

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ**

Кафедра англійської філології

На правах рукопису

**БОЙЧУК КАТЕРИНА ВІКТОРІВНА
ГРА СЛІВ У КІНОФІЛЬМАХ З СУБТИТРАМИ (НА ПРИКЛАДІ
СИТКОМУ «ДРУЗІ»)**

Спеціальність: 035 «Філологія»

Освітня програма: Мова і література (англійська). Переклад


Робота на здобуття другого (магістерського) рівня «Магістр»

Науковий керівник:

СЛАЩУК АЛЛА АНДРІЇВНА,
кандидат філологічних наук, доцент

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол № 4
засідання кафедри
від 7 листопада 2024 р.
Завідувач кафедри

() Ущина В. А.
(підпис) ПІБ

ЛУЦЬК — 2024

АНОТАЦІЯ

Гра слів в фільмах з субтитрами (на основі ситкому «Друзі»)

Дипломна робота присвячена комплексному дослідженню проблематики перекладу гри слів серіалів, на прикладі ситкому «Друзі». У роботі визначено сутність і основні характеристики гри слів, а також особливості її реалізації у контексті субтитрування, яке відіграє важливу роль у передачі комічного ефекту та забезпеченні адекватного сприйняття аудиторією. Проведений аналіз виявив низку труднощів, пов'язаних із передачею гри слів у субтитрах, зумовлених лексико-семантичними, фонетичними та культурними відмінностями між англійською та українською мовами.

Робота містить детальний аналіз методів перекладу гри слів у субтитрах, зокрема методів заміни, компенсації, калькування та поєднання заміни з елементами калькування. Досліджено специфіку перекладу гри слів у кінематографі, розкрито сутність і жанрові особливості ситкому, а також проведено аналіз основних персонажів серіалу «Друзі» та їх ролі у створенні комічних ситуацій. У результаті дослідження виявлено основні проблеми, що виникають під час перекладу гри слів, та досліджено вплив культурних аспектів на цей процес.

Наукова новизна роботи полягає у вивченні специфічних проблем перекладу гри слів в українському контексті, з урахуванням особливостей української мови та культурного середовища.

Практичне значення дослідження полягає в розробці рекомендацій щодо вдосконалення перекладу гри слів у субтитрах, зокрема через створення спеціалізованих глосаріїв культурно маркованих термінів, упровадження методології адаптації омонімії та схожого звучання, а також використання контекстуальних пояснень у субтитрах.

Запропоновані рекомендації можуть бути застосовані для підвищення якості перекладу субтитрів до ситкомів, що сприятиме збереженню

комічного ефекту оригіналу та забезпеченню адекватного сприйняття гумору українською аудиторією.

Ключові слова: *гра слів, субтитрування, переклад, ситком, «Друзі», комічний ефект, адаптація, культурні аспекти.*

ABSTRACT

Wordplay in films with subtitles (based on the sitcom «Friends»)

This thesis is dedicated to a comprehensive study of the challenges of translating wordplay in TV series, particularly using the example of the sitcom «Friends». The work defines the essence and key characteristics of wordplay, as well as its implementation within the context of subtitling, which plays a crucial role in conveying the comedic effect and ensuring the audience's adequate understanding. The analysis reveals a range of difficulties associated with the translation of wordplay in subtitles, caused by lexical-semantic, phonetic, and cultural differences between English and Ukrainian.

The thesis includes a detailed analysis of the methods used for translating wordplay in subtitles, specifically substitution, compensation, calquing, and a combination of substitution with calquing elements. The research explores the specificity of translating wordplay in cinematography, uncovers the essence and genre characteristics of sitcoms, and provides an analysis of the main characters of «Friends» and their roles in creating comedic situations. The study identifies the main problems encountered during the translation of wordplay and investigates the influence of cultural aspects on this process.

The scientific novelty of the work lies in the examination of specific problems related to translating wordplay within the Ukrainian context, considering the peculiarities of the Ukrainian language and cultural environment. The practical significance of the research is in the development of recommendations for improving the translation of wordplay in subtitles, including the creation of specialized glossaries for culturally marked terms, the implementation of methodologies for adapting homonymy and phonetic similarities, as well as the use of contextual explanations in subtitles.

The proposed recommendations can be applied to enhance the quality of subtitle translation for sitcoms, contributing to the preservation of the original

comedic effect and ensuring an adequate reception of humor by the Ukrainian audience.

Keywords: *wordplay, subtitling, translation, sitcom, «Friends», comedic effect.*

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ДОСЛІДЖУВАНИХ ПОНЯТЬ	10
1.1. Сутність поняття «гра слів»	10
1.2. Субтитрування — особливості поняття	13
1.3. Труднощі перекладу гри слів	16
1.4. Методи перекладу гри слів у субтитрах	18
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДУ ГРИ СЛІВ В АМЕРИКАНСЬКОМУ СИТКОМІ «ДРУЗІ»	23
2.1. Особливості перекладу гри слів в кінематографічній індустрії	23
2.2. Сутність ситкому та сюжетні особливості серіалу «Друзі»	27
2.3. Характеристика героїв ситкому та їх роль у створенні комічних ситуацій	34
РОЗДІЛ 3. ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДУ ТА МОЖЛИВОСТІ УДОСКОНАЛЕННЯ ПЕРЕКЛАДАЦЬКОГО ПРОЦЕСУ	38
3.1. Аналіз перекладів гри слів з оригінальної версії серіалу	38
3.2. Аналіз проблем що виникли під час перекладу	61
3.3. Вплив культурних аспектів на переклад гри слів	62
3.4. Рекомендації щодо вдосконалення перекладу гри слів у субтитрах	65
ВИСНОВКИ	67
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	70
ДОДАТКИ	74

ВСТУП

Гра слів є важливим і складним аспектом мови, що часто використовується в кінематографі для створення комічного ефекту, передачі культурних нюансів та підсилення емоційного впливу на глядачів. Особливо яскраво цей прийом проявляється в ситкомах, де гумор базується на тонких лінгвістичних жартах, зрозумілих лише за умови точного перекладу. Однак передача гри слів у перекладі, особливо у вигляді субтитрів, викликає численні труднощі, пов'язані з відмінностями між мовними структурами, культурними контекстами та обмеженнями формату субтитрування. Враховуючи це, дослідження особливостей перекладу гри слів у субтитрах стає важливим завданням для дослідників у галузі перекладознавства та лінгвістики.

Актуальність дослідження полягає у важливості комплексного аналізу перекладу гри слів у субтитрах, що є критично важливим аспектом сучасного аудіовізуального контенту, зокрема в контексті глобалізації та інтеркультурної комунікації. У зв'язку з широкою популярністю ситкомів, таких як *Друзі* (Friends), де гра слів виступає ключовим елементом комічного ефекту, постає питання ефективної передачі цього аспекту в перекладі.

Оскільки гумор у ситкомах значною мірою базується на лінгвістичних і культурних нюансах, збереження оригінального змісту, емоційного забарвлення та культурних конотацій при перекладі стає вкрай важливим завданням.

Наше дослідження спрямоване на удосконалення якості перекладу гри слів у субтитрах, що сприятиме глибшому розумінню іноземного гумору українською аудиторією, забезпечуючи водночас збереження національної ідентичності та культурної автентичності сприйняття контенту.

Мета дослідження полягає у визначенні специфіки гри слів у ситкомі *Друзі* та аналізі методів її перекладу в субтитрах, оцінки їхньої ефективності в контексті передачі комічного та культурного змісту оригіналу.

Задля досягнення мети дослідження необхідно виконати наступні завдання:

- 1) визначити сутність і основні характеристики гри слів;
- 2) описати особливості субтитрування та його роль у кінематографі;
- 3) виявити труднощі перекладу гри слів у субтитрах;
- 4) проаналізувати методи перекладу гри слів у субтитрах;
- 5) дослідити особливості перекладу гри слів у кінематографі;
- 6) розкрити сутність ситкому та сюжетні особливості серіалу «Друзі»;
- 7) описати героїв та їх роль у створенні комічних ситуацій;
- 8) провести та надати аналіз перекладу гри слів у серіалі «Друзі»;
- 9) виявити проблеми під час перекладу гри слів;
- 10) дослідити вплив культурних аспектів на переклад гри слів;
- 11) надати рекомендації щодо вдосконалення перекладу гри слів у субтитрах.

Об'єктом дослідження є гра слів у кінематографі, зокрема в жанрі ситкому. **Предметом дослідження** є специфіка перекладу гри слів у субтитрах на прикладі серіалу «Друзі».

Методи дослідження. У роботі використано комплексний підхід до аналізу, який включає порівняльний аналіз оригінальних і перекладених субтитрів, контент-аналіз тексту серіалу, а також методи лінгвістичного аналізу для виявлення різних видів гри слів та оцінки їх перекладу.

Практичне значення одержаних результатів полягає в тому, що розроблені рекомендації можуть знайти широке застосування у навчальному процесі підготовки майбутніх перекладачів. Використання цих підходів дозволить суттєво підвищити якість перекладу аудіовізуальних матеріалів, забезпечуючи більш точне і зрозуміле відтворення оригінального змісту для української аудиторії. Це, у свою чергу, сприятиме кращому сприйняттю іноземного культурного продукту, збереженню комічного ефекту та автентичності оригіналу, що є надзвичайно важливим для підтримання високого рівня перекладу в умовах глобалізації культурного обміну.

Апробація дослідження. Аналіз проведеного дослідження підтверджується результатами, представленими в статті Бойчук К.В., студентки факультету іноземної філології ВНУ імені Лесі Українки, під науковим керівництвом Слащук А.А. У статті «Гра слів у кінодискурсі на прикладі серіалу «Друзі» розглядаються особливості перекладу гумористичного матеріалу, зокрема гри слів, що є одним з основних методів створення комічного ефекту (м. Луцьк, 2024 р.).

Результати нашого дослідження, що стосуються труднощів у передачі гри слів при перекладі серіалу «Друзі» для українськомовної аудиторії, підтверджують висновки Бойчук К.В.. Зокрема, було проаналізовано, що неоднозначність визначення термінів «гра слів» та «каламбур» у лінгвістичному полі ускладнює переклад та адаптацію жартів. У своєму дослідженні я також зазначаю, що для збереження комічного ефекту під час перекладу необхідно враховувати культурний контекст.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел, та додатків (Додаток А, Б, В, Г). Перший розділ роботи включає теоретичне розкриття сутності «гри слів». Другий розділ характеризує загальні особливості ситкомів, та сюжетні особливості серіалу «Друзі». Третій розділ орієнтований на переклад гри слів в серіалі та його подальший аналіз задля розробки рекомендацій удосконалення локалізації. Загальний обсяг роботи складає 66 ст.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ДОСЛІДЖУВАНИХ ПОНЯТЬ

1.1. Сутність поняття «гра слів»

Гра слів є важливим мовним явищем, яке базується на маніпуляції звуковими, лексичними або граматичними особливостями мови, що дозволяє досягати багатозначності, несподіваних асоціацій і стилістичних ефектів. У сучасній лінгвістиці гра слів розглядається як важливий засіб виразності, що має широке застосування в різних контекстах, включаючи художню літературу, розмовний жанр і кінодискурс.

Термін «мовна гра» як окреме явище мови та культури вперше було науково обґрунтовано Л. Вітгенштейном у його праці «Філософські дослідження» (1945). З того часу це мовленнєве явище досліджувалося в рамках різних підходів [7, с. 88]. Сучасна лінгвістика спрямована на визначення та аналіз засобів і прийомів, що сприяють створенню «мовної гри» на різних рівнях мови. Важливим завданням залишається розмежування понять «мовна гра», «гра слів» та «каламбур».

Термін «гра слів» та «каламбур» часто ототожнюються в лінгвістиці. Наприклад, О. Білоус відзначає, що ці поняття розглядаються як засоби художньої виразності, які функціонують у мові як жарти, створені на основі полісемії, омонімії та схожого звучання слів [3, с. 163]. Дослідник підкреслює, що поняття «гра слів» і «каламбур» підпорядковуються поняттю «мовна гра», яке виступає гіперонімом і трактується як явище, що розкриває здатність мови виконувати власні функції.

Гра слів — це особливий спосіб використання звукової, лексичної чи граматичної форми слів, а також частин слів, фразеологізмів і синтаксичних конструкцій для створення певних фонетико та семантико-стилістичних ефектів. Цей прийом базується на зіставленні, переосмисленні та обігранні близькозвучних або однозвучних мовних одиниць, що мають різні значення [1].

Чередниченко О.І. звужує поняття «гри слів», визначаючи його як «усвідомлене та цілеспрямоване маніпулювання експресивними ресурсами

мови, спрямоване на досягнення комічного ефекту» [27, с.162]. Експресивність каламбурів найбільш яскраво проявляється у жартах. Він зауважує, що «незважаючи на простоту змісту жартів, вони, будучи оформленими каламбуром, часто набувають відтінку легкої іронії з елементами філософії» і інколи досить складно пояснити, чому саме це було смішно.

Хоча поняття «гра слів», «каламбур» та «мовна гра» мають певні розбіжності в значеннях, у межах сучасної лінгвістики вони розглядаються як синонімічні, оскільки виконують схожі функції у мові та мовленні і здебільшого базуються на багатозначності слів [11, с. 140].

Механізми формування гри слів відрізняються за своєю структурою та частотою використання. Найпоширенішими засобами реалізації гри слів є омонімія та полісемія, а також інші прийоми, такі як розпад значення фразеологічних одиниць, гра з цифрами, фонетичне членування слів тощо [27]. Кожен із цих прийомів може поділятися на різні типи та характеризується використанням різних форм і значень слів, тому необхідно детально розглянути кожен із механізмів.

Полісемія, яка дозволяє словам мати різні лексичні значення залежно від контексту, широко використовується у грі слів завдяки здатності економити мовні ресурси. Вона дозволяє створювати ефективні конструкції, де один і той самий термін може мати різне значення, створюючи цікаві стилістичні ефекти.

Омонімія, яка передбачає зіставлення слів, що мають однакове звучання, але різні значення, також часто використовується у грі слів [15, с. 76]. Вона надає можливість для несподіваного зіткнення значень, що відкриває додаткові стилістичні можливості для мовних ігор.

Крім цього, існують і менш поширені механізми гри слів, такі як гра з цифрами або розпад ідіом чи фразеологічних одиниць. Також до таких механізмів належать використання паронімів, енантіосемантів, омоантонімів, десемантизація лексем, стилізація, контекстуалізація, а також використання okazionalizmів, які уточнюють значення слова, на основі якого вони були створені.

У нашому дослідженні ми використовуємо наступне визначення досліджуваного поняття. Гра слів у контексті кінодискурсу — це стилістичний прийом, що застосовується у діалогах, сценарних текстах або візуальних елементах кінофільму з метою створення комічного, іронічного або багатозначного ефекту [10, с. 117].

Цей прийом базується на маніпуляції звуковими, лексичними або граматичними характеристиками мови, що дозволяє надавати діалогам і сценам додаткової глибини або двозначності (див. Додаток В).

У кінодискурсі гра слів виконує функцію підсилення характеристики персонажів, акцентування ключових сюжетних моментів або формування додаткового рівня значення, який підвищує емоційний та інтелектуальний вплив на аудиторію.

Гра слів сприяє підсиленню характеристики персонажів, допомагаючи розкривати їхні індивідуальні особливості, мовні навички, культурний рівень або особистісні риси. Наприклад, у серіалі *The Simpsons* часто використовуються словесні ігри для підкреслення сатиричних аспектів шоу, як у випадку з ім'ям героя «*Homer Simpson*», що нагадує слово «*homer*», яке означає удар у бейсболі, а також відсилає до античного поета Гомера, створюючи таким чином подвійне значення.

Окрім того, гра слів дозволяє акцентувати ключові сюжетні моменти, підкреслюючи певні сюжетні повороти та додаючи додатковий смисловий шар або іронічний відтінок. Це допомагає залучити глядача до глибшого розуміння контексту та суті подій, що відбуваються на екрані. Наприклад, у серіалі *The Office* — Майкл Скотт часто використовує гру слів, які відображають його нерозуміння соціальних норм, як у випадку з фразою — «*That's what she said*», що одночасно є ігрою слів і культурним відсиланням.

Створення комічного ефекту є одним із найпоширеніших прийомів гри слів у кіно. Він досягається через лексичні двозначності, омонімічні збіги або несподівані мовні асоціації, які викликають сміх і допомагають розрядити напруження сцени. Наприклад, у фільмі *Pirates of the Caribbean* Джек Спарроу

використовує гру слів — «*Why is the rum gone?*», «*Rum*» тут звучить як «*room*», що додає комічного ефекту ситуації.

Гра слів у кіно також сприяє формуванню культурних та соціальних контекстів. Вона часто спирається на культурні або соціальні реалії, що робить її значущою для певної аудиторії [16]. Наприклад, у фільмі *Airplane* є сцена, де персонаж каже — «*Surely you can't be serious*». Інший відповідає — «*I am serious... and don't call me Shirley*». Це створює комічний ефект завдяки двозначності слова «*surely*» і супроводжується серйозними виразами облич, що підсилює гумор.

Гра слів може також поглиблювати семантичне навантаження діалогів, додаючи їм багатозначності та змушуючи глядача замислитися над прихованими значеннями або алюзіями [18]. Це створює складні текстові структури, які вимагають від аудиторії інтерпретації. Наприклад, у фільмі *Inception* використовується гра слів на рівні назви фільму, де «*Inception*» означає не лише початок, але й акт вставлення ідеї в свідомість, що поглиблює зміст усього фільму.

Важливою особливістю гри слів у кіно є забезпечення зв'язку між візуальним і вербальним рівнями. Часто гра слів супроводжується візуальними елементами, які підсилюють або контрастують зі сказаним. Це дозволяє створювати більш насичені та багатошарові комунікативні ситуації, де зміст передається не тільки через текст, але й через візуальні метафори та символи.

Згідно з цим, гра слів у кіно є багатофункціональним інструментом, який сприяє поглибленню змісту, підвищенню емоційного впливу та створенню виразних діалогів. Що дозволяє режисерам і сценаристам реалізовувати творчі задуми та формувати оригінальний кінематографічний дискурс.

1.2. Субтитрування — особливості поняття

Субтитрування є ключовим аспектом аудіовізуального перекладу, що забезпечує можливість глядачам сприймати діалоги іноземною мовою, одночасно отримуючи їхній переклад на рідну мову.

