

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра англійської філології і перекладу
імені професора І.В. Корунця

Кваліфікаційна робота магістра з перекладознавства
на тему: «Стратегії передачі мовної гри як засобу створення комічного ефекту
при перекладі дитячих анімаційних фільмів кінодискурсу»

Студентки групи МПа 02-20
факультету перекладознавства
освітньо-професійної програми
Перекладознавство: професійно-
орієнтований переклад (англійська мова і
друга іноземна мова)
за спеціальністю 035 Філологія
Юсубової Фірузи Аріс кизи

Допущена до захисту

«___»_____ 2021 року

Завідувач кафедри англійської філології
і перекладу імені професора І. В. Корунця

проф. Ніконова В.Г.
(підпис) (ПІБ)

Науковий керівник:
Доцент кафедри
кандидат філологічних наук,
Кукаріна А.Д.

Національна шкала _____
Кількість балів: _____
Оцінка: ЄКТС _____

MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE

KYIV NATIONAL LINGUISTIC UNIVERSITY

Korunets Department of English Philology and Translation

Master Degree Thesis in Translation Studies

under the title: “Strategies for conveying word play as a means of creating comic effect when translating children’s animated films in the cinema discourse”

Group MPa 02-20
School of translation studies
Educational Programme Translation
Studies: Specialized Translation (English
and Second Foreign Language)
Majoring 035 Philology
Firuza Yusubova

Research supervisor:
Candidate of Philology, Associate Professor
A.D.Kukarina

Kyiv – 2021

Київський національний лінгвістичний університет
Кафедра англійської філології і перекладу
імені професора І. В. Корунця

Затверджую:
Завідувач кафедри англійської філології
і перекладу імені професора І.В. Корунця
_____ (підпис)
д.ф.н., проф. Ніконова В.Г.
“10” вересня 2019 р.

ЗАВДАННЯ

на кваліфікаційну роботу магістра з перекладознавства

студентки II курсу Мпа 02-20 групи факультету перекладознавства КНЛУ

Юсубової Фірузи Аріс кизи

спеціальності 035 Філологія, спеціалізації 035.041 Германські мови і літератури (переклад включно), перша – англійська, освітньо-професійної програми Перекладознавство: професійно-орієнтований переклад (англійська мова і друга іноземна мова)

Тема роботи Стратегії передачі мовної гри як засобу створення комічного ефекту при перекладі дитячих анімаційних фільмів кінодискурсу^[ОблГов]

Науковий керівник Кукаріна Анна Дмитрівна

Дата видачі завдання “10” вересня 2019 р. _____

Графік виконання кваліфікаційної роботи магістра з перекладознавства

№ п/п	Найменування частин і план кваліфікаційної роботи	Графік виконання	Підписи студента і керівника
1.	Аналіз наукових першоджерел і складання бібліографії	Жовтень 2020 р.	
2.	Написання теоретичної частини кваліфікаційної роботи (розділ 1)	Листопад 2020 р.	
3.	Добір мовного матеріалу тексту і складання Додатку (100 англійськомовних речень та їх переклад)	Грудень 2020 р.	
4.	Аналіз мовного матеріалу тексту, який досліджується, і написання аналітичної частини кваліфікаційної роботи (розділ 2)	Березень 2021 р.	
5.	Проведення перекладацького аналізу досліджуваного мовного явища і написання практичної частини кваліфікаційної роботи (розділ 3)	Травень 2021 р.	
6.	Написання вступу і висновків дослідження, подання завершеної кваліфікаційної роботи науковому керівнику для попереднього перегляду	Вересень 2021 р.	
7.	Попередній захист кваліфікаційної роботи і подання завершеної кваліфікаційної роботи на кафедру	05 жовтня 2021 р.	
8.	Оформлення документації (відгуки) і підготовка презентації до захисту кваліфікаційної роботи	Жовтень 2021 р.	
9.	Захист кваліфікаційної роботи магістра з перекладознавства	Грудень 2021 р.	

Науковий керівник _____ (підпис)
Студент _____ (підпис)

**ВІДГУК НАУКОВОГО КЕРІВНИКА
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА З ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА**

студентки II курсу групи Мпа 02-20 факультету перекладознавства спеціальності 035 Філологія, спеціалізації 035.041 Германські мови і літератури (переклад включно), перша – англійська, освітньо-професійної програми Перекладознавство: професійно-орієнтований переклад (англійська мова і друга іноземна мова)_

Юсубової Фірузи Аріс кизи

за темою Стратегії передачі мовної гри як засобу створення комічного ефекту при перекладі дитячих анімаційних фільмів кінодискурсу

Відповідність кваліфікаційної роботи нормативним вимогам (необхідне позначити ✓ або +)		
1.	Наявність основних структурних компонентів	_____ усі компоненти присутні , _____ один компонент відсутній _____ декілька компонентів відсутні
2.	Відповідність оформлення, посилань і списку використаних джерел нормативним вимогам	_____ повна відповідність _____ незначні помилки в оформленні _____ оформлення неправильне
3.	Відповідність побудови вступу нормативним вимогам	_____ повна відповідність _____ відповідність неповна _____ не відповідає вимогам
4.	Відповідність огляду наукової літератури нормативним вимогам	_____ повна відповідність _____ відповідність неповна _____ не відповідає вимогам
5.	Відповідність аналітичної частини дослідження заявленій меті та завданням	_____ повна відповідність _____ відповідність неповна _____ не відповідає вимогам
6.	Відповідність практичної частини дослідження нормативним вимогам	_____ повна відповідність _____ відповідність неповна _____ не відповідає вимогам
7.	Відповідність висновків результатам теоретичної та практичної складових дослідження	_____ повна відповідність _____ відповідність неповна _____ не відповідає вимогам

Особиста думка керівника _____

Кваліфікаційна робота _____ **може бути (не може бути)**

(ПІБ студента)

рекомендована до захисту

_____ (_____)
(підпис керівника). (ПІБ керівника)

” _____ ” _____ 2021 р

РЕЦЕНЗІЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА З ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА

студентки II курсу групи Мпа 02-20 факультету перекладознавства спеціальності 035 Філологія, спеціалізації 035.041 Германські мови і літератури (переклад включно), перша – англійська, освітньо-професійної програми Перекладознавство: професійно-орієнтований переклад (англійська мова і друга іноземна мова) Юсубової Фірузи Аріс кизи
за темою Стратегії передачі мовної гри як засобу створення комічного ефекту при перекладі дитячих анімаційних фільмів кінодискурсу

	Критерії	Оцінка в балах
1.	Наявність основних компонентів структури роботи — <i>загалом 10 балів</i> (усі компоненти присутні – 10 , один компонент відсутній – 5 , декілька компонентів відсутні – 0)	
2.	Відповідність оформлення роботи, посилань і списку використаних джерел нормативним вимогам до кваліфікаційної роботи — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10 , поодинокі огріхи у форматуванні – 8 , незначні помилки в оформленні – 6 , значні помилки в оформленні – 4 , оформлення переважно не відповідає вимогам – 0)	
3.	Відповідність побудови вступу нормативним вимогам — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10 , поодинокі огріхи стилістичного характеру – 8 , несуттєві помилки у формулюваннях – 6 , суттєві помилки у формулюваннях – 4 , не відповідає вимогам за структурою і змістом – 0)	
4.	Відповідність огляду наукової літератури нормативним вимогам — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10 , несуттєві помилки у формулюваннях – 8 , недостатня кількість проаналізованих іноземних джерел (мін. 30%) – 6 , відсутній критичний аналіз наукових праць – 4 , не відповідає вимогам за структурою і змістом – 0)	
5.	Відповідність аналітичної частини дослідження заявленій меті та завданням — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10 , несуттєві огріхи стилістичного характеру – 8 , несуттєві помилки при аналізі фактичного матеріалу – 6 , суттєві помилки при аналізі фактичного матеріалу – 4 , відсутність власного аналізу фактичного матеріалу (100 речень) – 0)	
6.	Відповідність практичної частини дослідження нормативним вимогам — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10 , несуттєві огріхи стилістичного характеру – 8 , несуттєві помилки при перекладі фактичного матеріалу – 6 , суттєві помилки при перекладі й аналізі фактичного матеріалу – 4 , відсутність перекладацького аналізу фактичного матеріалу (100 речень) – 0)	
7.	Відповідність висновків результатам теоретичної та практичної складових дослідження — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10 , несуттєві огріхи стилістичного характеру – 8 , неповне висвітлення результатів дослідження – 6 , часткове висвітлення результатів дослідження – 4 , не відповідає результатам дослідження – 0)	

Усього набрано балів: _____

(ПІБ рецензента)

(підпис рецензента)

” ” _____ 2021 р

ЗМІСТ

ВСТУП	1
РОЗДІЛ 1	4
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ МОВНОЇ ГРИ У МОВОЗНАВСТВІ І ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВІ	4
1.1 Мовна гра як об'єкт наукових розвідок у сучасному мовознавстві	4
1.2 Перекладацькі стратегії відтворення мовної гри	10
1.3 Особливості мовної гри в кінодискурсі та специфіка його перекладу	17
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1	23
РОЗДІЛ 2	25
ТИПОЛОГІЯ І ФУНКЦІЇ МОВНОЇ ГРИ У КІНОДИСКУРСІ	25
2.1 Семантична класифікація мовної гри у кінодискурсі	25
2.2 Структурні моделі мовної гри у кінодискурсі	32
2.3 Прагматичні функції мовної гри у кінодискурсі	37
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2	43
РОЗДІЛ 3	46
ВІДТВОРЕННЯ МОВНОЇ ГРИ У ПЕРЕКЛАДІ ТЕКСТІВ КІНОДИСКУРСУ ..	46
3.1 Способи еквівалентного відтворення українською мовою мовної гри у перекладах текстів англomовного кінодискурсу	46
3.2 Застосування перекладацьких трансформації для збереження прагматичних функцій мовної гри у перекладі текстів англomовного дискурсу	56
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3	65
ВИСНОВКИ	66

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	68
СПИСОК ДОВІДКОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ	72
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ	72
ДОДАТКИ.....	74
SUMMARY	80

ВСТУП

Кваліфікаційна робота присвячена вивченню теоретичних та практичних особливостей еквівалентного відтворення українською мовою мовної гри у перекладах текстів англomовного кінодискурсу та збереженню прагматичних функцій явища на основі дитячих анімаційних фільмів кінодискурсу

Гра слів складає частину людського повсякденного спілкування. Це постійний процес створення нових форм слів та фраз. Кожна людина здатна створити по-різному структуровану гру слів відповідно до їх знання мови та творчого підходу. Делабастіта [10] стверджує, що для того, щоб підкреслити силу мовної гри потрібно "усвідомлювати спеціально вигадану ситуацію". Мовну гру часто застосовують в газетах, де її застосовують для того, щоб привертати увагу читачів. З іншого боку потрібно усвідомлювати, використання цього засобу може бути по-справжньому зрадницьким, оскільки, як заявляє К'яро, те, що смішно в Сполучених Штатах не завжди так само сприймається в інших країнах та культурах. [8].

Переклад гумору є одним з найбільш проблемних питань у галузі перекладу. Однією з головних проблем є різна лінгвістична типологія мов з якої та на яку здійснюється переклад. Таким чином саме від перекладача та його розуміння сенсу явища мовної гри залежить весь контекст тексту перекладу. Рішення яким чином здійснити переклад має вирішальне значення, оскільки воно може вплинути на весь текст чи виступ, у якому з'являється гра слів.

Мовна гра викликала зацікавлення як зарубіжних, так і вітчизняних науковців [44]. Це явище досліджували на різному фактичному матеріалі і крізь призму різних аспектів, має різну інтерпретацію, про що свідчить велика кількість потрактувань цього поняття.

Актуальність теми можна охарактеризувати більш детальним та поглибленим вивченням такого явища як мовна гра в лінгвістиці, перекладознавстві та семіотиці. Кінодискурс, на основі якого розглядається явище мовної гри дає розгалуження для цілісного аналізу особливостей

кіноперекладу та адаптації мовних явищ, які є характерними для глядів певної культури зрозумілими та розважальними для іншомовної аудиторії.

Мета дослідження – моделювання явища мовної гри в в анімаційних фільмах кінодискурсу та аналіз перекладацьких прийомів для достовірного відтворення авторської мети та цілей явища.

Для досягнення зазначеної мети розв’язували такі завдання:

- 1) розкрити зміст теоретичних засад поняття «мовна гра»;
- 2) визначити прийоми продукування та функції мовної гри відповідно до позицій сучасного мовознавства та перекладознавства;
- 3) виявити прагматичні цілі застосування явища гри слів у кінодискурсі;
- 4) на практичному матеріалі з’ясувати шляхи ефективного відтворення мовної гри при перекладі текстів англійського кінодискурсу;
- 5) ідентифікувати перекладацькі трансформації для збереження прагматичних функцій мовної гри у перекладі текстів англійського дискурсу.

Об’єкт дослідження – мовна гра в анімаційних фільмах кінодискурсу.

Предмет дослідження – шляхи перекладу мовної гри в анімаційних фільмах кінодискурсу.

Методи дослідження – теоретичний аналіз (вивчення основних теоретичних понять, пов’язаних із проблемою мовної гри в мовознавстві та перекладознавстві), критичний аналіз (дослідження проблеми класифікації прийомів, семантичних особливостей та функцій мовної гри), системний аналіз (добір фактичного матеріалу та його групування), трансформаційний, дескриптивний, структурно-семантичний, дедуктивний методи, метод перекладацького аналізу тексту, метод зіставного та порівняльного аналізу.

Наукова новизна одержаних результатів передбачає наукову розробку лінгвістичного та перекладацького визначення для явища мовної гри та фактичних способах передачі цього мовленнєвого явища з англійської мови на

українську. Що також у майбутньому може застосовуватися у дубляжі дитячих анімаційних фільмів українською.

Практичне значення одержаних результатів полягають у тому, що отримані у кваліфікаційній роботі результати є певним внеском до загальної теорії перекладу, зіставного мовознавства, зокрема, зіставної лексикології, зіставної граматики англійської та української мов.

Кваліфікаційна робота магістра складається зі вступу, трьох розділів із висновками до кожного з них, висновків до всієї роботи, трьох списків використаних джерел, двох додатків та резюме. У Вступі визначається вибір теми та актуальність дослідження, визначено об'єкт та методи дослідження, наукова новизна та практичне значення отриманих результатів.

У Розділі 1 *«Теоретичні засади вивчення мовної гри у мовознавстві і перекладознавстві»* висвітлюються основні теоретичні положення щодо визначенні даного мовного явища в лінгвістиці, типи мовних ігор та їх класифікація, які дозволяють здійснювати переклад з однієї мови на іншу та окреслений кінодискурс, як контекст у котрому розглядатимуться конкретні приклади гри слів у дитячих анімаційних фільмах.

У Розділі 2 *«Типологія і функції мовної гри у кінодискурсі»* аналізуються теоретичні положення й методичні підходи для класифікації явища мовної гри у кінодискурсі та виділенню функцій за наступними підходами: семантично, структурно та прагматично. На основі цієї класифікації здійснюватиметься подальші процеси відтворення цього мовленнєвого явища та шляхи презентації в українській мові.

У Розділі 3 *«Відтворення мовної гри у перекладі текстів кінодискурсу»* розглядаються способи еквівалентного відтворення українською мовою мовної гри та застосування перекладацьких трансформації для збереження прагматичних функцій мовної гри у перекладі текстів англійського дискурсу.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ МОВНОЇ ГРИ У МОВОЗНАВСТВІ І ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВІ

1.1 Мовна гра як об'єкт наукових розвідок у сучасному мовознавстві

Питання визначення поняття мовної гри є актуальним вже багато років. Першими хто намагався встановити обмеження розуміння цього поняття були філософи (Платон, Сократ, Е. Кант та ін.). Певна кількість їх наукових праць відведена на вивчення цього мовленнєвого явища з філософської точки зору. Психологія, як наука, також дає вагоме підґрунтя для більш детального вивчення та розуміння гри слів на особистість людини та її становище у соціумі. Саме за допомогою лінгвістичного аналізу можна здійснити та охарактеризувати повністю явище мовної гри.

Л. Вітенштейна можна вважати творцем теорії мовної гри, саме він увів в науковий обіг термін «мовна гра» та успішно його сформулював для подальшого розуміння «Я називатиму «мовною грою» сукупність мови і діяльності»[39].

Д. Делабастіта [11] вважає каламбур синонімом мовної гри. Проте, деякі дослідники розглядають каламбур тільки як підклас мовної гри. Р. Леппіхалме [23] співвідносить каламбур з підтипом мовних ігор, таких як омофони або пароніми. Тому мовну гру можна розглядати у вузькому і широкому сенсі. У вузькому сенсі мовна гра трактується синонімічно каламбуру, як це пропонує Д. Делабастіта [9]. Тим часом, в широкому сенсі, гра слів класифікується як загальний термін, що охоплює всі стилістичні прийоми, як спунеризм і інші лінгвістичні одиниці [14].

Відмінності в науковому методі визначенні мовної гри та відсутність єдиної інтерпретації цього явища ще раз доводять актуальність цієї роботи. Це питання спонукає лінгвістів до вивчення та пояснення "мовних ігор" та з'ясування сутності та класифікаційних характеристик тверджень про афоризм.

Загальне визначення поняття "мовної гри" можна дати згідно з твердженням Л. Вітгенштейна.

Однак важливо детально розглянути ще одне так зване широке тлумачення: мовна гра – це особлива доцільна діяльність носіїв мови, що спричиняє створення значень, які відображають зв'язок мови із законами світу» (вітгенштейн) Згідно з вузьким розумінням цього тезису мовні гри мають на меті «подібністю і відмінностями пролити світло на можливості нашої мови», формувати значення і смисли (вітгенштейн).

На підтримку підходу про мовну гру в широкому сенсі слова, Д. Чіарі [8] вважає, що термін «гра слів» охоплює всі можливі методи, в яких мова використовується в розважальних цілях. Далі вона пояснює, що термін «гра слів» охоплює такі явища, як каламбур, спунеризм, сарказм і гумор.

З іншого боку, Д. Делабастіта дає наступне визначення: «Гра слів - це поняття, що об'єднує різні текстові явища, в яких структурні характеристики мови (або декількох мов) використовуються для того, щоб представити комунікативно значуще протиставлення двох (або більше) мовних структур , що мають більш-менш схожі форми і більш-менш різні значення »[9].

