

Баранова С. В.

Сумський державний університет

Гончарова О. В.

Сумський державний університет

СПОСОБИ ПЕРЕКЛАДУ МОВНОЇ ГРИ В АНГЛОМОВНОМУ ДИСКУРСІ

Актуальність дослідження способів перекладу явища мовної гри в англomовному дискурсі зумовлена активними процесами інтеграції в сучасному світі. Завдяки доступності та швидкому поширенню доробків кінематографу, телебачення та мережі Інтернет, насамперед, процвітає інтеграція культурна, створюючи передумови для єдиної світової культури зі спільними цінностями, моральними нормами та стилем життя. У статті окреслено цінність імпрровізаційних форм творчості як джерела живої мови та актуальних знань про культуру будь-якої країни.

Метою розвідки є визначення способів відтворення явища мовної гри засобами української мови. Етапи дослідження налічують аналіз випусків імпрровізаційного шоу «Whose Line Is It Anyway?», виокремлення прикладів явища мовної гри на фонетичному та лексичному рівнях у непідготовленому мовленні та подальший розбір можливих способів перекладу мовної гри українською мовою. За еталонний переклад взято варіант, де мовна гра в мові оригіналу відтворюється мовною грою в мові перекладу.

Встановлено, що здебільшого аналізовані приклади мовної гри можна перекласти за схемою мовна гра → мовна гра. Виявлено перекладацькі трансформації, використання яких ефективно задля досягнення еталонного в межах дослідження перекладу: генералізація, смисло-вий розвиток, синтаксичне уподібнення, заміна. Визначено, що способи перекладу мовна гра → не мовна гра, мовна гра → редакторська техніка зустрічаються серед аналізованих прикладів рідше. Звернено увагу, що кількість аналізованих прикладів недостатня, а явище мовної гри занадто багатогранне (будь-який прояв вільного поводження з формою мовлення), аби робити висновок про загальну тенденцію перекладу мовної гри.

Дослідження виконано із залученням методу теоретичного аналізу (вивчення основних теоретичних понять, пов'язаних з явищем мовної гри та перекладом), системного аналізу (добір фактичного матеріалу та його групування), описового методу (обґрунтування обраних перекладацьких прийомів), методу групування (за рівнем реалізації мовної гри та за способами перекладу).

Ключові слова: культурна інтеграція, мовна гра, імпрровізація, переклад, перекладацькі трансформації, редакторська техніка.

Постановка проблеми. Розвитку людства на сучасному етапі властиві активні процеси інтеграції країн у різних сферах життя. Тоді як про інтеграцію політичну чи економічну відомо майже кожному громадянину, оскільки ці явища часто висвітлюються у ЗМІ, інтеграція культурна відбувається порівняно непомітно. Такий глобальний процес взаємозближення культур і цінностей різних країн, насамперед, зумовлений доступністю певних джерел знань про кожен національну культуру окремо. Музика, твори кінематографу, мережеві форми творчості (блоги, влоги, стріми, вебінари) дають уявлення про життя, побут та моральні стандарти інших країн.

Завдяки їм поступово формується інтегральна світова культура, набутки одного суспільства асимілюються іншими. Медіаторами в цьому випадку є перекладачі, завдання яких – зберегти первинну, неспотворену картину культури інших народів та відкрити її світу. Особливим викликом для перекладачів є імпрровізаційні види творчості. Як переклад можна навести публічні дебати в прямому ефірі, інтерактивні онлайн-трансляції (вебінари, стріми), ігри КВК, виступи стендап-коміків і ін. Перелічені формати є цінним джерелом культурної спадщини, оскільки містять живу мову, тематично охоплюють різноманітні сфери життя, знайомлять з актуальними моральними цінностями,

світоглядом та гумором певної країни. Наскрізним елементом таких форматів є явище мовної гри – будь-який прояв творчого, нестандартного використання мовних одиниць. Переклад цього явища готує перекладачам чималу порцію складнощів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Початок вивченню мовної гри був покладений Л. Вітгенштайном [1], Й. Гейзинга. Пізніше мовна гра увійшла до сфери інтересів багатьох інших як вітчизняних, так і зарубіжних науковців. Серед них – Ж. В. Колоїз, Т. А. Космеда, О. Т. Тимчук, С. О. Швачко та ін. Мовну гру в перекладацькому аспекті досліджував Ф. Гайберт [5].

