

Отримано: 25 листопада 2018 р.

Прорецензовано: 20 грудня 2018 р.

Прийнято до друку: 21 грудня 2018 р.

e-mail: olga.demydenko80@gmail.com

aleksandra.light@gmail.com

DOI: 10.25264/2519-2558-2018-4(72)-82-85

Демиденко О. П., Козиряцька О. В. Деякі особливості відтворення мовної гри в українських перекладах англійських ситкомів. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія»*. Острог : Вид-во НаУОА, 2018. Вип. 4(72), грудень. С. 82–85.

УДК 81'4 (811.111+161.2)

Демиденко Ольга Павлівна,
Кандидат педагогічних наук, доцент
Козиряцька Олександра Володимирівна,
студентка магістратури, Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

ДЕЯКІ ОСОБЛИВОСТІ ВІДТВОРЕННЯ МОВНОЇ ГРИ В УКРАЇНСЬКИХ ПЕРЕКЛАДАХ АНГЛОМОВНИХ СИТКОМІВ

Одним із основних напрямків представленого дослідження є комплексний перекладацький аналіз мовної гри у медіатексті. Аналізуються як підходи до визначення мовної гри, так і прийоми її утворення. Авторки розглядають функціональні особливості мовної гри та їх вплив на вибір перекладацьких рішень.

Переклад мовної гри розглядається крізь призму прагматичної орієнтації тексту. У статті коротко схарактеризовані прийоми перекладу мовної гри оригіналу відповідно до їх класифікаційних характеристик. Матеріалом дослідження послуговували ситуаційні комедії «Друзі» та «Бруклін 9-9» їх українськомовний дубляж.

Ключові слова: мовна гра, каламбур, гра слів, прагматична орієнтація тексту, прийоми перекладу.

Olga Demydenko,
PhD, Associate Professor
Oleksandra Kozyriatska,
Master's student, National Technical University of Ukraine «Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute»

SOME PECULIARITIES OF THE UKRAINIAN TRANSLATION OF THE ENGLISH WORDPLAY IN SITCOMS

The article deals with the phenomenon of wordplay and specificity of its translation. One of the main directions of the research article in question is a comprehensive translation analysis of the wordplay in the media texts such as sitcoms. Different approaches to the definition of the wordplay as well as mechanisms of its formation with the help of different linguistic means are analyzed. The article differentiates such notions as «pun», «wordplay» and «language game». According to the contemporary approaches to the study and classification of this phenomenon, the authors consider wordplay based on phonological and graphological structure, lexical structure (polysemy), lexical structure (idiom), morphological structure and syntactic structure. The presented linguistic categorization of wordplay underlies the classification of the demonstrated translation of the wordplay.

The article deals with the translation of the wordplay in light of pragmatic orientation of the text. The Delabastita's methods of translation are considered in the article being also applied in the course of the translation analysis of the dubbing of the sitcoms «Friends» and «Brooklyn 9-9». Current research validates that translation depends largely on the abilities and skills of a translator to correctly interpret the source message containing the wordplay prior to translate it into the target language. The authors emphasize that the wordplay translation is a real challenge in media texts of different genres thus opening further perspectives for the research in this field.

Key words: wordplay, pun, language game, text pragmatics, methods of translation, dubbing.

Постановка проблеми. Мовна гра як явище, під час якого мовець або «грає» з формою слова, або використовує багатозначне слово, або різні слова, які звучать однаково для створення комічного ефекту під час комунікації [14] неоднозначно привертала увагу різних науковців. Проте дотепер остаточно узгодженого визначення цього явища не існує, так само як і повного опису його функціональних особливостей, що й зумовило актуальність цього дослідження семантико-функціональних особливостей мовної гри у медіатекстах.

Зв'язок авторського доробку із важливими науковими та практичними завданнями. Дослідження, виконане у руслі сучасних наукових розвідок у сфері медіалінгвістики та перекладознавства, спрямоване на подальше вивчення явища мовної гри в англійській мові та специфіки його відтворення в українському перекладі медіаматеріалів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Ця проблематика неодноразово привертала увагу провідних науковців, серед яких Ю. Д. Апресян, Я. А. Баран, М. І. Зимомря, О. М. Білоус, В. С. Виноградов, Т. А. Грідина, О. А. Земська, Т. П. Карпукіна, О. В. Журавльова, А. П. Коваль, Т. А. Космеда, О. А. Петрова, В. З. Санніков, Д. Делабастіта та Ю. Найда, які створили фундамент подальшого вивчення мовної гри і специфіки її перекладу.