Субтитри у кіно та серіалах — це текстові елементи, які відображають переклад діалогів або інших звукових компонентів на екрані, синхронізованих із аудіовізуальним контентом. Вони забезпечують глядачам можливість розуміти зміст фільму або серіалу, що демонструється мовою, відмінною від їхньої рідної [2, с. 48]. Субтитри є важливим інструментом міжкультурної комунікації, оскільки вони передають не лише зміст, але й культурні нюанси, інтонації та контекстні відтінки, необхідні для повного розуміння аудіовізуального матеріалу [3].

Для досягнення ефективності субтитри повинні відповідати вимогам читабельності, точності перекладу та лаконічності, забезпечуючи при цьому комфортне сприйняття контенту глядачами без відволікання від візуального ряду [6]. Наприклад — «*It's raining cats and dogs*» може бути перекладено як «Лле як з відра», що зберігає контекст, хоча прямий переклад не був би зрозумілим.

Субтитрування — це спосіб представлення текстового перекладу на екрані під час відтворення кінопродукції мовою оригіналу, забезпечуючи точну відповідність діалогам акторів на екрані [29]. Згідно з твердженням Х. Діас-Сінтаз і Г. Андерман, успішні субтитри повинні бути практично непомітними для глядача. Досягнення цієї «непомітності» вимагає відповідності субтитрів вимогам читабельності та максимальної лаконічності [34].

Субтитри виникли як «написи», які використовувалися на початкових етапах розвитку кінематографу для передачі діалогів акторів глядачам. Текст друкувався на картоні, потім знімався на плівку і вмонтовувався між кадрами фільму. Ці написи вже мали деякі риси, схожі на сучасні субтитри, вони прагнули передати повну думку та використовували розділові знаки, такі як три крапки, щоб позначити незакінчене речення, полегшуючи процес читання.

Субтитрування набуло статусу провідного підходу перекладу не лише завдяки фінансовій вигоді — цей метод є більш вигідним і простим у реалізації, але також через те, що в країнах, де субтитри популярні, глядачі надають перевагу збереженню автентичності оригінального продукту [29, с. 201].

Під час перегляду фільму або серіалу аудиторія постійно відчуває «іноземність» та автентичність перекладеного контенту, оскільки має можливість слухати оригінальні діалоги. Наприклад, англійське «*Break a leg!*» може бути перекладено як «Ні пуху, ні пера!», що відображає культурний еквівалент побажання удачі (див.табл.1.1). Ще однією перевагою субтитрів є можливість слухати оригінальні діалоги іноземною мовою, що створює відмінні умови для покращення знань цієї мови.

Таблиця 1.1

Критерії для створення та розміщення субтитрів

Назва	Характеристика
Розташування субтитрів	Субтитри завжди розташовуються в нижній частині екрану, зазвичай по центру, або в окремих випадках у лівому нижньому куті.
Кількість рядків тексту	Текст субтитрів обмежується двома рядками, щоб уникнути перекриття зображення.
Кількість символів у рядку	У рядку субтитрів зазвичай розміщується не більше 40 символів, щоб забезпечити можливість швидкого прочитання тексту глядачем.
Синхронізація з репліками персонажів	Субтитри мають бути синхронізовані з репліками персонажів, тобто з'являтися і зникати в момент, коли персонаж вимовляє відповідні слова.
Виділення інтонації курсивом	У тексті субтитрів слова, що підкреслюють інтонацію, можуть виділятися курсивом.
Передача важливої інформації та врахування аудіоелементів	Перекладач має передавати всю важливу інформацію для глядача, включаючи пісні та фонові звуки, які створюють атмосферу фільму.

Джерело: створено на основі [12], [19]

За словами Аліне Ремаель, субтитрування має кілька ключових аспектів, що визначають його значення в сучасному медійному просторі. Субтитри зберігають мовну автентичність, дозволяючи глядачам відчути всі нюанси акторської гри, включаючи акценти, діалекти та емоційні відтінки голосу [34]. Це особливо важливо для іноземних фільмів і телевізійних шоу, де мова оригіналу відіграє ключову роль у створенні кінематографічного досвіду.

Субтитри також виконують важливу функцію у міжкультурному розумінні, передаючи не лише буквальне значення слів, але й культурний контекст, закладений у діалозі. Перекладачі часто адаптують культурні реалії,

ідіоми та гумор, щоб забезпечити правильне розуміння глядачами з різних культурних середовищ.

Окрім цього, субтитри можуть слугувати ефективним освітнім інструментом, допомагаючи тим, хто вивчає мову, покращити свої навички аудіювання та розуміння тексту. Вони сприяють асоціації вимовлених слів з їх письмовою формою, що допомагає засвоювати словниковий запас і освоювати мову.

У сучасному глобалізованому світі субтитри стимулюють глобальну комунікацію та обмін ідеями, дозволяючи долати мовні та географічні кордони. Вони дають можливість творцям і оповідачам досягати різноманітної міжнародної аудиторії. Субтитри забезпечують збереження оригінальної звукової доріжки, що дозволяє глядачам насолоджуватися музикою та звуковими ефектами так, як це було задумано творцями, підсилюючи загальний емоційний вплив контенту.

1.3. Труднощі перекладу гри слів

Гра слів виконує кілька ключових функцій у тексті, сприяючи його структурній цілісності та семантичній глибині. Вона забезпечує зв'язність, об'єднуючи різні елементи та створюючи логічну послідовність між ними.

Цей прийом також слугує сигналом для аудиторії, підказуючи про наявність жарту, що полегшує його сприйняття. Одночасно гра слів надає жартам виразності й співзвуччя, підсилюючи емоційний вплив. Останньою функцією є досягнення комічного ефекту, що додає тексту динаміки та робить його більш захопливим і веселим.

Переклад гри слів є надзвичайно складним завданням, обумовленим особливою природою взаємозв'язку форми та значення в кожній мові. Складнощі, які виникають при перекладі гри слів, пов'язані з кількома важливими аспектами.

Перш за все, специфіка гри слів полягає в тому, що вона часто базується на протиставленні двох або більше виразів, які мають різні значення, але

однакову чи подібну форму [39, с. 26]. Це може бути зумовлено явищами паронімії (подібність звучання слів), омонімії (однакове звучання слів з різними значеннями) або полісемії (багатозначність одного слова). Наприклад, у серіалі *Brooklyn Nine-Nine* Джейк Перельта використовує фразу — «*Title of your sex tape*» у різних ситуаціях, граючи на двозначності висловлювання, що викликає комічний ефект. Через такі мовні явища гра слів створює ефекти, які є надзвичайно складними для відтворення в іншій мові.

Другою важливою причиною труднощів є унікальність мовних структур кожної окремої мови. Кожна мова має власні специфічні поєднання форми та значення, що ускладнює переклад гри слів. Формальна схожість і семантична розбіжність, які є характерними для певної мови, можуть бути неможливими для відтворення в іншій мові, що створює додаткові труднощі для перекладача [39]. Це видно, наприклад, у серіалі *The Office*, де персонаж Майкл Скотт використовує гру слів «*That's what she said*» у багатьох ситуаціях, що створює подвійний сенс. Перекласти цей вислів, зберігаючи оригінальний гумор, часто буває надзвичайно складно.

Неперекладність гри слів може навіть використовуватися як критерій для визначення справжньої гри слів, відрізняючи її від простих дотепів або риторичних засобів. У цьому контексті неперекладність гри слів розкриває перед дослідниками цікаві теоретичні й навіть філософські перспективи щодо природи мови і перекладу.

Існує кілька прийомів, які перекладачі можуть застосовувати для перекладу гри слів залежно від конкретної ситуації. Перший підхід полягає у збереженні гри слів у перекладі шляхом підбору аналогічної гри слів у мові перекладу [24].

Іншим методом є жертва грою слів заради збереження лише смислового значення. Наприклад, у серіалі *How I Met Your Mother* — Барні використовує гру слів — «*It's going to be legen — wait for it — dary!*». Передача цього гумору в іншій мові вимагає особливої майстерності від перекладача, оскільки ефект побудований на розриві слова «*legendary*», що підсилює комічний ефект.

Третій підхід передбачає використання іншого риторичного засобу для досягнення аналогічного ефекту. У деяких випадках гра слів може бути просто опущена, якщо її переклад неможливий [25, с. 100].

Важливим також є питання наявності оригінального тексту поруч із перекладом. Якщо текст оригіналу доступний для читача мови перекладу, це може вплинути на рішення перекладача щодо збереження або адаптації гри слів. У таких випадках можливість читача самостійно порівняти оригінал із перекладом може змінити підхід до перекладу гри слів.

При перекладі гри слів перекладач може зіткнутися з кількома типовими помилками, які негативно впливають на якість перекладу і здатність передати оригінальний зміст та ефект гри слів. Однією з найпоширеніших помилок є втрата змісту або подвійного значення слів чи виразів, використаних в оригінальному тексті [25]. Це може статися, коли перекладач зосереджується лише на одному з можливих значень слова, ігноруючи або упускаючи інше, що призводить до спрощення тексту та втрати оригінального задуму автора.

Існує також ризик неправильного підбору еквівалентів у мові перекладу. Перекладач може обрати слово або вираз, що формально відповідає оригіналу, але не передає того ж комічного або стилістичного ефекту. Це може призвести до зміни або втрати настрою, стилю або навіть змісту тексту [24].

Згідно з цим, успішний переклад гри слів вимагає від перекладача не лише лінгвістичної компетенції, але й глибокого розуміння культурних і контекстуальних аспектів, творчого підходу та здатності адаптувати текст відповідно до особливостей мови перекладу.

1.4. Методи перекладу гри слів у субтитрах

У сучасних умовах розвитку аудіовізуального контенту переклад субтитрів стає надзвичайно важливим елементом, що забезпечує доступ до інформації для різноманітних аудиторій. Особливе значення має переклад гри слів, яка є складним завданням через необхідність збереження як смислового, так і стилістичного наповнення оригіналу. Використання лексичних

трансформацій у перекладі субтитрів дозволяє передати не лише зміст, але й комічний або емоційний ефект, що сприяє повноцінному сприйняттю аудиторією задуму авторів.

П. М. Бокова пропонує такі методи перекладу гри слів, як опущення, компенсація та калькування [5, с. 53]. Дослідниця зазначає, що компенсацію та калькування можна віднести до часткового типу перекладу, оскільки при їх застосуванні перекладач часто змушений йти на певні поступки для досягнення адекватного перекладу. Наприклад, він може передати гру слів, замінивши образність, пожертвувавши змістом або змінивши його.

Вибір конкретного методу залежить від того, що перекладач вважає пріоритетним — зміст чи форму. Часто перекладачеві доводиться поступатися змістом, особливо в поезії, де звукова форма має вирішальне значення, і зміна контексту є допустимою. Проте коли основним є зміст, перекладач повинен більше уваги приділяти формі [22]. Він може створити власну гру слів, виходячи з вимог контексту, або адаптувати існуючу, використовуючи синоніми, антоніми, трансформуючи частини слова або змінюючи побудову речення.

Якщо автор тексту в оригіналі висміює певні дії персонажа, то в перекладі гра слів також повинна служити цій меті, навіть якщо для цього використовуються інші слова, які не є еквівалентами оригінальних лексичних одиниць. Такий метод перекладу називається заміною або компенсацією.

Компенсація може бути частковою або повною. П. М. Бокова пояснює, що часткова компенсація передбачає зміну одного з елементів гри слів, якщо його неможливо передати мовою перекладу [5]. Повна компенсація використовується, коли жоден із ключових елементів гри слів не може бути збережений. Через відсутність еквівалентності між мовами калькування застосовується рідше, ніж компенсація, особливо при перекладі з неспоріднених мов.

Якщо жоден із двох вищезгаданих методів перекладу не є можливим у конкретному контексті, перекладачеві не залишається нічого іншого, як

повністю відмовитися від використання гри слів. У такому випадку пропонується здійснити буквальний переклад, якщо відсутність гри слів не порушить логіку та зміст розповіді, або ж пояснити ігровий елемент за допомогою приміток, хоча останній спосіб дедалі рідше використовується перекладачами.

Таблиця 1.2

Класифікація методів перекладу гри слів за Л. Вітгенштайном

Назва	Характеристика
Генералізація	Замінюється видовий термін на родовий. Використовується для узагальнення поняття, коли неможливо точно передати специфічне значення слова в мові перекладу.
Заміна	Застосовується, коли в мові перекладу існує відповідник за змістом, здатний замінити оригінальний термін без втрати значення. Забезпечує смислову відповідність.
Смисловий розвиток	Передбачає заміну словникового відповідника логічно пов'язаними лексемами. Використовується для передачі змісту через асоціативні лексеми, а не через прямий переклад.
Транскрипція	Передача слів за допомогою знакової системи мови перекладу з урахуванням їх вимови в мові оригіналу. Часто застосовується для власних назв і специфічних термінів.
Калькування	Буквальний переклад складних та складених слів, що дозволяє зберегти структуру оригінального терміну, перекладаючи його частини дослівно.
Описовий переклад	Полягає в передачі значення слова або виразу через детальний опис, коли буквальний переклад неможливий або призвів би до втрати змісту.

Джерело: створено на основі [4]

У перекладі гри слів у субтитрах кіно використання різних лексичних трансформацій є важливим інструментом для збереження як змісту, так і комічного або стилістичного ефекту оригіналу. Ці методи дозволяють адаптувати текст до культурних особливостей аудиторії, забезпечуючи при цьому максимально точну передачу авторського задуму (див.табл.1.2).

Метод генералізації полягає у заміні видового терміну на родовий, що дозволяє узагальнити поняття, коли специфічне значення слова в оригіналі неможливо точно передати мовою перекладу [4]. Наприклад, у серіалі *The Big Bang Theory* персонаж Шелдон Купер каже — «*I am the Darth Vader of theoretical physics*». Оскільки конкретне порівняння з Дартом Вейдером може бути незрозумілим для глядачів, не знайомих із персонажем, в українському

перекладі це може бути перетворено на «Я – темний володар теоретичної фізики», що узагальнює порівняння та зберігає зміст.

Метод заміни використовується, коли в мові перекладу існує змістовний відповідник, здатний замінити оригінальний термін без втрати значення [23]. Це дозволяє зберегти смислову відповідність, адаптуючи текст до іншої лексичної системи. Наприклад, у серіалі *The Office* персонаж Майкл Скотт часто використовує фразу «*That's what she said*», яка є каламбуром і має подвійний зміст. В українських субтитрах цю фразу можна перекласти як «Так вона й сказала», що зберігає комічний ефект і подвійне значення оригіналу.

Смисловий розвиток передбачає заміну словникового відповідника логічно пов'язаними лексемами. Цей метод особливо ефективний, коли прямий переклад неможливий або не відповідає контексту [17, с. 102]. Наприклад, у серіалі *How I Met Your Mother* персонаж Барні Стінсон часто використовує фразу «*Suit up!*» — його заклик одягати костюм. В українському перекладі цю фразу можна трансформувати у «Одягайся як треба!», що передає зміст і заклик до дії, зберігаючи комічний ефект.

Транскрипція передбачає передачу слів за допомогою знакової системи мови перекладу, враховуючи їх вимову в оригіналі. Цей метод часто використовується для власних назв і специфічних термінів [4]. Наприклад, у серіалі *Stranger Things* персонаж Дастін часто називає свій улюблений комп'ютерний клуб «*The Hellfire Club*». У субтитрах це можна транскрибувати як «Геллфайр Клаб», що зберігає оригінальну назву клубу, дозволяючи глядачам впізнати посилання на цей вигаданий клуб, з мінімальними змінами для адаптації до української мови.

Калькування — це буквальный переклад складних та складених слів, що використовується для збереження структури оригінального терміну в перекладі [4]. Наприклад, у серіалі *Breaking Bad* Вальтер Вайт називає свою лабораторію «*meth lab*», що може бути дослівно перекладено в субтитрах як «метлаб», зберігаючи структуру та значення оригінального терміну.

Описовий переклад полягає у передачі значення слова або виразу через детальний опис, коли буквальний переклад неможливий або призвів до втрати змісту. Наприклад, у серіалі *Sherlock* персонаж Шерлок Холмс каже — «*Brainy's the new sexy*». Оскільки ця гра слів побудована на каламбурі, що може бути складно передати дослівно українською, в українських субтитрах її можна перекласти як «Розумність – новий сексуальний тренд», що пояснює гру слів і зберігає її зміст [28].

П.М. Бокова визначає три основні методи перекладу гри слів: опущення, компенсацію та калькування. Опущення полягає у повному виключенні гри слів з тексту, при цьому переклад здійснюється простим способом. Компенсація передбачає заміну неперекладеного елемента оригіналу іншим, здатним компенсувати втрату інформації та зберегти вплив на читача. Калькування ж полягає в дослівному перекладі слова або виразу, при якому значущі частини оригіналу зберігаються та копіюються засобами рідної мови [5].

Ці методи перекладу демонструють гнучкість і креативність, необхідні для адекватної передачі гри слів у субтитрах. Кожен із них дозволяє адаптувати оригінальний текст до української аудиторії, зберігаючи основний зміст та комічний ефект, враховуючи культурні та мовні особливості перекладу.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДУ ГРИ СЛІВ В АМЕРИКАНСЬКОМУ СИТКОМІ «ДРУЗІ»

2.1. Особливості перекладу гри слів в кінематографічній індустрії

Переклад гри слів у кінематографі є складним завданням, яке вимагає від перекладача не лише глибоких знань мовних та культурних особливостей, але й розуміння специфіки кінотексту. Гра слів, як важливий елемент гумору та художнього вираження, часто використовується для створення багатозначного змісту. Однак передача цих елементів у субтитрах стикається з багатьма труднощами через обмеження щодо кількості символів та часу, що вимагає застосування різних перекладацьких стратегій для збереження оригінального ефекту.

Одним із найпоширеніших прийомів у кінематографі є використання гри слів, яка дозволяє створювати глибинний зміст і гумористичні ефекти через поєднання слів із різних сфер життя. Гра слів у кіно стала невід'ємною частиною естетики та культури кіномистецтва, продовжуючи дивувати глядачів своїми несподіваними та оригінальними варіантами виконання [25].