Постановка завдання. Мета статті полягає в дослідженні способів відтворення явища мовної гри засобами української мови на прикладі британського шоу «Whose Line Is It Anyway?». Останнє є короткометражним комедійним імпровізаційним шоу, що з'явилося в ефірі британського телебачення у 1988 році. Пізніше його аналог був відзнятий у США. Особливість формату полягає у відсутності сценарію – актори відіграють запропоновані ситуації у студії перед глядачами, користуючись своїми творчими здібностями та усіма можливостями мови. Виступаючи цінним джерелом знань про культуру країн, шоу містить значну кількість елементів мовної гри, що ускладнює його переклад. Англійські випуски «Whose Line Is It Anyway?» ніколи не перекладалися українською мовою. У 2019 році в Україні з'явився власний аналог – Improv Live Show. Завданням дослідження є визначити можливі способи перекладу, що можуть бути використані для відтворення мовної гри з її подальшим збереженням.

Виклад основного матеріалу. Поняття мовної гри у 1995 році було введено в обіг англо-австрійським філософом Людвігом Вітгенштайном. У своїй праці під назвою «Філософські дослідження» учений ідентифікував мовну гру як сукупність мови та діяльності. Його визначення не мало нічого спільного з грою як розвагою. За Л. Вітгенштайном, залежно від комунікативної ситуації мовець може використати кожне слово чи речення бізліччю способів [1, с. 95].

Поступово це тлумачення мовної гри було перейняте мовознавцями, проте в сучасній лінгвістиці досі зустрічається ототожнення мовної гри з грою слів. Насправді ж гра слів – це лише вид мовної гри, де завдяки численним значенням мовної одиниці або схожих за звучанням слів досягається гумористичний або риторичний ефект. Ці дво-значності можуть виникнути внаслідок навмис-

ного використання гомофонічної, гомографічної, метонімічної або образної мови [6].

У межах цієї розвідки дотримуємося ж думки, що мовна гра вживається на позначення усіх ситуацій вільного поведіння з формою мовлення. Так звана «імпровізація» у вираженні думок зустрічається на багатьох мовних рівнях.

Розглядаючи природу перекладацької діяльності, варто звернутися до бачення О. Ребрія, який розглядає її з позиції трьох парадигмальних систем – мовоцентричної, текстоцентричної та діяльнісноцентричної.

Мовоцентрична онтологія визнає головною метою перекладу буквально збереження символів мови-оригіналу. За такої позиції перекладач як агент дії є пасивним, а аналіз перекладу здійснюється на рівні «мова оригіналу – мова перекладу».

Текстоцентрична онтологія визначає метою перекладацької діяльності створення вторинного самостійного тексту. Переклад можна аналізувати на рівні «текст перекладу – текст оригіналу». За такого підходу перекладач виступає творцем креативної інтерпретації. Текстоцентричній онтології перекладу притаманне розуміння мовної гри з позиції її функцій, що не можуть бути окресленими лише в межах ієрархії мовних рівнів – для її аналізу необхідно зважати на контекстуальні чинники.

Діяльнісноцентрична онтологія розглядає та пояснює переклад явища мовної гри крізь призму так званого когнітивного семіозису, тобто контекстуально пов'язаного когнітивного процесу інтерпретації, що ґрунтується на глибоких енциклопедичних знаннях, емоційних переживаннях та їх оцінці, яка сформувалася як культурою як тексту оригіналу, так і тексту перекладу [3, с. 82].

Успішна спроба систематизації способів перекладу мовної гри була зроблена німецьким вченим Ф. Гайбертом, який виокремив такі варіанти:

1) мовна гра → мовна гра. Явище мовної гри у вихідному тексті передається явищем мовної гри в тексті перекладу. Остання може певним чином відрізнитися за формою та семантикою;

2) мовна гра → не мовна гра. Досліджуване явище перекладається виразом, що не містить мовної гри. Особливо характерним для такого способу перекладу є прийом опущення;

3) мовна гра → редакторська техніка. Перекладач вдається до використання пояснень, приміток або посилань [5].

Вдалиий переклад явища мовної гри здебільшого майже неможливий без використання перекладацьких трансформацій. До основних лексичних трансформацій належать:

1) генералізація (заміна видового поняття родовим);

2) заміна (якщо в мові, якою перекладають, є змістовий відповідник);

3) смисловий розвиток (заміна словникового відповідника логічно пов'язаними лексемами);

4) транскрипція (передача слів знаковою системою мови перекладу з урахуванням їх вимови мовою оригіналу);

5) калькування (буквальний переклад складних та складених слів);

6) описовий переклад.