Новизна дослідження результати якого коротко представлені у цій статті, полягає у спробі перекладознавчого дослідження мовної гри в англійських медіаматеріалах й особливостей відтворення і збереження комічного в українськомовному перекладі, що є дотепер невіршеним у сучасному перекладознавстві.

Метою статті є короткий опис результатів перекладознавчого дослідження прийомів відтворення англійської мовної гри на матеріалі англійських ситкомів порівняння підходів до визначення поняття та дослідження оригіналу й перекладу мовної гри у розмовному жанрі.

Виклад основного матеріалу. Традиційно мовну гру розглядають як навмисну аномалію, відступ від норми, хоча і в межах такого підходу з огляду на неоднозначність цього явища лишається багато простору для досліджень. Під загальним терміном «мовна гра» об'єднуються всі «явища, коли мовець «грає» з формою мови, коли вільне ставлення до форми мови

отримує естетичне завдання» [4, с. 172]. Мета її використання – «розважити себе і співрозмовника, а для того виразитися незвично» [4, с. 174]. В. З. Санніков, розглядаючи мовну гру як одну з форм лінгвістичного експерименту, називає нею «будь-яке умисно незвичне використання мови (наприклад, для створення художнього ефекту)» [10, с. 3].

Т. О. Грідина, яка визначає мовну гру, як свідомий мовний експеримент (свідомо допущена мовна неправильність), побудований за принципом навмисного використання відхилень від норми явищ, зазначає, що «мовна гра породжує інші, ніж в узусі і нормі, засоби вираження певного змісту або об'єктивує новий зміст при збереженні або зміні старої форми» [3, с. 7]. Таким чином, мовна гра розмиває межу між «мовою» у цілому і «мовленням» людини, точніше, між кодифікованою літературною мовою і розмовною мовою.

На думку Д. Делабасти, мовна гра – це певна мовна аномалія, «навмисна комунікативна стратегія або її результат, який використовується з певним смисловим або прагматичним ефектом» [12, с. 1–2]. О. С. Петрова розуміє мовну гру як прагматично-стилістичний прийом, який реалізується у вигляді каламбуру – комічної гри слів, здійснюваної лексико-фонетичними засобами, або у вигляді граматичної мовної гри, заснованої на навмисному використанні маркованих граматичних засобів [9, с. 170].

О. В. Журавльова розглядає мовну гру не тільки як свідому та несвідому аномалію мови, але і як універсальне явище мови, стверджуючи, що введення мовних норм позбавляє мову відкритості, а саме здатності обмінюватися з навколишнім світом інформацією і видозмінюватися під впливом набутого ззовні. Точне дотримання правил руйнує мову як універсальну семіотичну систему, позбавляючи її природного розвитку [5, с. 47]. «Нормальним» чи «аномальним» мовне явище є лише для носія мови, який володіє знаннями про стан стабільності мовної системи. Оскільки мова еволюціонує не завдяки мовній компетенції мовця, а згідно з принципом про самоорганізацію мови, мовні норми є сформованими явищами соціальних інститутів [5, с. 49]. З цієї точки зору мовна гра є одним з універсальних явищ мови, що полягає у взаємодії стабільних і нестабільних її елементів.

Слід зазначити, що у науковій літературі мовна гра висвітлюється переважно у зв'язку з реалізацією її комічного ефекту на основі каламбуру та гри слів. Відтак важливим є розмежування понять «каламбур», «гра слів» та «мовна гра».

Поняття «гра слів» та «каламбур» найчастіше ототожнюються. Т. П. Карпукіна визначає ці терміни, як засоби художньої виразності, які функціонують в мові як жарти, створенні на основі полісемії, омонімії та схожому звучанні слів [6, с. 81]. На думку дослідниці, поняття «гра слів» та «каламбур» підпорядковуються поняттю «мовна гра», яка виступає «гіперонімом, що трактується з максимальним ступенем широти та визначається тим, наскільки мова здатна виконувати «функцію мови» [6, с. 81]. Попри те, що поняття «мовна гра», «каламбур» та «гра слів» мають певні відмінності у значеннях, вони трактуються як синонімічні в межах сучасної лінгвістики, оскільки виконують однакові функції у мові та мовленні і найчастіше ґрунтуються на багатозначності слів [7, с. 104]. Цієї ж концепції ми надалі дотримуватимемося у нашому дослідженні.

