втрати комічного ефекту);

б) компенсація (заміна елемента гри слів вихідної мови, який неможливо передати цільовою мовою, на схожий елемент задля збереження ефекту на реципієнта й оригінального змісту);

в) калькування (побудова лексичних одиниць за зразком відповідних слів вихідної мови шляхом точного перекладу їх частин чи запозичення окремих значень слів) (Чиж, Данилова, 2012: 74-77).

Спостерігаємо, що дослідники по-різному підходять до проблеми перекладу гри слів. Зокрема D. Hygrell, М. Чиж й І. Данилова розглядають її крізь призму трансформацій, які застосовує перекладач для відтворення гри слів у цільовій мові, натомість C. Wecksteen приділяє увагу перекладацьким стратегіям з орієнтацією на результат, а саме чи зберігається гра слів і її особливості

в перекладі. Безсумнівно обидва підходи є логічними й важливими, адже перший показує як саме вдається перекласти вищезгаданий стилістичний прийом, а другий – результат цих трансформацій.

**Мета статті.** Мета нашого дослідження полягає у визначенні особливостей функціонування гри слів та шляхів її перекладу в американській комедії засобами української мови.

Для досягнення мети поставлено такі завдання:

- запропонувати класифікацію шляхів перекладу гри слів на основі виконання чи невиконання нею функції репрезентації комічного в цільовій мові; розглянути особливості способів перекладу гри слів на матеріалі американської комедії;
- надати кількісні та якісні результати здійсненої розвідки.

**Виклад основного матеріалу.** У цій роботі ми б хотіли представити власну класифікацію шляхів перекладу гри слів, яка зорієнтована на результат. Те, що відрізняє її від представленої вище класифікації С. Wecksteen – це безпосереднє врахування виконання функції гри слів у цільовій мові, зокрема – реалізації комічного ефекту на реципієнта. За словами Т. Любимової, умовою виникнення комічного є розуміння, оскільки незрозуміле не може бути смішним (Любимова, 1990), отже завдання перекладача полягає у пошуку таких шляхів відтворення гри слів, які сприяли б розумінню та збереженню комічного ефекту. Однак, зважаючи на відмінності між мовами оригіналу та перекладу, а також культурами, не завжди вдається цього досягти. З огляду на викладене вище, пропонуємо таку класифікацію:

а) гра слів → не гра слів:

1) з втратою комічного ефекту:

- i. гра слів → зміна початкової фрази на іншу;
- ii. гра слів → буквальный переклад фрази;

2) зі збереженням комічного ефекту (зокрема заміна на інший риторичний засіб);

б) гра слів → гра слів:

1) тип гри слів у перекладі збігається з оригіналом:

- i. гра слів → ідентична гра слів;
- ii. гра слів → альтернативна гра слів;

2) тип гри слів у перекладі змінено на інший;

в) опущення гри слів і використання місця, яке вона займає в аудіодоріжці, для розлогішого перекладу фраз, що її оточують.

Надалі ми детальніше розглянемо вищезгадані способи відтворення гри слів у цільовій мові й наведемо приклади їх використання, однак залишимо поза нашою увагою опущення, адже це по суті відмова і неспроможність перекласти гру слів, до якої варто вдаватися лише у крайньому разі.

**Гра слів → не гра слів, з втратою комічного ефекту та повною або частковою заміною фрази на іншу.** На перший погляд, зміна початкової фрази здається безглуздою, тому що бажаного ефекту на аудиторію все одно не буде досягнуто, однак, можемо припустити, що перекладачі вдаються до такого перетворення, коли дослівний переклад – недоречний через різні реалії двох народів чи відмінності семантичних структур вихідної і цільової мов. Також у деяких випадках, додатковою причиною може виступати необхідність скоротити фразу з грою слів і залишити більше часу для відтворення іншої репліки або, навпаки, розширити фразу, тому що сусідні – коротші, ніж в оригіналі. Наведемо приклади застосування цього шляху перекладу:

– *It's gonna be - wait for it and I hope that you are not lactose-intolerant cause the second half of that word is... dairy! Legendary!* (2, season 1, episode 3).