У процесі аналізу випусків «Whose Line Is It Anyway?» було виявлено, що приклади мовної гри в досліджуваному шоу найяскравіше представлені на фонологічному та лексичному рівнях. Розглянемо способи перекладу, які варто використовувати з метою збереження мовної гри окремо для лексичного та фонетичного рівнів.

До фонетичних прийомів реалізації мовної гри у шоу «Whose Line Is It Anyway?» можна зарахувати такі:

1) вимова з акцентом. У грі *Let's Make A Date* заради натяку на члена руху амішів (група населення США, що віддає перевагу традиційному способу життя та говорить пенсильвансько-німецьким діалектом) актор шоу імітує сильний акцент та завдяки дібраним мовним одиницям демонструє консервативності свого персонажа: *TV presenter: What is your favourite colour and why? – An Amish guy: I'll tell you. The color of a willow switch across your behind, that's what you need!* [9]. Переклад: *Телеведучий: Який ваш улюблений колір і чому? – Хлопець-аміш: Я вам відповім. Колір від вербової лозини на спині, як раз те, що вам потрібно!* У наведеному прикладі переклад лексичної складової частини не становить жодних складнощів, проте перед акторами озвучування стоїть завдання передати засуджуючий стиль вимови, властивий людям із застарілими поглядами на життя. Спосіб перекладу: мовна гра → редакторська техніка (пояснення терміна *аміші* текстом на екрані);

2) ономапоєя. У цій же грі інший актор отримує картку *Gradually Turning Into A Parrot*. Спочатку він говорить спокійно, а потім вдається до прийому ономапоєї, поступово переходячи на пташиний крик: *You seem to be a tough egg, but I think I can crack you. Cracker! Cracker! Cracker!* [9]. Переклад: *Ти, здається, міцний горішок, але троцтити таких, як ти, я майстер. Піастру! Піастру! Піастру!*

Cracker – один із найтипівіших вигуків, що притаманні папугам. Вживши в першому реченні вираз *to crack a tough egg*, актор скористався співзвучністю дієслова та пташиного вигуку, продемонструвавши феномен мовної гри. Переклад способом мовна гра → мовна гра можна виконати шляхом заміни виразу *to crack a tough egg* на будь-яку фразу, що римується з типовими для папуг вигуками, наприклад *Піастру!*. Повністю зберегти мовну гру не вдається, але ефект комічного може бути врятований. Крім того, важливе збереження стилю вимови;

3) римування. У завданні заримувати певне слово в пісні мовна гра досягається завдяки римі. *I do not know what to say, but let us to go away to France and sail on the Rive Gauche. Neroshi! Let us cook some brioche. Neroshi! I put on some sun tan loshi!* [9]. Тут доречним буде переклад мовна гра → не мовна гра, оскільки підібрати еквівалентні рими-відповідники лексемам *Neroshi, Rive Gauche, brioche, loshi* не вдається. Переклад: *Я не знаю, що сказати, але давай-но зірвемося до Франції, попливемо на лівий берег. Нероші! Давай приготуємо кілька бріоші. Нероші! Я намастився сонцезахисним лосьйоном!*

4) вживання омофонів. *I would like to take you out for a few drinks, but... I'm a minor* [11]. У наведеному реченні з шоу омофоном є лексема *minor*. Актор у касці говорить, що він був би радий зустрічі, але не може, оскільки він неповнолітній. Омофони *minor* (молодий, неповнолітній) та *miner* (шахтар) створюють ефект комічного. Варіантом збереження мовної гри в перекладі є смисловий розвиток та професійний жаргон гірників. *Minor* можна перекласти як *салага* або *непапочка* (директор, керівник дільниці), аби натякнути на юний вік та шахтарську справу [2, с. 86].