Для утворення мовної гри може використовуватися майже кожне лінгвістичне явище. Д. Делабасти пропонує наступну класифікацію, відповідно до лінгвістичних засобів, які використовуються для досягнення мовної гри: фонетично-графічні, лексичні (полісемія), лексичні (ідіоми), морфологічні, синтаксичні [12, с. 130], стверджуючи, що «часто один жарт має дві або більше зі згаданих вище особливостей» [12, с. 131]. Саме на такому розмежуванні категорій мовної гри ми базуватимемо подальше дослідження прийомів відтворення англійської мовної гри в українському перекладі на матеріалі ситкомів. Матеріал для дослідження було обрано не випадково. Ситуативні комедії є одним з основних джерел мовної гри, вони створюються для розваги глядачів, тобто створення певного комунікативно-прагматичного ефекту. Ілюстративним матеріалом основних позицій нашого дослідження було обрано ситуативну комедію «Друзі» (1994-2004), ситуативну комедію «Бруклін 9-9» (2013) та їх україномовні переклади.

Переклад мовної гри ускладнює тим, що як зазначають Я. А. Баран та ін., усі види гри слів протиставляють одне до одного два, а то й декілька виразів, що мають різні значення, але однакову або ж подібну форму. Кожна мова поєднує форму і значення довільним і специфічним чином. Такого типу поєднання формальної схожості та семантичної розбіжності можливе у каламбурі кожної мови. Так, переклад іншою мовою створює суттєві труднощі і породжує думку про те, що адекватно перекласти гру слів неможливо [1, с. 216]. Однак дослідники також стверджують, що «не всі види гри слів однаковою мірою піддаються інтерпретації» [1, с. 217]. Так, наприклад, гра слів, що побудована на полісемії, може перекладатися полісемією і у мові перекладу, оскільки зв'язки між різними значеннями одного слова мають у позамовній дійсності нерідко об'єктивне підґрунтя [1, с. 217]. Автори роблять висновок, що «переклад мовної гри потрібно вважати не абсолютним, а релевантним фактором, де певну роль відіграють різні чинники» [1, с. 217].

Найголовнішим з цих чинників, на думку О. О. Селіванової, є мотивація перекладацьких трансформацій, завдяки яким необхідно досягти рівноцінного регулятивного впливу на адресатів тексту оригіналу й перекладу. Дослідниця наголошує на тому, що саме «функціонально-комунікативна еквівалентність є нічим іншим, як найоптимальнішим балансом семантики й форми, денотативної, конотативної, стилістичної, культурної та прагматичної інформації текстів оригіналу й перекладу» [11, с. 456]. О.О.Селіванова, як і Ю. Найда вважає, що «збереження *прагматичної орієнтації тексту* перекладу є важливим у випадках передачі концептуально вагомого стилістичного прийому або комплексу фігур, які зумовлюють стилістичний принцип висування як спосіб формальної організації тексту, що передбачає фокусування уваги читача на певних елементах повідомлення, які викликають здивування своєю несподіваністю, непередбачуваністю й неприродністю з метою підкреслення, виділення певної думки» [11, с. 466, 13]. Цієї ж думки дотримується і Т. А. Космеда, наголошуючи, що «переклад гри слів не може мати єдиних можливих і визнаних рекомендацій. Перекладач повинен виявити максимум творчості для подолання труднощів при відтворенні гри слів. Найголовніше, про що перекладач повинен пам'ятати під час перекладу мовної гри – це збереження смислу та прагматичної функції» [8, с. 113].