Кінодискурс можна класифікувати на монологічний та діалогічний залежно від кількості учасників кінодіалогу [26]. О.І. Гридасова підкреслює, що кінодискурс є унікальним типом дискурсу, який визначається його комунікативною природою та соціально-культурним значенням. Крім того, кінодискурс має здатність впливати на аудиторію, змінюючи її сприйняття та нав'язуючи певні моделі поведінки, а також формуючи світоглядні установки [9].

С. Козлофф зазначає, що діалог у кіно та діалог у природній мові не можна вважати ідентичними. У кіно діалог може прагнути імітувати природну мову, але тільки до певної межі. Головна різниця між цими явищами полягає в тому, що кінодіалог спрямований на передачу інформації глядачеві, тоді як у природній комунікації співрозмовники не акцентують увагу на вже відомій інформації. В результаті, у кіно слова мають подвійний ефект [30].

Гра слів в анімаційних комедіях проявляється через різноманітні повтори на лексичному рівні. Ці елементи знаходять своє вираження в ампліфікації, жартівливих дефініціях та перифразах [33]. У сучасних англійських анімаційних комедіях вербальний компонент відіграє ключову роль у створенні гумористичних ефектів. Мовностилістичні засоби та прийоми, що використовуються, є дуже різноманітними і потребують подальшого вивчення та аналізу на фонетичному, морфологічному та синтаксичному рівнях.

Класифікація М. Оффорда пропонує шість основних стратегій перекладу гри слів, що можуть бути застосовані перекладачем. Одна з них полягає в повному ігноруванні мовної гри, що використовується у випадках, коли її передача неможлива або не має суттєвого значення для тексту [41].

Інша стратегія передбачає наслідування техніки реалізації мовної гри, використаної в оригіналі, що дозволяє зберегти стилістичний та художній ефект. Ще один підхід полягає в перекладі з акцентом на первинне або поверхнєве значення слів, тоді як інший спрямований на збереження другорядного, основного значення.

Існує стратегія перекладу із збереженням обох значень, що є ідеальним, але часто складним завданням. Остання стратегія передбачає створення нової мовної гри, що відповідає культурним особливостям цільової аудиторії, зберігаючи при цьому гумористичний та стилістичний ефект оригіналу.

Оскільки наше дослідження зосереджене на аналізі перекладу гри слів у субтитрах серіалів, важливо звернути увагу на класифікацію, запропоновану Г. Готлібом. Ця класифікація охоплює кілька підходів до перекладу, зокрема дослівний переклад, незалежно від того, чи зберігається гра слів, та адаптацію, що дозволяє зберегти її у перекладі [36].

Розглядаються варіанти повної заміни, при якій гра слів втрачається, і використання прийому опущення для звільнення місця для подальшого тексту. Остання стратегія передбачає вставку гри слів у інші текстові позиції, де це можливо [36]. Ця класифікація надає практичні підходи до вирішення проблеми збереження гри слів у процесі субтитрування.

При використанні прийому опущення гра слів повністю виключається, і переклад тексту на іншу мову здійснюється за допомогою простого перекладу. Звісно, такі зміни в семантичній основі гри слів у мові оригіналу, а також передача її змісту в так званій «безгрісловій» формі призводять до певних втрат [31].

Однак перекладач має надійний інструмент для компенсації цих втрат – прийом компенсації, який є засобом досягнення еквівалентності перекладу на рівні всього тексту. Компенсація розглядається як заміна неперекладеного елемента оригіналу аналогічним або іншим елементом, здатним відшкодувати втрату інформації і забезпечити аналогічний вплив на читача.

Калькування, у свою чергу, передбачає переклад слова або виразу за допомогою засобів рідної мови, де кожна значуща частина оригіналу буквально перекладається та зберігає своє місце в перекладі так само, як і в оригіналі.

П. Бокова зазначає, що у різних типах текстів гра слів функціонує по-різному — у деяких гумористичних оповіданнях, жартах, мініатюрах гра слів може виконувати лише розважальну функцію і бути необразливою, тоді як в інших випадках вона може використовуватися як засіб критики, слугуючи для вираження негативної оцінки [5].

Карпенко дійшов висновку, що під час роботи з будь-яким текстом перекладач прагне забезпечити повний переклад, який охоплює як зміст, так і образність тексту. Проте, коли йдеться про гру слів, досягти такого перекладу майже неможливо [8].

Переклад гри слів у субтитрах кіно представляє собою особливий виклик, що вимагає від перекладача не лише глибокого знання мови оригіналу та мови перекладу, але й розуміння специфіки субтитрування як форми аудіовізуального перекладу. Однією з ключових особливостей є необхідність стислості — субтитри обмежені кількістю символів і повинні відповідати ритму діалогу на екрані, що суттєво обмежує можливість збереження усіх семантичних і стилістичних відтінків гри слів [32].

Одним із важливих аспектів перекладу гри слів у субтитрах є необхідність адаптації гри слів до культурних і мовних реалій цільової аудиторії. Часто ігрові елементи мови, такі як омоніми, каламбури, або культурні референції, не мають прямих відповідників у мові перекладу. У таких випадках перекладач може використовувати прийом компенсації, вводячи гру слів у інші частини діалогу або адаптуючи текст так, щоб зберегти загальний комічний або драматичний ефект.

Ще одна особливість полягає у необхідності врахування візуальної складової кіно. Оскільки субтитри накладаються на відеоряд, вони не повинні відволікати глядача від візуального сприйняття сцени. Це вимагає від перекладача лаконічності та вміння передати змістовні аспекти гри слів максимально ефективно, зберігаючи при цьому плавність сприйняття субтитрів.

Уникнення втрат у субтитрах є складним завданням через обмеження щодо кількості символів і часу. Проте існують стратегії, що дозволяють мінімізувати ці втрати. Однією з таких стратегій є адаптація до культурних реалій, коли гра слів, заснована на культурних або мовних особливостях, змінюється таким чином, щоб відповідати культурному контексту цільової аудиторії [1]. Це може включати заміну специфічних для оригінальної культури виразів на аналогічні в культурі цільової мови, зберігаючи при цьому загальний ефект або значення.

Іншою стратегією є використання синонімів або альтернативних мовних засобів, які дозволяють зберегти семантичне навантаження гри слів, що може бути втрачено при дослівному перекладі. Це забезпечує передачу змісту та емоційного впливу оригіналу, навіть якщо сама гра слів не зберігається.

Важливим прийомом також є залучення контексту, що дозволяє передати зміст або ефект гри слів через додаткову інформацію в субтитрах або використання контексту з інших частин фільму. Це сприяє тому, що глядач може зрозуміти задум перекладу без прямого використання гри слів.

Крім того, мінімізація кількості тексту є ефективною стратегією. Використання коротких, але інформативних фраз дозволяє передати основний

зміст і зберегти увагу глядача на візуальному ряді фільму. Лаконічний текст може бути більш результативним, ніж спроба дослівно передати гру слів, яка може виявитися незрозумілою або занадто довгою для субтитрів [35].

Згідно з цим, переклад гри слів у кінематографі є складним завданням, що вимагає від перекладача креативного підходу та глибокого розуміння мовних і культурних особливостей. Використання стратегій, таких як компенсація, адаптація до культурного контексту та мінімізація тексту, допомагає зберегти змістовне та емоційне навантаження, що є критично важливим для адекватного сприйняття субтитрів.

2.2. Сутність ситкому та сюжетні особливості серіалу «Друзі»

Ситком як жанр телесеріалу вирізняється своєю здатністю поєднувати комедійні елементи з реалістичними сюжетами, що відображають повсякденне життя. Серіал «Друзі» є яскравим прикладом такого підходу, де взаємодія між персонажами, їхні життєві виклики та гумор створюють захопливу і впізнавану атмосферу. Завдяки ретельно продуманим сюжетним лініям, багатогранним героям і майстерній грі слів, «Друзі» здобули широке визнання та залишаються одним із найвпливовіших проєктів в історії телебачення.

Телесеріал за загальним визначенням є художнім або документальним кіновиробом, що складається з великої кількості епізодів, призначених для показу на телебаченні. Кожен епізод виступає як окрема, майже завершена історія, що є частиною більшої розповіді та має власне продовження [38].

Популярність телесеріалів також обумовлена їхньою різноманітністю. У сучасних умовах кожен глядач може знайти серіал на свій смак, будь то фантастика, детектив, драма або комедія [37]. Серіали комедійного жанру, зокрема ситуаційні комедії, стають дедалі популярнішими, оскільки вони розраховані на широку аудиторію. Не дивно, що протягом багатьох років ситуаційна комедія залишається домінуючим жанром на телебаченні.

Ситуаційна комедія, або ситком, є комедійним телевізійним серіалом з постійними основними персонажами та стабільним місцем дії. Вперше

ситуаційні комедії з'явилися на радіо в США у 1920-х роках, а в 1970-х роках цей жанр майже повністю перейшов на телебачення. У цьому жанрі головна увага приділяється комічному зображенню повсякденного життя, побутових проблем і сімейних ситуацій [13]. Водночас жанр ситуаційної комедії не завжди точно відображає реалії суспільства, інколи навіть спотворюючи або перебільшуючи соціальні проблеми, характерні для періоду створення ситкому.

Згідно з думкою М. Генрі, привабливість ситуаційних комедій полягає в їх здатності бути веселішими за повсякденне життя, водночас зберігаючи певний рівень реалістичності [37]. Завдяки цьому ситками наповнюють буденність переконливою алегоричною силою. Вони створюють у глядачів враження, що всі труднощі можна подолати за допомогою дотепності та гумору протягом короткого проміжку часу. За словами Б. Мілса, прагнення ситкомів розважати глядачів за допомогою гумору — це саме те, що виділяє їх серед інших жанрів.

Зазвичай ситком складається з епізодів тривалістю близько 30 хвилин. У цьому жанрі сюжет зосереджується навколо постійних персонажів і розгортається в одній і тій самій локації. Події кожного епізоду підходять до логічного завершення, тобто все, що відбувається, зазвичай пояснюється, а всі конфлікти і проблеми вирішуються до кінця серії.

Раніше ситками знімалися перед живою аудиторією, в прямому ефірі або на записі, що додає елемент метадрами («руйнування четвертої стіни» — тобто стирання межі між вигаданим світом і його глядачами), оскільки сміх записувався (а іноді й накладався), і аудиторія усвідомлювала, що спостерігає за виступом, який містить комічні елементи [14].

Однією з найважливіших особливостей структури ситкому є те, що, переживши різні ситуації і загрози змін, усе повертається до свого початкового стану. Щасливий фінал є одним із ключових елементів комедії, згідно з думками багатьох теоретиків комічного [37].

Будучи особливим жанром кінематографу, ситуаційна комедія має ряд характерних ознак. Структура ситкомів чітко визначена. Кожен епізод

складається з двох або трьох актів і починається з тизера, який представляє собою перші кілька хвилин серіалу перед основними титрами. Головна мета тизера — залучити глядачів до перегляду серії.

У першому акті розвиваються дві сюжетні лінії — основна, що включає головних персонажів, і другорядна, де залучені менш значущі герої. Між першим і другим актом обов'язково йде рекламний блок. У другому акті проблеми головних героїв загострюються, але обидві сюжетні лінії зрештою знаходять своє логічне завершення. Після другого акту знову слідує рекламний блок, а потім і тег — коротка сцена перед фінальними титрами, тривалістю 2-3 хвилини, що має на меті викликати сміх у глядачів.

Однією з характерних рис ситуаційних комедій є звуковий супровід, який підкреслює завершення однієї сцени і початок наступної. Важливим елементом ситкомів є паузи для сміху. Після кожного жарту є точно визначений час, протягом якого персонажі нічого не говорять і не здійснюють жодних дій.

Ситками мають кілька характерних особливостей, які роблять цей жанр унікальним. Однією з ключових рис є те, що до початку розповіді персонажі не були знайомі один з одним, і саме в пілотній серії формується основний склад героїв. Ці персонажі стають центральною частиною серіалу, і їхні взаємодії визначають розвиток подій [14]. Залежно від того, хто є центром сюжету, ситками можна розділити на дві основні категорії.

Перша категорія включає ситками, побудовані навколо головного героя. У таких серіалах центральна роль належить одному з найбільш яскравих або відомих персонажів, і велика частина жартів та подій пов'язана з його діями. Наприклад, у серіалі «Клініка» («Scrubs») основна увага зосереджена на персонажі Джона Доріана, і багато гумористичних ситуацій виникають завдяки його унікальному погляду на життя.

Друга категорія охоплює ситками, де сюжет будується на взаємодії акторського ансамблю. У таких серіалах всі персонажі мають рівнозначну важливість, і головна увага приділяється загальному враженню та динаміці їхніх стосунків. Прикладом можуть бути серіали «Як я зустрів вашу маму»

(«How I Met Your Mother») та «Офіс» («The Office»), де кожен персонаж робить свій внесок у загальний комедійний ефект, створюючи багатогранний і різноманітний сюжет [14].

успішної реалізації телевізійного проєкту, який справив значний вплив на світову попкультуру. Ідея виникла у Девіда Крейна та Марти Кауффман, які вже мали досвід роботи в телевізійній індустрії. Перші кроки до створення «Друзів» були зроблені після завершення роботи над іншим проєктом під назвою «Family Album», що не здобув успіху. Враховуючи попередні невдачі, Крейн і Кауффман вирішили зосередитися на тематиці, близькій для них самих — життя молодих людей у великому місті [28].

Початкова концепція серіалу полягала в ідеї групи друзів, які підтримують один одного у складних життєвих ситуаціях. Проєкт спочатку мав назву «Insomnia Cafe», що підкреслювало роль кафе як основного місця зустрічей та обговорень персонажів. Однак пізніше назва була змінена на «Friends Like Us», а зрештою скорочена до лаконічного «Friends», що акцентувало головну тему серіалу — дружбу.

Сценарій серіалу розроблявся з особливою увагою до діалогів та комедійних елементів. Крейн і Кауффман прагнули створити серіал, який би відображав не лише комічні, але й емоційні аспекти життя молодих людей. Сценарії кожного епізоду проходили кілька етапів редагування, щоб забезпечити високу якість діалогів і жартів. Важливу роль відігравала увага до деталей, що дозволило створити багатогранних персонажів.

Ключовими локаціями серіалу стали квартира Моніки і Рейчел, квартира Джої і Чендлера, а також кафе «Central Perk». Ці місця були спеціально спроектовані для того, щоб відтворити атмосферу Нью-Йорка та створити відчуття затишку і близькості серед друзів. «Central Perk» стало знаковим місцем не лише для персонажів, але й для глядачів, які асоціювали його з дружньою атмосферою.

Формат серіалу дотримувався класичної структури ситкому з епізодами тривалістю 22-24 хвилини. Кожен епізод мав окрему сюжетну лінію, водночас

будучи частиною загальної розповіді, що розгорталася протягом усього серіалу. Часто епізоди закінчувалися на гумористичній ноті, що підсилювало емоційний зв'язок із глядачами.

Серіал мав величезний фінансовий успіх. Зі зростанням популярності актори почали отримувати безпрецедентні гонорари, що сягали одного мільйона доларів за епізод. Серіал вплинув на модні тенденції, мову, а також соціальні норми, ставши символом цілої епохи. Наприклад, зачіска Рейчел, яку носила Дженніфер Еністон, стала однією з найпопулярніших серед жінок у 1990-х роках.

«Друзі» виходили на екрани протягом десяти сезонів з 1994 по 2004 рік, загалом було знято 236 епізодів. Попри величезну популярність, творці серіалу вирішили завершити його на піку успіху, забезпечивши позитивний і завершений фінал, що залишив у глядачів тривале враження. Таким чином, історія створення серіалу «Друзі» є прикладом успішної реалізації телевізійного проєкту, що поєднав ретельно продуману концепцію, талановиту акторську гру, якісний сценарій та міцний зв'язок із глядачами, забезпечивши йому довготривалий успіх та вплив на попкультуру.

Серіал розповідає про життя шести друзів — розпещеної «татусевої доньки» Рейчел Грін, педантичної та охайної кухарки Моніки Геллер, офісного працівника Чендлера Бінга, актора Джої Тріббіані, який має пристрасть до їжі і сексу, розлученого палеонтолога Роса Геллера, а також масажистки-хіпі та співачки Фібі Буффе.

Навколо цієї дружньої компанії розгортається безліч різноманітних історій — друзі переживають романтичні стосунки, сваряться та миряться. Хоча вони часто стикаються з серйозними викликами, їхній гумор залишається незмінно блискучим, і вони завжди знаходять можливість пожартувати.

На початку серіалу Рейчел залишає свого нареченого прямо біля весільного вівтаря та переїжджає до своєї шкільної подруги Моніки, з якою вони не бачилися багато років. Вони живуть у квартирі навпроти оселі Чендлера та Джої. До цієї четвірки приєднуються брат Моніки, Рос (який

щойно пережив розлучення зі своєю дружиною, яка виявилася лесбійкою), і Фібі — колишня сусідка Моніки, яка не має постійної роботи.

Після того як Рейчел покинула нареченого, вона вирішує розпочати самостійне життя і відмовитися від фінансової підтримки батька. Почавши працювати офіціанткою в кав'ярні, вона поступово будує кар'єру у світі моди, піднімаючись від молодшого асистента у відділі закупівель в універмазі «Bloomingdale» до керівника відділу мерчандайзингу в компанії «Ральф Лорен».

Моніка на початку серіалу стикається з кар'єрними труднощами, але згодом досягає успіху, ставши шеф-кухарем у престижному ресторані. Чендлер, спершу працюючи в сфері статистики, відкриває для себе рекламний бізнес. Джої зі змінним успіхом знімається в різних телесеріалах і рекламі, грає в театрі та кіно, а найвищим досягненням його кар'єри стає роль доктора Дрейка Раморе в популярному серіалі «Дні нашого життя». Рос, як палеонтолог, спочатку працює в музеї, а згодом стає викладачем в університеті. Фібі заробляє на життя, працюючи масажисткою та виконуючи свої оригінальні пісні під гітару.

Основною сюжетною лінією серіалу є романтичні стосунки Роса та Рейчел, які постійно змінюються — вони то сходяться, то розлучаються. Рос давно закоханий у Рейчел, але вона довгий час не звертала на нього уваги. Їхні стосунки переходять від пристрасної любові до неприязні. Випадково Рейчел вагітніє від Роса і народжує дочку Емму.