Існують деякі аспекти, які слід зазначити згідно з визначенням Д. Делабастіти. По-перше, гра слів - це текстове явища. Таким чином, вона повинна використовуватися в конкретній текстовій ситуації або, іншими словами, в певному конкретному контексті . По-друге, існують мовні функції, які можуть бути використані для створення гумористичного ефекту.

Д. Делабастіта докладно пояснив, що мовними особливостями, які можуть бути використані, є фонологічні і графологічні особливості, а також лексичні, морфологічні та синтаксичні ознаки.

Більш того, ще один аспект мовної гри, який слід відзначити, це комунікативна значимість. Це пов'язано зі спрямованістю гри слів на деякий предмет. Також, гра слів передбачає співставлення мовних структур. Це можуть бути дві або кілька лінгвістичних структур, схожих один на одну за

формою, які контрастують, щоб створити гумористичний ефект за допомогою їх різних значень. Це співвідношення і є той аспект, який відрізняє вузьке значення мовних ігор від широкого.

Традиційна класифікація мовної дійсності кожної мови, що лежить в основі поділу мовної гри та нормованої мовної системи, описана К. Детерінгом. Автор 8 виділяє три різновиди висловів: 1) вислови, що відповідають нормам мови; 2) вислови, які зумисне відхиляються від норм; 3) вислови, у яких наявні помилки [40]. Науковець переконаний: явища мовної гри містять зумисні свідомі відхилення від норм, які не є помилками. А тому потребують подальшого детального дослідження і класифікації .

Як правило, основна причина, за якою автор використовує мовну гру це задля створення гумористичного ефекту. Він призначений для розваги читачів чи слухачів. Д. Делабастіта [10] встановив, що, крім створення гумористичного ефекту і залучення уваги читача або слухача до чого-небудь в тексті, гра слів спонукає читача / слухача до більшої уваги. Розпізнавання і розуміння мовної гри залежить від звички людини читати, а також від жанрової приналежності тексту.

Іншим важливим аспектом мовної гри є невідповідність. Оскільки створюється гумористичний ефект, це явище можна розглянути не лише з боку лінгвістики, а також і науки, що спеціалізується теорії гумору. Т. Вел [34] стверджує, що гумор це явище, яке спирається на невідповідність. Іншими словами, гумор породжується невідповідністю між тим, що ми знаємо або чого очікуємо, і тим, що насправді відбувається.

Згідно з науковими працями дослідника С. Аттарді [3], вчені області лінгвістичних і гумористичних досліджень згодні з тим, що каламбур, можна розглядати як підтип мовної гри, що пов'язаний з двома різними значеннями однієї мовної одиниці.

Це твердження дуже схоже на лінгвістичний феномен, відомий як двозначність. Д. Ліч [22] визначав двозначність як явище, коли одна

лінгвістична одиниця має більше одного значення. Крім того, це питання підіймається у когнітивному визначенні двозначності та каламбуру, що дав У. Емпсон. Він визначає каламбур, як будь-яку форму словесного нюансу, яка являє різні реакції на одну мовленнєву одиницю [22].

Каламбур і двозначність безумовно мають одну загальну рису: наявність більш ніж одного значення. Тоді виникає питання: в чому різниця між мовною грою і двозначністю?

С. Аттарді [4] стверджує, що «слова можуть бути неоднозначними поза будь-якого контексту, але каламбури можуть зустрічатися тільки в реченні, в якому два значення знаходяться в конфлікті». Він описує, що обидва значення, залучені в каламбур, не можуть бути випадковими, але повинні бути семантично несумісними контексті. Лише двозначності не достатньо для досягнення ефекту каламбуру.

Д. Делабастіта [9] стверджує, що між грою слів і двозначністю є частковий збіг. Він обмежується тільки ефемерним каламбуром (де другий сенс не представлений автором або оратором, читачі / слухачі повинні самі визначити, який другий сенс).

М. Дінель [12] визначає каламбур як гумористичну вербалізацію, інтерпретація якої, має дві виражені цілеспрямованої двозначності слова або послідовності слів. Ця точка зору підтверджує, що двозначність є основою каламбуру; автор або оратор свідомо використовує двозначні слова для досягнення гумористичного ефекту. Неоднозначність завжди цілеспрямована. Д. Делабастіта пояснює такий намір мовної гри як комунікативну значимість.

Деякі інші автори розрізняють також парадигматичну та синтагматичну гру слів. У парадигматичному варіанті певний відповідник з'являється в тексті, і в такому випадку гра слів заснована на схожості або ідентичності цього рядка (розуміється як лексична одиниця) до якогось іншого рядка, якого немає в тексті. Синтагматична гра слів вимагає, щоб у тексті були два (або більше) однакових або однакових відповідника.

Існують різні способи створення слова. Використовується майже кожне можливе мовне явище для досягнення мети мовної гри - не тільки лексичні засоби, як ідіоми та багатозначність, але й граматики або фонетика.

Створення та реалізація мовної гри відбувається на всіх мовних рівнях, проте неоднаковою мірою. Наприклад, фонетика, фонологія, морфологія використовується рідше, а от лексику можна вважати невичерпним арсеналом мовного жарту. Безперечно, основною й найбільш продуктивною формою мовної гри слід уважати каламбур. Недарма, деякі науковці поняття мовної гри та каламбуру вважають рівнозначними, хоч, звісно, каламбур – значно вужче поняття, засіб, завдяки якому реалізується мовна гра.

Делабастіта [10] пропонує наступну категоризацію мовних засобів, що використовуються для досягнення гри слів:

- Фонологічний рівень
- Лексична структура (полісемія)
- Лексична структура (ідіома)
- Морфологічний рівень
- Синтаксичний рівень

Делабастіта [10] також стверджує, що "часто дві або більше з вищевказаних особливостей мови використовуються одночасно, щоб отримати один єдиний каламбур". Іноді дуже важко вирішити, до якої категорії слід віднести дану гру слів.

Коли мовні ігри базуються на фонологічній структурі, вони формуються словами, які мають кілька однакових фонем або подібне написання, не будучи семантично пов'язаними. У класифікації Д. Делабастіти [9] типами фонологічної мовної гри є омофони, омоніми і пароніми.

Д. Кляйн і Г. Мерфі [21] досліджували явище полісемії. Значення одного і того ж слова не часто бувають неоднозначними в контексті; але якщо контекст менш конкретний, то ймовірність неоднозначності збільшується. Б. Берген [Bergen, 2008] стверджує, що полісемія є умовою, коли слово має множинні

родинні значення, в той час як омонімія відбувається, коли два незв'язаних слова мають одну і ту ж форму (орфографічну або звукову).

Д. Делабастіта [9] вважає, що ідіоми є «словосполученнями з сумарним значенням, яке етимологічно засноване на комбінаціях значень їх компонентів». Як пояснює використання ідіоми для створення каламбурів А. Веісбергс [34], є два способи створення каламбуру з ідіоми. Один з них - структурна модифікація. Ідіому можна структурно модифікувати, вставляючи, опускаючи, замінюючи слова в ідіоми, щоб змінити її значення.

Морфологічна структура гри слів може бути створена за допомогою морфологічних механізмів, таких як деривація і композиція. "*Is life worth living? It depends upon the liver*". В даному прикладі автор використовував механізм деривації для створення нового слова. Слово "liver" будується шляхом додавання суфікса "er" до слова "live". Слово "liver" існує в словнику, але має зовсім інше значення.

Для створення мовної гри також може використовуватися граматична модифікація. Д. Делабастіта [9] пояснює, що синтаксична двозначність і граматична омонімія може привести до виникнення мовної гри. Елемент новизни, властивий грі слів в першу чергу має на меті призвести комічного ефекту, викликати сміх у читача. Однак слід пам'ятати, що гумор - це також явище, яке пояснюється низкою наукових теорій, таких як перебільшення, невідповідність, сюрприз, абсурд, контраст, насмішка, непокірність, насильство тощо [16].

Знаковими для лінгвістичних студій є роботи С. Аттардо про природу та засоби вербалізації комічного [4]. Теорія Аттардо, як і інші лінгвістичні теорії гумору, особливу увагу приділяє структурі гумористичних текстів/епізодів, а тому автора можна вважати представником структурної лінгвістики.

А.Ж. Греймас займався вивченням ізотопії та порушення у семантичному розумінні жартів. Ізотопія – це поняття, яке автор пов'язує з семантичними

механізмами, що забезпечують однакове розуміння тексту різними реципієнтами.

Якщо в мові перекладу немає варіантів для правильного сприйняття читачами або глядачами, що відповідає вихідному тексту, може бути застосований буквальний переклад з поясненнями. Тим не менше, це рішення не є найкращим. По-перше, це створює враження недосвідченого перекладача, по-друге, це не ефективно для явища мовної гри, враховуючи тривалість пояснення. Інша можливість полягає в тому, щоб компенсувати це явище схожим або відповідним у мові перекладу. Такий підхід може зберегти функціональну якість мовної гри, але, з іншого боку, часто може ввести в оману. Іноді гра слів опускається при перекладі [10].

Отже, незважаючи на багатогранність визначень, що стосуються мовної гри, це поняття зазвичай розглядається як стилістичний прийом, який ґрунтується на порушенні мовної норми. Дане порушення допомагає вплинути на слухача дати певний ефект, реалізувати мовні можливості мовця, підкреслити комічність або безглуздість ситуації. Фактичні приклади мовних ігор у мовленні за своєю структурою створення можна поділити на ті, що зазнали змін на фонологічному, лексичному, морфологічному та синтаксичному рівні.

1.2 Перекладацькі стратегії відтворення мовної гри

Однією з проблем, пов'язаних з мовною і перекладом, яка обговорювалася багатьма дослідниками, це здійснення ефективного перекладу. На це впливає структура мови з якої здійснюється переклад, значення виразу та очікуваний ефект від неї. Однак, Д. Делабастіта [10] звертає увагу на те, що «мови розрізняються за своїми структурами, і тому різні мови можуть мати різні способи створення мовної гри. Деякі форми мовної гри використовуються більше в одній мові, ніж в іншій».

Переклад мовної гри є складним завданням, тому що мова кожної людини

відрізняється від мови іншої [1]. Наприклад, слово, яке має більше одного значення в англійській мові, може мати лише один спосіб реалізації в українській мові.

Гра слів постійно зустрічається в повсякденному житті. Особливо часто вона зустрічається у „справжній англійській мові” [11]. Однак багато людей думають, що це мовленнєве явище не перекладається через свої лінгвістичні аспекти. Відомо, що кожна мова має різні лінгвістичні аспекти.

Однак Ньюмарк [29] заявив, що будь-які мовленнєві явища підлягають процесу перекладу. За його словами перекладач не має шукати легші шляхи, коли заявляє, що явище не підлягає інтерпретації іншою мовою.

Аудіовізуальний текст як художній текст за допомогою мови і зображення культурно репрезентує світ, тобто віддзеркалює певні особливості культури, історії й менталітету нації, отже є продуктом міжлітературної, міжмовної та міжкультурної комунікації.

Перекладач твору є не лише посередником між автором оригіналу та його реципієнтами в культурі перекладу, а і його інтерпретатором.

Труднощі перекладу мовної гри лежить навіть глибше, ніж у відмінностях структури мови. Наприклад, жарт, який сприймається в англійській культурі не завжди так само сприймається представниками інших культур. Незважаючи на те, що переклад гри слів є серйозною проблемою для будь-якого перекладача, помилково буде затвердити, що вона повністю неперекладна. Існують засоби перекладу мовної гри на інші мови, але її зміст може відрізнитися від оригінальної гри слів, і контекст, в якому вона представлена, також може бути скоректований з урахуванням цільової мовної культури, щоб цільова аудиторія могла сприйняти всю кумедність, як в оригіналі.

Варто навести думку Ю. В. Сургай про те, що під час сприйняття кінотексту в межах іноземної культури ускладнюється процес актуалізації його інтердискурсивних зв'язків, що впливає на інтерпретацію цього кінотексту і якісно (деякі отримують іншу інтерпретацію, елементи зумовлену

типологічними відмінностями культур), і кількісно (деякі елементи не мають еквівалентів в іншій культурі, ігноруються іншомовною аудиторією або свідомо вилучаються під час інтерпретації) [51].

Питання залишається те, скільки свободи може використовувати перекладач при створенні тих же повідомлень в цільовому тексті, не пропускаючи при цьому ніяких деталей вихідного тексту, а також, як перекладач повинен долати проблеми перекладу, що виникають в різних мовних системах, розділив перекладачів на тих, хто орієнтований на текст оригіналу та текст перекладу.

Д. Мандал [27] говорить, що «до другої половини двадцятого століття проблема у вивченні перекладу полягала в суперечках між буквальним і вільним перекладом».

Однак в наші дні з'явилися нові суперечки в області письмових перекладів, присвячені ключовим питанням, і одним з найбільш важливих є питання про еквівалентність [27].

Серед умов, що впливають процес перекладу можна виокремити наступні: 1) домінантність прагматичної функції тексту; 2) націленість тексту перекладу на зрозумілість з боку читачів\глядачів мови, на яку здійснюється переклад; 3) культурний фактор, що впливає на стереотипність сприйняття прагматичного аспекту тексту.

Усі три умови застосування адаптації в перекладі є виправданими для застосування під час перекладу анімаційного кінотексту. По-перше, дитяча аудиторія як головний реципієнт анімаційного фільму робить прагматичну функцію тексту домінантною, адже текст перекладу повинен справити на адресата такий самий вплив, який мав текст оригіналу на свого адресата. По-друге, у перекладі анімаційного фільму дуже важливо задовольнити стереотипи очікування носіїв мови та культури реципієнта — вибагливої дитячої аудиторії. По-третє, у нашому дослідженні ми порівнюємо ліпсінк-переклад з англійської мови українською, а ці мови не є близькоспорідненими й контактуючими, як не

є такими англійська та українська культури.

Деякі вчені-перекладачі визначити намагалися природу еквівалентності. Ю. Найда [31] класифікує еквівалентність на формальну і динамічну. Пізніше він замінив термін «динамічна» на «функціональна». Ю. Найда пояснює, що формальна еквівалентність фокусується на самому повідомленні як в його формі, так і в змісті. Повідомлення на мові реципієнта повинно максимально відповідати різним елементам мови оригіналу. Далі, Ю. Найда каже, що повідомлення в культурі реципієнта повинно постійно порівнюватися з повідомленням у культурі мови оригіналу. Дотримуючись цього, можна досягти «точності» і «достовірності».

З іншого боку, динамічна еквівалентність не має на меті однаковість форми і змісту між вихідним і цільовим текстом, замість цього вона спрямована на ефект еквівалентності. Ю. Найда [31] стверджує, що в його визначенні динамічного еквіваленту є три істотних поняття:

- (1) еквівалентний, який вказує на повідомлення мови оригіналу,
- (2) природній, який вказує на мову перекладу,
- (3) найближчий, що зв'язує обидві націленості на основі найвищого ступеня споріднення.

Саме слово «природній» має відповідати (1) мові читача\слухача та культурі в цілому, (2) контексту конкретного повідомлення і (3) аудиторії мови реципієнта.

Подібне розділення було також запропоновано П. Ньюмарком Newmark, [29]. Він запропонував терміни «семантичний переклад» і «комунікативний переклад». Основна мета семантичного перекладу полягає в тому, щоб «візуалізувати точний зміст контексту вихідного тексту настільки точно, наскільки дозволяють семантичні синтаксичні структури другої мови». Ця концепція схожа на те, що Ю. Найда називав формальною еквівалентністю.

Тим часом мета комунікативного перекладу це «створити для читачів варіанту перекладу ефект, максимально наближений до того, який отримують

читачі оригіналу». Ця мета аналогічна динамічному еквіваленту.

Питання про еквівалентність має велике значення при перекладі мовної гри, адже вона має дуже специфічну структурну характеристику в мові оригіналу, яка націлена на те, щоб створити певний гумористичний ефект.

Характер перекладу мовної гри залежить від специфіки мови і культури в тому, які зміни повинен зробити перекладач в цільовому тексті, щоб зберегти комунікативну функцію оригінального тексту або зберегти ефект, який він надає на читачів. Отже, ймовірність досягнення формальної еквівалентності дуже мала. Теорія Скопос фокусується на цільовій функції тексту [36].

Динамічна еквівалентність Ю. Найда, яка пізніше була замінена функціональною еквівалентністю, також орієнтована на цільовий текст. Ю. Найда [31] стверджує, що функціональна еквівалентність спрямована в першу чергу на еквівалентність реакції, а не на еквівалентність форми. Очікується, що цільовий текст матиме аналогічний ефект для своїх читачів, який виробляє вихідний текст. Цей підхід найбільш вдалий для перекладу гри слів.

Д. Чіарі [8] в свої дослідницьких роботах розмірковує на тему того чому функціональна еквівалентність не повинна бути націлена на сприйняття читачами\слухачами в першу чергу. На його думку, саме ця реакція має вирішальне значення для здійснення перекладу, тому що таке унікальне міжтекстове взаємовідношення серед всіх можливих типів тексту можна побачити тільки в перекладі.

Роман Якобсон [20] стверджує, що «весь когнітивний досвід та його класифікація передаються будь-якою існуючою мовою». Однак, як зазначають Хатім та ін. [17] "риму та подвійне значення навряд чи вдасться відтворити в цільовій мові", тобто поезію, пісню, рекламу важко перекласти. Делабастіта [10] також припускає, що "гра слів (певні її типи більше, ніж інші) схильні протистояти (більшою чи меншою мірою, залежно від багатьох обставин) певним видам перекладу".

Основна проблема полягає в тому, що "сєнс може бути перекладений, тоді як втрачається форми, і навпаки" [17].

Дєлабастїта [10] стверджує, що "значну гру слів у оригінальному тексті потрібно зберігати, а не пропускати". Хоча це іноді неможливо, він пропонує кілька методів перекладу.

1. Повне відтворення мовної гри.

Гра слів з тексту оригіналу переклається в тексті перекладу, яка може трохи відрізнитися від оригінальної гри слів з точки зору формальної і семантичної структури, або текстових функцій.

2. Часткове відтворення мовної гри.

Гра слів відтворюється іншою фразою, яка може передавати повний зміст сенсу мовної гри, або передавати частковий зміст мовної гри за рахунок компенсації інших мовних засобів.

3. Стилїстичне відтворення мовної гри.

Гра слів замінюється іншими стилїстичними засобами, на основі спорідненості слів (повторення, референтна невизначеність, іронія, парадокс). Мета яких - передати ефект каламбуру вихідного тексту.