Мовна гра на лексичному рівні у шоу «Whose Line Is It Anyway?» представлена:

1) явищем параномазії. Актор, який грає старого виконавця блюзу, навмисно вимовляє перший склад у словах *low* та *loving* однаково, чим викликає комічний ефект у цій ситуації. Вживання акроніму *cuz* позбавляє його мовлення певної вишуканості, демонструючи, що так може говорити населення низького або середнього прошарків. *I think to myself, I am feeling low and I need some loving to get me up. And I stretch and I stretch and I think about you cuz there are no secrets to what you can do* [8]. З метою збереження мовної гри перекладач може вдатися до прийому смислового розвитку та антонімічного перекладу і передати

фразу *I am feeling low* з використанням прислівника *любо*. Таким чином можна зберегти мовну гру, проте вже без явища параномазії. Наближеним за забарвленням акроніму *cuz* є сполучник *позаяк*. Знову важлива роль належить озвученню реплік. Переклад: *Я собі думаю, я почувуюся зовсім не люблю, мені потрібна любов, яка допоможе мені піднятися. І я потягуюсь, і потягуюсь, і думаю про тебе, тому що ні для кого не секрет, що ти можеш зробити;*

2) зоосемізмами. Розмова між коміками, на одного з яких одягнута гумова курка, відбувається так:

- Can you hide me?
- What are you? Chicken?
- Why do say something like that?
- Have I hurt your feelings? [7].

Мовна гра можлива завдяки тому, що загально-вживане слово *chicken* може бути зоосемізмом із негативним відтінком. Наявність повністю еквівалентного відповідника в українській мові уможливає дослівний переклад, за якого мовна гра → мовна гра;

3) явищем полісемії. Репліка спортивного фаната:

TV reporter: If you were going to buy me a pet, what kind of pet would that be and what would you call it?

Loudmouthed Sports Fan: I probably would not buy it for you, I would steal it. Steal! Steal! What is going through your mind? Are you crazy? Get some eyes in your head! [10]. Переклад: *Ведучий: Якби ви збиралися купити мені домашню тварину, то що б це було і як би ви його назвали? – Галасливий спортивний фанат: Я б, мабуть, не купив його вам, а забрав. Забери! Забери!... Про що ти думаєш? Ти здурів? Очі собі купи!*

У цьому випадку полісемантичним є дієслово *to steal*. У першому випадку вживання воно має значення *викрадати, поцупити*. У спортивному дискурсі *to steal* означає *забирати* (напр. м'яч), *переймати контроль*. Переклад мовна гра → мовна гра можна здійснити шляхом генералізації значення дієслова *to steal* у першому випадку – *забирати*;

4) грою слів. *I just can't believe you're so worried about getting a date when you are having hair emergency. I want to call rescue 9-1-1, cuz you've got split ends like nobody's business* [10]. Переклад: *Я просто не можу повірити, що ти так хвилюєшся про побачення, коли у тебе катастрофа із зачіскою. Я хочу викликати службу поря-*

тунку, тому що залізниця не така розгалужена, як у тебе кінчики.

У наведеному прикладі мовець «грає» із семантикою дієслова *to split*, яке має декілька значень. Пор. *to split* – *роздвоюватися, сіктися, split ends* – *посічені кінчики; to split* – *розділяти, розколоти, split business* – *розділений на частини бізнес*. Також варте уваги нетрадиційне поєднання лексем у словосполученні *hair emergency*, що означає *катастрофу з зачіскою*.

Якщо останню лексему задовольнить дослівний переклад, то гра слів вимагає повної заміни елементу *like nobody's business*. Як варіант: *Залізнична мережа не така розгалужена, як у тебе кінчики*. Перекладач має зберегти акцент на поганому стані волосся, а не прагнути максимальної точності перекладу.

Висновки і пропозиції. Культурна інтеграція країн є невід'ємним елементом сучасного суспільства, а перекладачі постають медіаторами правдивих знань та уявлень про те, як живе світ. Коли справа стосується імпровізаційних форматів, переклад може стати справжнім викликом. Необмежені сценарієм актори проявляють свою лінгвокреативність та вільно поводяться з формою мовлення, постійно вдаючись до явища мовної гри, що вимагає особливого підходу під час перекладу.

Переклад явища мовної гри може бути здійсненим трьома способами, коли мовна гра – мовна гра, мовна гра – не мовна гра, мовна гра – редакторська техніка. Метою кожного перекладача має бути збереження мовної гри в мові перекладу. Таким чином, обґрунтованим є використання різноманітних перекладацьких трансформацій (заміна, смисловий розвиток, генералізація, транскрипція тощо).