Тільки в кінці серіалу пара вирішує більше не розлучатися. Починаючи з четвертого сезону, важливою сюжетною лінією стають стосунки Чендлера і Моніки. Інші персонажі теж шукають своїх супутників життя. У фіналі серіалу Чендлер і Моніка одружуються, Фібі також знаходить своє щастя в шлюбі, а Джої залишається єдиним із друзів, хто залишається вільним.

У більшості епізодів розгортаються три невеликі, приблизно рівнозначні, сюжетні лінії. Загальний сюжет серіалу розвивається поступово, паралельно з логічно завершеними сюжетами кожного окремого епізоду.

Одним із фундаментальних факторів, що сприяли популярності серіалу, є унікальна динаміка міжособистісних стосунків між головними персонажами. Шість головних героїв були майстерно розроблені сценаристами таким чином, щоб вони відображали різноманітні соціальні типи та характери, з якими глядачі могли б ідентифікуватися. Ці персонажі не тільки мали виразні індивідуальні риси, але й демонстрували глибину та еволюцію протягом усього серіалу. Взаємодія між ними, побудована на засадах дружби, підтримки і взаєморозуміння, створила емоційну атмосферу, яка резонувала з аудиторією.

Не менш важливим фактором успіху є універсальність тем, які охоплює серіал. Дружба, кохання, пошук себе, кар'єрні виклики та самовизначення — ці теми є позачасовими і універсальними, що дозволяє «Друзям» залишатися актуальними для різних поколінь глядачів. Це дозволяє серіалу зберігати свою привабливість навіть через десятиліття після його завершення [42].

Культурний вплив серіалу «Друзі» також вартий особливої уваги. Він не лише став символом епохи, але й вплинув на моду, мову та соціальні норми. Зачіска Рейчел, популярні меми, цитати — усе це стало частиною глобальної попкультури, що підкреслює важливість серіалу як культурного феномена.

У результаті, популярність серіалу «Друзі» можна пояснити його здатністю поєднувати універсальні теми з глибокою характеристикою персонажів, майстерно інтегрованим гумором та створенням емоційної атмосфери, що забезпечило йому неперевершений статус у телевізійній індустрії і тривале місце в історії попкультури (див. Додаток Г).

Особливості гри слів у серіалі «Друзі» відіграють важливу роль у створенні його унікального комедійного стилю та забезпечують додатковий рівень гумору, який звертається як до простих, так і до більш витончених елементів мови.

Гра слів у «Друзях» часто використовується для підкреслення комічного ефекту через багатозначність або схожість звучання слів і фраз. Такий прийом дозволяє сценаристам створювати двозначні ситуації, що сприяють виникненню несподіваних і комічних ефектів. Наприклад, персонажі часто

використовують каламбури, коли одна і та сама фраза або слово може мати кілька різних значень у залежності від контексту, що створює комічну неоднозначність.

Гра слів також є засобом для створення повторюваних жартів, які стають частиною загальної комічної структури серіалу. Повторювані каламбури і словесні прийоми створюють ефект впізнаваності, що сприяє формуванню зв'язку між глядачем і персонажами, а також підвищує загальну комедійність ситуацій.

Згідно з цим, ситком «Друзі» не лише втілює ключові характеристики жанру, поєднуючи комічні елементи з реалістичними сюжетами, але й вирізняється складною динамікою міжособистісних стосунків, майстерним використанням гри слів та культурних референсів. Завдяки цьому серіал досяг значного успіху, здобувши статус знакового явища в попкультурі та залишивши тривалий вплив на світову телевізійну індустрію.

2.3. Характеристика героїв ситкому та їх роль у створенні комічних ситуацій

Завдяки своїм індивідуальним особливостям, герої опиняються в ситуаціях, які викликають сміх і додають серіалу особливого шарму. Успіх цього ситкому значною мірою обумовлений вдало підібраними комедійними ситуаціями, які підкреслюють характерні риси кожного з героїв, роблячи їх впізнаваними і близькими для аудиторії.

Рейчел Карен Грін народилася в заможній родині і жила за рахунок батьків, не працюючи. Вона має двох сестер — Еммі та Джил. Коли Рейчел вирішила покинути свого нареченого перед самим весіллям, вона переїхала до своєї шкільної подруги Моніки, з якою була близькою в середній школі.

У підлітковому віці Рейчел зробила ринопластику, щоб виправити форму носа. Переїзд до великого міста став для неї викликом, особливо через необхідність шукати роботу, чого вона ніколи раніше не робила. Спочатку

Рейчел працювала офіціанткою в кав'ярні «Central Perk», але пізніше почала кар'єру в модній індустрії.

Перший досвід у моді виявився невдалим, оскільки їй довелося знову працювати офіціанткою для свого боса. Однак згодом вона влаштувалася в універмаг Bloomingdales.

Моніка Е. Геллер, сестра Роса і подруга Рейчел з шкільних часів, у дитинстві страждала від надмірної ваги і навіть відвідувала спеціальний табір. Однак у дорослому житті вона перетворилася на привабливу жінку, яка працює кухарем.

Моніка одержима чистотою і порядком, що часто стає джерелом жартів. Вона має сильний дух суперництва і прагне бути найкращою у всьому. Моніка довго не могла знайти свою другу половинку, що дуже її турбувало, адже вона з дитинства мріяла про шлюб і дітей. У неї були серйозні стосунки з офтальмологом Річардом, другом її батька, який був старший за неї на 21 рік.

Їхні стосунки закінчилися, коли Моніка дізналася, що Річард не хоче більше мати дітей. Після невдалого роману з мультимільйонером Пітом Беккером, який вирішив стати учасником боїв без правил, Моніка несподівано знаходить своє щастя в Чендлері. Їхні стосунки починаються таємно, але згодом вони вирішують жити разом, і в результаті одружуються.

Фібі Буфе — персонаж, який часто виглядає відчуженим від реальності. Після самогубства матері Фібі рано почала самостійне життя, живучи на вулиці, що вплинуло на її поведінку. Вона працює масажисткою і співає власні пісні в «Central Perk». Фібі — вегетаріанка, і має своєрідний погляд на життя. Вона вірить у можливість читати думки та спілкуватися з померлими.

Більшу частину серіалу Фібі живе у своєї бабусі. У неї є сестра-близнючка Урсула, з якою вона майже не спілкується. Фібі стає сурогатною матір'ю для дітей свого брата Френка і його дружини Еліс. Велика частина сюжетів із Фібі присвячена її непростим сімейним стосункам.

Джозеф Френсіс Трібіані, або просто Джої, — це персонаж, який, хоча і виглядає дорослим, у душі залишається наївною дитиною. Джої виріс у сім'ї

італійських іммігрантів і має сім сестер, про яких він дуже піклується. Він живе разом зі своїм другом Чендлером у квартирі, розташованій навпроти оселі Моніки, де він часто проводить час, особливо на кухні.

Джої не відрізняється великим інтелектом і освіченістю, але його доброта і наївність підкуповують. Він — актор-початківець, мріє про кар'єру в кіно, але поки йому дістаються дивні ролі, як-от Піноккіо або Зигмунд Фрейд у мюзиклі.

Найбільш значуща роль Джої — лікар Дрейк Раморе в мильній опері «Дні нашого життя». Джої не вирізняється стабільністю в стосунках із жінками і часто змінює подружок. Його коронна фраза — «Як життя?».

Чендлер Бінг — сусід Джої і друг Роса ще з університетських часів. Він відомий своїм гострим почуттям гумору, яке особливо проявляється, коли він нервує. Чендлер пережив складне дитинство через розлучення батьків, яке стало для нього великою травмою. Батько Чендлера після розлучення став трансгендерною жінкою і виступав у Лас-Вегасі.

Чендлер зустрічався з різними дівчатами, але найвідоміші його стосунки були з Дженіс, яка запам'яталася своїм характерним голосом і постійним повторюванням фрази «О — Боже — мій!». Чендлер працює у сфері статистики, але його друзі часто забувають, чим саме він займається.

Рос Геллер — брат Моніки, палеонтолог із науковим ступенем, який працює в музеї. Його пристрасть до динозаврів часто стає об'єктом жартів. Протягом усього серіалу Рос намагається побудувати стосунки з Рейчел, яку кохав ще з шкільних років. Їхні стосунки проходять через численні випробування, включаючи весілля в Лас-Вегасі та народження їхньої дочки Емми. У серіалі комічні ситуації для кожного героя створюються завдяки унікальним характеристикам і взаємодіям персонажів (див.табл.2.1).

Таблиця 2.1

Особливості створення комічних ситуацій головних героїв серіалу «Друзі»

Герой	Характеристика
Рейчел Карен Грін	Адаптація до нового життя без розкошів, невдачі в модній кар'єрі, романтичні плутанини з Росом.

Моніка Е. Геллер	Одержимість чистотою, дух суперництва, романтичні стосунки з Чендлером.
Фібі Буфе	Ексцентричність, дивні коментарі й пісні, складні сімейні стосунки.
Джої Трібіані	Наївність, пристрасть до їжі, комічні невдачі в акторстві.
Чендлер Бінг	Сарказм, страх серйозних стосунків, незручні сімейні обставини.
Рос Геллер	Любов до динозаврів, романтичні невдачі, соціальна незграбність.

Джерело: створено на основі [39], [40]

Проведений аналіз ключових характеристик персонажів серіалу «Друзі» та їхнього внеску у створення комічних ситуацій показує, що індивідуальні риси кожного героя, такі як наївність, сарказм, одержимість чистотою чи схильність до ексцентричної поведінки, стали основою для численних гумористичних моментів. Ці комедійні елементи роблять персонажів улюбленими серед глядачів, надаючи серіалу неповторного шарму, що забезпечило йому тривалий успіх і значний культурний вплив.

РОЗДІЛ 3. ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДУ ТА МОЖЛИВОСТІ УДОСКОНАЛЕННЯ ПЕРЕКЛАДАЦЬКОГО ПРОЦЕСУ

3.1. Аналіз перекладів гри слів з оригінальної версії серіалу

Аналіз перекладів гри слів у серіалі «Friends» дозволив визначити основні методи, які використовувалися для збереження гумору та смислового навантаження оригінальних діалогів у контексті української мови. Кожен із застосованих підходів мав свої особливості, що впливало на ефективність передачі комічного ефекту. Вибірка виразів з грою слів серіалу розміщена у Додатку А. Методи перекладу були використані з класифікації П.М. Бокової та Л. Вітгенштайна (див. табл. 1.3).

Наступні вирази з грою слів у серіалі було перекладено за допомогою методу заміни. Rachel: *«Oh, Monica, I'm still working there. Do I look like I've been fired? What? I'm not sure how to take that».*

Рейчел: («Ой, Моніко, я ж досі працюю там. Я виглядаю так, ніби мене звільнили? Що? Я навіть не знаю, як це прийняти»). (1)

Гра слів у даному виразі побудована на двозначності слова «take», яке в англійській мові може мати кілька значень залежно від контексту. У цьому випадку слово «take» може означати як «сприймати» в емоційному сенсі, так і «зрозуміти» або «інтерпретувати» сказане. Ця двозначність створює комічний ефект, оскільки Рейчел не впевнена, як їй слід реагувати на слова Моніки — чи то як на жарт, чи як на серйозне припущення [40].

В українському перекладі використовуємо слово «прийняти», що також має подібну двозначність. Це слово може означати як «сприймати» (емоційно), так і «зрозуміти» (інтерпретувати). Вибір саме цього слова дозволяє зберегти двозначність і комічний ефект оригінального діалогу, передаючи сутність жарту українській аудиторії.

Ситуація, в якій Рейчел реагує на припущення про своє можливе звільнення, підкреслюючи невпевненість. Завдяки використанню слова

«прийняти» в українському перекладі, вдалося передати багатозначність оригіналу, що зберігає гумористичний підтекст сцени.

Chandler: «*You've got to accept that*»

Joey: «*Except what?*»

Чендлер: «Ти маєш прийняти це».

Джої: «Замість чого?» (9)

У цьому діалозі між Чендлером і Джої гра слів будується на схожому звучанні англійських слів «асерт» і «ехсерт». Перше слово «асерт» означає «приймати» в сенсі погодження з певною ситуацією, тоді як «ехсерт» перекладається як «замість» або «виключаючи». Через подібне звучання цих слів Джої неправильно інтерпретує вислів Чендлера, що й створює комічний ефект [40].

Використовуємо метод заміни, де Чендлер каже — «Ти маєш прийняти це», а Джої відповідає — «Замість чого?». Цей переклад намагається передати гумор за рахунок гри слів, використовуючи аналогічний принцип схожого звучання в українській мові. В даному випадку слова «прийняти» і «замість» не мають схожого звучання, що ускладнює передачу оригінального комічного ефекту. Проте ми зосереджуємося на збереженні загального змісту сцени, де Джої через свою недалекоглядність плутає значення сказаного Чендлером.

Однак варто зазначити, що через відсутність у українській мові аналогічних пар слів з подібним звучанням, оригінальна гра слів дещо втрачає свою ефективність. Що є типовою проблемою при перекладі гри слів, коли пряма передача неможлива через відмінності в фонетичних і семантичних системах мов.

Phoebe: «*What? She's not passed! She's present! She's back! What's going on?*»

Фібі: «Що? Вона не пішла! Вона тут! Вона повернулась! Що відбувається?» (11)

У цьому виразі Фібі з серіалу «Друзі» комічний ефект досягається завдяки багатозначності англійського слова «pass». В оригіналі це слово може означати як «померти» («pass away»), так і «пройти» або «пройти повз». Фібі, відома своєю наївністю та буквальним сприйняттям слів, неправильно інтерпретує повідомлення про те, що хтось помер, розуміючи це як фізичний рух або повернення, що і створює гумористичну ситуацію [40].

В українському перекладі ми передаємо цю гру слів через використання слова «пішла». Це слово в українській мові має значення «залишити місце» або «відійти», але не несе прямого значення «померти». Таким чином, Фібі реагує на повідомлення про те, що хтось «пішов», сприймаючи це буквально як фізичний відхід, а не смерть. Вона здивована і вказує на присутність цієї людини, кажучи — «Вона тут! Вона повернулась!», що підкреслює її нерозуміння ситуації та додає комічного забарвлення.

Однак варто зауважити, що в українській мові відсутня пряма багатозначність між словами, які означають «піти» та «померти». Через це переклад не повністю передає оригінальний гумор, заснований на мовній двозначності. Хоча ситуація залишається комічною завдяки реакції Фібі та її буквальному сприйняттю слів, сама гра слів втрачає частину свого ефекту.

Незважаючи на ці нюанси, переклад все ж зберігає загальну комічну атмосферу сцени та характерні риси персонажів. Глядач розуміє, що Фібі неправильно тлумачить ситуацію, що і викликає сміх. Це свідчить про те, що навіть при відсутності точної мовної відповідності можна досягти бажаного ефекту через правильне відтворення реакцій і емоцій персонажів.

Phoebe: «*Well, no no, you have to stay back. I, I have the pox*».

Ryan: «*Chicken or small?*».

Phoebe: «*Chicken. Which is so ironic considering I'm a vegetarian*».

Фібі: «Ні-ні, тобі треба триматися подалі. У мене віспа».

Райан: «Курча чи мала?»

Фібі: «Курча. Це так іронічно, враховуючи, що я вегетаріанка». (14)

Даний діалог використовує гру слів на основі омонімії англійського слова «chicken». В англійській мові «chicken» може означати як «курча», так і бути частиною виразу «chicken rox», що означає «вітряна віспа». Комічний ефект виникає через буквальне сприйняття Фібі слова «chicken», коли вона згадує про свою хворобу, і робить іронічне зауваження щодо своєї вегетаріанської дієти [40].

В українському перекладі відтворення цієї гри слів виявляється досить складним, оскільки в українській мові слово «курча» не має такого значення у складі виразу «вітряна віспа». Тому ми зосередилися на збереженні основної структури діалогу, підкреслюючи іронічний контекст, який підтримує комічний ефект сцени. Райан у перекладі запитує — «Курча чи мала?», що зберігає гру слів на рівні запитання, оскільки слово «курча» може бути прийняте буквально, хоча в контексті «віспи» воно не має такого ж самого значення, як в англійській мові.

Відповідь Фібі — «Курча. Це так іронічно, враховуючи, що я вегетаріанка» — підкреслює її іронічне сприйняття ситуації, зосереджуючись на тому, що вона, як вегетаріанка, зіштовхнулася з чимось, що асоціюється з курячим м'ясом. Цей переклад зберігає іронію, хоча і не може повністю передати всю глибину оригінальної гри слів, заснованої на омонімії.

Цей випадок показує, що при перекладі гри слів часто виникають труднощі, пов'язані з неможливістю прямої передачі омонімії або інших лексичних засобів, що існують в одній мові, але відсутні в іншій.

Roy: «*I may have borrowed this from my nephew, but let me assure you, what's underneath ... is all man*».

Phoebe: «*I'm sorry, did you say all man or old man?*»

Рой: «Можливо, я позичив це у свого племінника, але повірте, під цим... справжній чоловік».

Фібі: «Вибачте, ви сказали справжній чоловік чи старий чоловік?» (15)

У цьому діалозі між Роем і Фібі комічний ефект досягається завдяки грі слів, заснованій на схожому звучанні англійських фраз «all man» та «old man». Рой намагається підкреслити свою маскулінність, заявляючи, що під одягом, який він позичив у свого племінника, ховається «справжній чоловік» («all man»). Однак Фібі, використовуючи сарказм, грає на схожості звучання цих фраз, запитуючи, чи він сказав «all man» («справжній чоловік») чи «old man» («старий чоловік»). Ця гра слів підсилює комічний ефект, адже Фібі натякає, що зовнішність Роя не відповідає його твердженням [40].

В українському перекладі цей комічний ефект передано через аналогічну гру слів, де використовується схожість між виразами «справжній чоловік» і «старий чоловік». Хоча в українській мові ці фрази не мають настільки схожого звучання, як в англійському оригіналі, гра слів все ж зберігається завдяки контексту та реакції Фібі. Вона запитує «Вибачте, ви сказали справжній чоловік чи старий чоловік?», що підкреслює її саркастичний тон і ставить під сумнів слова Роя.

Комічний ефект у цій ситуації також підсилюється невідповідністю між тим, що говорить Рой, і тим, як його сприймає Фібі. Вона використовує гру слів, щоб поставити під сумнів його заяву, що додає ще більше гумору.

Melanie: «*We call ourselves The Three Basketeers*».