4. Опущення

Частина тексту, що містить гру слів просто опускається.

5. Калькування

Відтворення гри слів одиниці оригіналу за формою і змістом, що відповідає формулюванню в мові оригіналу.

6. Компенсація

Перекладач вводить засіб мовної гри в тїй позиції тексту, де оригінальний текст не містить мовної гри, в якості компенсації гри слів, опущеного в іншому місці, або з якоїсь іншої причини.

7. Додавання

Додається абсолютно новий текстовий матеріал, який містить мовну гру і не має проявів в тексті оригіналу.

8. Описовий переклад

Введення в переклад лексичних елементів, що відсутні в оригіналі, з метою правильної передачі смислу речення (оригіналу), що перекладається, та / або дотримання мовленнєвих і мовних норм, що існують у культурі мови перекладу.

На відміну від перекладу мовної гри на письмі, перекласти каламбур у креолізованому тексті можуть допомогти декілька невербальних елементів, такі як інтонація в діалозі, візуальна інформація, яка супроводжує діалог, та вербальні елементи, що знаходяться у кадрі (заголовки, дорожні знаки тощо) або підписи .

Боазе-Беєр [5] зазначає роль перекладача як винахідника , а не як вірного копіювача, оскільки він має орієнтуватися на цільову аудиторію, тому перекладач повинен винайти переклад, який збереже розважальну функцію, яку закладав автор гри слів і буде зрозумілий для аудиторії. Перекладач враховує «формальну еквівалентність», тобто буквальний переклад та «динамічну еквівалентність», тобто збереження функції мовної гри.

Повідомлення повинне мати такий же прагматичний ефект, як і його оригінал, тому варто згадати головне правило скопос У цьому відношенні успішність перекладу визначається ступенем досягнення різних скопосів (цілей), вмінням визначити ієрархію їх важливості та зуміти зберегти ключове, знехтувавши другорядним. Перекладач повинен у кожному окремому випадку обирати більш адекватну стратегію, опираючись на тип гумористичних елементів, які будуються в анімаційних фільмах.

Отже, явище мовної гри в сучасному перекладознавстві є одним з найактуальніших напрямів розвитку, як теоретично, так і практично. Неоднорідні думки з-приводу лінгвістичного визначення явища гри слів дозволяють глибше зануритись у процес пізнання та створення власних класифікацій та методів вивчення цього питання. З практичної точки зору явище мовної гри дозволяє перекладачу експериментувати з варіантами

перекладу та дає творчу наснагу задля вивчення інших культур та розширення галузей власних знань для кращого розуміння лінгвістичного та соціального аспекту мовної гри та сприятиме кращій асиміляції значень у мові перекладу.

1.3 Особливості мовної гри в кінодискурсі та специфіка його перекладу

Активне використання засобів масової інформації, мультимедіа та електронних носіїв сприяло створенню багатьох мультимедійних дискурсів та їх дослідженню в лінгвістиці. Цей процес водночас створює нові умови для більш детального подальшого вивчення. У лінгвістиці для позначення мультисеміотичних утворень використовуються терміни відеовербальний, гетерогенний, гібридний, ізовербальний, креолізований, паралінгвістичний та інші. Ці терміни передбачають використання комбінації знаків двох або більше семіотичних систем в одному семантичному просторі і використовуються для опису різних матеріалів: ілюстрованих письмових робіт, фільмів, веб-сайтів, тощо.

Однак відмінності в таких текстах настільки суттєві, що існує потреба в конкретизації термінології. Кінодискурс - це полікодова формація, що оперує кількома кодами. Він є мультимодальним, тобто сприймається за допомогою двох сенсорних модальностей - слуху та зору. Це також мультимедійна формація: сучасні фільми не лише мають формальний розподіл на епізоди, коментарі режисера, альтернативні сценарії окремих сцен, історії створення, інтерв'ю, субтитри та переклади на кілька мов, але й дозволяють глядачеві самостійно визначати перегляд стратегія - коли, де і як дивитись фільм.

З моменту активного розвитку кіноіндустрії кіно завжди було об'єктом дослідження семіотики з точки зору якої кінофільм може бути розглянуто як текст. Кінофільм як текст - це семіотична система, що включає в себе різні коди, що взаємодіють і доповнюють один одного, ці коди базуються на основі мови, якою володіє людина. Кіно - джерело досвіду, матеріал для формування

соціальних образів. Через кінематографічну мову легше виявляти види соціуму, уявляти людину в контексті інших реалій та оцінювати реальність.

Іванова Е. Б. [41] дає наступне визначення терміну кінофільм - це текст, тобто чіткий семіотичний простір. Фільм визначається як зафіксована на плівці або іншому матеріальному носії послідовність кадрів, що представляє собою картину, яка зазвичай супроводжується звуковим рядом (діалоги, музика, закадровий шум, тощо).

ВідеOVERBальний текст складається зі знаків двох семіотичних систем: лінгвістичної та нелінгвістичної. Вони взаємодіють та утворюють складно побудований сенс. Універсальні текстові категорії, які доповнюють семіотичний простір відеOVERBального тексту та характеризують його:

- Цілісність та зв'язність;
- Модальність;
- Просторово-часові параметри;
- Інформативність та інтертекстуальність, які взаємодіють на глибинному рівні структури відеOVERBального тексту і визначають його специфіку.

Таким чином, при зіставленні визначень кінофільму, відеOVERBального тексту і власне дискурсу можна зробити висновок про те, що фільм є частиною кінодискурсу, так як він містить у собі екстралінгвістичні, соціокультурні, психологічні та інші фактори.

Кінодискурс - це відкрита мультисеміотична система, яку важче описати, ніж будь-яку іншу, зміни в якій незначні протягом тривалого періоду часу. Відкрита природа кінодискурсу пояснюється насамперед нескінченною кількістю образів (знакових знаків), які утворюють незліченну кількість поєднань між собою та іншими знаками. Згідно з Мітрі [26], зображення не завжди мають явні значення, і їх роль не обмежується лише вираженням одного і того ж значення кожного разу. Крім того, відкритість кінодискурсу пов'язана з його мультимедійним характером (що дозволяє глядачеві самостійно визначати

стратегію сприйняття) та з функціонуванням багатьох кодів (лише частково однакових для автора та глядача або для різних глядачів) , що врешті-решт призводить до мінливого розуміння фільму та появи нових значень, асоціацій та символів.

Даний тип дискурсу складається з вербальних і невербальних видів комунікації. При втраті однією зі складових таке явище, як кінодискурс, перестає існувати. Щоб зрозуміти сенс кінофільму, необхідно враховувати екстралінгвістичні фактори, так як вони допомагають за зовнішнім змістом прочитати істинний сенс, що адресується глядачеві. Необхідно відтворити картину «ідеального глядача», якому адресований закладений сенс режисера, щоб зрозуміти, яка «альтернативна реальність» виникає в його свідомості під впливом кінострічки та для цього вже потрібно вивчати не текст, а дискурс. За цією думкою зрозуміло, що фільм можна вважати креолізованим текстом - особливим лінгвовізуальним явищем, в якому вербальний і візуальний компоненти утворюють одне структурне, смислове та функціональне ціле, що забезпечує комплексний прагматичний вплив на адресата »[2].

Кінодискурс є яскравим прикладом синтезу різних типів знаків у спільній семантичній, функціональній та структурній сфері. Поєднання простих знаків утворює складні знаки першого порядку, які, в свою чергу, утворюють ще більш складні знаки другого порядку [25]. Важливою семіотичною особливістю кінодискурсу є те, що його ознаки є неадитивними. Іншими словами, складний знак - це не просто сума його складових, а нова одиниця. Питання в тому, що саме слід вважати складним знаком з явним незалежним значенням. Шкловський (2017) у своїх роботах з кінематографії пише про змістовні одиниці (дії, рухи, образи). Автор також використовує термін ієрогліф: ієрогліфи позначають не лише окремі звуки, морфеми, склади чи слова, а й поняття. Люди, що рухаються по екрану, схожі на ієрогліфи.

Диференціюючи кінотекст, Г. Г. Слишкін та М. О. Єфремова наводять дві

класифікації [50]. В аспекті кінознавчого підходу ці дослідники класифікують кінотекст за технічними характеристиками :

- 1) анімаційний / неанімаційний;
- 2) чорно-білий / кольоровий;
- 3) широкоформатний / широкоекранний / панорамний / стереоскопічний;
- 4) короткометражний / багатометражний;
- 5) односерійний / багатосерійний;
- 6) німий / звуковий;
- 7) дубльований / недубльований.

Багато дослідників сходяться на думці, що кадр є головною кіноодиницею з незалежним значенням. У теорії фільму термін кадр використовується для позначення міні-фотографії, окремого сегмента фільму або частини фільму, що містить завершену дію.

Кадр фільму, зроблений з моменту ввімкнення камери, може тривати від кількох секунд до декількох хвилин, а отже, має різну тривалість. Айзенштейн пише, що фільм складається з кадрів фільму, з'єднаних між собою в процесі монтажу. Кожен кадр фільму повинен передавати якийсь елемент загальної теми. Лотман порівнює фільмові кадри та слова: незважаючи на те, що обидва вони можна розділити на менші частини або можуть утворювати послідовності - послідовність кадрів та речення відповідно, проте кадр фільму є основною одиницею. Її можна точно описати та оперувати різними способами [24].

На відміну від письмової форми дискурсу, для дискурсу кіно характерна наявність звукового супроводу. На думку Усова Ю. М., «дискурс кіно це динамічна система аудіо-візуальних образів або пластичних форм, яка існує в екранних умовах просторово-часових вимірів і передає послідовність розвитку думки художника про світ і про себе»

Від усної форми дискурсу фільм відрізняється наявністю авторського я. Автор не просто створює штучну реальність, а наділяє характеристиками нашого світу світ кіно, інтерпретуючи їх за допомогою образотворчих засобів.

Але усна форма дискурсу може бути частиною кінодискурсу. В такому випадку він використовується з метою перенесення існуючої реальності в штучну створену.

До аудіовізуальних видів перекладу відносять :

- Субтитрування — збереження оригінальної звукової доріжки, письмове відтворення перекладу на екрані у вигляді тексту.
- Закадровий переклад — додаткова звукова доріжка перекладу поверх оригінальної звукової доріжки.
- Дублювання — заміщення оригінальної звукової доріжки фільму із перекладеною звуковою доріжкою.

Головним в анімаційному фільмі є те, що провідною в ньому є активна дія, а не словесні пояснення, оскільки саме дія є найбільш наочною для дитини та зрозумілою і слугує засобом безпосереднього сприйняття навколишнього середовища. Тож анімацію можна вважати не розважальним, а саме розвивальним жанром, який має чітко сформульований зміст і структуру й виконує при цьому завдання цілеспрямованого розвитку та виховання.

З лінгвістичної точки зору анімаційний фільм визначено як складну семіотичну структуру, що є різновидом креолізованих (полікодових) текстів. Зміст анімаційного тексту утворюється комбінацією семіотично гетерогенних знаків: вербальних, які утворюють лінгвістичну систему фільму (персонажне, авторське, закадрове мовлення, спів, титри, заголовки, написи, назви вулиць, міст тощо, які є частиною світу речей фільму), та візуальних, які складають нелінгвістичну систему анімаційного фільму (природні шуми, музика, візуальні образи, рухи персонажів). Вербальна та візуальна складові анімаційного тексту організовані відповідно до задуму автора чи групи авторів і запрограмовані на створення єдиного логічного змісту.

Анімаційний фільм як жанр кіномистецтва впродовж свого розвитку зазнав істотних змін, зберігши своє інваріантне комічне ядро. Відтак сучасні анімаційні фільми, окрім візуальності, демонструють динамічність,

інтерактивність та інтертекстуальність, викликають інтерес з точки зору особливостей передачі вербальної інформації. Гумор виникає не лише на ситуаційному рівні (коли ситуація, в яку потрапляють персонажі, є сама по собі кумедною), як це було раніше, але й однаковою мірою лінгвостилістичними засобами. Особливо в повнометражній анімації (сімейних анімаційних комедіях) саме вербальний гумор найчастіше викликає сміхову реакцію глядача.

Основу оригінального дискурсу анімаційного фільму становить «живе» діалогічне мовлення (монологи\діалоги\полілоги героїв), тобто переважно розмовний стиль мовлення.

Анімаційна комедія акумулює риси, притаманні комедійному жанру в цілому та розглядається як ігровий мовленнєвий твір. Вербальні комічні ситуації (жарти, “уколи”, гумористичні діалоги-двобої – елементи вербального гумористичного дискурсу) та невербальні (кумедні недоладні анімаційні зображення трюки, пародії - елементи візуального дискурсу комічного), з яких утворюється простір анімаційної комедії, відображаються у специфічних формах (сценаріях) та виражаються мовленнєвими засобами у взаємодії з візуальними. Поведінка персонажів, які потрапляють в кумедні обставини, супроводжується комічним використанням мови, зокрема мовностилістичними прийомами, які об’єктивують навмисно неясне, одноманітне, абсурдне, невиправдано емоційне, поширене мовлення персонажів та сприяють створенню кумедних і недоладних образів.

Глибинним механізмом досягнення комічного ефекту в анімаційній комедії є гра, що забезпечується арсеналом різнорівневих лінгвостилістичних засобів, та принцип інконгруентності, що охоплює всі прошарки тексту.

Мовна гра в тексті анімаційної комедії на лексичному рівні здебільшого виявляється у повторях різних видів, які втілюються у макаронічному мовленні, ампліфікації, жартівливих дефініціях, перифразах. Вербальний ряд в тексті сучасної англійської анімаційної комедії відіграє важливу роль у створенні

гумору, а мовностилістичні засоби та прийоми є різноманітними і потребують подальшого дослідження та висвітлення, на фонетичному, морфологічному та синтаксичному рівнях.

Кіноперекладач анімаційного фільму є своєрідним мостом передачі адресатові засобами вхідної мови інформації, закладеної в анімаційному фільмі адресантом, а отже учасником дискурсу анімаційного фільму. Дискурс анімаційного фільму — це процес двомовної міжкультурної комунікації між адресатом та адресантом, у ході якого відбувається процес передачі від адресанта (колективного автора) до адресата (цільової аудиторії) інформації, закодованої у вигляді семіотичних знаків (знаки-індекси, знаки-ікони, знаки-символи) за допомогою кінематографічних кодів (кадр, сцена тощо).

Отже, кінодискурс є відносно новим розділом для вивчення з точки зору лінгвістики, семіотики та перекладознавства. Результат кіноідунстрії реалізується на основі креалізованого особливого аудіовізуального явища, фактичного кінотексту. За жанровою специфікою сюди можна віднести анімаційні фільми, які містять полікодову інформацію, закладену автором для потенційного глядача. Серед систем таких інтенцій розрізняють авторську мовну гру, яка має на меті створення комічного ефекту на лексичному рівні.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Питання визначення поняття мовної гри є актуальним вже багато років. Відмінності в науковому методі визначенні мовної гри та відсутність єдиної інтерпретації цього явища ще раз доводять актуальність цієї роботи. Це питання спонукає лінгвістів до вивчення та пояснення "мовних ігор" та з'ясування сутності та класифікаційних характеристик тверджень про афоризм.

1. Термін «гра слів» охоплює такі явища, як каламбур, спунеризм, сарказм і гумор. Як правило, основна причина, за якою автор використовує мовну гру це задля створення гумористичного ефекту. Він призначений для

розваги читачів чи слухачів.

2. Труднощі перекладу мовної гри лежить навіть глибше, ніж у відмінностях структури мови. Наприклад, жарт, який сприймається в англійській культурі не завжди так само сприймається представниками інших культур. Незважаючи на те, що переклад гри слів є серйозною проблемою для будь-якого перекладача, помилково буде затвердити, що вона повністю неперекладна. Існують засоби перекладу мовної гри на інші мови, але її зміст може відрізнятись від оригінальної гри слів, і контекст, в якому вона представлена, також може бути скоректований з урахуванням цільової мовної культури, щоб цільова аудиторія могла сприйняти всю кумедність, як в оригіналі.

3. Кінодискурс є яскравим прикладом синтезу різних типів знаків у спільній семантичній, функціональній та структурній сфері. Даний тип дискурсу складається з вербальних і невербальних видів комунікації. Важливою семіотичною особливістю кінодискурсу є те, що його ознаки є неадитивними. Іншими словами, складний знак - це не просто сума його складових, а нова одиниця. Мовна гра в тексті анімаційної комедії на лексичному рівні здебільшого виявляється у повторях різних видів, які втілюються у макаронічному мовленні, ампліфікації, жартівливих дефініціях, перифразах.

РОЗДІЛ 2

ТИПОЛОГІЯ І ФУНКЦІЇ МОВНОЇ ГРИ У КІНОДИСКУРСІ

2.1 Семантична класифікація мовної гри у кінодискурсі

Як зазначає Леппіхалм [23], гра слів може базуватися на декількох різних особливостях мови, що задіяні. Це особливості вимови, орфографії, морфології, лексики чи синтаксису.

Як відомо, серед вчених немає єдиної думки щодо різниці між грою слів і каламбуром. Деякі вчені вважають ці два терміни переважно взаємозамінними та синонімічними елементами [11] .

В результаті різного сприйняття каламбуру існують також різні підходи до того, як його слід класифікувати.

Делабастіта визначає гру слів (термін, який він використовує як взаємозамінний з каламбуром) як: “Гра слів - загальна назва різних текстових явищ, в яких використовуються структурні особливості використовуваної мови (мов) з метою досягнення комунікативно значущого протистояння двох (або більше) лінгвістичні структури з більш-менш подібними формами та більш-менш різними значеннями "[9].

Згідно з Делабастіта мовна гра базується на 4 основних принципах[9] :

1. Омонімії (однакове звучання та правопис);
2. Гомофонії (однакове звучання, але різне написання);
3. Гомографії (різні звучання, але однакове написання);
4. Паронімії (є невеликі відмінності як в написанні, так і в звуці).

Готліб розглядає мовну гру і каламбур як синонімічні мовні одиниці. Його класифікація каламбуру подібна до класифікації Делабастіти. Він лише додає та виділяє три підкатегорії омонімії:

1. Лексична омонімія (центральна риса - однозначна однозначність);
2. Колокаційна омонімія (центральна ознака - двозначність слова в контексті);

3. Фразова омонімія (двозначність речення - центральна риса).