– *Це буде ле- зачекай і сподіваюсь, що ти готовий до продовження цього неймовірного слова бо це... дарно! Легендарно!* (1, сезон 1, серія 3). Як бачимо, цю гру слів не відтворено в оригіналі, однак змінено частину фрази, адже її було перекладено буквально, це не мало б сенсу в українській мові і лише спантеличило б глядачів.

*Four transit workers were electrocuted when a subway train jumped the tracks. Stay tuned for the... shocking derails* (2, season 4, episode 3).

*Чотирьох транзитних робочих було вбито струмом, коли потяг зійшов з рейок. Залишайтеся з нами аби почути шокуючі подробиці* (1, сезон 4, серія 3). Цей уривок з новин – чудовий приклад того, що зміна фрази з грою слів на іншу допомагає зробити повідомлення адекватнішим, якщо гру слів неможливо відтворити.

– *Oh, Robin.*

– *No, Robyn. And for the rest of the night, every time I looked at her, I just saw Robin's face.*

– *Well, I hope so.*

– *No, our Robin. Robin with an "i".*

– *Our Robin has two eyes, my friend* (2, season 7, episode 22).

– *О, Робін.*

– *Ні, Робен. І впродовж усього вечора я дивився на неї і бачив обличчя Робін.*

– *Хочеться в це вірити.*

– *Ні, обличчя нашої Робін. Робін з "i".*

– *Вибач, Робін з ким ти кажеш?* (1, сезон 7, серія 22). У цьому прикладі створюється враження, що герой недочув фразу співрозмовника, а не пожартував. Можна зробити висновок, що через відтворення гри слів не грою слів у глядачів, що переглядають перекладену і оригінальну вер-

сії може скластися різна думка про те, наскільки персонажі є дотепними.

**Гра слів → не гра слів, з втратою комічного ефекту та буквальним перекладом фрази.** Зазвичай при цьому способі відтворення гри слів, перекладачі передають лише одне значення фрази, позбавляючи її імпліцитності, а оскільки немає підтексту і порівняння значень, зникає і гумор:

– *Okay, you are starting to drool. I'm calling creepers.*

– *Lily, it's fine. This is purely academic. It's like bird-watching. And right now I'm watching a double-breasted... Robin* (2, season 8, episode 21).

– *У тебе вже слина тече. Це крипово.*

– *Лілі, це нормально. Я просто милуюсь дівчатами. Це як спостерігати за пташками. А ось і... Робін* (1, сезон 8, серія 21). В англійській мові лексема «Robin» – не лише ім'я, а й вид пташок, а саме дрізд. Однак якщо написати «А ось і... дрізд», не буде взагалі ніякого змісту в перекладеному повідомленні.

– *Robin, do you wanna move in?*

– *Well, it's kind of soon, but... Sure, I would consider moving in here, just let me think about it.*

– *No, I meant do you want to move in on the couch, so I can sit down* (2, season 5, episode 21).

– *Робін, хочеш переїхати?*

– *Ну, це дуже швидко, але... я подумаю про це. Я хочу подумати.*

– *Ні, я маю на увазі на дивані, аби я міг сісти* (1, сезон 5, серія 21). У цьому випадку переклад частково призводить до втрати змісту, адже українське дієслово «переїхати» не вживається у значенні «посунути», що може змусити глядачів вважати героя, який неправильно вжив це слово, неграмотним.

– *That gabby would not shut up.*

– *Yeah, we should call him a gabby* (2, season 2, episode 13).

– *Той таксист торочив без упину.*

– *Так, справжній базика* (1, сезон 2, серія 13).

У наведеному прикладі втрата гри слів не впливає на зміст, однак проблему викликає те, що у серіалі є закадровий сміх, який зберігається й українською, і при цьому «жарті», як і при всіх інших, де втрачається комізм, в українців може виникнути враження, що в американців дивне і плоске почуття гумору.

**Гра слів → не гра слів, зі збереженням комічного ефекту та заміною гри слів на інший риторичний засіб.** Гру слів можливо перекласти не грою слів, але при цьому зберегти комічний ефект. Як ми згадували раніше, у серіалі «Як я зустрів вашу маму» є закадровий сміх, тому такий

переклад є більш бажаним і прийнятним, адже він дає змогу компенсувати неспроможність передати гру слів цільовою мовою.