Мелані: «Ми називаємо себе – Три кошкетери». (18)

В даному випадку гра слів побудована на співзвучності між англійськими словами «musket» (мушкет) і «basket» (кошик). Мелані, жартуючи, називає свою групу друзів «The Three Basketeers», що відсилає до відомого роману «The Three Musketeers» («Три мушкетери»). Гумор виникає через те, що слово «musket» у назві «мушкетери» замінюється на «basket», що викликає асоціацію з кошиком і створює комічний ефект завдяки цій незвичній заміні.

В українському перекладі для збереження гри слів використовуємо схожий підхід, але з адаптацією до української мови. Ми переклали назву як

«Три кошкетери», що відсилає до «мушкетерів» через гру слів між «кошик» і «мушкет». Хоча в українській мові слова «кошик» і «мушкет» не є настільки співзвучними, як в англійській, схожість на рівні морфем все ж таки дозволяє передати оригінальний комічний ефект.

Головним завданням перекладу в цьому випадку було зберегти посилення до роману «Три мушкетери», що є важливою частиною культурного контексту, і водночас передати гру слів, яка підсилює гумористичний елемент. Використання слова «кошик» у поєднанні зі стилістичною зміною до «кошкетери» досягає цього завдання, забезпечуючи, щоб українська аудиторія зрозуміла жарт і його походження.

Richard: «*Wanna see them go crazy? Who needs glasses?*»

Річард: «Хочеш побачити, як вони збожеволіють? Кому потрібні склянки?» (20)

Річард використовує гру слів, яка ґрунтується на полісемії англійського слова «glasses». Це слово може означати як «окуляри», так і «склянки». У контексті вечірки, де Річард жартує про те, щоб побачити, як гості «збожеволіють», слово «glasses» набуває двозначності, адже спочатку його можна сприйняти як «окуляри», але насправді він має на увазі «склянки» для напоїв [40].

В українському перекладі ми використали слово «склянки», яке зберігає ту ж двозначність, що й англійське «glasses». Це дозволяє зберегти комічний ефект сцени і забезпечити адекватну передачу гри слів українській аудиторії.

Переклад цього жарту викликає певні труднощі через необхідність збереження двозначності, яка є основою гумору. У цьому випадку ми успішно передали полісемію слова, що зберігає оригінальний комедійний ефект.

Monica: «*What would you do if you're omnipotent?*»

Joey: «*Probably kill myself*»

Monica: «*Excuse me?*»

Joey: «*Hey, if Little Joey's dead, then I got no reason to live, you know?*»

Моніка: «Що б ти зробив, якби був всемогутнім?»

Джо: «Напевно, вбив би себе».

Моніка: «Що?»

Джо: «Якщо Маленький Джо мертвий, у мене немає причин жити». (23)

Цей діалог між Монікою, Джої та Россом є чудовим прикладом гри слів, яка виникає через співзвучність англійських слів «omnipotent» (всемогутній) і «impotent» (імпотент). Моніка задає Джої питання про те, що б він зробив, якби був всемогутнім, на що Джої, через неправильне розуміння слова, відповідає, що, ймовірно, вбив би себе, оскільки без «Маленького Джо» у нього не було б причин жити. Росс, розуміючи помилку, пояснює, що питання було про всемогутність, а не імпотенцію, що і створює комічний ефект.

В українському перекладі використано аналогічну гру слів, де слово «всемогутній» може бути неправильно сприйняте Джо як «імпотент». Джо вважає, що його запитують про імпотенцію, що й призводить до комічного непорозуміння. В результаті переклад зберігає оригінальний гумор та гру слів, передаючи основну ідею діалогу.

Chandler: «*You've got to pick a lane!*»

Joey: «*Who's Elaine?*»

Чендлер: «Тобі треба вибрати шлях!»

Джо: «Хто така Шляха?» (26)

У цьому діалозі комічний ефект досягається завдяки грі слів, заснованій на співзвучності англійських слів «lane» (смуга, шлях) і «Elaine» (ім'я). Чендлер радить Джої «pick a lane», що означає «визначитися зі своїм життям» або «обрати напрямок». Проте Джої, як часто трапляється з його персонажем, неправильно розуміє цей вираз і сприймає «lane» як ім'я «Elaine», що й призводить до комічного непорозуміння [40].

В українському перекладі, щоб зберегти цей комічний ефект, було використано метод заміни, де Чендлер каже — «Тобі треба задуматися над вибором шляху!». Джо, знову ж таки, неправильно розуміє слово «шлях» і запитує — «Хто така Шляха?». У цьому випадку слово «шлях» спеціально було змінено на «Шляха», що може бути сприйнято як ім'я, щоб створити аналогічне комічне непорозуміння, як і в оригіналі.

Цей переклад демонструє важливість творчого підходу до адаптації гри слів, особливо коли йдеться про слова, що мають подібне звучання, але різні значення. В даному випадку, додавання закінчення «-а» до слова «шлях» створює нове, вигадане ім'я, що дозволяє зберегти комічний ефект, схожий на той, що був у англійському варіанті.

Rachel: *«Everyone always told me I was a shoe! I'm a shoe! Well, what if I don't want to be a shoe? What if I want to be a purse, you know, or a hat?»*

Рейчел: «Всі завжди мені казали, що я черевик! Я черевик! А що, якщо я не хочу бути черевиком? А раптом я хочу бути сумкою чи капелюхом?» (29)

У цьому діалозі Рейчел використовує метафору, щоб висловити своє невдоволення тим, як її сприймають інші. Вона говорить, що всі завжди казали їй, що вона «shoe» («черевик»), що в контексті метафори означає спосіб життя, який їй приписують. Однак Рейчел висловлює своє бажання змінити цю роль і розглядає можливість бути кимось іншим, а «purse» («сумка») або «hat» («капелюх») додає комічний ефект через несподівану зміну метафори [40].

В українському перекладі метафоричне значення слова «shoe» збережено через прямий переклад, де Рейчел каже — «Всі завжди мені казали, що я черевик!» Перекладаючи цей вислів, ми зберегли оригінальну метафору, оскільки в українській мові подібні метафори також можуть бути зрозумілі та викликати певний емоційний відгук. Далі, коли Рейчел задається питанням — «А що, якщо я не хочу бути черевиком?», переклад зберігає той самий гумор і

контекст, оскільки її несподіване бажання бути «сумкою» або «капелюхом» підкреслює комічність ситуації.

Успішність перекладу цього діалогу полягає в тому, що він зберігає як метафоричне значення, так і гумористичний контекст оригіналу. Незважаючи на те, що подібні метафори можуть бути складними для адаптації в іншій культурі, цей переклад дозволяє українським глядачам повною мірою зрозуміти та насолодитися жартом, не втрачаючи при цьому важливих елементів, які роблять цю сцену такою кумедною і водночас значущою для персонажа.

Наступні вирази з грою слів було перекладено за допомогою методу компенсації. Joey: *«It's a moo point... It's like a cow's opinion, it doesn't matter».*

Джої: «Це так, як якщо б корова мукнула... це нічого не змінює». (2)

Гра слів у цьому виразі базується на неправильному використанні Джої слова «moo» замість «moot». Слово «moot» в англійській мові означає «неважливий» або «сумнівний», але Джої, через свою недолугість, замінює його на «moo» — звук, який видає корова. Це створює комічний ефект, оскільки він намагається зробити серйозне твердження, яке перетворюється на жарт завдяки такій помилці.

В українському перекладі використовуємо метод компенсації, щоб передати цю гру слів і зберегти комічний ефект, «Це так, як якщо б корова мукнула... це нічого не змінює», зберігаємо гру слів через акцент на «мукання» корови, яке замінює оригінальне «moot». Завдяки такому підходу українські глядачі можуть зрозуміти, що Джої має на увазі щось неважливе, але через неправильне використання слова створюється гумористична ситуація.

Переклад не намагається передати буквально значення слова «moot», а натомість створює схожий смішний контекст, зберігаючи гру слів та характерний для Джої стиль спілкування.

Ross: *«You're over me? When were you... under me?»*

Росс: «Ти мене більше не любиш? А коли ти була наді мною?» (3)

У цьому прикладі з серіалу комічний ефект досягається через гру слів, засновану на двозначності фрази «over me». У контексті розмови ця фраза означає «перестати любити» або «перестати думати про когось», але Росс сприймає її буквально, що і створює комічний ефект [40].

В українському перекладі використано метод компенсації, де фраза «over me» перекладається як «більше не любиш», що зберігає основний зміст оригіналу.

У відповідь Росс запитує — «А коли ти була наді мною?», що підкреслює його буквально сприйняття слів Рейчел і додає гумору. Тут переклад намагається зберегти двозначність фрази, передаючи її в інший спосіб, який зрозумілий у контексті української мови.

Використаний метод перекладу в цьому випадку дозволяє передати ідею подвійного значення фрази, зосереджуючи увагу на другому значенні — буквальному сприйнятті. Це забезпечує збереження основного жартівливого моменту, який важливий для динаміки сцени.

Rachel: *«It was a Freudian slip. A Freudian slip is when you say one thing, but mean your mother».*

«Це була обмовка за Фройдом. Обмовка за Фройдом — це коли кажеш одне, а маєш на увазі свою маму». (4)

Гра слів заснована на неправильній інтерпретації психологічного терміну «обмовка за Фройдом» (Freudian slip). Рейчел, жартуючи, неправильно пояснює цей термін, заявляючи, що «обмовка за Фройдом» — це коли ти кажеш одне, а маєш на увазі свою маму. Вона замінює очікуване слово «one thing» на «your mother», що й створює комічний ефект.

Переклад дозволяє зберегти оригінальну структуру жарту. В цьому контексті слово «мама» використовується для підкреслення неправильного тлумачення терміну, що створює гумор за рахунок несподіваного і невідповідного заміщення.

Успішність цього перекладу полягає в тому, що він зберігає головну ідею жарту — неправильне пояснення складного терміна в простих і дещо абсурдних виразах. Це робить сцену зрозумілою і кумедною для української аудиторії, незважаючи на культурні та мовні відмінності.

Joey: «*Your not a real date is with Paul, the wine guy?*»

Phoebe: «*What does it mean? Does he sell it, drink it? Or he just complains a lot?*»

Джої: «Твоє несправжнє побачення з Полом, тим хлопцем з вином?»

Фібі: «А що це означає? Він продає його, п'є? Чи він просто всіх винить?»
(7)

У цьому діалозі між Джої та Фібі комічний ефект досягається завдяки грі слів, заснованій на двозначності англійського слова «wine» і його співзвучності зі словом «whine» [40].

В українському перекладі ми адаптували цей жарт, щоб зберегти гру слів і комічний ефект. Фраза «тим хлопцем з вином» залишає можливість для гри слів, а подальше питання Фібі — «Він продає його, п'є? Чи він просто всіх винить?» зберігає комічний елемент завдяки грі слів між «вино» і «винити». Такий переклад передає подвійне значення, яке стає зрозумілим для української аудиторії, навіть якщо оригінальна гра слів дещо видозмінюється.

Фібі використовує двозначність, щоб поставити серйозне питання з комічним підтекстом, що дозволяє глядачам сміятися над ситуацією. Цей переклад підкреслює важливість збереження мовних ігор та їхнього адаптування до іншої культурних аспектів, щоб забезпечити подібний комічний ефект.

Rachel: «*What's Fica? Why's he getting all my money?*»

Рейчел: «Що за Фіка? Чому він забирає всі мої гроші?» (10)

У цьому діалозі комічний ефект виникає через неправильне розуміння Рейчел аббревіатури «FICA», яка насправді означає «Federal Insurance Contributions Act» — закон, що регулює відрахування із заробітної плати на соціальне страхування в США. Рейчел, побачивши цю аббревіатуру у своїй зарплатній відомості, помилково приймає її за ім'я людини, яка нібито забирає всі її гроші, що викликає комічний ефект [40].

В українському перекладі використано аналогічну гру слів, де слово «Фіка» також сприймається як ім'я. Рейчел здивована і ставить питання — «Що таке Фіка? Чому він забирає всі мої гроші?». Цей переклад успішно передає нерозуміння Рейчел і комічність ситуації, адже глядачі, розуміючи справжнє значення аббревіатури, можуть сміятися над її помилкою.

Хоча аббревіатура «FICA» є специфічною для американського контексту, переклад вдало передає сутність жарту, роблячи його зрозумілим і смішним для української аудиторії.

Monica: «*Hey Rach, remember that great song, Me, Myself, and I?*»

Ross: «*Hey, does anybody want to get some lunch? All those in favor say I!*»

Моніка: «Ей, Рейч, пам'ятаєш ту класну пісню Я, сам і я?»

Росс: «Хто за обід, підніміть руку... або око!» (12)

У цьому діалозі гра слів ґрунтується на співзвучності англійських слів «I» та «eye», які мають схоже звучання. Моніка згадує пісню «Me, Myself, and I, що є відсилкою до особистих займенників, тоді як Росс підхоплює тему і жартує, граючи на співзвучності слів. Він пропонує всім, хто хоче пообідати, сказати «I», що в контексті створює комічний ефект через можливе подвійне значення, враховуючи, що Рейчел скаржиться на дискомфорт в оці.

У нашому перекладі фраза Росса — «Хто за обід, підніміть руку... або око!», створює схожий комічний ефект, хоча пряме співзвуччя між «I» (Я) і «eye» (око) в українській мові відсутнє.

Переклад вдало зберігає гумор і сутність оригіналу, підкреслюючи невідповідність між буквальним і переносним значенням слів. Гра слів все ще викликає сміх завдяки нерозумінню, з якого випливає жарт, та нестандартному підходу Росса до ситуації.

Ross: *«You know what, 100 million people went to see a movie about what I do, I wonder how many people would go see a movie called, Jurassic Parka».*

Росс: «Знаєш, 100 мільйонів людей подивилися фільм про те, що я роблю. Цікаво, скільки людей подивилося б фільм під назвою Юрська Парка». (17)

У цьому діалозі Росс використовує гру слів, щоб пожартувати про свою роботу палеонтолога в контексті популярного фільму «Jurassic Park» («Світ Юрського періоду»). Він жартує, що 100 мільйонів людей подивилися фільм про те, чим він займається, і пропонує уявити, скільки людей подивилися б фільм під назвою «Jurassic Parka» [50]. Гумор виникає через схожість звучання слів «Park» (парк) і «Parka» (довга куртка), що перетворює серйозну тему на щось кумедне та абсурдне.

Щоб зберегти комічний ефект, перекладаємо як — «Юрська Парка», що зберігає гру слів, де «Парка» використовується як натяк на довгу куртку, що створює подібний до оригіналу гумор. Така адаптація дозволяє передати схожість у звучанні між «Park» і «Parka» в контексті української мови.

Переклад компенсацією, ефективно передає гру слів і комічний ефект оригіналу. Хоча прямий переклад був би складним через різні культурні контексти, зберігаючи комічність і динаміку сцени, роблячи її зрозумілою і смішною.

Rachel: *«How do you expect me to grow if you won't let me blow?»*

Рейчел: «Як ти хочеш, щоб я розвивалась, якщо ти мене не підштовхуєш?» (19)

У цьому діалозі гра слів заснована на двозначності англійського слова «blow». У контексті фрази Рейчел, слово «blow» може означати як «дути» (у значенні розширення або розвитку, як вітер), так і мати непристойний підтекст, що додає комічного ефекту через подвійне значення.

Щоб передати основну ідею фрази, зберігаючи комічний ефект, але без акценту на непристойному підтексті, перекладаємо — «Як ти хочеш, щоб я розвивалась, якщо ти мене не підштовхуєш?» зберігає зміст оригіналу, фокусуючись на ідеї розвитку та зростання. Переклад все ще передає суть скарги Рейчел, підкреслюючи її незадоволення і додаючи легкий гумор завдяки метафоричному використанню слова «підштовхуєш».

Dancer: «*You are under arrest!*»

Phoebe: «*Cardiac arrest?*»

Танцор: «зупиніться, ви заарештовані!»

Фібі: «Від сміху серце зупиниться?» (21)

У цьому діалозі гра слів заснована на двозначності слова «arrest». Танцюрист, одягнений у поліцейську форму, говорить Фібі — «*You are under arrest!*» («Ви заарештовані!»), маючи на увазі юридичне значення слова «arrest». Фібі жартує, відповідаючи — «*Cardiac arrest?*» («Серцевий арешт?»), що створює комічний ефект через перенесення юридичного терміну в медичний контекст.

У перекладі фраза танцюриста «зупиніться, ви заарештовані!» поєднується з відповіддю Фібі — «Від сміху серце зупиниться?», де акцент робиться на жарті.

Цей підхід дозволяє зберегти загальний комічний тон діалогу, хоча і відходить від оригінальної двозначності. Переклад переносить акцент із гри слів на інший гумористичний вираз, який адаптований до українського контексту. Фібі, як завжди, реагує з гумором, підкреслюючи абсурдність ситуації, що підтримує комічний характер сцени.

Ross: «*All those in favor say I?*»

Rachel: «*Ross! Stop it! Come on!*»

Chandler: «*How much did I love The King and I?*»

Rachel: «*Chandler!*»

Росс: «Хто за — скажіть Я!»

Рейчел: «Росс! Припини! Ну годі вже!»

Чендлер: «Я так люблю мюзикл „Король і Я“!»

Рейчел: «Чендлер!» (27)

Діалог включає комічний ефект, що досягається через гру слів, засновану на омонімії між словами «I» та «eye». Росс говорить — «*All those in favor say I?*» («Хто за — скажіть Я!»), що звучить так само, як слово «eye» (око). Це викликає у Рейчел паніку, оскільки вона боїться щось, пов'язане з оком, і це спонукає її просити Росса припинити [40].

Чендлер, відомий своїм саркастичним гумором, підхоплює ситуацію і додає свій жарт, кажучи — «*How much did I love The King and I?*» («Я так люблю мюзикл „Король і Я“!»), граючи на співзвучності «I» та «eye» і одночасно роблячи посилання до відомого мюзиклу «*The King and I*» («Король і Я»).

В українському перекладі збережено структуру жарту через адаптацію омонімії, хоча пряма гра слів між «I» та «eye» неможлива в українській мові. Фраза Росса «Хто за — скажіть Я!» зберігає частковий комічний ефект через використання займенника «я». Паніка Рейчел виникає через схожість звуку, що нагадує їй про страх, хоча в перекладі цей ефект не є настільки очевидним, як в оригіналі.