Проаналізувавши елементи імпровізаційного шоу «Whose Line Is It Anyway?», можна зробити висновок, що мовна гра доволі часто може бути збережена в мові перекладу. Для перекладачів це буде своєрідним викликом, оскільки для її перекладу не існує єдиного затвердженого способу чи усталеної перекладацької трансформації. Кожен випадок має окремо аналізуватися фахівцями. Залежно від засобів реалізації мовної гри використовуються такі перекладацькі трансформації: заміна, генералізація, смисловий розвиток, дослівний переклад та ін. У деяких випадках мовну гру в тексті перекладу відтворити неможливо. Спосіб мовна гра → редакторська техніка застосовується найрідше.

Список літератури:

5. Вітгенштайн Л. Tractatus Logico-Philosophicus; Філософські дослідження. Київ : Основи, 1995. С. 87–309.
6. Глуховцева К. Стан і перспективи вивчення професійного професійного жаргону шахтарів. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. 2011. Вип. 24. С. 85–88
7. Ребрій О. В. Сучасні концепції творчості у перекладі : монографія. Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2012. 376 с.
8. Щигло Л. В., Гончарова О. В. Способи відтворення мовної гри (на прикладі ТВ шоу «Whose Line Is It Anyway?»). *Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства: Матеріали ІХ Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників*. Суми: СумДУ, 2021. 496 с.
9. Heibert, Frank. Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung am Beispiel von sieben Übersetzungen des “Ulysses” von James Joyce. Tübingen, 1993.
10. Wordplay vs. Pun – What’s the difference? Ask Difference. URL: <https://www.askdifference.com/wordplay-vs-pun/> (дата звернення: 11.09.2021).
11. Are You Always This Creepy? | Whose Line Is It Anyway? URL: <https://www.youtube.com/watch?v=NPzxqeY0BK0&t=120s> (дата звернення: 13.09.2021).
12. Whose Line Is It Anyway? – S1 E1 – Greg Proops. Dailymotion. URL: <https://www.dailymotion.com/video/x48jnrn> (дата звернення: 12.09.2021).
13. Whose Line Is It Anyway? – S1 E5 – Brad Sherwood & Karen Maruyama. Dailymotion. URL: <https://www.dailymotion.com/video/x48jnt9> (дата звернення: 13.09.2021).
14. Whose Line Is It Anyway? – S1 E6 – Brad Sherwood & Kathy Kinney. Dailymotion. URL: <https://www.dailymotion.com/video/x48jntc> (дата звернення: 11.09.2021).
15. Whose line is it anyway? – I am a miner. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ycHphBRf7ss> (дата звернення: 13.09.2021).

Baranova S. V., Honcharova O. V. METHODS OF LANGUAGE GAME TRANSLATION IN THE ENGLISH DISCOURSE

The topicality of studying the ways of language game translation is due to the active processes of the modern world integration and globalization. The cultural integration, which creates the preconditions for a single world culture with common values, moral norms, and lifestyle thanks to the accessibility and rapid expansion of works of the film production industry, television, and Internet, is the most flourishing. The article outlines the value of improvised forms of creativity as a source of living language and up-to-date knowledge about the culture of any country.

The aim of the research is to determine the ways to reproduce the phenomenon of language game by means of the Ukrainian language. The research phases include analysis of the issues of the improvisational show “Whose Line Is It Anyway?”, selection of language game examples at the phonetic and lexical levels in unprepared speech, and further analysis of possible ways of translating play on words into Ukrainian. The reference translation is a variant where the language game in the source language is reproduced by the language game in the target language.

It is distinguished that in most cases the analyzed examples of language game can be translated according to the scheme “language game → language game”. We have identified translation transformations, which are effective in achieving the reference translation: generalization, semantic development, syntactic assimilation, substitution, transcription. It is determined that the translation methods “language game → non-language game”, “language game → editorial technique” are less common among the analyzed examples. Attention is paid to the fact that the number of analyzed examples is insufficient, and the phenomenon of language game is too multifaceted (any manifestation of free behavior with the form of speech) to draw a conclusion about the general pattern of language game translation.

The research is performed using the method of theoretical analysis (study of basic theoretical concepts related to the phenomenon of language game and translation); system analysis (selection of relevant material and its grouping); descriptive method (substantiation of selected translation techniques); grouping method (according to the level of implementation of language game and translation methods).

Key words: cultural integration, language game, improvisation, translation, translation transformations, editorial technique.