Для збереження мовної гри оригіналу у перекладі Д. Делабасти пропонує такі прийоми:

- Pun → pun: гра слів оригіналу відтворюється грою слів;
- Pun → non-pun: гра слів відтворюється фразою, яка не містить гри слів;
- Pun → related rhetorical device: використання у перекладі певного риторичного прийому (повтору, алітерації, рими, іронії, парадоксу тощо), що забезпечує відповідний прагматичний ефект;

- Pun → zero: вилучення у перекладі частини тексту, що містить мовну гру;
- Pun S.T. → pun T.T: збереження у перекладі оригінального формулювання мовної гри або її дослівний переклад;
- Non-pun → pun: компенсація втрати мовної гри оригіналу за рахунок використання мовної гри у перекладі;
- Zero → pun: створення мовної гри у тексті перекладу за відсутності мовної гри у тексті оригіналу;
- Editorial techniques: перекладацькі коментарі та роз'яснення [12, с. 200-220].

Фонетично-графічна мовна гра. У проаналізованому матеріалі було віднайдено кілька прикладів фонетичної мовної гри, яка була практично втрачена в україномовному перекладі. Так, як у ситуації з прикладу (1), коли Чендлер просить поради у Моніки та Рейчел стосовно своїх романтичних відносин.

(1) (a) Chandler: *So I'm not gonna lose her?*

Rachel: *Oh, honey, you're not a total loser.* (C03E04)

(б) Чендлер: *А її не втрачу?*

Рейчел: *Та ти ж не цілком безнадійний.*

Оскільки у наведеному прикладі навіть у разі втрати мовної гри оригіналу комічний ефект у перекладі зберігається за рахунок семантики фрази, наведений приклад класифікуємо як *pun – non-pun*.

Лексична мовна гра (полісемія). Полісемія у мовній грі найчастіше зумовлюється індивідуальною, часто помилковою інтерпретацією висловлювання, так як це показано у наступному прикладі, де при перекладі мовна гра втрачається (*pun – zero*):

(2) (a) Joey: *Have you seen Monica?*

Chandler: *I'm not seeing Monica!* (C04E24)

(б) Джоуї: *Ти Моніку бачив?*

Чендлер: *Я що зустрічаюся з Монікою?*

Збереження полісемії у перекладі шляхом використання дієслів доконаного (зробити) і недоконаного виду (робити) ілюструє наступний приклад (*pun – pun*):

(3) (a) Rachel: *Everyone I know is either getting married or pregnant. . .*

. . . or promoted. And I'm getting coffee. (C01E04)

(б) Рейчел: *Усі мої подруги повиходили заміж або завагітніли... або зробили кар'єру, а я роблю каву.*

Лексична мовна гра (ідіоми) представлена у проаналізованому матеріалі досить широко, враховуючи повсякденні ситуації і тематику спілкування героїв ситуаційної комедії, так, як у прикладі (4), коли Рейчел пояснює своєму батьку причини розірвання заручин:

(4) (a) Rachel: *It is like all of my life everyone tells me, 'You're shoe. You're shoe. You're shoe'. And today I just stopped and said, «What if I don't wanna be a shoe? What if I want to be a purse? Or a hat?» I don't want you to buy me a hat! I am saying that I am a hat. It is a metaphor, daddy!* (C01E01)

(б) Рейчел: *Це ніби всі мені все життя казали: 'Ти чобіт. Ти чобіт. Ти чобіт'. А сьогодні я зупинилася і сказала: 'Що як я не хочу бути чоботом? Що як я хочу бути гаманцем? Чи кепкою?' Не треба купувати мені кепку, я кажу, що я, що я і є кепка. Це метафора, татку!*

В першому реченні Рейчел використовує ідіоматичний вираз 'to be a shoe' у значенні 'проживати життя, в якому кожен вирішує за тебе, що тобі робити'. Коли вона продовжує монолог, вираз змінюється. Чобіт – як частина одягу – замінюється іншими аксесуарами – гаманцем і кепкою. Заміна необхідна для того, щоб зробити акцент на бажанні змінити життя Рейчел. Однак, батькові головної героїні така гра слів незрозуміла. Комічний ефект перекладі зберігається попри дослівний переклад (*Pun S.T. → pun T.T*).

У мовленні персонажів ситуаційних комедій лексична мовна гра часто представлена абрєвіатурами і словоскладанням. Так у наступному прикладі (5) Джейк агент ФБР використовує абрєвіатуру для опису поліцейської операції. Джейк, намагаючись розшифрувати її, отримує нісенітницю:

(5) (a) Agent FBI: *You'll be happy to know that the operation turned out to be one of the biggest RICO busts of all time.*

Jake: *«RICO» stands for «racketeering investigative cop awesome.* (C02E01)

(б) Агент ФБР: *Хочу відзначити, що ця операція – наймасовіше затримання «ОЗП» усіх часів.*

Джейк: *«ОЗП» означає «Операція із захоплення пончиків».*

У цьому прикладі втрата замість дослівного перекладу перекладач вдало використовує прийом *pun – pun*, зберігаючи комічний прагматичний ефект висловлювання оригіналу.