Наступні вирази з грою слів було перекладено за допомогою калькування. Chandler: «*You have to stop the Q-tip when there's resistance!*»

Чендлер: «Зупиняйся, коли паличка починає «думати» замість тебе!» (5)

У цьому прикладі комічний ефект досягається завдяки грі слів, заснованій на подвійності значення слова «resistance». В англійській мові «resistance» може означати як фізичний опір, так і розумовий. Чендлер використовує цю двозначність, щоб пожартувати над Джої, який, очевидно, неправильно користується ватними паличками, і жартує про те, що він має зупинитися, коли паличка натрапляє на опір [40].

В українському перекладі використано метод калькування, щоб зберегти гру слів. Переклад фрази «Зупиняйся, коли паличка починає «думати» замість тебе!», намагається передати двозначність оригіналу, використовуючи слово «думати» в переносному значенні, яке має стосуватися розумового опору. Такий переклад створює комічний ефект через натяк на те, що Джої настільки сильно натискає на паличку, що вона «починає думати» замість нього, що є саркастичним способом висловити критику його дій.

Успішність цього перекладу полягає в тому, що він зберігає двозначність і комічний ефект оригіналу, адаптуючи його до української мови і культурних особливостей.

«Grab the spoon!»

Ross: «*Do you know how long it's been since I grabbed the spoon?*»

«Хапай ложку!»

Росс: Ви знаєте, скільки часу минуло, відколи я востаннє хапав ложку?»

(13)

Вираз «Grab the spoon!» — використовується як метафора, що набуває значення рішучого кроку у житті, зокрема в контексті початку нових романтичних стосунків. Ситуація розгортається після розлучення Росса, і друзі підбадьорюють його, спонукаючи до активних дій.

У оригіналі фраза «grab the spoon» несе в собі подвійний сенс, з одного боку, вона має буквально значення (дія взяти ложку), з іншого — метафоричне, що закликає до нового початку чи вияву ініціативи в житті. Така гра слів створює додатковий комічний ефект, який розкривається в реакції Росса.

Росс, реагуючи на цей заклик, риторично запитує — «Do you know how long it's been since I grabbed the spoon?». Цей запит посилює комічний ефект, оскільки підкреслює його невпевненість у собі та розгубленість перед необхідністю діяти. Його репліка демонструє певну дистанцію між тим, як він сприймає метафору, і тим, як її сприймають його друзі. Це протиставлення створює гумор, який витікає із ситуації, де буквальне і метафоричне сприйняття зіштовхуються.

В нашому перекладі фраза «хапай ложку!» зберігає як буквальне, так і метафоричне значення. Калькування дозволяє передати зміст оригіналу, адже «ложка» в українському контексті також може символізувати нові можливості, аналогічно до англійської фрази. Проте важливо зазначити, що така метафора може не бути однозначно зрозумілою для всіх глядачів, оскільки це не загальноприйнятий вираз. Тим не менш, у контексті сцени та реакцій персонажів сенс стає зрозумілим.

Комічний ефект у перекладі також зберігається завдяки тому, що Росс у своїй відповіді підкреслює, як давно він не брав на себе ініціативу в романтичному житті.

Chandler: «*Joe, Joe, Joe...Stalin!*» Joe: «*Stalin. Do you know this name? That's sounds familiar*».

Chandler: «*Well, it doesn't ring a bell with me. Huh*».

Joe: «*Joe Stalin. You know that's pretty good*».

Chandler: «*You might want to try Joseph*».

Joe: «*Ah! Joseph Stalin! I think you'd remember that!*» Chandler: «*Oh, yes!*».

Чендлер: «Джо, Джо, Джо... Сталін!»

Джо: «Сталін? Ти знаєш це ім'я? Воно мені знайоме».

Чендлер: «Мені це нічого не нагадує».

Джо: «Джо Сталін. Це досить добре».

Чендлер: «Можеш спробувати Йосип».

Джо: «Ах! Йосип Сталін! Думаю, ти б це запам'ятав!»

Чендлер: «О, так!» (24)

У цьому діалозі комічний ефект виникає через гру слів, побудовану на незнанні Джо історичного контексту і значення імені Йосип Сталін. Чендлер, жартуючи, повторює ім'я Джо кілька разів, а потім додає «Сталін», граючи на співзвучності з ім'ям Йосипа Сталіна, відомого радянського диктатора. Джо, однак, не впізнає це ім'я і вважає його просто цікавим псевдонімом, який він міг би використати.

Джо продовжує розвивати ідею, називаючи себе «Джо Сталін», що створює комічний ефект через його незнання і серйозне сприйняття пропозиції Чендлера. Лише після підказки Чендлера Джо розуміє, що йдеться про відоме ім'я, і змінює його на «Йосип Сталін», підкреслюючи іронію ситуації.

Український переклад зберігає основну структуру та зміст діалогу. «Йосип Сталін» — залишається зрозумілим для української аудиторії, оскільки має такий самий контекст, як і в оригіналі. Проте гумор у цьому випадку залежить не стільки від гри слів, скільки від невігластва Джо щодо відомого імені, що призводить до комічного непорозуміння.

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

Фібі: «Ти звучиш як Мони-не-можу, а не Мони-мож! Моніко». (28)

Фібі використовує гру слів, засновану на імені «Monica» для створення як мотиваційного, так і комічного ефекту. Вона змінює частину імені Моніки, перетворюючи його на «Moni-can't» (що означає неспроможність) і «Moni-can» (що означає здатність або можливість) [50].

Перекладаємо ім'я «Monica» у «Мони-не-можу» і «Мони-мож». Що в свою чергу зберігає оригінальну гру слів, передаючи основний сенс діалогу. Використання цих змінених форм імені дозволяє зберегти мотиваційний посил і комічний ефект, оскільки слухач розуміє, що йдеться про гру зі словами, яка підкреслює можливості та силу персонажа.

Однак слід зазначити, що в українській мові гра слів може втратити частину своєї природності, оскільки така трансформація імені є нетиповою для української мови. Незважаючи на це, загальний зміст і комічний ефект зберігаються завдяки подібному структуруванню фрази та збереженню мотивуючого елемента.

Наступні вирази з грою слів серіалу, було перекладено за допомогою комплексу методів заміни та калькування.

Joey: *«What do you think of the Abbey?»*

Chandler: *«It's great! They're thinking of changing the name».*

Joey: *«To what?»* Chandler: *«To Put the Camera Away!»*

Joey: *«Man, you are Westminster Crabby».*

Джої: «Що ти думаєш про абатство?»

Чендлер: «Воно чудове! Думають змінити назву».

Джої: «На яку?»

Чендлер: «На Сховай камеру!»

Джої: «Ну ти й Вестмінстерський буркотун» (б)

У цьому діалозі комічний ефект виникає через гру слів, засновану на співзвучності слів «Abbey» (абатство) і «Crabby» (буркотун). Чендлер і Джої обговорюють Вестмінстерське абатство, і Чендлер жартує, що його можуть перейменувати на «Put the Camera Away!» (Сховай камеру!), натякаючи на звичку туристів фотографувати історичні місця. Далі Джої, підхоплюючи жарт, називає Чендлера «Westminster Crabby» (Вестмінстерський буркотун), що створює комічний ефект завдяки грі слів.

В українському перекладі використано метод заміни з елементами калькування, що дозволяє передати основний зміст і гру слів, зберігаючи комічний ефект. Фраза «Ну ти й Вестмінстерський буркотун» відтворює оригінальну гру слів через співзвучність «Abbey» і «Crabby», де «буркотун» відповідає значенню слова «Crabby». Такий переклад забезпечує збереження гумору і структури діалогу.

Хоча безпосередня гра слів у перекладі зберігається, важливо зазначити, що подібні мовні ігри можуть втратити частину свого ефекту через культурні та мовні відмінності. Проте у цьому випадку переклад вдало передає сутність і комічність оригіналу, оскільки співзвучність і контекст зберігаються.

Chandler: *«A hot girl's at stake and all of the sudden he's Rain Man».*

Чендлер: «На кону гарна дівчина, і раптом він стає Людиною Дощу» (16)

У цьому прикладі комічний ефект досягається через використання культурної алюзії на фільм «Людина Дощу» (Rain Man), де головний герой, зіграний Дастином Гоффманом, відомий своєю геніальністю і математичними здібностями, хоча має соціальні труднощі через аутизм. Чендлер іронічно порівнює Джо з цим персонажем після того, як Джо несподівано пропонує розумний план. Такий контраст між звичайною простотою Джо і його раптовою «геніальністю» створює комічний ефект.

В українському перекладі збережено алюзію на «Людину Дощу», що дозволяє глядачам зрозуміти іронію та культурний контекст. Використання прямого перекладу назви фільму підсилює комічний ефект, оскільки українські глядачі також знайомі з цим персонажем і розуміють відсилку до його унікальних здібностей.

Цей підхід у перекладі дозволяє зберегти оригінальний зміст і гумор, адже алюзія на відомого кіногероя зрозуміла й у перекладеному вигляді. Переклад ефективно передає гру слів Чендлера, яка виникає через несподіване порівняння Джо з персонажем, який вважається генієм, що в контексті серіалу підкреслює комічність ситуації.

Joey: *«It is odd how woman's purse looks so good on me...a man!»*

Rachel: *«Exactly! Unisex!»*

Joey: *«Maybe you need sex. I had sex a couple of days ago».*

Rachel: *«No! No, Joey! U-N-I sex».*

Joey: «*Well, I ain't gonna say no to that*».

Джо: «Дивно, як жіноча сумка так добре на мені виглядає... на чоловікові!»

Рейчел: «Точно! Унісекс!»

Джо: «Може, тобі треба секс? У мене був секс кілька днів тому».

Рейчел: «Ні! Ні, Джо! У-Н-І секс».

Джо: «Ну, я не відмовлюся». (22)

У цьому епізоді з серіалу комічний ефект досягається завдяки грі слів, що базується на двозначності та неправильному розумінні слова «unisex» Джоєм. Оригінальний діалог побудований на особливостях англійської мови, де слово «unisex» (унісекс) означає речі або одяг, які підходять як для чоловіків, так і для жінок [40].

Джо, побачивши, як жіноча сумка добре виглядає на ньому, висловлює здивування і впевненість у тому, що він, будучи чоловіком, виглядає з цією сумкою добре. Рейчел підтверджує його думку, використовуючи слово «unisex», але Джо неправильно інтерпретує його, чуючи замість «unisex» фразу «you need sex» («тобі потрібен секс»), що і стає основою для комічного непорозуміння.

Рейчел намагається виправити Джо, вимовляючи слово «unisex» по буквах — «U-N-I sex», але це лише поглиблює непорозуміння, оскільки Джо продовжує думати, що вона говорить про секс. Його відповідь на це ще більше підсилює комічний ефект, коли він каже, що не відмовиться від такої пропозиції.

В українському перекладі слово «унісекс» звучить подібно в обох мовах, що дозволяє зберегти основу для непорозуміння Джо. Переклад також зберігає структуру діалогу, де Рейчел намагається пояснити значення слова, вимовляючи його по буквах, що і призводить до того самого непорозуміння, як і в оригіналі. У перекладі вдало збережено жартівливий характер ситуації, де

Джо, через свою наївність і схильність до буквального сприйняття, створює комічний ефект.

Phoebe: «*I went shopping with Monica all day and I had a salad*».

Rachel: «*Good, Pheeb. What'd you buy?*»

Phoebe: «*Um... we went shopping for, um... for um... for fur!*»

Rachel: «*You went shopping for fur?*»

Phoebe: «*Yeah*».

Фібі: «Я була на шопінгу з Монікою весь день і з'їла салат».

Рейчел: «Добре, Фібс. Що ти купила»

Фібі: «Ми були на шопінгу, ну... купили, ну... хутро!»

Рейчел: «Ви купували хутро?»

Фібі: «Так!». (25)

У цьому діалозі комічний ефект досягається через гру слів, що виникає завдяки омонімічності фрази «for fur» і «for for» в англійській мові. Фібі, намагаючись придумати, що вони з Монікою купили під час шопінгу, починає вагатися і вимовляє кілька разів слово «for», яке, через свою повторюваність, починає звучати як «fur» (хутро).

Ця випадкова гра слів призводить до комічного каламбуру, оскільки фраза, яку вона вимовляє, стає безглуздою, але водночас смішною, через її невпевненість і замішання.

В українському перекладі збережено зміст діалогу, де Фібі намагається пояснити, що вони купили, але заплутується і вимовляє слово «хутро». Переклад намагається відтворити комічний ефект через те, що Фібі вигадує відповідь на ходу, створюючи аналогічну ситуацію з оригіналом. Хоча в українській мові не існує прямої омонімічності між словами, яка була б аналогічна англійському «for» і «fur», переклад намагається передати цей ефект через акцент на замішанні Фібі і її невпевненості.

Комічний ефект у цій сцені базується на простій, але ефективній грі слів, яка виникає через випадкову помилку і повторення одного і того ж слова, що змінює його значення.

Переклад зберігає гумор сцени, навіть якщо безпосередня гра слів дещо втрачається. Комічність виникає через ситуацію, де персонаж потрапляє у власну пастку через плутанину, що є важливою складовою комедійного ефекту. Українська аудиторія все одно може зрозуміти і оцінити цю сцену, оскільки переклад зберігає основний емоційний заряд оригіналу.

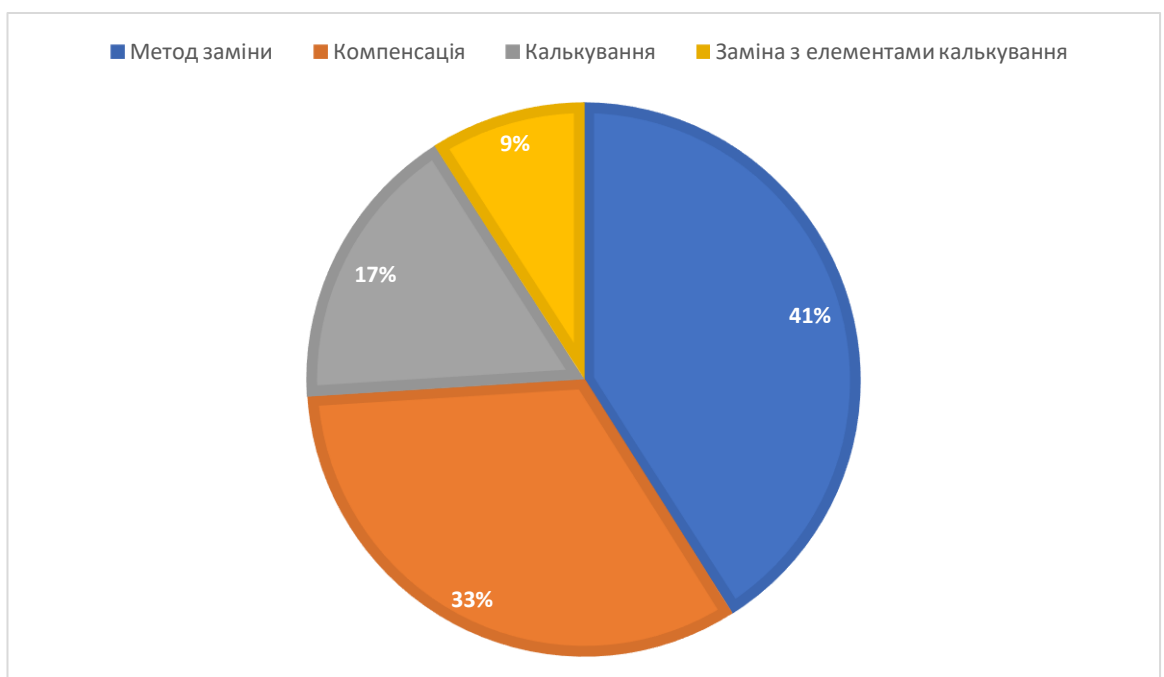


Рисунок 3.1. Частота використання методів перекладу гри слів

У процесі аналізу перекладу гри слів у серіалі найбільш поширеним виявився метод заміни, який становив 41% від загальної кількості застосованих методів. Цей підхід дозволяє передати гру слів у випадках, коли в українській мові існує відповідний термін або вираз, що може замінити оригінальний без втрати змістового навантаження. Таким чином, зберігається основний комічний ефект, властивий оригіналу (див.рис.3.1).

Другим за частотою використання став метод компенсації, що охоплював 33% випадків. Цей метод особливо важливий у ситуаціях, коли пряма передача гри слів неможлива через відмінності між мовами. Компенсація передбачає

створення альтернативного виразу, що дозволяє зберегти гумористичний ефект, підтримуючи загальний настрій оригінального діалогу.

Метод калькування був застосований у 17% випадків. Він дозволяє зберегти структуру та зміст оригінального висловлювання. Калькування використовується в тих випадках, коли мовні елементи можна передати дослівно, не втрачаючи смислового і комічного навантаження.

Також варто відмітити поєднання заміни з елементами калькування, який застосовувався у 9% випадків. Цей метод поєднує принципи заміни та калькування, що дозволяє передати культурні посилання та зберегти комічний ефект у процесі перекладу.

Проведений аналіз перекладу гри слів у серіалі «Друзі» показав, що головним викликом є збереження комічного ефекту та змісту оригіналу в умовах мовних і культурних відмінностей. Попри труднощі, перекладачам вдалося успішно адаптувати більшість жартів, зберігаючи їхню смислову насиченість та іронічний підтекст. Це підкреслює важливість творчого підходу до перекладу, коли прямий еквівалент у цільовій мові відсутній.

3.2 Аналіз проблем що виникли під час перекладу

Під час перекладу гри слів у серіалі «Друзі» виявлено низку проблем, що зумовлені суттєвими лексико-семантичними та культурними відмінностями між англійською та українською мовами. Однією з головних труднощів є передача омонімії та схожого звучання слів, що часто є основою комічного ефекту. Наприклад, у фразі «Chicken or small?» гра слів базується на багатозначності «chicken», яка не має прямого еквівалента в українській мові, що ускладнює збереження подвійного сенсу.

Культурні відмінності також створюють додаткові виклики. Гумор, що посилюється на специфічні англійські реалії, такі як мюзикл «The King and I», можуть бути незрозумілими українській аудиторії, ставлячи перекладача перед вибором між адаптацією або збереженням оригінального посилання.