– *You think he's dumb too?*

– *Hot as lava but just as thick* (2, season 8, episode 6).

– *Ти теж думаєш, що він тупий?*

– *Тупий як пень, але красивий як Аполлон* (1, сезон 8, серія 6). В оригіналі бачимо не лише порівняння, а й обігрування багатозначності лексеми «thick», у той час як в перекладі збережено прийом порівняння, однак застосовано зовсім інші образи, до того ж комічного ефекту досягнуто через протиставлення недалекості й краси героя, які гіперболізовано.

– *Did you send the Harmanson contracts downtown?*

– *I did. I sent them downtown.*

– *Why are you saying it like that? They never arrived at the downtown office.*

– *Just to make sure we're on the same page... is "send them downtown" not an expression for shredding a document?*

– *You shredded them?*

– *I sent them downtown. You know, down into the shredder. You feed the paper in a downwards fashion so that's where the expression comes from* (2, season 6, episode 7).

– *Ти відправив контракти Гармансона куди треба?*

– *Так. Я відправив їх куди треба.*

– *Чому ти так кажеш? У центральному офісі їх так і не отримали.*

– *Просто, щоб переконатися, що ми розуміємо один одного... хіба відправити куди треба не означає позбутися їх?*

– *Ти позбувся їх?*

– *Я відправив їх куди треба. Щоб не казати, що документів треба позбутися, кажуть, щоб їх відправили куди треба, хіба ні?* (1, сезон 6, серія 7). Переклад не такий дотепний як оригінал, адже «відправити куди треба» не настільки натякає на знищення документів як «send downtown», але все ж таки український еквівалент є логічний і неоднозначним для трактування.

– *Hey Chad, how it's hanging* (2, season 1, episode 6).

З таким костюмом ти склеїш багато дівчат (1, сезон 1, серія 6). У цьому прикладі жарт пов'язаний з костюмом на Гелловін. Тут перекладачі використали іронію, адже костюм “hanging chad” – не надто привабливий.

**Гра слів → гра слів, зі збереженням її типу у перекладі.** Найперше варто розглянути різновиди

гри слів. У нашій роботі ми будемо послуговуватися класифікацією С. Влахова та С. Флоріна, які розрізняють фонетичну, лексичну і фразеологічну гру слів (Влахов, Флорін, 1980: 292-294).

Розглянемо перекладену гру слів, що належить до того ж виду, що й оригінальна. Необхідно зазначити, що для цього не обов'язково застосовувати дослівний переклад, можна й змінити об'єкт гри слів.

*Let's review Barney's rules for **mating without dating*** (2, season 1, episode 18).

*Давайте повторимо правила Барні "**Парування без зустрічання**"* (1, сезон 1, серія 18). Як бачимо, у перекладі збережено риму і зміст оригінальної, фонетичної гри слів.

– *What is the four letter word for cut?*

– *"Nick".*

– *Yeah?*

– *Is a four-letter word for cut.*

– *What is?*

– *"Nick"* (2, season 8, episode 6).

– *Яке слово з трьох літер означає прізвисько в інтернеті?*

– *"Нік".*

– *Що?*

– *Це те слово з трьох літер.*

– *Яке?*

– *"Нік"* (1, сезон 8, серія 6). Ось приклад лексичної гри слів, яка обігрує власну назву, у цьому випадку антропонім. Перекладачам вдалося відтворити її в цільовій мові, тому що і українською, і англійською слово «Нік» («Nick») – й ім'я, і загальний іменник.

– *I see.*

– *You understand?*

– *No, I can see out of my left eye again* (2, season 5, episode 5).

– *Бачу.*

– *Розумієш?*

– *Ні, моє ліве око знову бачить* (1, сезон 5, серія 5). У цьому випадку гру слів перекладено буквально, адже семантика дієслів «бачити» і «see» збігаються.

Також можливо зберегти тип гри слів у перекладі, при цьому перефразували її саму:

– *My story on Pickles, Singing Dog just got nominated for a **Local Area Media Award**.*

– *A **LAMEA**?* (2, season 1, episode 19).