Класифікація каламбуру, розроблена китайським ученим Юанем Чуандао, відрізняється. Він стверджує, що створення каламбуру пов'язане не лише зі значенням та гомофонією слова, але також із контекстом, манерою мови та логікою. Тож він виділяє такі типи каламбуру:

1. Омонімічний каламбур (однакові звуки та правопис);
2. Лексично-семантичний каламбур (багатозначні слова);
3. Поняттєвий каламбур (через конкретний контекст розкривається значення поняття).

4. Порівняльний каламбур (порівняння чи метафора як його поверхнєве значення та переносне значення) значення як його глибокий зміст).

5. Логічний каламбур (риторичний засіб, своєрідний підтекст у певному контексті).

Як вказував Раскін, каламбур (одна з форм гри слів) можна розглядати як одну з різновидів жарту (анекдоту), оскільки його семантична структура характеризується зіставленням двох подібних, але протилежних сценаріїв. [48].

Як особливість мови, двозначність виникає, коли слово чи словосполучення має більше одного значення, і відповідно одне мовне вираження дозволяє більше ніж одне розуміння чи тлумачення. Тож двозначність - це умова покарання, але, як зазначає Аттардо, не кожне неоднозначне слово становить каламбур [4]. В основному неоднозначність фокусується на його винахідливих додатках у створенні жартів. Тому така неоднозначність розглядається як щось, що слід використовувати в мові, а не уникати. Мовна невизначеність здебільшого створюється за допомогою неоднозначних "елементів", таких як лексичні, граматичні чи синтаксичні.

Опис мовної гри як семіотичної системи неможливо без виділення категорії одиниці мовної гри. Так як мовна гра передбачає наявність двох смислів, опозиція яких лежить в основі комічного ефекту, виробленого мовною грою, то логічно буде припустити, що дані смисли повинні бути формально

виражені в тексті за допомогою двох «одиниць». Слід зазначити, що в ряді випадків одна з «одиниць» може бути імпліцитною, формально не вираженою в тексті.

Лексична двозначність слова чи фрази стосується того, що вони мають більше одного значення в мові, до якої належить це слово.

Семантична багатозначність трапляється, коли речення містить двозначне слово або словосполучення - слово чи словосполучення, що має більше одного значення.

Синтаксична неоднозначність виникає, коли речення може мати два (або більше) різні значення через структуру речення - його синтаксис.

Ось чому розуміння «каламбуру» передбачає безліч когнітивних процесів, які ще слід вивчити як з теоретичної, так і з експериментальної точок зору.

Лексична неоднозначність може бути наслідком омонімів, слів, що пишуться та вимовляються однаково, але мають різне значення, а також омофонів, слів, що вимовляються однаково, але мають різне значення або орфографічних та багатозначних слів. В наступних прикладах лексико-семантична багатозначність чітко простежується на основі багатозначності, омонімів, омофонів тощо.

-Where do fish learn to swim?

-They learn from a school.

У цьому прикладі слово school неоднозначне, оскільки воно може означати або місце, де діти ходять вчитися, або групу риб. Тут двозначність ґрунтується на одному омонімі та полісемії. Потрібно мати певні попередні знання, щоб вгадати цю дотепну відповідь, або, іншими словами, слід знати значення цього слова .

-What is the brightest idea in the world?

-Your eye, dear.

Подібні звуки «idea» та «eye, dear» є ключовими моментами формування каламбуру.

Структурно - синтаксична неоднозначність виникає, коли складний вислів чи речення можуть бути проаналізовані декількома способами. Наприклад:

- *How do you stop a fish from smelling?*

- *Cut off its nose.*

У наведеному прикладі можна проаналізувати дві різні граматичні структури. В обох випадках головне значення має слово запах у різних його тлумаченнях. Зокрема, *smelling* означає смердіти так само, як і нюхати.

Отже, можна одне і те ж речення з однаковою структурою тлумачити по-різному, як риба, що смердить або нюхає.

Структурно - семантична неоднозначність виникає, коли слово чи поняття мають по своїй суті дифузне значення на основі широкого або неформального використання. Це часто трапляється, наприклад, з ідіоматичними висловами, дефініції яких не є чітко визначеними, і подаються в контексті більш широкого аргументу, що вимагає певного висновку. Наприклад:

- *Did you take a bath?*

- *No, only towels, is there one missing?*

Оскільки фіксована фраза означає приймати душ, але її прямий переклад від слова до слова може бути - несіть ванну, несіть її з одного місця в інше. Це двостороннє сприйняття і розуміння однієї і тієї ж фрази створює двозначність і викликає сміх.

- *When do parents complain because of eye pain?*

- *When they have their eye on you!*

У цьому конкретному прикладі двозначність створюється фразою (to have an eye on). У питанні слово око має на увазі частину тіла, а відповідь досить несумісна. Можна стверджувати, що ця дотепна, несподівана відповідь

разом із семантичною багатозначністю створює структурно-семантичну каламбур.

My friend has difficulty sleeping, but I can do it with my eyes closed.

With one`s eyes closed спочатку означає - не обізнаний про ризики, коли він використовується як звичайна фраза. Але тут це можна зрозуміти і по-різному. Звичайно ми спимо із закритими очима. Двостороння інтерпретація створює тут жартівливий ефект.

У відповідності з природою взаємодії знаків мовна гра підрозділяється на семантичну, синтаксичну та змішану.

Що стосується знаків, що складають ядро, можуть використовуватися елементи різних рівнів мовної системи: фонемні - фонемний рівень, морфемні - морфемний рівень, слова і фразеологізми - лексичний рівень, словосполучення - синтаксичний рівень.

Далеко не завжди для створення мовної гри використовуються знаки одного рівня. Якщо механізми створення мовної гри (багатозначність, омонімія, паронімія тощо) в більшості випадків є універсальними для розглянутих мовних традицій, то частотність вживання цих механізмів, а також специфіка взаємодії знаків і вибір мовних елементів багато в чому обумовлені особливостями мовних систем. Вибір різноструктурних мов для ілюстрації матеріалу обумовлений тим фактом, що деякі розглядаються нижче моделі ядра мовної гри є характерними тільки для однієї з мов.

При створенні мовної гри з семантичним механізмом, основою для якого можуть служити такі явища, як полісемія, омонімія, паронімія, синонімія, антонімія, деякі фразеологічні механізми, а також деякі стежки (метафора, гіпербола, літота і іронія), в якості знаків, як правило, використовуються слова, в одиничних випадках морфемні. Знаки, що становлять ядро мовної гри з семантичним механізмом, визначаються в рамках даної статті як семантими.

Ядро мовної гри з семантичним механізмом може бути представлено моделями: слово ↔ слово, рідше морфема ↔ слово. Послідовність подання

знаків в тексті може варіюватися.

В. Санніков пропонує диференціювати каламбур на три групи: каламбури-«сусіди», каламбури-«маски», каламбури-«сім'ї» [49]. Такі назви, звісно, є умовними зручними ярликами.

Особливість каламбурів-«сусідів» полягає в тому, що під час їх побудови не з'являється насичений додатковими смислами текст: обіграні слова «мирно співіснують». Проте дослідник наголошує: хоч немає додаткового, але є метамовне значення, що є характерним для будь-якого виду каламбурів. Згідно з позицією В. Саннікова, такий метамовний підтекст неначебто натякає читачеві: «У мові різні слова мають схоже звучання, а я, автор, це помітив і зміг поєднати їх в одному зв'язному тексті» [49].

Друга група каламбури-«маски» є більш складною за семантичною структурою, адже під час її побудови відбувається моделювання великої кількості додаткових значень. Для неї характерне різке зіштовхування слів, що обіграються [49]: первинне значення раптово замінюється іншим, причому таким, що є далеким від початкового. Недарма дослідник називає цю групу саме «маскою», адже реципієнтові здається очевидним значення, але раптово маска скидається й значення виявляється зовсім іншим.

Окрім того, В. Санніков пропонує розглядати два типи відношень між частинами каламбурів-«масок»: «обмануте очікування» й «комічний шок». Саме за першим типом відношень, на думку дослідника, побудовано більшість каламбурів-«масок»: «слово ніби «прикидається» одним, а виявляється чимось іншим, слухача заманюють на вторований, проте помилковий шлях». Тип «комічний шок» менш характерний для каламбурів-«масок», адже, на відміну від попереднього, тут явища відбуваються протилежним чином: те, що здається парадоксальним і дивним на перший погляд, виявляється врешті-решт звичайним і зрозумілим.

Другу групу каламбурів-«масок» можна справедливо вважати найбільш поширеною в українській мові, а також саме такий різновид каламбуру

найбільшою мірою відповідає класичному розумінню комічного – результату контрасту, розладу, протистояння прекрасного потворному, низького – піднесеному тощо. Однією із форм комічного є гумор, який створюється різноманітними засобами мовної гри, один із яких – каламбур.

Своєю чергою, третю групу каламбур-«сім'ю» В. Санніков вважає однією з найцікавіших в естетичному й лінгвістичному аспектах. Під час його побудови поєднуються ознаки двох вище розглянутих моделей. Слова, що актуалізуються для моделювання мовної гри, також зіштовхуються, але друге значення не нейтралізує, не замінює і не заперечує перше, що споріднює цей тип каламбуру з каламбурами-«сусідами».

Ще однією спільною особливістю каламбурів другої й третьої груп є поява в більшості каламбурів, окрім метамовного значення, ще й дискредитації того, що описується. На думку В. Саннікова, це особливо характерно для каламбуру-«маски» [49].

Окремою групою, але без назви науковець називає різновид каламбуру, засобом моделювання якого є помилки й навмисні переробки слів, стійких словосполучень і «стійких текстів» (приказок, прислів'їв, відомих текстів). Вважаємо, що до цієї групи можемо зарахувати й переробки будь-яких крилатих висловів, зокрема афоризмів, що є предметом нашого дослідження. Незважаючи на таку класифікацію, мовознавець наголошує, що межі між цими групами й підгрупами досить нечіткі, а «аналіз тонкої гри значень у каламбурі – справа складна, майже безнадійна» [49]. У будь-якому разі спільним для різних груп і різновидів мовної гри є виникнення певних додаткових значень, які викликають ігровий, комічний ефект.

Застосування семіотичного підходу до визначення і класифікації мовної гри є доцільним і виправданим, так як є найбільш повним. В семіотиці мовна гра постає як маніпулювання знаками, які є одиницями мовної гри. Як мінімальної одиниці мовної гри можуть бути і відповідним вимогам сучасної лінгвістики. У світлі мовного рівня, що зумовлюють виступати двозначності

(морфеми, слова, фразеологізми, пропозиції). Семантичний і змішаний типи мовної гри використовуються для створення комічного ефекту в анекдотах найбільш часто, що обумовлено специфікою жанру.

2.2 Структурні моделі мовної гри у кінодискурсі

З усіх різноманітних форм гумору іграм слів та каламбурів приділяється основна увага в лінгвістичних - на відміну від психологічних, медичних, літературних чи естетичних - досліджень. Вони найбільш очевидно залежать від форми формулювання, і тому багато авторів вважають, що це єдиний вид гумору, який становить належний об'єкт лінгвістичного вивчення. З точки зору відомого розрізнення Цицерона між жартами "" про річ "(re) та" "про те, що є сказано" (dicto), тобто між грою в ідею чи ситуацію та грою в слова каламбури, як вважається, прямо потрапляють до другої категорії [4]. Навіть найменша зміна формулювання каламбуру, звичайно, може зробити його безглуздим. За своєю формою гра слів може виражатися у двозначній словесній дотепності, орфографічних особливостях, звуках та формах слів, порушенні граматичних правил та інших мовних факторів. Слід також зазначити, що контекст має життєво важливе значення для актуалізації гри слів (каламбур), оскільки її прагматична роль (головним чином жартівлива, сатирична, саркастична тощо) наповнена і актуалізована в конкретному контексті.

Очевидно, що не існує універсального визначення гри слів чи каламбуру; що труднощі, які створює складність гри в слова та різні її класифікації, спричинені складністю явища та його категоріями та підкатегоріями.

При дослідженні структури доцільно розглядати мовну гру в світлі семіотики, де процес воно постає як усвідомлене втручання мовної особистості в процеси вживання мови і як використання асиметрії мовного знака. Ці найбільш вразливі (неоднозначні) місця мовної системи використовуються з метою залучення уваги адресата до результату мовної гри - створеної за

допомогою маніпулювання мовними знаками різного рівня нової мовної форми, яка характеризується наявністю двох або більше смислів, опозиція яких лежить в основі створення комічного ефекту.

У результаті різного сприйняття та розуміння мовної гри існують також різні підходи щодо того, як її слід класифікувати.

Каламбур має складну інформативну структуру, так як він, як і будь-який стилістичний прийом, є носієм певної інформації. До складу каламбуру входять, принаймні, дві мовні одиниці, які впливають на формування змісту всього прийому. Іншими словами вони мають складну семантичну структуру.

Використання каламбуру, як і будь-якого стилістичного прийому має конкретне призначення і підпорядковане певної мети. Відомості про призначення цього прийому і становлять основу його функціональну інформацію, так як кожне слово, що входить до складу каламбуру, передає який-небудь вид інформації.

Існує багато синтаксичних конструкцій, які хоча і однакові за своєю поверхневою структурою, але відрізняються відношеннями та / або синтаксичними функціями компонентів. Результатом є неоднозначність такої конструкції в дискурсі. При системному підході до вивчення мовної гри як семіотичної системи неминуче виникає проблема визначення структури даного феномена. Дослідження структури необхідно як для більш глибокого і детального вивчення специфіки породження мовної гри, так і для розробки стратегій перекладу текстів, що містять це мовленнєве явище.

Для більш детального вивчення природи мовної гри як лінгвістичного феномена виділяють в структурі мовної гри системне ядро і поля його оточення.

Поняття поля містить необхідну для обґрунтування нашого підходу ідею угруповання (впорядкованої множини) різнорідних мовних засобів, найважливішими внутрішньоструктурних властивостями якої є властивості взаємозв'язку і взаємозумовленості елементів.

Серед таких елементів можуть бути виділені основні, складові ядра, і не основні, складові периферії. Поняття середовища визначається в дослідженнях А.В. Бондарко як «безліч мовних (в частині випадків також і позамовних) елементів, що грають по відношенню до вихідної системі роль оточення, у взаємодії з яким вона виконує свою функцію» [38].

Таким чином, ядро мовної гри визначається як системний зв'язок взаємозалежних знаків, пов'язаних між собою семантично та / або синтаксично, а середовище - як мінімальна, єдина в смисловому плані частина тексту, що дозволяє реалізувати мовну гру і встановити її зміст.

До синтаксичних механізмів створення мовної гри відносяться опущення, додавання, заміщення, перестановка знака в тексті, а також деякі стилістичні фігури (перерахування, полісіндетон, асіндетон, синтаксичний паралелізм, парцеляції, простий хіазм).

З вище перелічених чисельних механізмів в жанрі анекдоту, як правило, використовується простий хіазм, хрестоподібне зміна послідовності знаків (слів), при цьому інші механізми не є характерними для даного жанру. Знаки, що використовуються для створення мовної гри з синтаксичним механізмом, визначаються як синтаксеми.

При створенні мовної гри зі змішаним механізмом беруть участь як семантеми, так і синтаксеми.

Відповідно до послідовності використання семантем і синтаксем, всередині змішаної мовної гри виділяються два підтипи: синтактично-семантичний і семантико-синтаксичний.

В рамках синтактично-семантичного підтипу можуть бути виділені випадки обігравання хрестоподібної і лінійної послідовності знаків.

На синтактично-семантичному підтипі мовної гри з хрестоподібної послідовністю відносяться випадки семантично ускладненого хіазма. Знаками можуть бути як фонеми, так і морфеми, слова і словосполучення. Ядро мовної гри в даному випадку представлено моделями:

фонема ↔ фонема, морфема ↔ морфема, слово ↔ слово, словосполучення ↔ словосполучення. Як правило, ядро містить знаки, що належать одному рівню мовної системи.

Ядро мовної гри, що реалізується моделлю фонема ↔ фонема, являє собою хрестоподібне зміна послідовності одиниць фонетичного рівня (одного або декількох звуків) в двох суміжних паралельних відрізках мовлення. Дане явище називається в стилістиці акрофонічною перестановкою - «при якій два слова, що входять в один малий контекст, якби обмінюються звуками або складами, виробляючи нові слова» [37]

Серед рис причин вживання того чи іншого каламбуру можна відзначити одноплановість і односпрямованість тематики, ситуативність і спонтанність.

До синтактично-семантичної гри з лінійною послідовністю відносяться семантично ускладнені випадки опущення, додавання, заміщення і перестановки знаків в тексті, а також обігрування деяких фразеологічних механізмів, порівняння, метафори, повтор, градація, антитеза, риторичне питання, а також зевгма і оксюморон. Як знаки використовуються слова і словосполучення. Ядро мовної гри представлено моделями: слово ↔ слово, слово ↔ словосполучення, словосполучення ↔ словосполучення.

Ядром синтактично-семантичної мовної гри з лінійною структурою є семантично ускладнена синтаксична фігура, заснована на лінійному зміні послідовності знаків.

Словотвірна гра є особливим різновидом синтактично-семантичної мовної гри з лінійною структурою.

Знаки, що, як правило, задіюються морфемами і словами в таких комбінаціях: морфема ↔ морфема, суфікс ↔ слово, слово ↔ слово, відповідно до основних, що використовуються в мовній грі, моделями словотворення: афіксацією та основокладанням.

Морфема ↔ морфема:

A: Which do you think the best month to get married in?

B: Septober.

A: But there is no such month.

B: Exactly.

В даному випадку ядром мовної гри є новостворена форма *Septober*, що не має денотата, утворена приєднанням: 1) сегмента кореневої морфемі іменника *September*; 2) афіксальної морфемі іменника *October*.

Як правило, ядром мовної гри зі словотворчим механізмом є нова форма, яка не має денотата, але має асоціативні зв'язки з іншими знаками.

Семантико-синтаксична мовна гра включає в себе синтаксично ускладнені випадки обігравання багатозначності, омонімії, паронімії, синонімії, антонімії, деяких фразеологічних механізмів, а також деяких тропів (метафори, гіперболи, літоти). Як знаки використовуються слова і словосполучення. Ядро мовної гри представлено моделями: слово ↔ словосполучення, словосполучення ↔ словосполучення.

Слово ↔ словосполучення:

The word "politics" is derived from the words "poly" meaning many, and the word "tics" meaning blood-sucking parasites.

В даному випадку ядро мовної гри є взаємодія схожих за звучанням знаків: 1) іменника *politics* і 2) словосполучення, що складається з першої частини складних слів *poly* (багато) і іменника у множині *ticks* (кліщі).