Стилістичні особливості персонажів, включаючи діалекти, сленг і мовні засоби, є важливою складовою гумору серіалу. Їхня адаптація повинна враховувати реалії української мови, зберігаючи при цьому унікальний стиль кожного героя. Збереження ритму і динаміки діалогів, характерних для ситкомів, також є важливим завданням, оскільки темп реплік часто визначає комічний ефект.

Окремої уваги потребує багаточасовість гумору, що поєднує вербальні й невербальні елементи. Перекладач має забезпечити передачу змісту і настрою таких жартів, враховуючи інтонацію, міміку та жести персонажів. Втрата цих компонентів призводить до зниження ефективності гумористичного контенту.

Згідно з цим, переклад гри слів у ситкомах вимагає не лише мовної майстерності, а й творчого підходу до вирішення викликів, спричинених лінгвістичними та культурними особливостями. Лише комплексний підхід, що враховує ці аспекти, дозволяє зберегти ритм, стиль і дух оригіналу, забезпечуючи адекватне сприйняття гумору українською аудиторією.

3.3. Вплив культурних аспектів на переклад гри слів

Однією з основних складностей перекладу є адекватна передача гри слів, яка в оригіналі часто базується на культурних посиланнях, специфічних для американської культури. Ці посилання створюють комічний ефект, який може бути незрозумілим або недосяжним для українського глядача через відсутність подібних культурного контексту.

Культурні посилання у серіалі «Друзі» відіграють ключову роль у формуванні характеру персонажів, розвитку сюжету та створенні гумору, що спирається на колективний досвід американської аудиторії.

Наприклад, жарти, що включають посилання на відомі американські телевізійні шоу, кінематограф, літературу або політичні події, розраховані на те, що глядач вже знайомий з цими елементами культури. Однак для української аудиторії ці посилання можуть бути незрозумілими або викликати

інші асоціації, що призводить до втрати комічного ефекту або навіть до нерозуміння сенсу жарту.

Наприклад, один з епізодів серіалу містить жарт, що ґрунтується на знанні мюзиклу «The King and I». Для американської аудиторії цей мюзикл є частиною загальноприйнятої культурної спадщини, і його згадка викликає у глядачів певні асоціації та емоції, що підсилюють комічний ефект.

Для українського глядача, який, можливо, не знайомий з цим мюзиклом, жарт може залишитися незрозумілим або навіть позбавленим сенсу. Перекладач стикається з проблемою, що вимагає від нього залишити оригінальне посилання, що може бути неефективним для цільової аудиторії, або адаптувати жарт, використовуючи інше культурне посилання, що буде більш зрозумілим для українських глядачів, але потенційно змінить оригінальний зміст [37].

Перекладач повинен вміти розпізнавати культурні аспекти, що стоять за жартами в оригіналі, і шукати відповідні еквіваленти в українській культурі, які б могли викликати подібні емоції та асоціації у глядачів.

У більш загальному контексті переклад гри слів в жанрі ситкомів, значною мірою залежить від багатьох аспектів. Гра слів часто базується на специфічних культурних реаліях, кліше та соціальних стереотипах, які можуть суттєво відрізнятися між культурами.

У такому випадку перекладачеві необхідно не лише передати зміст оригінального тексту, але й створити новий культурний контекст, який би був зрозумілим та прийнятним для цільової аудиторії. Це може включати пошук культурних еквівалентів, які б викликали подібні асоціації та емоції у глядачів. Наприклад, якщо в оригіналі жарт спирається на відому особистість або подію, що не має аналогів у цільовій культурі, перекладач може обрати іншу, більш відому для цієї аудиторії, щоб зберегти комічний ефект.

Крім того, культурні відмінності можуть впливати на сприйняття окремих елементів мови, таких як сленг, діалекти або інші стилістичні засоби, що використовуються в грі слів. Ці елементи можуть мати різні конотації в різних

культурах, і перекладачеві необхідно враховувати ці відмінності, щоб уникнути непорозумінь або неправильного тлумачення гумору.

На основі проведеного аналізу перекладу гри слів у серіалі «Друзі» для української локалізації, можна сформулювати низку рекомендацій щодо розміщення цих виразів у субтитрах з урахуванням специфіки субтитрування та комічного ефекту оригіналу.

Переклад гри слів у субтитрах становить значний виклик через необхідність збереження ігрового характеру висловлювань при обмеженому обсязі тексту та часу на сприйняття глядачем.

При розміщенні перекладених виразів у субтитрах особлива увага повинна приділятися збереженню комічного ефекту, який часто залежить від двозначності, омонімії або гри зі звуком. У випадках, коли в українській мові відсутні прямі відповідники, що здатні зберегти оригінальний гумор, важливо адаптувати текст так, щоб він максимально відповідав ідеї та стилю оригіналу.

Це може передбачати використання заміни на інші слова або вирази, що володіють аналогічним комічним потенціалом у контексті української мови.

Слід враховувати роль невербальних елементів, таких як інтонація, міміка або жести персонажів, які можуть посилювати сприйняття гри слів. У субтитрах необхідно забезпечити синхронність тексту з цими елементами, щоб підкреслити іронію або сарказм, які можуть бути менш очевидними без візуального супроводу. Це особливо важливо для тих моментів, де гумор базується на реакціях персонажів на словесні двозначності.

Лаконічність тексту субтитрів є важливим аспектом, оскільки глядачі мають обмежений час для прочитання кожної репліки. Тому в субтитрах слід уникати надмірної деталізації, зосереджуючись на ключових словах або фразах, що передають основний зміст та гумор. При цьому важливо зберегти логіку та ритм діалогу, щоб текст субтитрів виглядав природно і легко сприймався.

Особливу увагу варто приділяти культурним посиланням, які є невід'ємною частиною гри слів у серіалі. У тих випадках, коли оригінальний контекст може бути малозрозумілим для української аудиторії, необхідно або

адаптувати значення до українських реалій, або забезпечити додатковий контекст, що дозволяє глядачам зрозуміти зміст жарту без втрати комічного ефекту. Такий підхід забезпечує максимальну доступність гумору та збереження цілісності художнього задуму.

3.4. Рекомендації щодо вдосконалення перекладу гри слів у субтитрах

Удосконалення перекладу гри слів у субтитрах ситкомів, зокрема серіалу «Друзі», потребує врахування як лінгвістичних, так і культурних аспектів, які суттєво впливають на адекватність адаптації гумористичного контенту. Одним із ключових напрямів є розробка спеціалізованого глосарію культурно маркованих термінів і явищ, що забезпечить адаптовані українські еквіваленти для понять, пов'язаних із реаліями англомовної культури. Це дозволить зберегти культурний контекст оригіналу та забезпечити його доступність для української аудиторії.

Значну увагу слід приділити створенню методології адаптації омонімії та фонетичної гри слів, які становлять основу багатьох гумористичних елементів. Відсутність прямих мовних еквівалентів в українській мові вимагає творчих підходів, таких як заміна гри слів на інший жарт зі схожим комічним ефектом або включення пояснювальних субтитрів, що розкривають багатозначність оригінального вислову.

Особливу роль відіграє інтеграція контекстуальних пояснень у структуру субтитрів. Такий підхід є ефективним для передачі культурних реалій, що не мають прямих аналогів у мові перекладу. Пояснення мають бути лаконічними, аби не перевантажувати текст, але водночас достатніми для збереження комічного ефекту та загального змісту.

У разі неможливості точного відтворення гри слів доцільним є використання альтернативних форм гумору, таких як іронія або сарказм, які зберігають стилістичну й емоційну насиченість сцени. Для оцінки ефективності таких перекладацьких рішень рекомендовано проводити емпіричне тестування

субтитрів на фокус-групах, що дозволить отримати зворотний зв'язок і виявити аспекти, які потребують подальшого вдосконалення.

Регулярні семінари та тренінги для перекладачів, спрямовані на підвищення їхньої кваліфікації у сфері гумористичного контенту, сприятимуть розвитку творчих підходів до перекладацьких завдань і глибшому розумінню міжкультурних відмінностей. Така комплексна стратегія дозволить забезпечити якісну адаптацію гумористичних елементів та їхню відповідність культурним і комунікативним очікуванням української аудиторії.

ВИСНОВКИ

У процесі проведеного дослідження, було здійснено аналіз основних аспектів гри слів у кінематографі та труднощів її перекладу в субтитрах, що дало змогу отримати важливі наступні результати.

Спершу було визначено сутність і характеристики гри слів. Гра слів є мовним прийомом, що базується на умисному використанні багатозначності слів або їхнього схожого звучання, з метою створення комічного ефекту. Вона відіграє важливу роль у формуванні комічних ситуацій та вираженні іронії й сарказму. Ключовою особливістю гри слів є її залежність від культурних контекстів, що суттєво ускладнює її переклад на інші мови без втрати первинного сенсу.

Було розглянуто особливості субтитрування та його значення в кінематографі. Субтитри виконують функцію передачі вербального контенту фільму глядачам, які не володіють мовою оригіналу. Особливо у випадку гумористичних серіалів, таких як «Друзі», субтитри повинні не лише передавати зміст діалогів, але й зберігати комічний ефект, що досягається через гру слів. Це вимагає від перекладача глибокого розуміння не лише лінгвістичних, але й культурних реалій.

Під час дослідження були виявлені основні труднощі перекладу гри слів у субтитрах. Найскладнішими виявилися випадки, коли в українській мові відсутні прямі еквіваленти, здатні зберегти омонімію або схожість звучання, що є основою багатьох жартів. Це призводить до втрати частини комічного ефекту, оскільки гумор стає менш зрозумілим або повністю втрачається.

Було також проаналізовано методи перекладу гри слів у субтитрах, серед яких найчастіше використовуються методи заміни, компенсації та калькування. Кожен із цих методів має свої переваги та обмеження, залежно від мовного контексту. Заміна дозволяє зберегти комічний ефект, але може змінити первинний зміст. Компенсація створює нові гумористичні ефекти, коли пряма передача гри слів неможлива, проте вона також може суттєво змінити значення

оригіналу. Калькування зберігає структуру та зміст, але не завжди забезпечує необхідний комічний ефект.

Особливу увагу було приділено дослідженню перекладу гри слів у кінематографі. Успішний переклад залежить від здатності перекладача адаптувати текст до культурних і мовних особливостей цільової аудиторії. Це вимагає не лише глибоких лінгвістичних знань, але й розуміння культурного контексту, в якому створювався оригінал.

Розкрито сутність ситкому та сюжетні особливості серіалу «Друзі». Ситком «Друзі» є типовим представником цього жанру, де значну роль відіграють комічні ситуації, створені через взаємодію персонажів та їхні діалоги. Гра слів є одним із ключових елементів формування гумору серіалу, що дозволило йому здобути широку популярність.

У процесі аналізу були також описані головні герої серіалу та їхня роль у створенні комічних ситуацій. Кожен персонаж має унікальні риси, що відображаються у їхньому мовленні. Використання гри слів підкреслює індивідуальність героїв та слугує засобом для створення комічних ефектів.

Аналіз перекладу гри слів у серіалі «Друзі» показав, що при перекладі ми зіткнулися з численними труднощами, пов'язаними з відмінностями між англійською та українською мовами. Незважаючи на це, значна частина жартів була успішно адаптована, що дозволило зберегти комічний ефект і забезпечити належне сприйняття серіалу українською аудиторією.

Окрім цього, визначено вплив культурних аспектів на переклад гри слів. Культурні реалії відіграють важливу роль у сприйнятті гумору. Перекладач має враховувати ці аспекти, щоб забезпечити зрозумілість і ефективність комічних елементів у субтитрах. Це особливо важливо, враховуючи обмеження, що накладаються на текст у субтитрах.

На основі проведеного аналізу запропоновано наступні рекомендації для вдосконалення перекладу гри слів у субтитрах:

– розробка спеціалізованих глосаріїв культурно маркованих термінів та реалій;

- впровадження методології адаптації омонімії та фонетичної гри слів;
- інтеграція контекстуальних пояснень у структуру субтитрів;
- адаптація стилістичних елементів до культурних особливостей цільової аудиторії;
- забезпечення синхронності тексту субтитрів з невербальними елементами;
- лаконічність і чіткість субтитрів для збереження ритму діалогів;
- адаптація культурних посилань відповідно до українського контексту;
- використання альтернативних форм гумору в перекладі;
- проведення емпіричного тестування субтитрів на контрольних групах глядачів;
- організація навчальних семінарів та майстер-класів для перекладачів субтитрів.

Згідно з цим, проведене дослідження підтвердило необхідність творчого підходу до перекладу гри слів у субтитрах ситкомів. Результати цього дослідження можуть бути використані для вдосконалення практики перекладу гумористичних серіалів, що сприятиме підвищенню якості кіно контенту та його сприйняття українською аудиторією.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Беженар І. С., Рибалкіна Ю. В. Універсальне і національне в англійському гуморі. І. С. Беженар, Ю. В. Рибалкіна. Вісник Черкаського університету. Серія «Філологічні науки». Черкаси : Видавництво ЧНУ ім. Богдана Хмельницького, 2009. Випуск 169.
2. Бідасюк Н. В. Синхронний аудіовізуальний переклад: виклики професії. Н. В. Бідасюк, І. М. Кучман. нац. Ун та ім. В. І. Вернадського. Сер.: Филология. Социальные коммуникации. Симферополь: ТНУ им. В.И. Вернадского, 2012. Т. 25 (64). № 4. Ч. 1. С. 48 – 52.
3. Білоус О. Мовна гра та гра слів як філософські й лінгвістичні поняття. О. Білоус. Наукові записки. Серія : Філологічні науки (мовознавство): У 2 ч. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2007. Вип. 73. Ч. 2. С. 163–174.
4. Білоус О. М. Гра слів як перекладацька проблема. О. М. Білоус. Вісник Сумського державного університету. 2005. № 5. С. 35–40.
5. Бокова П. М. Каламбур або гра слів. Проблеми та особливості перекладу. Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики. Київський національний лінгвістичний університет. 2015. № 27.
6. Боян В. В., Проблема перекладу гумору в англійській та українській мовах. Всеукраїнська науково-практична конференція «Сучасна філологія: теорія та практика». Київ: зб. Тез конф., 2022. 338 с.
7. Вітгенштайн Л. Tractatus Logico-Philosophicus; Філософські дослідження. Київ : Основи, 1995. С. 87–309.
8. Гнедкова О. Г., Карпенко З. О. Особливості утворення та перекладу гри слів як різновиду мовної гри. Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія : Філологія. Соціальні комунікації. Том 32(71) № 1. Ч. 2. 2021.

9. Гридасова О. І., Кінодискурс як об'єкт навчання кіноперекладу. Вісник Житомирського державного університету. Випуск 2 (74). Філологічні науки. С. 102–105
10. Добровольська А. Ю., Сегін Л. В. Особливості функціонування сленгу в американському кіно тексті (на матеріалі серіалу «Теорія великого вибуху»). Вісник студентського наукового товариства Донецького національного університету. 2016. Вип. 8. С. 117–120.
11. Дорошенко К. Мовна гра як теоретична проблема. Літературний процес: методологія, імена, тенденції. Філологічні науки : зб. наук. пр. Київ: Київ. ун-т ім. Бориса Грінченка, 2010. Вип. 4. С. 140–142.
12. Єлісеєва С. В. Особливості субтитрування як напряму перекладацької діяльності. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2018. №32, т. 2. С. 158–160.
13. Єфімов Л. П. Стилїстика англійської мови і дискурсивний аналіз. Учбово-методич. посібник / Л. П. Єфімов. – Вінниця: Нова книга, 2004. 240 с.
14. Загороднюк Ю. А. Ситком як актуальна форма комічного в масовій культурі. Гілея: науковий вісник. 2015. Вип. 99. С. 278-283.
15. Зарицький М. С. Переклад: створення та редагування. М. С. Зарицький. – Київ: Парлам. вид-во, 2004. 120 с.
16. Литвин І. М. Перекладознавство. Науковий посібник / І. М. Литвин. Черкаси: Видавництво Ю.А. Чабаненко, 2013. 288 с.
17. Лощенова І. Ф., Нікішина В. В. Перекладацькі трансформації як ефективний засіб досягнення адекватності перекладу. Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Філологічні науки. 2014. Книга 3. С. 102-105.
18. Лукьянова Т. Г. Основи англо-українського кіноперекладу: навч. пос. Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна. Харків, 2012. С. 12.
19. Максимов С. Є. Усний двосторонній переклад (англійська та українська мови): теорія та практика усного двостороннього перекладу для

студ. фак. перекладачів та фак. заочного та Вечірнього навч: Навчальний посібник. Київ: Ленвіт, 2007. 416 с.

20. Ребрій О. В. Сучасні концепції творчості у перекладі: монографія/ О.В. Ребрій. Харків: Харківський національний університет ім. В.Н. Каразіна, 2012. – 376 с.

21. Ребрій О. В. Вступ до перекладознавства : конспект лекцій для студентів освітньо-кваліфікаційного рівня «Бакалавр» факультету іноземних мов. Х.: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2016. 116 с.

22. Селіванова О. О. Проблема диференціації перекладацьких трансформацій. Нова філологія. 2012. № 50. С. 201 – 208.

23. Сіняговська І. Ю. Визначення та класифікація перекладацьких трансформацій у процесі художнього перекладу тексту. Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія». Серія «Філологія. Мовознавство». 2014. Вип. 209. С. 89–93

24. Стріха М. Український художній переклад: між літературою і націєтворенням. К.: Факт-Наш час, 2006. 344 с.

25. Тараненко О. О. Гра слів. Українська мова. Енциклопедія. К., 2000. С. 100 – 101;

26. Харченко О. В. – Феномен комічного у комунікативному просторі США : монографія. О. В. Харченко. К. : МП Леся, 2014. 463 с. ISBN 978-966-8126-89-6.