– *Мій репортаж про співоного пса був номінований на **Дружню Уподобану Репортажну Нагороду Юності**.*

– *ДУРНЮ?* (1, сезон 1, серія 19). Ось ще один приклад лексичної гри слів, цього разу на основі акроніма. При її перекладі найважливіше, щоб

акронім нагадував українське слово з негативною конотацією, що створить кумедний парадокс. Тут перекладачам це чудово вдалося.

*I thought you said your semester was gonna be **a piece of cake**. I remember because you were eating a piece of cake at the time and you said "**Dude, my semester is gonna be this**"* (2, season 2, episode 6).

*На початку семестру ти казав, що скласти цей іспит – все одно що раз чхнути. Я пам'ятаю, бо ти тоді чхнув і сказав: "**Отак я і іспит складу**"* (1, сезон 2, серія 6).

*So, Robin, you ever report on **train wrecks**? Cause I just saw one (after unsuccessful speech)* (2, season 1, episode 18).

*Гей, Робін, ти розповідаєш у новинах про **катастрофи**? Бо я тільки що бачив **ходячу*** (1, сезон 1, серія 18). Цих два приклади демонструють, що при відтворенні фразеологічної гри слів, необхідно не прагнути буквального перекладу, а адаптувати її до цільової мови, адже найважливіше при перекладі ідіоми – підібрати фразеологізм зі схожим змістом у мові перекладу.

**Гра слів → гра слів, зі зміною її типу у перекладі.**

Як зазначалося вище, гра слів цільовою мовою не обов'язково має належати до того ж виду, що й оригінальна:

– *First, you must meet White Flower, the second master, who will teach you strength. She lives atop a mountain.*

– *Which mountain?*

– *No, not **Witch Mountain**. Slap mountain* (2, season 9, episode 14).

– *Ти маєш знайти Білу Квітку, другого майстра, який навчить тебе сили. Вона живе на вершині гори.*

– *Де вона?*

– *Ні, не гори **Демона**. Гори Ляпасів* (1, сезон 9, серія 14). Як бачимо, в оригіналі представлено лексичну гру слів, яка обігрує омофони «which» і «witch», а в перекладі її перетворено на фонетичну гру слів.

*Back already. How was flying **solo**? And by "**solo**" I mean **so low** that you got shot down* (2, season 6, episode 3).

*Вже повернувся. Як тобі політ **соло**? Мабуть, тобі **соромно**, що ти такий **лох*** (1, сезон 6, серія 3). У цьому прикладі оригінальна гра слів – фонетична, у той час як в перекладі вона і фонетична, і частково лексична.

– *Sorry, What were you gonna to say?*

– *I was gonna say order whatever else you want. **It's on me.***

– *Thanks but I think I'd rather eat it out of the bowl* (2, season 8, episode 6).

– *Вибач, що ти збиралась сказати?*

– *Я збиралась сказати, щоб ти замовляв усе, що забажаєш. Я плачу.*

– *Люба, дякую, але не думаю, що твої сльози допоможуть* (1, сезон 8, серія 6). Ось чудовий приклад фразеологічної гри слів в оригіналі. Натомість у перекладі її перетворено на лексичну, адже слово «плачу» можна трактувати по-різному залежно від наголосу, а оскільки у цьому діалозі підкреслюється неосвіченність персонажа, переклад є цілком виправданим і комічним.

Здійснивши кількісний та якісний аналіз матеріалу дослідження (див. Діаграму 1), на жаль, спостерігаємо, що більш ніж три четверти займає переклад гри слів звичайною фразою без комічного ефекту. З одного боку це не опущення, а відтворення змісту повідомлення, однак у перекладі воно виконує лише інформативну функцію, а не гумористичну, яка у комедійному серіалі є основою для гри слів. Також можемо помітити, що якщо гру слів відтворюють грою слів, то зазвичай її тип зберігають (26%), а не змінюють (7%):