Слід зазначити, що розчленовування словоформи, супроводжуване спробою комічного переосмислення частин слова, є одним з найбільш популярних прийомів створення мовної гри в кожній з розглянутих традицій.

Ядром семантико-синтаксичної мовної гри є комплекс семантично пов'язаних знаків, ускладнених синтаксично.

Мовна гра може бути класифікована відповідно до характеру зв'язку між комкомпонентами ядра:

I. Семантична.

II. Синтаксична.

III. Змішана.

1. Синтактично-семантична:

а) хрестоподібна;

б) лінійна.

2. Семантико-синтаксична.

Знаки можуть використовуватися елементами різних рівнів мовної системи: фонема, морфема, слова і словосполучення.

При створенні мовної гри з неускладненим семантичним або синтаксичним механізмом, як правило, задіюються слова. Ядро мовної гри в таких випадках може бути представлено моделлю: слово ↔ слово.

Ускладнені механізми (синтактично-семантичні механізми з лінійної послідовністю знаків, а також семантико-синтаксичні механізми) задіють як знаки переважно слова і словосполучення.

У мовній грі з синтактично-семантичним механізмом з хрестоподібної послідовністю знаків використовуються одиниці одного рівня в таких поєднаннях: фонема ↔ фонема, морфема ↔ морфема, слово ↔ слово, словосполучення ↔ словосполучення.

Словотвірна гра, що представляє собою особливий випадок синтактично-семантичної мовної гри з лінійної послідовністю знаків, задіє морфему і слова. Ядро - нова мовна форма, яка не має денотата, але має асоціативні зв'язки з іншими існуючими формами, - як правило, представлено моделями: морфема ↔ морфема, суфікс ↔ слово, слово ↔ слово.

2.3 Прагматичні функції мовної гри у кінодискурсі

Існування численних класифікацій мовної гри свідчить про те, що даний феномен є багатограним, складним, не мають однозначної інтерпретації. Метою створення класифікацій мовної гри є впорядкування великого

матеріалу, виявлення закономірностей використання мовних механізмів, специфіки мовної гри в текстах на різних мовах.

Дослідження мовної гри припускає вивчення взаємозв'язків між обігранням смислу (підтекстами), опозиція яких призводить до створення комічного ефекту.

Прагматичний компонент висловлювання – це властивість висловлювання реалізувати певні інтенції адресанта повідомлення, впливати на поведінку адресата, його переконання, систему моральних, духовних цінностей.

На думку Д. Нілсен, упорядника бібліографії з гумору, вивчення гумору розвивається досить бурхливо і стрімко [32]. Найбільша кількість досліджень в цій області, на думку вченого, присвячене лінгвістичним аспектам вивчення гумору (гри слів, словотвору, іронії, пародії, парадоксу, нонсенсу і т.п.). Слід зазначити, що вибір мовного (вербального) гумору в якості об'єкта дослідження поєднується за лінгвокультурологічним підходом, який передбачає виявлення і опис мовних явищ, що відбивають специфіку національної культури. Лінгвокультурологічний підхід до вербального гумору спрямований на висвітлення особливостей національного характеру того чи іншого народу, обумовлених його історією і відображених у мові та мовленні.

До недавніх пір при виявленні причин того, чому комічний ефект досягає своєї мети і жарт викликає відповідну реакцію сміху у слухача або читача, перш за все враховувалися і обговорювалися психологічні і фізіологічні причини, тобто вчених, наприклад, цікавив зв'язок між гумором і рефлексами. Однак гумор - невід'ємний елемент культури, тому і сприйняття комічного залежить від культурного рівня, менталітету, світогляду людей. Гумористичний ефект при спілкуванні людей, що належать до однієї і тієї ж культури, може бути сприйнятий швидше, ніж якщо це буде спілкування людей різних національностей, оскільки визначальним фактором в останньому випадку є відмінності в менталітеті, а також фонові знання, які можуть не збігатися у

представників різних культур. Зв'язок гумору з національною культурою необхідно враховувати і при перекладі гумористичних текстів.

У мовній грі смисли (підтексти), виражені мовними одиницями різних рівнів, можуть бути як лінійними, одночасними в потоці мовлення або тексті, так і прихованими, що об'єднуються якимись асоціаціями тільки в свідомості або пам'яті мовця. На цих принципах ґрунтується запропонована Ф. Хусманном поділ на «горизонтальну» і «вертикальну» мовну гру, де горизонтальна має на увазі синтагматичну мовну гру, а вертикальна прагматичну [18]

Однак найчастіше бінарна опозиція виявляється недостатньою для опису всіх феноменів мовної гри, що призводить до необхідності виділення хіастичних, або змішаних, видів мовної гри.

У хіастичній мовній грі представлений взаємозв'язок явищ парадигматичного і синтагматичного характеру. При цьому кожна перестановка елементів в синтагматичному ряду тягне за собою заміщення членів іншого. Оскільки, ці поняття не отримали однозначної інтерпретації в лінгвістиці, в віднесення прийомів створення мовної гри до того чи іншого типу в роботах дослідників виявляються відмінності. Так, спунеризм (перестановка звуків частини слова) визначається як хіастична мовна гра у П. Гіро а Г. Мілнер відносить його до синтагматичного типу.

Прагматика зосереджується на непрямому, а не прямому значенні оскільки вона пов'язаний з контекстом. Переклад каламбуру залежить від неявного значення, а не від явного.

Дісел [12] детально розповіла про прагматичну похибку (неможливість зрозуміти, що мається на увазі під сказаним). Крім того, вона уточнила, що лінгвістична компетентність мовця складається з граматичної компетенції (абстрактних або деконтекстуалізованих знань про інтонацію, фонологію, синтаксис, семантику тощо) та прагматичної компетентності (здатність ефективно використовувати мову для досягнення певної мета і зрозуміти мову

в контексті. Вона розрізняє два типи похибок (соціопрагматичну та прагмалінгвістичну) наступним чином:

- a. Прагмалінгвістична похибка.
- b. Соціопрагматична похибка.

Був встановлений зв'язок між прагматикою та семіотикою. Було введено поняття індексального знака, об'єкт якого залежить від контексту, в якому інтерпретується знак. На закінчення він визначив передбачувану модель як вибір функцій, які призначені кожній системі прагматики відповідного елемента.

Ліч [22] вирішив дилему прагматичного значення, він стверджує, що прагматичне значення включає вивчення можливих нюансів значення. Потім ми маємо вирішити, який контекст відповідає цьому слову, щоб визначити точне значення лексичного елемента.

Таким чином, теорія Закону про мовлення (іменована SAT), яка надає вичерпний звіт про непрямі мовні акти, стверджує, що значення речення - це підсумовування значень його компонентів (навіть якщо речення може мати більше одного буквального значення). Потім він вводить глибокий зміст, зазначаючи, що в будь-якому реченні є два шари значення; поверхнєве значення та переносне значення. Крім того, він пов'язує явище наявності двох значущих шарів із явищами припущення. Роблячи це, він уточнює, що два значення - це два припущення, зроблені слухачем; однак суддя у цій інстанції є контекстом. Проблема тут полягає у складності у визначенні контексту.

Відтворення та збереження гумористичного ефекту – це дуже складна творча робота. Не завжди можна дослівно перекласти фразу, не втративши гумористичне послання; іноді перекладачі вдаються до дослівного перекладу гумористичної фрази, але їм доводиться або пояснити цей жарт, або ж втратити його, і навіть буває важко зрозуміти, чи жарт це взагалі. Тому перекладачеві доводиться досліджувати глибинний зміст кінофільму, щоб обрати відповідний цікавий еквівалент для передачі повного змісту висловлювання. Безперечно,

влучними можуть бути і випадки калькування або транслітерування, проте це лише тоді, коли така назва є аналогічно змістовною для обох сторін – іншомовної та цільової.

При перекладі та адаптуванні кінотексту з англійської мови українською слід враховувати відмінність між культурами. Крім таких стратегій, як адаптація при перекладі, еквівалентна передача гумору, або ж втрата гумору взагалі, у процесі відтворення фрази можуть бути використані перекладацькі трансформації для посилення гумористичного ефекту, або ж для його пояснення.

Англіїці приділяють велику увагу специфіці свого юмора. Як вважає критик і дипломат Гарольд Ніколсон, англійський гумор важко вловити, оскільки найбільше він пов'язаний з феноменом слова [30]. На його думку, визначальними рисами цього національного феномена є схильність англійців до гри слів, нонсенсу. Більш того, Ніколсон зазначає, що англійському гумору властива деяка дитячість. Серед інших особливостей англійського гумору виділяються терпимість, доброта, здоровий глузд, повагу до індивідуальності іншої людини, нелюбов до крайнощів і хвалькуватості.

Варто зазначити, що за якість кінотексту відповідають не лише перекладач та редактор, а ще й дублер, який озвучує репліки персонажа. Одна з проблем, якої зазнав перекладач – це створення перекладу, який не тільки буде ідеально підходити за часом звучання до оригінальної фрази, а ще й збігатиметься із швидкістю вимови героя та артикуляцією. Задля досягнення такого ефекту перекладачі можуть вдаватися навіть до повної зміни фрази, на кшталт жартів, які не становлять змістового навантаження.

Будь-який адекватний переклад комічного має відповідати жанрово-стилістичним вимогам та суспільно визнаній конвенціональній мовній нормі цільової мови [44]. Збереження та передача гумористичного ефекту означають створення аналогічного сміхового ефекту в мові перекладу. Можна виділити декілька груп серед авторських засобів створення комічного, що становлять

певні труднощі для перекладача: фразеологічні висловлювання, авторські метафори, нетипові порівняння. Перекладач аналізує, які засоби та трансформації допоможуть відтворити комічний ефект у мові перекладу.

Існує принципова відмінність між прагматичним і художнім перекладом, яка, за словами німецького перекладознавця К. Райс, виражається у наступному: «У прагматичних текстах мова, передусім, є засобом комунікації і засобом передачі інформації, тоді як у текстах художньої прози чи поезії вона, крім того, служить засобом художнього втілення і носієм естетичної значущості твору» [48].

Сміх відноситься до ефемерного явища, в якому неможливо точно передбачити реакцію реципієнта, навіть у межах одного лінгвокультурного простору. Англійський гумор традиційно вважається дуже складним для розуміння представниками іншої культури. Так, А.В. Карасик визначив причини нерозуміння англійського гумору носіями інших лінгвокультур у тому, що адресат: «1) не сприймає ситуацію, яка має внутрішню невідповідність, не бачить абсурдності або дивного стану речей; 2) чітко розуміє внутрішню невідповідність у ситуації, але вважає, що гумор, як м'яка форма критики, до такої ситуації не належить, оскільки предметом осміяння виявляються надцінності даної культури» [42].

Нарешті, переклад має справу з текстовим матеріалом і, зважаючи на те, що актуалізація авторської інтенції у художньому тексті відбувається на всіх інформативних рівнях – семантичному, контекстуально-ситуативному та прагматичному, – це вимагає від перекладача не просто високого володіння іноземною мовою, але й досконалого розуміння стилістичних особливостей художнього першотвору та бездоганного володіння цільовою мовою у поєднанні з творчою інтуїцією. Проте, як стверджує відома британська перекладачка Е. Вагнер, «у тексті завжди є щось об'єктивне, якийсь намір, що стоїть за формулюванням, і завдання перекладача – визначити, що це за намір, «відкопати» його і вмістити у належну і приблизно еквівалентну форму» [7].

Хоч гумор притаманний усьому людству, він має і особливості, що властиві лише окремим країнам, націям або навіть соціальним групам, адже кожна з них має особливе, специфічне почуття гумору, яке інколи незрозуміле і недоступне для інших груп.

Здається, що прагматичний підхід, орієнтований на читача перекладу, може виявитися корисним і при перекладі гумору, адже в цьому випадку важливо, щоб переклад надавав читачам такий же вплив, яке оригінал надає на читачів оригіналу. Переклад повинен бути смішним, а досягнення цього часто пов'язано з введенням додаткової інформації в текст перекладу, з роз'ясненням або опущеними деяких моментів. Зі сказаного випливає, що переклади гумористичних текстів потрібно аналізувати не тільки з мовної точки зору, але і в плані їх прагматичного потенціалу, здатності чинити певний вплив на цільову аудиторію, викликати у неї ту чи іншу реакцію.

Переклад гумору, як і будь-який художній твір вимагає жанрової адаптації, пристосування до аудиторії, визначення кращого еквівалента, що становить складність для перекладача. Саме тому, коли дотримано перераховані умови, хороший художній переклад сприймається читачем вже навіть не як переклад, а як текст рідною мовою. Переклад стає невід'ємною частиною іншої літератури, його читають, переказують і цитують мовою перекладу [47].

Гумор як невід'ємна частина міжмовної комунікації та перекладу зустрічається як у художніх творах, так і у кінопродукції, що відкриває широкі можливості перекладам для відтворення комічної інтенції письменника або сценариста в аудіовізуальному перекладі.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

Дослідження особливостей мовної гри, заснованої на омонімії, в різноструктурних мовах дозволило зробити наступні висновки.

Синтагматична омонімія виникає при обіграванні омофонів найбільш складних для інтерпретації мовних феноменів, а також при словоскладанні .

1. Основними семантичними механізмами для утворення мовної гри вважаються полісемія, омонімія, паронімія, синоніми, антоніми а також стилістичні тропи та фігури, як метафора, гіпербола, літота та іронія.

До синтаксичних механізмів відносять опущення, заміщення, перестановка знаків в тексті. До цього розділу також можна додати деякі синтаксичні фігури, наприклад, перелічення, полісиндетон, асиндетон, синтаксичний паралелізм, хіазм.

2. Також комічний ефект тексту можна вивести, керуючись змішаними механізмами, що регулюються з семантичної точки зору та синтактично. Найбільш продуктивними прикладами цього підходу є деякі словотвірні та фразеологічні механізми. До них можна віднести порівняння, метафору, силепс, повтор, антитеза, оксюмерон.

Також можна виокремити в рамках змішаної мовної гри : змішану синтагматичну гру та змішану хіастичну гру.

3. В анекдотах, комічний ефект яких ґрунтується на обіграванні однакових за звучанням слів і синтаксичних конструкцій, перевага віддається парадигматичною мовній грі. В цьому випадку в тексті формально виражений тільки один підтекст, що обумовлено прагматикою жанру.

Мовна гра потенційно можлива скрізь, де є мова. Якщо врахувати, що мова служить для реалізації певного набору функцій, то мовну гру природним чином можна виділити в особливу ігрову функцію мови, для реалізації якої, очевидно, можуть бути задіяні мовні ресурси всіх рівнів.

4. Таким чином, ми можемо стверджувати, що мовна гра - це відображення розумового акту суб'єкта оцінки в процесі використання різнорівневих мовних засобів з метою посилення прагматичного впливу на читача, а форма оцінки отримує статус метаоцінки, співвідносячись з такими

поняттями, як оцінна семантика і прагматика висловлювання, актуалізується в комунікативному контексті і має дуальну структуру в рамках ігрового тексту.

Однак не слід забувати, що перенасичення текстів подібними прийомами веде до того, що читач перестає сприймати мовну гру як нововведення, оцінювати її естетичний потенціал. При використанні цих елементів потрібно намагатися максимально чітко уявляти цільову аудиторію, звертаючись до її почуттів і знань (широкому кругозору і знань в галузі лінгвістики), інакше комунікація буде порушена і впливає інтенція на яку розраховує автор, просто не буде працювати.

РОЗДІЛ 3

ВІДТВОРЕННЯ МОВНОЇ ГРИ У ПЕРЕКЛАДІ ТЕКСТІВ

КІНОДИСКУРСУ

3.1 Способи еквівалентного відтворення українською мовою мовної гри у перекладах текстів англomовного кінодискурсу

Вживання мовної гри прикрашає мову, привертає увагу слухача, робить спілкування яскравим і незабутнім. Мовна гра використовується всюди: в літературі, в заголовках газет, в рекламі, в назвах сюжетів новин, в серіалах, фільмах. Каламбур є дуже цікавим явищем: в ньому міститься інформація про країну, відображаються елементи побуту та художньої культури.

Вчені підкреслюють роль перекладу як найважливішого засобу міжкультурної комунікації, покликаної забезпечити взаєморозуміння в області культур. У зв'язку з цим до перекладачів нерідко відносяться як до «культурних посередників» («cultural mediators») [6].

Г. Вермеер називає їх «bicultural» [19], у інших дослідників простежується аналогічне ставлення: «cultural operators», «cross-cultural specialists». Це говорить про глибоку та складну природу перекладу, в процесі якого часом не можна просто використовувати відповідність слів і виразів, які дані в словнику.

Для оцінки якості перекладу служать категорії адекватності та еквівалентності. Важко переоцінити необхідність врахування даних понять при перекладі такого тонкого та непростого явища, як іноземна мовна гра або каламбур, адже найменша неточність або недбалість з боку перекладача може зруйнувати весь задум автора, а також просто зведе нанівець гумор гри слів.

Що стосується проблеми передачі каламбуру. Відповідно до теорії відносної перекладності мислення людей принципово сходиться, не дивлячись на національну й етнічну приналежність.

На відміну від перекладу звичайного тексту, при якому його зміст (в тому

числі образи, конотації, фон, авторський стиль) потрібно виразити в нову мовну форму, при перекладі, каламбуру, ця зміна форми і змісту здійснюється і на рівні фонетичному і графічному.

Процес перекладу включає в себе два етапи: аналіз і тлумачення змісту і форми, після цього перекладач вибирає засоби вираження в тій мові, на яку здійснюється переклад.

Під час перекладу гри слів, перекладачеві слід визначити семантичне ядро мовної гри іноземної мови та її місце в тексті. Опорою для створення каламбуру в перекладі можуть бути: семантика обох елементів ядра; семантика одного з елементів ядра; нова семантична основа. Алгоритм еквівалентного перекладу складається з декількох етапів: виділення елементів ядра; створення каламбурного контексту; і адаптації отриманого каламбуру до тексту всього твору.

Перекладачеві потрібно прагнути до глибокого розуміння сутності прийому мовної гри, правильно визначати значимість компонентів, намагатися по можливості зберегти форму мови оригіналу і органічно вписати в контекст всього твору, щоб зберегти ту ж функціональне навантаження, що і в оригіналі. При дотриманні цих умов переклад ігор слів можна вважати адекватним.

