

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет
Факультет іноземної філології
та соціальних комунікацій

IX

**ВСЕУКРАЇНСЬКА
НАУКОВА КОНФЕРЕНЦІЯ**



СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА

15-16 квітня 2021 року

Матеріали

Лариса Щигло,

канд. філол. наук

доцент кафедри германської філології

Сумського державного університету

Ольга Гончарова,

студентка Сумського державного університету

СПОСОБИ ВІДТВОРЕННЯ МОВНОЇ ГРИ (НА ПРИКЛАДІ ТВ ШОУ «WHOSE LINE IS IT ANYWAY?»)

Актуальність теми. Новітній етап розвитку суспільства вирізняється активним поглибленням процесів інтеграції економічної, політичної, та культурної сфер життя країн у всьому світі. Широкого вжитку набуває термін глобалізація як ознака формування єдиного світового суспільства. Інтеграція культурного аспекту на світовому рівні відбувається, першочергово, завдяки доступності джерел відповідної національної культури та активній перекладацькій діяльності, що спрямована на їх поширення.

Мета розвідки полягає у дослідженні способів відтворення явища мовної гри засобами української мови (на прикладі британського шоу «Whose line is it anyway?»). *Завданням* дослідження є виявлення способів перекладу з метою відтворення мовної гри з її подальшим збереженням.

Поняття «мовна гра» було започатковане австро-англійським філософом Людвігом Вітгенштайном у 1995 році. У праці «Філософські дослідження» науковець визначає мовну гру як сукупність мови та діяльності. З часом саме це тлумачення мовної гри укорінилося серед мовознавців. На сьогодні термін мовна гра позначає усі можливі ситуації, коли мовець вільно поводить себе з формою мовлення. Так званий «експромт» під час вираження думок прослідковується чи не на всіх мовних рівнях [2, с. 154].

У сучасному світі людина постійно стикається з явищем мовної гри, особливо серед видів мовної активності, що включають в себе елементи імпровізації та експромту. Приміром можуть служити публічні дебати в прямому

ефірі, інтерактивні онлайн-трансляції (вебінари, стріми), ігри КВН, виступи стендап-коміків тощо. Одним із взірців серед названих жанрів є комедійне шоу «Whose line is it anyway?» (скорочено Whose Line? або WLIIA) – короткометражне комедійне імпровізаційне шоу, що вперше вийшло у ефірі британського телебачення у 1988 році. Найяскравіші приклади мовної гри у шоу прослідковуються на фонологічному та лексичному рівнях.

Переклад мовної гри досліджували В. Комісаров, Н. Любімов, Д. Деллабастіта та ін. У процесі досліджень була створена систематизація способів перекладу мовної гри:

1) мовна гра → мовна гра. У цьому випадку мовна гра з тексту-оригіналу відтворюється за допомогою мовної гри засобами мови перекладу. Переклад може дещо відрізнитися за формою вираження та семантикою;

2) мовна гра → не мовна гра. Переклад здійснюється виразом, що не вміщує мовної гри. Вважається, що притаманним цьому способу є прийом опущення, утім, таким лише способом цей варіант перекладу не обмежується;

3) мовна гра → редакторська техніка: перекладачі застосовують примітки, посилання, пояснення.

Розглянемо способи перекладу, що можуть бути використані під час відтворення мовної гри з її подальшим збереженням окремо для лексичного та фонетичного рівнів.

Фонетичний рівень творення мовної гри в шоу «Whose line is it anyway?» представлений:

1) Вимовою з акцентом. Під час зображення члена руху амішів (християнська спільнота США, яка дотримується старого традиційного способу життя та користується пенсильвансько-німецьким діалектом) актор говорить з сильним акцентом задля засудження сучасного стилю життя з точки зору 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!* [4]. У цьому випадку переклад лексичного елемента не створює жодних складнощів, утім, акторам дубляжу доведеться відтворити засуджувальний стиль вимови, що притаманний людям застарілих поглядів на

життя. Знадобиться спосіб мовна гра → редакторська техніка – розшифровка поняття амішів на екрані.

2) Римована співзвучність або звукопис (звукосподібнення). У межах епізоду гри, де актор має заримувати у пісні обране аудиторією слово, мовна гра реалізується за допомогою рими. *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!* [6]. У цьому випадку переклад відбудеться за схемою мовна гра → не мовна гра, оскільки знайти еквівалентні римовані відповідники лексемам *Neroshi, Rive Gauche, brioche, loshi* неможливо.