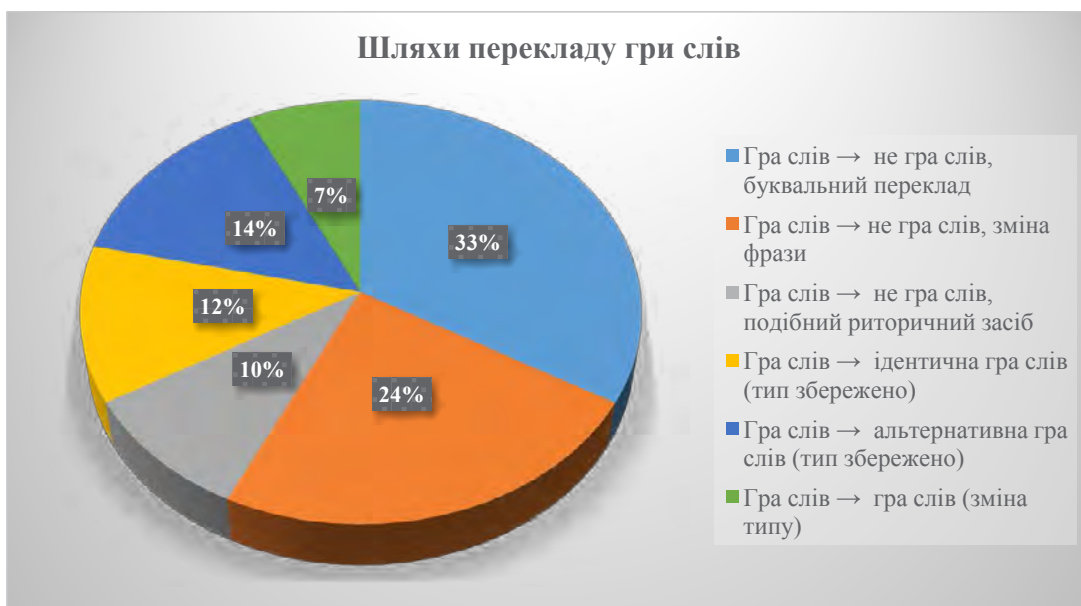
**Висновки.** У ході дослідження з'ясовано, що не існує універсальної дифініції поняття «гра слів». Вивчаючи шляхи перекладу гри слів та напрацювання дослідників щодо цього питання, було сформульовано таку класифікацію: а) гра слів → не гра слів: 1) зі збереженням комічного ефекту (зокрема заміна на інший риторичний засіб); 2) з втратою комічного ефекту: і) гра слів → буквальний переклад фрази; ii) гра слів → зміна початкової фрази

на іншу; б) гра слів → гра слів: 1) тип гри слів у перекладі збігається з оригіналом: і) гра слів → ідентична гра слів; ii) гра слів → альтернативна гра слів; 2) тип гри слів у перекладі змінено на інший; в) опущення гри слів і використання місця, яке вона займає у аудіодоріжці, для розлогішого перекладу фраз, що її оточують.

На базі вивченого матеріалу було доведено, що такий шлях перекладу гри слів, як гра слів → не гра слів із втратою комічного ефекту може призвести до того, що у глядачів, що розмовляють цільовою мовою складеться невірне враження про почуття гумору носіїв вихідної мови, за умови присутності закадрового сміху (як у випадку даного серіалу), а також персонажі здаватимуться їм менш дотепними і комічними, ніж вони є насправді.

Перекладачі використовують трансформацію фрази з грою слів на іншу через різні семантичні структури вихідної і цільової мов, що унеможливає буквальний переклад, а також для того щоб надати висловлюванню більшого змісту.

До буквального перекладу гри слів вдаються через те, що перекладачам часто доводиться обирати між збереженням її форми чи змісту і зазвичай вони обирають останнє й тому відтворюють зміст, але лише той, що є на поверхні, без прихованого підтексту. Однак необхідно згадати, що саме буквальний переклад може призвести до спотворення змісту і невмотивованості слів і дій героїв. Через це глядачі можуть сприйняти серіал поверхнево і зробити негативні й невірні висновки про персонажів.