Визначившись зі стратегією, перекладач повинен вибрати відповідний прийом перекладу каламбурів.

Виділяють три основних універсальних прийому перекладу каламбурів:

1) опущення (повне елімінування мовної гри); При прийомі опущення мовна гра опускається зовсім, передача тексту на іншу мову здійснюється шляхом простого переказу. Безумовно, зміни семантичної основи каламбуру іноземних мов, передача його змісту в некаламбурной формі тягнуть за собою певні втрати. Однак в арсеналі перекладача є надійний засіб їх відшкодування - прийом компенсації, один із способів досягнення еквівалентності перекладу на рівні всього тексту.

2) Компенсація (заміна невід'ємних елементів оригіналу аналогічним або іншим елементом, що заповнює втрату інформації і здатним надати аналогічний (подібний) вплив на кіноглядача); При використанні даного способу відбувається створення аналогічної гри в мові перекладу.

Цей прийом можна активно замітити при перекладі наступних речень : *No one whoo speaks German can be an evil man. Злюки німецькою не розмовляють.*

(5) В основі створення комічного ефекту цієї фрази є полісемія значення слова німець, через історичну складову, що створилася на фоні країни та її політики в певний період часу. Через те, що вони були відомі по всьому світу за свою жорстокість та антисемітські погляди, сформувалася думка, що цей народ є не самим дружелюбним. В контексті дитячого мультиплікаційного фільму цей стереотип здається більш смішним, бо саме після цієї фрази персонаж починає говорити німецькою та признає свою вину у скоєнні злочину.

Метод компенсації застосовується також при перекладі наступної репліки *Heads up! Прикольно!* (72) Хоча фраза має в першу чергу значення повідомлення небезпеки та її запобігання, в мультфільмі вона була застосована для того, щоб привернути увагу бджіл на те, що варто побачити. В перекладі це значення разом з візуальним елементом мало на меті застосування оціночної фрази, яка є досить розмовною та нелітературною, але добре сприймається цільовою аудиторією.

3) Калькування (побудова лексичних одиниць за зразком відповідних слів іноземної мови шляхом точного перекладу їх значущих частин або запозичення окремих значень слів).

В розглянутих прикладах з мультиплікаційних фільмів студії DreamWorks шляхом калькування можна сказати були перекладені фрази іспанською мовою, які в окремих фрагментах звучали з вуст певних персонажів. Дотепність виникає на фоні того, що спрацьовує ефект неочікуваної ситуації. Як наприклад *Hallelujah Алілуя!, Que? Que grande problema Ke? Ke grande problema?, Tenemos una problema grande. Тенемос уна проблема grande.* (67)

Іноземна фраза фіксує на собі увагу носіїв мови. Воно асоціюється з книжністю, є незрозумілим для вихідної аудиторії, зашифрованим. Іноземні слова в їх іншомовному написанні чи транскрибуванні без морфологічних і синтаксичних змін вводяться автором для надання тексту автентичності, атмосфери чи враження начитаності, відтінку комічності та іронії.

Схожий прийом застосований у перекладі наступної фрази, але с певною зміною згідно з контекстом *Amen! Ми такі!*. (66) Можна було б в перекладі додати та залишити лише фразу Амінь!, але судячи з релігійним прагматичним ефектом даної фрази, вона була б не досить доречною.

В.Н. Комісарів розмежовує поняття «еквівалентності» і «адекватності» перекладу, відзначаючи, що «в ряді випадків для успіху міжмовної комунікації досягнення максимальної еквівалентності виявляється необов'язковим, а іноді навіть небажаним». На його думку, «це викликало необхідність у введенні оціночного терміну «адекватність перекладу», що позначає відповідність перекладу вимогам і умовам конкретного акту міжмовної комунікації. У відповідності зі значеннями термінів «еквівалентність» і «адекватність» адекватний переклад включає певну ступінь еквівалентності, але еквівалентний переклад може і не бути адекватним»[43].

Досить докладний опис можливих випадків поєднання еквівалентності та адекватності пропонує В.В. Сдобніков (4 варіанти):

1. Переклад може бути адекватним в цілому і еквівалентним на рівні окремих сегментів тексту. Однак таке можливо не у всіх видах текстах, найчастіше вказане поєднання адекватності та еквівалентності досягається при перекладі спеціальних текстів: науково-технічних, економічних, юридичних і т.п.

2. Переклад може бути адекватним, але не еквівалентним на рівні окремих сегментів тексту Лінгвістична близькість між текстами оригіналу та перекладу мінімальна. Подібний випадок характерний для художнього і особливо поетичного перекладу.

3. Переклад може бути еквівалентним, але не адекватним. Таке трапляється, коли перекладач, в гонитві за точністю перекладу, упускає сенс перекладного тексту, не розуміючи комунікативну інтенцію автора.

4. Переклад може бути нееквівалентним і неадекватним. Найчастіше подібне зустрічається в спеціальних видах перекладу (наприклад, в науково-технічних), коли перекладач в силу своєї мовної некомпетентності або незнання предмета мовлення допускає неточності, спотворення змісту, через які інформація передається в зміненому вигляді. Причому, відсутність еквівалентності проявляється при зіставленні окремих сегментів (пропозицій) текстів оригіналу і перекладу. Природно, від цього страждає і адекватність перекладу, оскільки завдання повної і точної передачі інформації в перекладі не виконується.

Делабастиа [10] стверджує, що "значну гру слів у оригінальному тексті потрібно зберігати, а не пропускати". Хоча це іноді неможливо, він пропонує кілька методів перекладу.

1. Повне відтворення мовної гри.

Гра слів з тексту оригіналу перекладається в тексті перекладу, яка може трохи відрізнятись від оригінальної гри слів з точки зору формальної і семантичної структури, або текстових функцій.

У наступних репліках з дитячого мультиплікаційного фільму можна розглянути метод повного відтворення мовної гри та культурної апропріації. Емоційний викрик, який можна розглядати на рівні інтернаціоналізму, незважаючи на те, що можна було знайти українські відповідники було залишено без змін у тексті перекладу *Voila Vuаля!* (35) Дуже часто використання невеликої кількості іншомовних (запозичених) слів може бути доцільним під час добору-ліпсинк-відповідників у дублюванні англomовних анімаційних фільмів, адже іншомовні слова зазвичай виконують стилістичну функцію в ліпсинк-перекладі задля навмисної форенізації.

Вигук *Вее-теп! Бджоляки!* (65) також можна було залишити без змін, як

поширена фраза серед персонажів мультфільму, що застосовується для підвищення бойового духу серед бджіл-колег, що працюють на одному заводі. Український аналог, окрім, звучання, яке досить дотепним не лише для дітей молодшого віку, а й для дорослих, які можуть асоціювати власний досвід праці в колективі, також має прагматичну ціль, метою, якої є акцент на те, що бджоли є працелюбними комахами. Отже, навіть, усвідомлюючи той факт, що вони досить невеликі в розмірі, у порівнянні з людиною, завдяки такому формулюванню фрази, можна уявити які людські якості вони можуть на себе перейняти. Це є провідною думкою мультфільму, що базується на основі метафори, персоніфікації та певним чином іронії.

2. Часткове відтворення мовної гри.

Гра слів відтворюється іншою фразою, яка може передавати повний зміст сенсу мовної гри, або передавати частковий зміст мовної гри за рахунок компенсації інших мовних засобів.

Look at me...Russian cat...diss a knife at anybody. Я масковський кот, я завжди злий. (9) Основні характеристики варіанту перекладу базуються на тому, що сенс репліки передані не прямими відповідниками, як наприклад масковський кіт, замість російського. Також варто звернути на правопис слів, які в результаті професійного дубляжу акторів звучать як певний територіальний акцент, знову ж таки, для створення ефекту комічності. Якщо в оригіналі основою для формулювання думки служив стереотип людей з Росії, що також став актуальним через політично-історичний період Холодної Війни. А саме, те, що всі росіяни, що приїжджали до Америки часто були шпигунами з розвідки з не найдобрішими намірами. В українському перекладі, нехважаючи також на упереджене ставлення до країни-сусіда той самий ефект можна було передати з акцентом регіону з якого прибуває наш герой. Склалася думка, що саме в столиці живуть недоброчливі люди. Другий фрагмент репліки перекладений описово, з думкою, що жодна людина з хорошими намірами не наставлятиме на вас ніж.

Другий важливий фрагмент пісні-саундтреку, що є провідним мотивом всього мультиплікаційного фільму є наступна фраза, переклад, якої був значущим і для наступних частин Мадагаскару це *I like to move, move it! Я хочу руху-руху*. (33)

Отже, як було зазначено ця фраза була взята в основу саундтреку, який потім став феноменальним та потрібно було її перекласти не тільки влучно, згідно сенсу, але й також, щоб її можна було відтворити музикально. Варіант перекладу є досить адекватним та пропонує нам не тільки відчутти аудіо-контекст за ним, але й візуальний, що супроводжується танцем лемура короля Джуліана та інших тварин. Ця пісня в оригіналі мультфільму стала досить вірусною та відома кожному, хто дивився його англійською, але український відповідник не відстає за якістю.

3. Стилістичне відтворення мовної гри.

Гра слів замінюється іншими стилістичними засобами, на основі спорідненості слів (повторення, референтна невизначеність, іронія, парадокс). Мета яких - передати ефект каламбуру вихідного тексту.

Ефект каламбуру повною мірою можна відчутти сповна у зверненні наступного характеру *Students, faculty, distinguished bees. Шановне і високоповажне бджолярство*. (68) Крім того, що відбувається повна персоніфікація та симуляція комах до людей, у даному випадку студентів вищих навчальних закладів, формулювання фрази схожої до сталого виразу Шановне і високоповажне панство додає комізму звучання та створює ефект соціальної спорідненості. Навіть у бджіл є розподіл на соціальні класи та структури.

Значення наступної фрази закладено в її емотивності та емоційно-експресивності, яку сповна можна розкрити завдяки стилістичним прийомам *I hate cats. Кляті коту*. (7) В варіанти перекладу немає дослівного відповідника, тим не менш повністю переданий зміст та прагматичний складник. Відчувається не тільки відношення персонажу, що висловив свою думку, але й

у глядача на цьому фоні формується повне співвіднесення з візуальним складником даної сцени з мультфільму Кіт у чоботях.

Наступний фрагмент також з цього мультиплікаційного фільму. *These are winter boots. Це Тімберленд.* (6) При перекладі даного фрагменту перекладач не тільки зміг дотепно сформулювати думку, але й також обіграти назву бренду, який спеціалізується на виробництві зимових чобіт. Тим самим, вдалося уникнути досить громіздкої фрази, але також зменшити відстань між глядачем та головним героєм мультфільму, зазначивши, що він такий самий, як і ми з вами та одягається у тих самих магазинах, як і ми.

Досить часто при таких відповідниках у варіанти перекладу можна передати співпрацю студії перекладу\дубляжу, замовника, кінотеатру, тощо з певними брендами або організаціями про продакт-плейсмент, безпосередньо у кінострічці, але на це має бути певний дозвіл та урахування цільової аудиторії, їх інтересів та фінансів. На лінгвістичному рівні це має бути доречним, корелюватися з візуальними елементами, та якщо ситуація дозволяє виражатися на рівні мовної гри.

4. Опущення

Частина тексту, що містить гру слів просто опускається.

We`ll talk about it. Поговоримо. (42) Опущення в цій фразі відбувається на рівні складових компонентів речення та структури. Тим не менш, повністю відтворений сенс та загальна думка. Такий перекладацький прийом досить розповсюджений при перекладі кінострічок, бо ураховується не тільки еквівалентність перекладу, але й також хронометраж фрази у секундах та важливість співвіднесення часових обмежень фрази в оригіналі до перекладу.

4. Калькування

Відтворення гри слів одиниці оригіналу за формою і змістом, що відповідає формулюванню в мові оригіналу.

Як вже було зазначено деякі іншомовні фрази, що звучать у оригіналі мультиплікаційних фільмів часто застосовуються саме, як елементи комічності

та дотепності, що виникають на фоні несподіваності, як наприклад *Adios, Humpty Dumpty Адьйос, Хитун Бовтун*. (19) Задля цих же цілей дуже часто при перекладі вони калькуються та залишаються незмінними.

Часто фонемна структура мовних одиниць в мові оригіналу та мові перекладу може повністю збігатися при перекладі омонімів, інтернаціоналізмів та слів-реалій суспільно-політичного життя нації. Повний фонетичний синхронізм ліпсінк-відповідників досягається в дубляжі англomовних анімаційних фільмів за допомогою наступних способів: адаптивне транскодування, дослівний переклад та трансформаційний переклад.

5. Компенсація

Перекладач вводить засіб мовної гри в тій позиції тексту, де оригінальний текст не містить мовної гри, в якості компенсації гри слів, опущеного в іншому місці, або з якоїсь іншої причини.

Введення засобу мовної гри можна відчутти при розгляді наступного фрагменту *I'm relieved! Бджола з воза!* (3) Досить непримітна та звичайна фраза, яка мала на меті пояснення полегшення фізичного або емоційного стану персонажа була перекладена досить стилістично насичено та аналогічно до українського вислову баба з воза – кобилі легше, але у даному випадку більш можлива для застосування бджолами.

У наступній репліці також відсутній елемент мовної гри в оригіналі, але наявний у варіанті перекладу *Jack, look out! Джек, акуратней!* (16) Розважальний елемент криється у тому, що в перекладі застосований суржик, замість українського слова обережно. При дубляжі даного мовного елемента присутній акцент, який робить персонажа, що вимовляє цю фразу смішним. Також, можна зробити висновок, що контекст цієї фрази є небезпечна досить стресова ситуація, при якій персонаж розгубився та забув про український відповідник.

6. Додавання

Додається абсолютно новий текстовий матеріал, який містить мовну гру і не має проявів в тексті оригіналу.

Деякі фрагменти кінострічки не завжди мають на меті розважальну ціль та несуть в собі дотепні репліки, але тим не менш влучні та дотепні вислови завжди подобаються публіці, особливо молодим глядам, як наприклад *Run! Шухер!* Просто знайти український відповідник фразу було менш емоційно забарвлено, урахувавши потенційний контекст небезпеки та необхідності швидкої реакції від персонажів. Такий варіант також є більш приближеним до українського розмовного мовлення.

Метод додавання також можна побачити в наступній репліці *Where are you coming from? Звідки це ви нарисавались?* (13) Можна було б опустити останнє слова для економії сенсу, але з ним фраза набуває більш стилістично забарвленого значення. Відчувається, що тих, кому вона адресується не чекали та вони могли не приходити. Також суржик додається дотепності і без того комічній ситуації.

Give me a break Я тя умоляю. (15) Мета залишити людину в спокої та не турбувати була досягнута шляхом перекладу, але більш виразно та дотепно. Буквальний варіант перекладу також був би доречним, але без такого ефекту на глядачів.

7. Описовий переклад

Введення в переклад лексичних елементів, що відсутні в оригіналі, з метою правильної передачі смислу речення (оригіналу), що перекладається, та / або дотримання мовленнєвих і мовних норм, що існують у культурі мови перекладу.

I love incorporating an amusement park into our day. Бочка меду тому, хто придумав бджолині гірки. (60) Незважаючи на те, що варіант перекладу досить наближений до оригіналу, у перекладача в даному випадку була ціль не тільки перекласти лінгвістичні елементи репліки, але також передати зміст екстралінгвістичного сенсу, що був оригінально закладений. Ця мета була

сповна досягнута за рахунок стилістичного прийому персоніфікації та презентації бджолиного побуту та реалій, відображених у мультфільмі.

Отже, незважаючи на те, що виділяють три основних універсальних прийому перекладу каламбурів: опущення, калькування та компенсація; явище мовної гри більш комплексне та відіграє важливу роль у стилістичному оформленні кіно-реплік та наданні загального емоційного компонента тексту, що уможливорює розгляд більш детального підходу при пошуку еквівалентних мовних одиниць у тексті перекладу.

3.2 Застосування перекладацьких трансформації для збереження прагматичних функцій мовної гри у перекладі текстів англомовного дискурсу

Здебільшого, здійснюючи переклад із мови оригіналу іншою мовою, важко обійтись без вдавання до певних змін. Це зумовлено, насамперед, особливостями кожної з мов – лінгвістичних, або мовних, та екстралінгвістичних, тобто тих, які несуть інформацію про культуру, побут, звичаї і традиції носіїв мови.

У наш час у світі, що характеризується глобальним спілкуванням, переклад відіграє ключову роль в обміні інформацією між мовами. Щоб рухатись природним і професійним континуумом передачі значення з однієї конкретної мови на іншу, перекладачеві необхідно засвоїти деякі навички, які називаються стратегіями перекладу.

Серед деяких загальних характеристик стратегій перекладу розрізняють:

- а) Стратегії перекладу застосовуються до процесу;
- б) Вони передбачають маніпулювання текстом;
- в) Орієнтовані на цілі;
- г) Орієнтовані на конкретні проблеми;
- д) Застосовуються свідомо.

Більшість теоретиків сходяться на думці, що перекладачі використовують стратегії, коли стикаються з проблемою, а буквальний переклад не є доцільним. Різні дослідники досліджували та описували різні стратегії перекладу з їх різних точок зору.

Однак більшість лінгвістів погоджуються з тим фактом, що перекладацькі трансформації мають доволі конвенціональний характер, тому що вони не є реальними діями перекладача, а являють собою так званий «пост фактум», тому що неможливо спостерігати процес перекладу як такий.

Аналіз лінгвістичної літератури показав, що існує цілий ряд різних підходів до класифікації перекладацьких трансформацій.

Найда опирав процедури перекладу наступним чином:

1) Технічна обробка тексту, що включає в себе:
аналіз вихідної та цільової мов;
поглиблене вивчення тексту вихідної мови перед спробами перекладу;
судження про семантичне та синтаксичне наближення до оригіналу.

2) Організаційні процедури:
переоцінка зробленої спроби перекладу; протиставляючи його існуючим перекладам того самого тексту, зроблені іншими перекладачами, та перевіряючи комунікативну ефективність тексту, пропонуючи читачам цільової мови оцінити його точність та ефективність та вивчаючи їх реакцію.

Так, видатний лінгвіст В. Комісаров виокремлює види трансформацій [].

1. Лексичні, які містять транскрибування та транслітерацію, калькування, лексико-семантичні заміни (конкретизація, генералізація, модуляція).

2. Граматичні, серед яких науковець розрізняє синтаксичне уподібнення (дослівний переклад), граматичні заміни (заміни форм слова, частин мови, членів речення), членування і об'єднання речень.