Цікавим є приклад використання мовної гри на морфологічному рівні, що потребує неабияких вмінь і прагматичної компетентності перекладача. Так, у прикладі (6) лексичній контамінації підлягає ім'я героїні Моніки, до якого її подруга додає модальне дієслово.

(6) (a) Phoebe: *You sound like «Moni-can't», not «Moni-can»! Moni-ca.*

(C04E06)

Проте у перекладі, попри спробу відтворення мовної гри за аналогією, шляхом додавання до імені героїні інших лексем, змінює прагматичне спрямування висловлювання оригіналу, а саме намір подруги героїні заспокоїти перетворюється на образливе цькування за рахунок невдалого вибору відповідників.

(б) Фібі: *Це говорить 'Моні-чмо, а не Моні-ас'! Моні-ка.*

Відтак, цей випадок застосування перекладацького прийому *pun – pun* не можемо вважати успішним перекладацьким рішенням.

Висновки. Отже, мовна гра як свідоме порушення мовних норм задля утворення комічного ефекту[3], є певним викликом для перекладача, який має орієнтуватися на забезпечення належного прагматичного ефекту тексту перекладу, збереження гумору оригінального висловлювання і адекватного його відтворення у перекладі. Причиною перекладацьких втрат переважно виступають як лінгвокультурні особливості, так і структура жартів. Смішне для англомовного глядача як представника певної лінгвокультури не завжди є смішним для українця і такі втрати потребують компенсації у перекладі. І саме

перекладач є тим 'винахідником' який відкриває світ англомовної ситуаційної комедії українській аудиторії. Це, у свою чергу, відкриває безмежні **перспективи подальших досліджень** специфіки відтворення мовної гри в українському перекладі, особливо у різних медіажанрах.

Література:

1. Баран Я. А., Зимомря М. І., Білоус О. М. Фразеологія: знакові величини. Навчальний посібник для студентів факультетів іноземних мов. Front Cover. Київ: «Нова книга», 2008 р. 256 с.
2. Виноградов В. С. Перевод. Общие и лексические вопросы / В. С. Виноградов. 2-е изд., перераб. Москва: Книжный дом «Университет», 2004. 240 с.
3. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 1996. 214 с.
4. Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. Н. Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. Москва: Наука, 1983. 237 с.
5. Журавлева О. В. Когнитивные модели языковой игры (на материале заголовков русских и английских публицистических изданий) дис. канд. филол. наук. Алтайский. гос. тех. университет, Барнаул, 2005.
6. Карпухина Т. П. Игра слов и морфемный повтор: комическое «состояние» смыслов в словах с общей морфемой (на материале английской художественной прозы). *Вестник ВГУ. Серия: «Лингвистика и межкультурная коммуникация»*. Хабаровск, 2007. Вып. 1. С. 81–89.
7. Коваль А. П. Практична стилістика української мови. Київ: Вища школа, 1985. 352 с.
8. Космеда Т. А., Халіман О. В. Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична іграма (теоретичне осмислення дискурсивної практики). Дрогобич: Коло, 2013. 228 с.
9. Петрова Е. С. Грамматическая игра и перевод. *Studia linguistica: Языковая картина в зеркале семантики, прагматики, текста и перевода*. Санкт-Петербург: Тригон, 1998. Том 7. С. 169–184.
10. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. 2-е изд. испр. и доп. Москва: Языки славянской культуры, 2002. 552 с.
11. Селіванова О. О. Нова типологія перекладацьких трансформацій. *Світ свідомості в мові*. Черкаси: Ю. Чабаненко, 2012. С. 455–471.
12. Delabastita, D. The Translator: Volume 2, Number 2: Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation. Manchester: St. Jerome Publishing, 1996. 240 p.
13. Nida E., Taber, Ch. R. Theory and Practice of Translation. Leiden, 1964. 218 p.
14. Oxford Advanced Learner's Dictionary. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>