Діаграма 1. Кількісне співвідношення шляхів перекладу гри слів на матеріалі американської комедії «How I met your mother» («Як я зустрів вашу маму»)

Збереження комічного ефекту при трансформації гри слів можливе, якщо компенсувати її відсутність іронією, парадоксом, порівнянням, подекуди лайливою лексикою, висловлюваннями, які можна трактувати у більш, ніж один спосіб тощо. Це дозволяє виправдати закадровий сміх серіалу і нейтралізацію гри слів у перекладі, яка без компенсації робить перекладену версію серіалу менш дотепною і жартиливою.

Переклад гри слів вихідної мови грою слів цільової мови зі збереженням її виду передбачає або збереження її предмету в перекладі або певну його трансформацію задля більшої логічності й адаптації. На нашу думку, і той, і інший шляхи є виправданими, адже найважливішим є результат – збереження комічного ефекту. До того ж, не завжди дослівний переклад буде

доречним, інколи саме він призводить до втрати комічності. Також необхідно згадати, що для фразеологічної гри слів саме зміна і пошук альтернативної ідіоми у цільовій мові є запорукою вдалого перекладу. Можемо зазначити, що збереження предмету гри слів найбільш поширене при відтворенні саме лексичного типу, адже нерідко семантичні системи лексем різних мов збігаються.

Не обов'язково прагнути ідентичності гри слів вихідної і цільової мов. Найважливіше, щоб гра слів у перекладі виконувала таку ж функцію, що й оригінальна.

Перспективи подальших розвідок вбачаємо у вивченні феномену візуальної гри слів, який нерозривно пов'язаний з діями героїв серіалу і його відеорядом.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе. Москва : Междунар. отношения, 1980. 416 с.
2. Гейзинга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури / пер. с нідерландск. Київ : Основи, 1994. 468 с.
3. Карпущина Т.П. Игра слов и морфемный повтор: комическое «состязание» смыслов в словах с общей морфемой (на материале английской художественной прозы). *Вестник ВГУ. Серия: «Лингвистика и межкультурная коммуникация»*. Хабаровск, 2007. № 1. С. 81-89.
4. Кондратенко Н.В. Мовна гра в рекламному теледискурсі як вияв лінгвокреативу. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія*. 2019. №38. Том 3. С. 83-86.
5. Любимова Т. Б. Комическое, его виды и жанры. М. : Знание, 1990. 84 с.
6. Українська мова: Енциклопедія / Редкол. Русанівський В.М. та ін. 2-ге вид., випр. і доп. Київ : «Укр. енцикл.» ім. М. П. Бажана, 2004. 824 с.
7. Чиж М.С., Данилова И.И. Особенности перевода каламбура. *Успехи современного естествознания*, 2012. № 5. 168 с.
8. Delabastita D. There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet. Amsterdam & Atlanta : Rodopi, 1993. 522 p.
9. Hygrell D. Att översätta komik: en undersökning av funktionsförändringar i tyska översättningar av svensk skönlitteratur (doctoral thesis). Uppsala : Litteraturvetenskapliga institutionen, Uppsala universitet (distributed by Almqvist & Wiksell, Stockholm). 1997. 344 s.
10. Leppihalme R. Caught in the frame: a target-culture viewpoint on allusive wordplay. *The Translator: Studies in Intercultural Communication* 2:2 (special issue : Wordplay and Translation), 1996. P. 199-218.
11. Pollack J. The pun also rises: How the humble pun revolutionized language, changed history, and made wordplay more than some antics. New York: Gotham, 2011. 240 p.
12. Schröter T. Shun the Pun, Rescue the Rhyme? The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film *Karlstad University Studies*, 2005, P. 589.
13. Wecksteen C. La traduction des jeux de mots dans la presse: une gageure? Laurian, Anne-Marie & Thomas Szende (eds), 2001. P. 375-391
14. Žyško K. A Cognitive Linguistics Account of Wordplay. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2017. 177 p.

### ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Як я зустрів вашу маму, Крейг Томас та Картер Бейз / пер.з англ. Нового каналу. Нью-Йорк, 2005-2014. 9 сезонів, 208 серій. URL : <https://kino4ua.net/2841-yak-ya-poznayomivsyaz-vashoyu-mamoyu-yak-ya-zustrv-vashu-mamu-1-2-3-4-5-6-7-8-9-sezon.html>
2. How I met your mother, Craig Thomas and Carter Bays. New York City's Manhattan, 2005-2014. 9 seasons, 208 episodes. URL : <https://watchhowimetyourmother.online>

### REFERENCES

1. Vlakhov, S., Florin, S. Neperevodimoye v perevode [Untranslatable in translation]. Ternopil: Moscow, 1980. 416 p. [in Russian].
2. Huizinga, J. Homo Ludens. Dosvid vyznachennia ihrovoho elementa kultury / per. s niderlandsk [Homo Ludens]. Kyiv : Osnovy, 1994. 468 p. [in Ukrainian].

3. Karpukhina, T.P. Igra slov i morfemnyy povtor: komicheskoe «sostyazanie» smyslov v slovakh s obshchey morfemoy (na materiale anhlyiskoi khudozhestvennoy prozy) [Wordplay and morphemic repetition: a comic "competition" of meanings in words with a common morpheme (based on English fictional prose)]. Vestnik VGU. Seriya: «Lingvistika i mezhkulturnaya kommunikatsyya». Khabarovsk, 2007. No. 1, pp. 81-89 [in Russian].
4. Kondratenko, N.V. Movna hra v reklamnomu teledyskursi yak vyivakhvokreatyvu [Language game in an advertising TV debate as a manifestation of linguistic and eclecticism]. Naukovyi visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu. Ser.: Filolohia. 2019. №38, Tom 3, pp. 83-86 [in Ukrainian].
5. Liubimova, T.B. Komicheskoe, yeho vidy i zhanry [Comic, its types and genres]. M. : Znaniie, 1990. 84 p. [in Russian].
6. Rusanivskyi, V.M. (Ed.). Ukrainska mova: Entsyklopediia / Redkol. ta in. 2-he vyd., vypr. i dop. [Ukrainian language: Encyclopedia]. Kyiv : "Ukr. entsykl." im. M. P. Bazhana, 2004. 824 p. [in Ukrainian].
7. Chizh, M.S., Danilova. I.I. Osobennosti perevoda kalambura Uspekhi sovremennogo estestvoznaniya, [Features of translation of puns. Successes of modern natural science]. 2012. No. 5. 168 [in Russian].
8. Delabastita, D. There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet. Amsterdam & Atlanta: Rodopi, 1993. 522 p.
9. Hygrell, D. Att översätta komik: en undersökning av funktionsförändringar i tyska översättningar av svensk skönlitteratur (doctoral thesis). Uppsala : Litteraturvetenskapliga institutionen, Uppsala universitet (distributed by Almqvist & Wiksell, Stockholm), 1997. 344 p.
10. Leppihalme, R. Caught in the frame: a target-culture viewpoint on allusive wordplay. The Translator: Studies in Intercultural Communication 2:2 (special issue : Wordplay and Translation), 1996, pp. 199-218
11. Pollack, J. The pun also rises: How the humble pun revolutionized language, changed history, and made wordplay more than some antics. New York: Gotham, 2011, 240 p.
12. Schröter, T. Shun the Pun, Rescue the Rhyme? The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film Karlstad University Studies, 2005, P. 589.
13. Wecksteen, C. La traduction des jeux de mots dans la presse: une gageure? Laurian, Anne-Marie & Thomas Szende (eds), 2001, pp. 375-391.
14. Žyško, K. A Cognitive Linguistics Account of Wordplay. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2017, 177.

#### SOURCES OF ILLUSTRATIVE MATERIAL

1. Yak ya zustriv vashu mamu, Kreig Tomas ta Karter Beiz [How I met your mother, Craig Thomas and Carter Bays] / per. z anhl. Novoho kanalu. New-York, 2005-2014. 9 sezoniv, 208 serii. URL : <https://kino4ua.net/2841-yak-ya-poznayomivsyaz-vashoyu-mamoyu-yak-ya-zustriv-vashu-mamu-1-2-3-4-5-6-7-8-9-sezon.html>.
2. How I met your mother, Craig Thomas and Carter Bays. New York City's Manhattan, 2005-2014. 9 seasons, 208 episodes. URL : <https://watchhowimetyourmother.online>.