3. Комплексні, або лексико-граматичні, до яких належать експлікація (описовий переклад), антонімічний переклад та компенсація.

В залежності від характеру одиниць мови оригіналу перекладацькі транс

формації поділяються на стилістичні, морфологічні, синтаксичні, семантичні, лексичні та граматичні. Суть стилістичних трансформацій міститься у зміні стилістичного забарвлення одиниці, що перекладається. Морфологічні трансформації являють собою заміну однієї частини мови на одну чи на кілька інших частин мови. Суть синтаксичних трансформацій полягає у зміні синтаксичних функцій слів та словосполучень. Семантичні трансформації здійснюються на основі різноманітних причинно-наслідкових зв'язків, що існують між елементами тих ситуацій, що описуються. Лексичні трансформації становлять собою відхилення від прямих словникових відповідників та виникають, головним чином, тому, що об'єм значень лексичних одиниць вихідної та перекладної мов не співпадає. Граматичні трансформації полягають у перетворенні структури речення у процесі перекладу згідно з нормами мови перекладу.

Також окремо він визначає технічні прийоми перекладу: додавання, переміщення та опущення.

Відомий український перекладознавець С. Є. Максимов до перекладацьких трансформацій відносить лексичні та семантичні (генералізація, диференціація, конкретизація, смисловий розвиток, антонімічний переклад, компенсація та повна перестановка сегментів тексту), а також граматичні (переміщення, тобто зміна порядку слів та словосполучень, граматичні заміни, додавання та пропуски) трансформації [46].

Американський лінгвіст М. Бейкер у своїй праці «In other words» описує проблему лексичної, граматичної нееквівалентності та стратегії її подолання. У разі семантичної нееквівалентності автор пропонує використовувати можливості семантичного поля, наприклад, гіпонім може бути замінений гіперонімом, якщо в мові перекладу не зустрічається потрібна реалія. Цю стратегію можна зарахувати до трансформації генералізації.

Способи перекладацького відтворення, які будуть розглядатися наступні:

I. Транскодування

Ліпсінк-переклад, який характеризується повним або практично повним збігом ключових звуків (губних, лабіалізованих та відкритих голосних, тощо) називається повним або практично повним фонетичним синхронізмом, який може виникати, якщо в перекладі були елементи транскодування, які можуть бути наступного характеру:

1.1. Транслітерація – Transliteration

Транскодування графічної форми одиниці оригіналу

1.2. Транскрипція – Transcription

Транскодування звукової форми одиниці оригіналу

1.3. Калька – Calque

У розглянутому матеріалі цей тип трансформації найактивніше застосовувався при перекладі реплік, що містять слова іншомовного походження.

Іншомовне запозичення, ужите вперше, відтворюється в перекладі за допомогою транскрипції чи транслітерації і вважається оказіоналізмом, подальша доля цього слова залежить від того чи буде воно відторгнуте, чи прийняте суспільством, тобто буде упізнаватися, відтворюватися семантично й функціонально засвоюватися.

Наприклад репліка *Que? Que grande problema? Ke? Ke grande problema?* (81) повністю перекладена засобом транскодування лінгвістичних одиниць. Слово *Que* транскрибовано в перекладі, *grande* транслітеровано, *проблема* також транслітеровано. Відповідники в українській мові повністю фонетично синхронізуються, артикуляційні характеристики повністю збігаються.

Репліка *Tenemos una problema grande. Тенемос уна проблема grande.* (82) аналогічно характеризується повним фонетичним синхронізмом, тобто ізохронізм та ключові звуки реплік збігаються повністю, оскільки вихідна репліка транскодована, тобто відтворена за допомогою транслітерування та транскрибування.

Ще одним прикладом повного фонетичного синхронізму є ліпсінк-

відповідник репліки *Bravo, bravo! Браво, браво!* , яка транскодована, тобто ізохронізм та артикуляційні характеристики збігаються повністю.

Аналогічно вхідну репліку *No hablo ingles. Но хабло інглес.* (85) транскодовано повністю завдяки чому вхідна та вихідна репліки в дубляжі характеризуються повним фонетичним синхронізмом.

Доцільність використання транскодованих форм іншомовних слів під час перекладу з точки зору семантичного синхронізму в дублюванні англійських анімаційних фільмів є досить двояким. через цільову аудиторію, що дивитиметься фільм. Тим не менш потрібно мати на увазі ціль з якою в тексті оригіналу були застосовані дані методи. В першу чергу для того, щоб створити дотепну та комічну ситуацію. В даному випадку можна розцінювати цей крок як шлях стилістично оформити текст.

Транскодування одиниці оригіналу за формою і змістом, що відповідає одному зі словникових значень лексичної одиниці

- морфологічна калька – транскодування складного слова
- семантична калька – транскодування (дослівний переклад за одним зі словникових значень лексичної одиниці)
- фразеологічна калька – словниковий відповідник іншомовної фразеологічної одиниці .

У наступному прикладі варіант перекладу пропонує глядачу аналогію з українським висловом баба з воза – кобилі легше: *I'm relieved! Бджола з воза!* (3).

1.4. Нульове транскодування – Zero transcoding

Пряме включення іншомовного фрагменту латинськими буквами .

II. Лексико-семантичні трансформації

2.1. Конкретизація – Concretization (Specification)

Лексиці української мови властива більша конкретність, ніж лексиці англійської мови, що спричиняє використання трансформації конкретизації в перекладі.

При перекладі фрази *Your hair`s on fire. У тебе чуб горить* (99) конкретизовано десемантизований іменник чуб, оскільки на екрані в миші промальований саме чуб, тобто конкретизація зумовлена потребою досягнення драматичного синхронізму.

В іншій репліці *You`ll need this. Сокиру бери* (100) конкретизовано вказівний займенник, оскільки на екрані зображена сокира. Конкретизацію в цій репліці пояснюємо прагненням перекладача досягти драматичного синхронізму в перекладі, тобто збігу перекладу і подій у відеоряді.

Трансформація конкретизації відбулася при ліпсінк-перекладі вхідної репліки *I can`t feel my feet Я лап не відчуваю* (84) слово *feet* конкретизовано словом лапи, оскільки анімаційний персонаж – це тварина. Тобто, трансформація конкретизації сприяла досягненню семантичного й драматичного синхронізму в ліпсінк-перекладі.

При перекладі репліки *Now let her go Віддай зубенятко* (88) відбулася трансформація конкретизації додатка, вираженого займенником, додатком зубенятко, вираженого іменником. Така трансформація сприяла не лише досягненню часткового фонетичного синхронізму, а й драматичного синхронізму, оскільки на екрані йшлося саме про підопічних Зубної Феї – зубеняток.

2.2. Генералізація – Generalisation

Трансформація генералізації застосована в перекладі репліки *You`ve got at least 48 hours Ти ще маєш аж дві доби.* (91) Трансформація генералізації, по-перше, сприяла кращому розумінню дитиною часових понять година\доба, а по-друге, допомогла досягти ізохронізму реплік, оскільки завдяки генералізації англійська репліка містить вісім складів, а українська – сім.

При перекладі репліки *Stay in the cave Лишайся тут* (93) відбулася генералізація обставини місця, що дослівно переклали вказівним прислівником. Цей прийом пояснюється бажанням перекладача зберегти тривалість звучання

репліки, оскільки дослівний переклад збільшив би тривалість звучання вихідної репліки.

2.3. Модуляція – Modulation

Трансформація модуляції відбулася при перекладі наступної фрази *We`re in the middle of the rehearsals* *У нас репетиція якраз* (92), де *in the middle* генералізовано словом широкої семантики якраз, що можна пояснити прагненням перекладача досягти ізохронізму реплік.

III. Лексико-граматичні трансформації

3.1. Антонімічний переклад – Antonymic translation

заміна форми слова або словосполучення на протилежну (позитивної – на негативну й навпаки). Зміст одиниці, котра перекладається, залишається в основному подібним. Лексична заміна може зумовлювати структурні зміни.

Антонімічний переклад у репліці *Stay down He вставай* (89) сприяв збільшенню кількості ключових звуків, які збігаються.

Вихідна репліка *He`s a big guy Він не маленький* (90) перекладена за допомогою квазіантонімічного перекладу та трансформації вилучення прямого додатка. Антонімічний переклад та трансформація вилучення сприяли досягненню часткового фонетичного синхронізму, оскільки ізохронізм реплік частково збігається.

3.2. Граматична заміна – Grammatical replacement (Substitution)

-morphological replacement – заміна частини мови (*school library* ‘шкільна бібліотека’)

У перекладі репліки *It`s a fake Він фальшивий* (1) іменник складеного номінативного присудка замінено прикметником фальшивий. Переклад характеризується частковим фонетичним синхронізмом, оскільки ізохронізм реплік та ключові звуки збігаються частково. Заміна форм слова в перекладі спричинена різницею в граматичній будові української та англійської мов.

-syntactic replacement:

– заміна синтаксичної конструкції, напр., предикативних комплексів

– заміна структурного типу речення (членування речень (Sentence fragmentation): одне складне → декілька простих, об'єднання речень (Sentence integration): декілька простих → одне складне)

– заміна комунікативного типу речення (повідомлення → питання (риторичне) тощо)

У перекладі фрази *I hate cats* *Кляті коту* (7) просте двоскладне речення замінено простим односкладним іменним у перекладі. Це зроблено задля досягнення ізохронізму реплік, оскільки дослівний переклад призвів би до порушення ізохронізму, тому що вихідна репліка була б удвічі довшою за вхідну.

3.3. Додавання – Addition (Amplification)

Введення в переклад лексичних елементів, що відсутні в оригіналі, з метою правильної передачі смислу речення (оригіналу), що перекладається, та / або дотримання мовленнєвих і мовних норм, що існують у культурі мови перекладу.

This place is mine. Халуна ця тепер уже моя (30) у варіанті перекладу поданої репліки можна відстежити трансформацію додавання, а саме слова тепер, що робить більш семантично доповненим та вказує на те, що між персонажами відбувався процес поділу нерухомості, та в результаті якого персонаж, хто вимовив цю репліку перемиг та отримав свою нагороду.

3.4. Вилучення – Omission (Elimination)

усунення в тексті перекладу тих плеонастичних або тавтологічних лексичних елементів, які за нормами мови перекладу є частинами імпліцитного смислу тексту, напр., артиклів або прийменників.

That will never hold both of us! Він не втримає нас (58) у даному випадку відбулося досить вдачне застосування прийому вилучення, що дозволило вкоротити фразу перекладу та запобігти тавтології.

(12) 3.5. Транспозиція – Transposition

структурні зміни у порядку слідування одиниць оригіналу у межах:

- словосполучення
- речення – слів / словосполучень або частин складного речення
- тексту – перестановка абзаців

(13) 3.6. Описовий переклад – Descriptive translation (Explication)

пояснення значення іншомовної одиниці, зокрема, неологізмів, культурно маркованої лексики тощо .

(14) 3.7. Компенсація – Compensation

заміна елемента оригіналу аналогічним або будь-яким іншим елементом, що компенсує втрату інформації і здатний справити подібну дію на читача .

Щоб відтворити в перекладі діалект головного вартового в одному з мультиплікаційних фільмів, перекладач використав прийом компенсації, широко вживаючи росіянізми. Так, у репліці *The children are in danger* (14) *Детішки в небезпеці* компенсація відбулася за допомогою росіянізму детішки. В іншій репліці *Give me a break Я тя умоляю* (15) перекладач застосував прийом компенсації, використавши застарілу форму займенника ти в родовому відмінку тя та росіянізм умолять замість українського слова благати.

Використання росіянізмів у дубляжі анімаційного фільму для передачі іншомовного діалекту сприяє створенню гумористичного ефекту, що є важливим чинником для реалізації розважальної функції анімаційного фільму. Також можна відтворювати іншомовний діалект у мовленні за допомогою екстралінгвальних засобів, наприклад, специфічної вимови певних звуків актором озвучення.

Отже, розглянувши типи перекладацьких стратегій, що можуть застосовуватися під час перекладу дитячих мультиплікаційних фільмів, звертаючи увагу на наявність явища мовної гри в них серед найпоширеніших методів можна виокремити : транскодування (назв персонажів, вигаданих країн, іншомовних та запозичених слів), конкретизацію\генералізацію та компенсування.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

Вживання мовної гри прикрашає мову, привертає увагу слухача, робить спілкування яскравим і незабутнім. Мовна гра використовується всюди: в літературі, в заголовках газет, в рекламі, в назвах сюжетів новин, в серіалах, фільмах. Каламбур є дуже цікавим явищем: в ньому міститься інформація про країну, відображаються елементи побуту та художньої культури.

1. Для оцінки якості перекладу служать категорії адекватності та еквівалентності. Важко переоцінити необхідність врахування даних понять при перекладі такого тонкого та непростого явища, як іноземна мовна гра або каламбур, адже найменша неточність або недбалість з боку перекладача може зруйнувати весь задум автора, а також просто зведе нанівець гумор гри слів.

2. Згідно зі стратегією підбору ліпсінк-відповідників при перекладі текстів кінодискурсу можна сказати, що не завжди можливий повний фонетичний синхронізм. Це можна пояснити відмінностями у фонетичній, лексичній та граматичній будовах англійської та української мов.

3. На основі дослідженого матеріалу можна зробити висновок, що найчастотнішими застосованими перекладацькими стратегіями для перекладу та досягнення прагматичного ефекту при перекладі тексту з наявністю явища мовної гри дитячих мультиплікаційних фільмів є : конкретизація\генералізація та компенсація.

ВИСНОВКИ

Анімаційний кінотекст є креолізованим типом тексту, тобто він містить вербальну (лінгвальну) та невербальну (нелінгвальну) системи. Перекладач дубляжу анімаційного фільму працює безпосередньо з вербальною системою, тобто здійснює письмовий переклад монтажних листів з оригінальними репліками. Проте оскільки вербальні та невербальні системи анімаційного фільму забезпечують цілісність тексту і є взаємозв'язаними, тобто жодна з систем не передає всього інформаційного навантаження самостійно, то врахування невербальної системи під час перекладу вербальної системи анімаційного фільму є важливою умовою досягнення адекватного ліпсінк-перекладу в дублюванні.

Процес добору відповідників анімаційного кінотексту передбачає такі етапи: передперекладацький, під час якого аналізується невербальна система анімаційного фільму, та перекладацький, під час якого добираються діпсінк-відповідники вербальної системи анімаційного фільму з урахуванням особливостей його невербальної системи, виявлених виявлених під час передперекладацького етапу.

Адекватним перекладом англomовного анімаційного фільму українською, тобто перекладом найвищої якості, є переклад, який відповідає принципам фонетичного, семантичного та драматичного синхронізму, тобто збігається з артикуляцією й кінесикою анімаційних персонажів та тривалістю реплік, і задовольняє прагматичні завдання перекладацького акту з урахуванням цільової аудиторії анімаційних фільмів.

Українські кіноперекладачі адекватно добирають ліпсінк-відповідники за принципом драматичного синхронізму, адже десемантизовані слова перекладені з урахуванням подій на екрані за допомогою трансформації конкретизації.

Мовна гра в тексті анімаційної комедії на лексичному рівні здебільшого виявляється у повторах різних видів, які втілюються у «макаронічному» мовленні, ампліфікації, жартівливих дефініціях, перифразах. Вербальний ряд в тексті сучасної англійської анімаційної комедії відіграє важливу роль у створенні гумору, а мовностилістичні засоби та прийоми є різноманітними і потребують подальшого дослідження та висвітлення, зокрема на фонетичному, морфологічному та синтаксичному рівнях.

Говорячи про зв'язок між типами гумору і засобами прагматичної адаптації, слід зазначити, що прагматична адаптація застосовується в зв'язку з усіма типами гумору, але частіше за все для передачі гумору, заснованого на концептуальній невідповідності і фонових знаннях.

Застосування прагматичного підходу при перекладі гумору вимагає від перекладача не тільки прекрасного знання мови оригіналу і перекладу, але і хороше знання обох культур, володіння всіма можливими способами і прийомами прагматичної адаптації. Однак тільки творче використання цих прийомів і гарне почуття гумору перекладача може забезпечити справжню адекватність перекладу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Alexieva B, There Must Be Some System in this Madness. Metaphor, 36. Polysemy, and Wordplay in a Cognitive Linguistics Framework. In Delabastita (ed.), *Traductio: Essay on Punning and Translation*, 1997. P.137- 154.
2. Anisimova Ye. Ye. Paralingvistika i tekst (k problem kreolizovannykh i gibridnykh tekstov) // *Voprosy yazykoznaniiya*. 1992. №1. S. 73.
3. Attardo S. *Linguistic Theories of Humor*. Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 1994. P.128-131.
4. Attardo, Salvatore. 1994. *Linguistic Theories of Humour*. New York: Mouton de Gruyter
5. Boase – Beier, Jean, and Holman, Michael, ed. 1999. *The Practices of Literary Translation Constraints and Creativity*. Manchester: St. Jerome Publishing.
6. Bochner S. *The Mediating Person: Bridges between Cultures*. Boston: G. K. Hall, 1981. 323 p.
7. Chesterman A., Wagner E. *Can Theory Help Translators? A Dialogue between the Ivory Tower and the Wordface*. London, Routledge Publ., 2014. 148 p.
8. Chiaro, Delia. 1992. *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. New York: Routledge.
9. Delabastita D, *There's a Double Tongue: An Investigation into the translation of Shakespeare's wordplay with special reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi, 1993. 522 p.
10. Delabastita, Dirk. 1996. *The Translator: Volume 2, Number 2: Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing.
11. Delabastita, Dirk. 1997. *Traductio: Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing.
12. Dynel M. *Humorous Garden- Paths: A Pragmatic-Cognitive Study*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2009. P.59-83.