3) Вживання омофонів. До фонетичного рівня творення мовної гри також можна віднести вживання омофонів – слів, які вимовляються однаково, утім, мають різне написання і значення. *I would like to take you out for a few drinks, but... I'm a minor* [7]. У наведеному прикладі, омофоном є слово *minor*. Мовець з каскою на голові говорить, що він хотів би зустрітися, утім, не може, оскільки йому немає 18 років: *minor* (молодший, неповнолітній) та *miner* (шахтар). Омофони *minor* – *miner* створюють комічний ефект у цій ситуації. У цьому випадку зберегти мовну гру у перекладі можливо за допомогою смислового розвитку та професійного жаргону шахтарів. Слова *minor* можна перекласти лексичними одиницями *салага* або *не папочка* (директор шахти, начальник дільниці), аби показати юний вік та приналежність до гірничої справи [1, с. 86].

Лексичний рівень мовної гри в шоу «Whose line is it anyway?» реалізується за допомогою:

1) Явища паронимазії – каламбурного зближення близьких за звучанням, але різних за змістом слів. *Bad stand-up comedian: Some people think it's because of the heavy rains lately. It was raining cats and dogs. I stepped into a poodle* [5]. Мовець вдається до мовної гри, перетворюючи логічно пов'язану з ідіомою *raining cats and dogs* (укр. ллє як із відра) лексему *puddle* (укр. калюжа) на *poodle* (укр. пудель). Під час перекладу завдяки заміні можливим є спосіб мовна гра → мовна гра: *Там ллє як із відра. Я в нього і вступив*. Оригінальна мовна гра не збережена, утім, комічність вислову відтворена.

2) Зоосемізмів. Розмова між коміками, один з яких має гумову курку на голові відбувається так:

- *Can you hide me?*
- *What are you? Chicken?*
- *Why do say something like that?*
- *Have I hurt your feelings?* [3].

Мовна гра зумовлена тим, що загальноновживане слово *chicken* (укр. куриця) може виступати зоосемізмом з негативною конотацією. Наявність такого ж зоосемізму в українській мові уможлиблює дослівний переклад, де мовна гра → мовна гра.

3) Явища полісемії. Репліка актора з карткою «Giving birth» (укр. під час пологів): *TV reporter: If you were a piece of women`s clothing, what kind would you be and in what color? – Giving birth: I`d probably be a bra, a push-up! Push! Push!* [5]. Лексема *push* має значення *штовхати, тужитися* в дискурсі медицини, а також значення *підіймати, підтримувати*, що реалізується у назві жіночої білизни – *push-up bra*. Мовна гра утворена логічним зв'язком ситуації пологів та предмету одягу. Оскільки назва *пуш-ап* є запозиченням з англійської мови, а слово *push* часто трапляється у різних інструкціях, обидві лексичні одиниці є відомі переважній більшості людей. Переклад мовна гра → мовна гра можливий за допомогою транскрипції: *I`d probably be a bra, a push-up! Push! Push! – Я б, мабуть, був бюстгальтером, пуш-ап! Пуш! Пуш!*

Отже, мовна гра є складним перекладацьким викликом, оскільки для її перекладу не існує єдиного затвердженого способу чи усталеної перекладацької трансформації. Будь-який випадок потребує окремого аналізу перекладачем. В залежності від засобів реалізації мовної гри можуть бути використані транскрипція, заміна, калькування, смисловий розвиток тощо. До того ж у деяких випадках мовну гру у тексті перекладу відтворити неможливо.

Список використаних джерел:

1. Глуховцева К. Стан і перспективи вивчення професійного професійного жаргону шахтарів. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. 2011. Вип. 24. С. 85–88.

2. Красуля А.В. Розвиток когнітивних здібностей учнів на уроках англійської мови засобами гри слів “каламбур”. *Вісник КНЛУ. Серія «Педагогіка та психологія»*. 2020. Вип. 32. С. 151–159.

3. Are You Always This Creepy? | Whose Line Is It Anyway?.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=NPzxqeY0BK0&t=120s> (дата звернення: 02.04.2021)

4. Whose Line Is It Anyway? – S1 E1 – Greg Proops.
URL: <https://www.dailymotion.com/video/x48jnrn> (дата звернення: 02.04.2021)

5. Whose Line Is It Anyway? – S1 E4 – Brad Sherwood.
URL: <https://www.dailymotion.com/video/x48jnrk> (дата звернення: 02.04.2021)

6. Whose Line Is It Anyway? – S1 E5 – Brad Sherwood & Karen Maruyama
URL: <https://www.dailymotion.com/video/x48jnt9> (дата звернення: 02.04.2021)

7. Whose line is it anyway? – I am a miner.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ycHphBRf7ss> (дата звернення: 02.04.2021)