13. Eisenstein, S. (2016). *Dramaturgiya kinoformy. Statyi po teorii kino* [Film forms and their dramaturgy. Articles on film theory]. Moscow: Eisenstein Centre
14. Giorgadze M. Linguistic Features of Pun, Its Typology and Classification // *European Scientific Journal*. Vol.2, 2014. P.270- 274.
15. Gries, Stefan. "Shouldn't it be breakfunch? A quantitative analysis of blend structure in English". In *Linguistics* 423. 2004.
16. Gruner, Charles. *Understanding Laughter: The Workings of Wit and Humour*. Chicago, IL: Nelson-Hal, 1978.
17. Hatim, Basil, and Jeremy Munday. 2004. *Translation: An Advanced Resource Book*. Abingdon: Taylor & Francis Group.
18. Hausmann, F. J. *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels: Das Wortspiel im «Canard enchaîne»*/ F. J. Hausmann. – Tübingen : Max Niemeyer Verl., 1974. – 166 S.
19. Hewson L., Martin, J. *Redefining Translation: The Variational Approach*. London: Routledge, 1991. 263 p
20. Jakobson, Roman. 1959. *On Linguistic Aspects of Translation*. Cambridge MA: Harvard University Press.
21. Klein D.E., Murphy G.L. The representation of polysemous words // *Journal of Memory and Language* [Электронный ресурс]. 2001.45(2). P.259 282. URL: <http://www.academicpress.com>
22. Leech, Geoffrey. 2008. *Language in Literature: Style and Foregrounding*. Harlow: Pearson Education Limited.
23. Leppihalme R. *Culture Bumps: An Empirical Approach to the Translation of Allusions*. Clevedon: Multilingual Matters ltd, 1997. 259 p.
24. Lotman, Yu. M., & Tsivyan Yu. G. (2014). *A dialogue with the screen*. Moscow: Argo.
25. Mechkovskaya, N. B. (2017). *Yazik i filosofiya obshcheniya* [Language and communication philosophy]. Moscow: FLINTA: Nauka.

26. Mitry, J. (2000). *Semiotics and the analysis of film*. Bloomington: Indiana University Press.
27. Munday J. *Introducing. Translation Studies: Theories and Applications*. London: Routledge, 2001. 256 p.
28. Murphy, Lynne M. 2010. *Lexical Meaning*. New York: Cambridge University Press.
29. Newmark, P., 1988. *a Textbook of Translation*. Prentice Hall International.
30. Nicolson, H. *The English Sense of Humour and Other Essays*. N.Y., 1968
31. Nida E. *Principles of Correspondence // The Translation Studies Reader*. London: Routledge, 2012. P.141-145.
32. Nilsen, D.L.F. *Humor Scholarship: A Research Bibliography*. Greenwood, 1993.
33. Shklovsky, V. D. (2017). *Samoye shklovskoye [The very Shklovsky]*. Moscow: Elena Shubina Publishing.
34. Veale T. *Incongruity in Humor: Root Cause or Epiphenomenon? / Humor-International Journal of Humor Research*. 17 (4), 2004. P. 419-428.
35. Veisbergs A. *The Contextual Use of Idioms, Wordplay, and Translation*. In Delabastita (ed.), 1997. P. 155- 176.
36. Vermeer H. *Skopos and Commission in Translational Action*. In Andrew Chestenman (ed.), 1989. P.173- 187.
37. Береговская Э.М., Верже Ж.-М. *Занятная риторика = Rhétorique amusante*. М.: Языки русской культуры, 2000.152 с.
38. Бондарко А.В. *Теория значения в системе функциональной грамматики: На материале русского языка/ Рос.академия наук. Ин-т лингвистических исследований*. М.: Языки славянской культуры, 2002. 736 с
39. Вітгенштейн Л. *Філософські дослідження / Л. Вітгенштейн. – К. : Основи, 1995. – 311 с*

- 40.Детеринг К. К. К вопросу о лингвистической типологии языковой «игры» / К. К. Детеринг // Общественные науки за рубежом. Серия 6. Языкознание. – 1985. – № 1. – С. 31–35.
- 41.Иванова, Е. Б. Интертекстуальные связи в художественных фильмах: дисс. канд. филол. наук. Волгоград, 2001. 177 с.
- 42.Карасик А.В. Лингвокультурные характеристики английского юмора: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Волгоград, 2001. 23 с.
- 43.Комиссаров В.Н. Современное переводоведение: учеб. пособие. М.: ЭТС, 2004. 424 с
- 44.Комиссаров В.Н. Теория перевода. Москва: Высшая школа. 1990. 253 с.
- 45.М. Бахтін, І. Білозуб, О. Земська, С., Ж. Колоїз, Н. Кондратенко, Д.Делабасіта, П. Ньюмарк, Є. Короне, Й.Ванделе. та ін
- 46.Максімов С. Є. Практичний курс перекладу (англійська та українська мови). Теорія та практика перекладацького аналізу тексту для студентів факультетуперекладачів та факультету заочного та вечірнього навчання: Навчальний посібник. /С. Є. Максімов – К.: Ленвіт, 2006. – 157 с.
- 47.Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха. СПб.: Алетейя, 1997. 288 с.
- 48.Райс К. Классификация текстов и методы перевода. Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике
- 49.Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. 2-е изд., испр. и доп. Москва : «Языки русской культуры», 1999. 544 с
- 50.Слышкин Г. Г. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа) / Г.Г. Слышкин, М. А. Ефремова – М. : Водолей Publishers, 2004. – 153 с.
- 51.Сургай Ю.В. Интердискуссивность кинотекста в кросскультурном аспекте : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 \ Ю. В. Сургай – Тверь, 2008. – 16 с.

СПИСОК ДОВІДКОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- 52.(ISAOED) — Internet Slang Added to Oxford English Dictionary. URL: http://www.pcworld.com/article/223432/OMG_LOL_Internet_Slang_Added_To_Oxford_English_Dictionary.html
- 53.(OALDCE) — Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. [7th ed.]. London, 1974.
54. (LDEI) — Longman Dictionary of English Idioms. [6th ed.]. London, 1979.
- 55.(OLDEI) — Oxford Learner's dictionary of English idioms. [8th ed.]. London, 1994.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

- 56.Bee Movie \ DreamWorks Animation, the USA, 2007. (1, URL)
- 57.Бі Муві: Медова змова. Переклад професійний, дубльований студією Postmodern. (2, URL)
- 58.Flushed Away \ DreamWorks Animation, the USA, 2006. (3, URL)
- 59.Змивайся. Переклад професійний дубльований студією Pteroduction. (4, URL)
- 60.Madagascar: Escape 2 Africa \ DreamWorks Animation, the USA, 2008. (5, URL)
- 61.Мадагаскар 2: Втеча до Африки. Переклад професійний, дубльований студією Postmodern. (6, URL)
- 62.Madagascar 3: Europe`s Most Wanted \ DreamWorks Animation, the USA, 2012. (7, URL)
- 63.Мадагаскар 3: Їх шукають по всій Європі. Переклад професійний, дубльований студією Postmodern. (8, URL)
- 64.Panda Kung-Fu 2 \ DreamWorks Animation, the USA, 2011. (9, URL)
- 65.Панда Кунг-Фу 2. . Переклад професійний, дубльований студією Postmodern. (10, URL)
- 66.Puss in Buts\ DreamWorks Animation, the USA, 2011. (11, URL)

67. Кіт у чоботях. Переклад професійний дубльований студією Pteroduction.
(12, URL)
68. Rise of Guardians \ DreamWorks Animation, the USA, 2013. (13, URL)
69. Вартові легенд. Переклад професійний, дубльований студією Postmodern.
(14, URL)
70. The Croods \ DreamWorks Animation, the USA, 2013. (15, URL)
71. Сімейка Крудсів. Переклад професійний дубльований студією
Pteroduction. (16, URL)
72. The Penguins of Madagascar \ DreamWorks Animation, the USA, 2018. (17,
URL)
73. Пінгвіни Мадагаскару. Переклад професійний, дубльований студією
Postmodern. (18, URL)

ДОДАТКИ

1. It`s a fake (3, URL)	Він фальшивий (4, URL)
2. Run (5, URL)	Шухер (6, URL)
3. I`m relieved (1, URL)	Бджола з воза (2, URL)
4. Do not repeat the same mistake. (11, URL)	Ні, навчений (12, URL)
5. No one whoo speaks German can be an evil man. (15, URL)	Злюки німецькою не розмовляють. (16, URL)
6. These are winter boots. (3, URL)	Це Тімберленд. (4, URL)
7. I hate cats (3, URL)	Кляті коти (4, URL)
8. Yellow, black. Yellow, black. Ooh, black and yellow! Let`s shake it up a little. (1, URL)	Жовто-чорний, жовто-чорний. О, чорно-жовтий. Сьогодні ми оригніальні. (2, URL)
9. Look at me...Russian cat...diss a knife at anybody (3, URL)	Я масковський кот, я завжди злий. (4, URL)
10.What is sharple dressed little birdy talking about? (3, URL)	Що ця модно вдягнена птічка каже мені? (4, URL)
11.Bah, I do not trust this lion. (3, URL)	Я не доверяю цьому леву. (4, URL)
12.Which one of you is leader? (5, URL)	Хто із вас здесь лідер? (6, URL)
13.Where are you coming from? (1, URL)	Звідки це ви нарисавались? (2, URL)

14.The children are in danger. (3, URL)	Детішки в небезпеці (4, URL)
15.Give me a break (3, URL)	Я тя умоляю (4, URL)
16.Jack, look out (3, URL)	Джек, акуратней (4, URL)
17.Very nice (3, URL)	От маладец (4, URL)
18.Silencio (5, URL)	Сіленсіо (6, URL)
19.Adios, Humpty Dumpty (5, URL)	Адъйос, Хитун Бовтун. (6, URL)
20.What are you doing here, senor? (5, URL)	Що ви тут робите, сеньйор? (6, URL)
21.Well played lion (13, URL)	Шикарно, лев (14, URL)
22.Game on (1, URL)	Граємо далі (2, URL)
23.Attention (1, URL)	Атенсьйон (2, URL)
24.A little to the left (7, URL)	Трохи лівісе! (8, URL)
25.Shut...up (9, URL)	Заткни пашу. (10, URL)
26.What are you doing in my swamp? (9, URL)	Чого поналазили в моє болото? (10, URL)
27.I'll find us some dinner. (9, URL)	Я пошукаю їдла (10, URL)
28.Do you like seafood? (11, URL)	Ти ба яке їдло! (12, URL)
29.Have you got a TV? (11, URL)	Телевізор є? (12, URL)
30.This place is mine. (11, URL)	Халупа ця тепер уже моя. (12, URL)
31.I'm... in... the sewer (11, URL)	Я... в ...каналізації. (12, URL)
32.What am I? (9, URL)	Що я таке? (10, URL)
33.I like to move, move it! (13, URL)	Я хочу руху-руху. (14, URL)
34.Step aside (15, URL)	У бік відійди. (16, URL)
35.Voila (1, URL)	Буаля! (2, URL)
36.Did you save China? (17, URL)	Урятував Китай? (18, URL)
37.Launch (1, URL)	Запуск (2, URL)

38.He blinked (5, URL)	Він кліпнув. (6, URL)
39.You never let me talk (3, URL)	Ти завжди затикаєш мені рота. (4, URL)
40.Guys (7, URL)	Друзі (8, URL)
41.Goodbye, vermin (15, URL)	Прощайте, черви. (16, URL)
42.We`ll talk about it (11, URL)	Поговоримо. (12, URL)
43.I knew it. I`m dead. (7, URL)	Все ясно. Я помер. (8, URL)
44.Can I take a piece with me? (9, URL)	Можна взяти шматочок? (10, URL)
45.My mother would be so happy. [13]	Моя матуся була б щаслива. (14, URL)
46.He did it! (1, URL)	Він з`їв . (2, URL)
47.Oi! Kermit! (9, URL)	Гей! Ропух! (10, URL)
48.The prize returns to me! (7, URL)	Коштовність повертається до мене. (8, URL)
49.You big, fat, slimy airbag! (5, URL)	Ти гладкий слизький клумак. (6, URL)
50.Why are you stopping? (3, URL)	Чого ми стали? (4, URL)
51.Don`t we have a plan? (15, URL)	Не знаємо, що далі? (16, URL)
52.We? Who`s we? (17, URL)	Ми? Хто ми? (18, URL)
53.You can`t just leave me here! (9, URL)	Стій, стій, не кидай мене тут. (10, URL)
54.Faster, you idiots! They`re escaping! (13, URL)	Швидше, телепні! Вони тікають. (14, URL)
55.We have a plan? (9, URL)	Що далі? (10, URL)
56.Put that back! (9, URL)	Поверни! (10, URL)
57.Wait, wait! (7, URL)	Стій, стривай! (8, URL)
58.That will never hold both of us! (7, URL)	Він не втримає нас. (8 URL)

59. You`re right. Toodle-oo. (5, URL)	Справді. Шафу. (6, URL)
60. I love incorporating an amusement park into our day. (1, URL)	Бочка меду тому, хто придумав бджолині гірки. (2, URL)
61. That's why we don't need vacations. (3, URL)	А кажуть, що ми відпочиваємо у дорозі. (4, URL)
62. Boy, quite a bit of pomp... under the circumstances. (17, URL)	О, звичайний випуск... а як урочисто. (18, URL)
63. Well, Adam, today we are men. (1, URL)	Адаме, ми мужики. (2, URL)
64. We are! (1, URL)	Ура! (2, URL)
65. Bee-men (1, URL)	Бджоляки! (2, URL)
66. Amen (1, URL)	Ми такі! (2, URL)
67. Hallelujah (5, URL)	Алілуя! (6, URL)
68. Students, faculty, distinguished bees. (1, URL)	Шановне і високоповажне бджолярство. (2, URL)
69. Please, welcome Dean Buzzwell (1, URL)	Слово нашому декану, дзижчуну. (2, URL)
70. That concludes our ceremonies. (1, URL)	Це все, що я хотів сказати. (2, URL)
71. Will we peak our job today? (1, URL)	Сьогодні обирати роботу? (2, URL)
72. Heads up! (1, URL)	Прикольно! (2, URL)
73. Here we go. (1, URL)	Поїхали. (2, URL)
74. Keep your hands and antennas inside the train all the times. (1, URL)	Прохання не висовувати з вагончиків вусики. (2, URL)
75. I will never forget you... Margherita... I mean, Rosa.	Я ніколи тебе не забуду... Маргарито. Вірніше, Розо. (4, URL)

(3, URL)	
76.I can`t wait. (5, URL)	Швидше б уже. (6, URL)
77.Have you checked the axis? (5, URL)	Ось перевіряли? (6, URL)
78.Can it be? (7, URL)	Неужто він? (8, URL)
79.Dingle! (1, URL)	Дзиндюх! (2, URL)
80.We are going to have company. (3, URL)	До нас друзі завітають. (4, URL)
81.Que? Que grande problema? (1, URL)	Ке? Ке гранде проблема? (2, URL)
82.Tenemos una problema grande. (11, URL)	Тенемос уна проблема гранде. (12, URL)
83.Bravo, bravo! (13, URL)	Браво, браво! (14, URL)
84.I can`t feel my feet. (9, URL)	Я лап не відчуваю. (10, URL)
85.No hablo ingles. (9, URL)	Но хабло інглес. (10, URL)
86.Viva la France! (9, URL)	Віва ла Франс! (10URL)
87.Bees don`t smoke. (1, URL)	Бджоли не курять. (2, URL)
88.Now let her go (3, URL)	Віддай зубенятко (4, URL)
89.Stay down. (7, URL)	Не вставай. (8, URL)
90.He`s a big guy. (11, URL)	Він не маленький. (12, URL)
91.You`ve got at least 48 hours! (11, URL)	Ти ще маєш аж дві доби. (12, URL)
92.We`re in the middle of the rehearsals. (9, URL)	У нас репетиція якраз. (10, URL)
93.Stay in the cave. (5, URL)	Лишайся тут. (6, URL)
94.How could you survive the hunters? (7, URL)	Як вас не повбивали мисливці? (8, URL)
95.In the face? (13, URL)	В пику? (14, URL)
96.Is he dancing about a plane crush?	Він триндить про авіактастрофу? (4,

(3, URL)	URL)
97.Start talking. (17, URL)	А ну колись! (18, URL)
98.Thank heavens! (17, URL)	Слава мишам! (18, URL)
99.Your hair`s on fire. (17, URL)	У тебе чуб горить. (18, URL)
100. You`ll need this. (17, URL)	Сокиру бери. (18, URL)

SUMMARY

The wordplay has aroused the interest of both foreign and domestic scholars. This phenomenon has been studied on different factual material and through the prism of different aspects, has different interpretations, as evidenced by the large number of interpretations of this concept.

The relevance of the topic can be characterized by a more detailed and in-depth study of such a phenomenon as the language game in linguistics, translation studies and semiotics. Film discourse, on the basis of which the phenomenon of language play is considered, provides a branch for a holistic analysis of the peculiarities of film translation and adaptation of language phenomena that are characteristic of the views of a particular culture understandable and entertaining for foreign audiences.

The purpose of the research is to model the phenomenon of puns in animated films of film discourse and to analyze translation techniques for reliable reproduction of the author's purpose and goals of the phenomenon.

To achieve this goal, the following tasks were solved:

- 1) to reveal the content of the theoretical foundations of the concept of "wordplay";
- 2) to determine the methods of production and functions of puns in accordance with the positions of modern linguistics and translation studies;
- 3) identify the pragmatic goals of the application of the phenomenon of word play in film discourse;
- 4) to find out on the practical material the ways of effective reproduction of the wordplay when translating the texts of the English film discourse;
- 5) identify translation transformations to preserve the pragmatic functions of puns in the translation of texts of English discourse.

The question of defining the concept of language play has been relevant for many years. Differences in the scientific method of determining the language game and the lack of a single interpretation of this phenomenon once again prove the

relevance of this work. This question encourages linguists to study and explain "wordplay" and to clarify the essence and classification characteristics of aphorism statements. The term "play on words" covers such phenomena as pun, sponerism, sarcasm and humor. As a rule, the main reason why the author uses a language game is to create a humorous effect. It is designed to entertain readers or listeners. The difficulty of translating a language game lies even deeper than the differences in language structure. For example, a joke that is perceived in English culture is not always perceived in the same way by representatives of other cultures. Although the translation of the play on words is a serious problem for any translator, it would be a mistake to say that it is completely untranslatable. There are means of translating a language game into other languages, but its content may differ from the original word game, and the context in which it is presented can also be adjusted to the target language culture so that the target audience can perceive all the fun as in the original.

The main semantic mechanisms for the formation of the language game are polysemy, homonymy, paronymy, synonyms, antonyms, as well as stylistic paths and figures, such as metaphor, hyperbole, summer and irony.

Syntactic mechanisms include omission, substitution, permutation of characters in the text. This section can also be supplemented by some syntactic figures, such as enumeration, polysyndeton, asyndeton, syntactic parallelism, chiasm.

Based on the studied material, we can conclude that the most frequently used translation strategies for translation and achieving a pragmatic effect in the translation of a text with the phenomenon of language play of children's cartoons are: concretization / generalization and compensation.