27. Чередниченко О. І. Функції перекладу у сучасному світі. О. І. Чередниченко. Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. 2006. № 725. С. 162 – 165

28. Шевченко М. Є. Особливості перекладу художніх фільмів. Актуальні проблеми філології. Одеса, 2017. С. 88 – 91

29. Attardo Salvatore – "Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis" Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 2001. 238 pp. DM 176 — 2001

30. Blake B. *Playing with Words: Humour in the English Language*. Barry Blake., 2007. 197 c
31. Bogucki Ł., Kredens K. *Perspectives on Audiovisual Translation*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2010. 206 p.
32. Chaume F. The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies. *Translation Spaces* 2. 2013. P. 105 – 123.
33. Crystal D. *Language Play* / D. Crystal. Cambridge, M., 1998. – 248 p.
34. Diaz-Cintas J., Anderman G. *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2009. 272 p.
35. Giorgadze M. Categories of visual puns. M. Giorgadze. *European Scientific Journal*. – Tbilisi, Georgia: Ivane Javakhishvili Tbilisi State University, 2016. P. 362 – 368.
36. Gottlieb H. You got the picture? On the polysemiotics of subtitling wordplay. In: Delabastita, Dirk (ed). 1997. P. 207–232.
37. Henry M. The Triumph of Popular Culture: Situation Comedy, Postmodernism and «The Simpsons». *Studies in Popular Cultures*. 1994. № 1. P. 85–99.
38. Kolbert, Elizabeth A *Sitcom Is Born: Only Time Will Tell The Road To Prime Time: Last of four articles on the creation of a television series*. *The New York Times*. 2015.
39. Lems K. *Laughing All the Way: Teaching English Using Puns*. K. Lems /*English Teaching Forum*. – United Kingdom, 2013. – P. 26–33.
40. NETFLIX «Friends» URL: <https://www.netflix.com/in/title/70153404>
41. Offord M. Mapping Shakespeare’s puns in French translation. In: Delabastita, Dirk (ed). *Traductio : Essays on Punning and Translation*. Manchester : St. Jerome & Namur : Presses Universitaires de Namur, 1997. P. 233–260.
42. Remael A. *Audiovisual translation*. A. Remael. *Handbook of Translation Studies*. 2010. – V. 1. – P. 12–17.

ДОДАТКИ

Додаток А

Вибірка виразів з грою слів серіалу «Друзі»

Оригінальний вираз	Контекст ситуації
(1) Rachel: « <i>Oh, Monica, I'm still working there. Do I look like I've been fired? What? I'm not sure how to take that.</i> »	Рейчел реагує на припущення Моніки про її можливе звільнення.
(2) Joey: « <i>It's a moo point... It's like a cow's opinion, it doesn't matter.</i> »	Джої намагається висловити неважливість думки, що створює комічний ефект через неправильне використання слова і порівняння з муканням корови.
(3) Ross: « <i>You're over me? When were you... under me?</i> »	Росс реагує на слова Рейчел, яка каже, що більше його не любить. Він інтерпретує це буквально, створюючи комічний ефект через подвійне значення фрази.
(4) Rachel: « <i>It was a Freudian slip. A Freudian slip is when you say one thing, but mean your mother.</i> »	Рейчел жартуючи неправильно пояснює психологічний термін, роблячи акцент на словах, що створює комічний ефект.
(5) Chandler: « <i>You have to stop the Q-tip when there's resistance!</i> »	Чендлер жартує над Джої, який неправильно користується ватними паличками.
(6) Joey: « <i>What do you think of the Abbey?</i> » Chandler: « <i>It's great! They're thinking of changing the name.</i> » Joey: « <i>To what?</i> » Chandler: « <i>To Put the Camera Away!</i> » Joey: « <i>Man, you are Westminster Crabby.</i> »	Чендлер і Джої обговорюють Вестмінстерське абатство, коли Чендлер починає жартувати про його можливу назву, використовуючи гру слів для створення комічного ефекту.
(7) Joey: « <i>Your not a real date is with Paul, the wine guy?</i> » Phoebe: « <i>What does it mean? Does he sell it, drink it? Or he just complains a lot?</i> »	Джої згадує про побачення з Полом, а Фібі жартує з двозначності слова « <i>wine</i> », що додає комічного ефекту в обговоренні.
(9) Chandler: « <i>You've got to accept that</i> » Joey: « <i>Except what?</i> »	Чендлер намагається порадити Джої прийняти певну ситуацію, але Джої плутає слова через схоже звучання, що створює гумористичну ситуацію.
(10) Rachel: « <i>What's Fica? Why's he getting all my money?</i> »	Рейчел здивована, побачивши в зарплатній відомості відрахування на FICA, і припускає, що це чиєсь ім'я, що створює комічну ситуацію.
(11) Phoebe: « <i>What? She's not passed! She's present! She's back! What's going on?</i> »	Фібі чує, що жінка « <i>passed away</i> », але розуміє це неправильно, що викликає комічну ситуацію через буквальноне сприйняття багатозначного слова.
(12) Monica: « <i>Hey Rach, remember that great song, Me, Myself, and I?</i> » Ross: « <i>Hey, does anybody want to get some lunch? All those in favor say I!</i> »	Рейчел скаржиться на дискомфорт в оці, що стає основою для гри слів, де «I» (я) і «eye» (око) мають однакове звучання, створюючи комічну ситуацію.
(13) « <i>Grab the spoon!</i> » Ross: « <i>Do you know how long it's been</i>	Друзі підбадьорюють Росса після розлучення, використовуючи метафору « <i>grab the spoon</i> » для

<i>since I grabbed the spoon?»</i>	початку нових романтичних стосунків, що додає комічного ефекту.
(14) Phoebe: « <i>Well, no no, you have to stay back. I, I have the pox</i> ». Ryan: « <i>Chicken or small?</i> ». Phoebe: « <i>Chicken. Which is so ironic considering I'm a vegetarian</i> ».	Фібі іронічно зазначає, що захворіла на «chicken pox», хоча вона вегетаріанка, що підсилює комічний ефект гри слів між «chicken» і «chicken pox».
(15) Roy: « <i>I may have borrowed this from my nephew, but let me assure you, what's underneath ... is all man</i> ». Phoebe: « <i>I'm sorry, did you say all man or old man?</i> »	Фібі саркастично реагує на заяву танцюриста, що він «all man» граючи зі схожістю звучання фраз «all man» і «old man», що підсилює комічний ефект через невідповідність його слів і зовнішнього вигляду.
(16) Chandler: « <i>A hot girl's at stake and all of the sudden he's Rain Man</i> ».	Чендлер іронічно порівнює Джо з геніальним персонажем фільму «Людина Дощу» після того, як Джо несподівано пропонує розумний план, що створює комічний контраст з його звичайною простотою.
(17) Ross: « <i>You know what, 100 million people went to see a movie about what I do, I wonder how many people would go see a movie called, Jurassic Parka</i> ».	Росс намагається довести, що його робота як палеонтолога настільки ж цікава, як і фільм «Світ Юрського періоду», створюючи гру слів на основі схожого звучання «Park» і «Parka».
(18) Melanie: « <i>We call ourselves The Three Basketeers</i> »	Мелані пояснює, що її група друзів називає себе «The Three Basketeers», що створює гру слів через співзвучність із «The Three Musketeers».
(19) Rachel: « <i>How do you expect me to grow if you won't let me blow?</i> »	Рейчел звинувачує Росса в тому, що він не дає їй розвиватися, використовуючи комічний ефект.
(20) Richard: « <i>Wanna see them go crazy? Who needs glasses?</i> »	Річард жартує на вечірці, пропонуючи своїм друзям випити, використовуючи двозначне слово «glasses», що створює комічний ефект.
(21) Dancer: « <i>You are under arrest!</i> » Phoebe: « <i>Cardiac arrest?</i> »	Фібі жартує з танцюристом одягненим в поліцейську форму, створюючи гру слів з виразом «arrest», що призводить до комічного непорозуміння.
(22) Joey: « <i>It is odd how woman's purse looks so good on me...a man!</i> » Rachel: « <i>Exactly! Unisex!</i> » Joey: « <i>Maybe you need sex. I had sex a couple of days ago</i> ». Rachel: « <i>No! No, Joey! U-N-I sex</i> ». Joey: « <i>Well, I ain't gonna say no to that</i> ».	Джо неправильно розуміє слово «unisex», думаючи, що Рейчел натякає на сексуальні стосунки, що створює комічну ситуацію.
(23) Monica: « <i>What would you do if you're omnipotent?</i> » Joey: « <i>Probably kill myself</i> » Monica: « <i>Excuse me?</i> » Joey: « <i>Hey, if Little Joey's dead, then I got no reason to live, you know?</i> » Ross: « <i>Joey, uh, omnipotent</i> ». Joey: « <i>You are?</i> » Ross: « <i>I'm</i> ».	Джо неправильно тлумачить слово «omnipotent», думаючи, що йдеться про імпотенцію, що призводить до комічного непорозуміння.
(24) Chandler: « <i>Joe, Joe, Joe...Stalin!</i> » Joe: « <i>Stalin. Do you know this name? That's sounds familiar</i> ».	Джо, не розуміючи історичного контексту і значення імені Йосип Сталін, вирішує використовувати його як псевдонім, що

<p>Chandler: «<i>Well, it doesn't ring a bell with me. Huh</i>».</p> <p>Joe: «<i>Joe Stalin. You know that's pretty good</i>». Chandler: «<i>You might want to try Joseph</i>».</p> <p>Joe: «<i>Ah! Joseph Stalin! I think you'd remember that!</i>» Chandler: «<i>Oh, yes!</i>».</p>	<p>призводить до комічного ефекту.</p>
<p>(25) Phoebe: «<i>I went shopping with Monica all day and I had a salad</i>».</p> <p>Rachel: «<i>Good, Pheebs. What'd you buy?</i>»</p> <p>Phoebe: «<i>Um... we went shopping for, um... for um... for fur!</i>» Rachel: «<i>You went shopping for fur?</i>»</p> <p>Phoebe: «<i>Yeah</i>».</p>	<p>Фібі намагається вигадати, що вони з Монікою купили під час шопінгу, і випадково створює безглуздий каламбур, що викликає комічний ефект через її замішання.</p>
<p>(26) Chandler: «<i>You've got to pick a lane!</i>».</p> <p>Joey: «<i>Who's Elaine?</i>»</p>	<p>Чендлер дає пораду Джо «pick a lane» (визначитися зі своїм життям), але Джо неправильно тлумачить це як згадку про жінку на ім'я «Elaine», що створює комічну ситуацію.</p>
<p>(27) Ross: «<i>All those in favor say I?</i>»</p> <p>Rachel: «<i>Ross! Stop it! Come on!</i>»</p> <p>Chandler: «<i>How much did I love The King and I?</i>»</p> <p>Rachel: «<i>Chandler!</i>»</p>	<p>Рейчел панікує. Чендлер підхоплює це, згадуючи мюзикл «The King and I», що створює комічний ефект.</p>
<p>(28) Phoebe: «<i>You sound like Moni-can't, not Moni-can! Moni-ca</i>».</p>	<p>Фібі підбавлює Моніку, граючи зі схожістю слів «Moni-can't» і «Moni-can», щоб показати, що вона здатна на успіх, що створює мотиваційний і комічний ефект.</p>
<p>(29) Rachel: «<i>Everyone always told me I was a shoe! I'm a shoe! Well, what if I don't want to be a shoe? What if I want to be a purse, you know, or a hat?</i>»</p>	<p>Рейчел розмірковує над своїм життям і бажанням бути кимось іншим, ніж очікують від неї.</p>

Виконаний переклад виразів з грою слів сералу «Друзі»

Оригінальний вираз	Переклад
Rachel: « <i>Oh, Monica, I'm still working there. Do I look like I've been fired? What? I'm not sure how to take that.</i> »	«Ой, Моніко, я ж досі працюю там. Я виглядаю так, ніби мене звільнили? Що? Я навіть не знаю, як це прийняти».
Chandler: « <i>You've got to accept that</i> » Joey: « <i>Except what?</i> »	Чендлер: «Ти маєш прийняти це». Джої: «Замість чого?»
Phoebe: « <i>What? She's not passed! She's present! She's back! What's going on?</i> »	«Що? Вона не пішла! Вона тут! Вона повернулась! Що відбувається?»
Phoebe: « <i>Well, no no, you have to stay back. I, I have the pox.</i> ». Ryan: « <i>Chicken or small?</i> ». Phoebe: « <i>Chicken. Which is so ironic considering I'm a vegetarian.</i> ».	Фібі: «Ні-ні, тобі треба триматися подалі. У мене віспа». Райан: «Курча чи мала?» Фібі: «Курча. Це так іронічно, враховуючи, що я вегетаріанка».
Roy: « <i>I may have borrowed this from my nephew, but let me assure you, what's underneath ... is all man.</i> ». Phoebe: « <i>I'm sorry, did you say all man or old man?</i> »	Рой: «Можливо, я позичив це у свого племінника, але повірте, під цим... справжній чоловік». Фібі: «Вибачте, ви сказали справжній чоловік чи старий чоловік?»
Melanie: « <i>We call ourselves The Three Basketeers</i> »	«Ми називаємо себе – Три кошкетери».
Richard: « <i>Wanna see them go crazy? Who needs glasses?</i> »	«Хочеш побачити, як вони збожеволіють? Кому потрібні склянки?»
Monica: « <i>What would you do if you're omnipotent?</i> » Joey: « <i>Probably kill myself</i> » Monica: « <i>Excuse me?</i> » Joey: « <i>Hey, if Little Joey's dead, then I got no reason to live, you know?</i> » Ross: « <i>Joey, uh, omnipotent.</i> ». Joey: « <i>You are?</i> » Ross: « <i>I'm.</i> ».	Моніка: «Що б ти зробив, якби був всемогутнім?» Джо: «Напевно, вбив би себе». Моніка: «Що?» Джо: «Якщо Маленький Джо мертвий, у мене немає причин жити». Росс: «Джо, ну, всемогутній». Джо: «Ти?». Росс: «Так».
Chandler: « <i>You've got to pick a lane!</i> ». Joey: « <i>Who's Elaine?</i> »	Джо: «Хто така Елейн?»

Rachel: « <i>Everyone always told me I was a shoe! I'm a shoe! Well, what if I don't want to be a shoe? What if I want to be a purse, you know, or a hat?</i> »	Рейчел: «Всі завжди мені казали, що я черевик! Я черевик! А що, якщо я не хочу бути черевиком? А раптом я хочу бути сумкою чи капелюхом?»
Joey: « <i>It's a moo point... It's like a cow's opinion, it doesn't matter.</i> »	«Це так, як якщо б корова мукнула... це нічого не змінює»
Ross: « <i>You're over me? When were you... under me?</i> »	«Ти мене більше не любиш? А коли ти була наді мною?»
Rachel: « <i>It was a Freudian slip. A Freudian slip is when you say one thing, but mean your mother.</i> »	«Це була обмовка за Фройдом. Обмовка за Фройдом — це коли кажеш одне, а маєш на увазі свою маму»
Joey: « <i>Your not a real date is with Paul, the wine guy?</i> » Phoebe: « <i>What does it mean? Does he sell it, drink it? Or he just complains a lot?</i> »	Джої: «Твоє несправжнє побачення з Полом, тим хлопцем з вином?» Фібі: «А що це означає? Він продає його, п'є? Чи він просто всіх винить?»
Rachel: « <i>What's Fica? Why's he getting all my money?</i> »	«Що за Фіка? Чому він забирає всі мої гроші?»
Monica: « <i>Hey Rach, remember that great song, Me, Myself, and I?</i> » Ross: « <i>Hey, does anybody want to get some lunch? All those in favor say I!</i> »	Моніка: «Ей, Рейч, пам'ятаєш ту класну пісню Я, сам і я?» Росс: «Хто за обід, підніміть руку... або око!»
Ross: « <i>You know what, 100 million people went to see a movie about what I do, I wonder how many people would go see a movie called, Jurassic Parka.</i> »	«Знаєш, 100 мільйонів людей подивилися фільм про те, що я роблю. Цікаво, скільки людей подивилося б фільм під назвою Юрська Парка».
Rachel: « <i>How do you expect me to grow if you won't let me blow?</i> »	«Як ти хочеш, щоб я розвивалась, якщо ти мене не підштовхуєш?»
Dancer: « <i>You are under arrest!</i> » Phoebe: « <i>Cardiac arrest?</i> »	Танцор: «зупиніться, ви заарештовані!» Фібі: «Від сміху серце зупиниться?»
Ross: « <i>All those in favor say I?</i> » Rachel: « <i>Ross! Stop it! Come on!</i> » Chandler: « <i>How much did I love The King and I?</i> »	Росс: «Хто за — скажіть Я!» Рейчел: «Росс! Припини! Ну годі вже!» Чендлер: «Я так люблю мюзикл „Король і Я“!» Рейчел: «Чендлер!»

Rachel: «Chandler!»	
Chandler: «You have to stop the Q-tip when there's resistance!»	«Зупиняйся, коли паличка починає «думати» замість тебе!»
«Grab the spoon!» Ross: «Do you know how long it's been since I grabbed the spoon?»	«Хапай ложку! Ви знаєте, скільки часу минуло, відколи я востаннє хапав ложку?»
Chandler: «Joe, Joe, Joe...Stalin!» Joe: «Stalin. Do you know this name? That's sounds familiar». Chandler: «Well, it doesn't ring a bell with me. Huh». Joe: «Joe Stalin. You know that's pretty good». Chandler: «You might want to try Joseph». Joe: «Ah! Joseph Stalin! I think you'd remember that!» Chandler: «Oh, yes!».	Чендлер: «Джо, Джо, Джо... Сталін!» Джо: «Сталін? Ти знаєш це ім'я? Воно мені знайоме». Чендлер: «Мені це нічого не нагадує». Джо: «Джо Сталін. Це досить добре». Чендлер: «Можеш спробувати Йосип». Джо: «Ах! Йосип Сталін! Думаю, ти б це запам'ятав!» Чендлер: «О, так!»
Phoebe: «You sound like Moni-can't, not Moni-can! Moni-ca».	Фібі: «Ти звучиш як Мони-не-можу, а не Мони-мож! Моніко».
Joey: «What do you think of the Abbey?» Chandler: «It's great! They're thinking of changing the name». Joey: «To what?» Chandler: «To Put the Camera Away!» Joey: «Man, you are Westminster Crabby».	Джої: «Що ти думаєш про абатство?» Чендлер: «Воно чудове! Думають змінити назву». Джої: «На яку?» Чендлер: «На Сховай камеру!» Джої: «Ну ти й Вестмінстерський буркотун»
Chandler: «A hot girl's at stake and all of the sudden he's Rain Man».	«На кону гарна дівчина, і раптом він стає Людиною Дощу»
Joey: «It is odd how woman's purse looks so good on me...a man!» Rachel: «Exactly! Unisex!» Joey: «Maybe you need sex. I had sex a couple of days ago». Rachel: «No! No, Joey! U-N-I sex». Joey: «Well, I ain't gonna say no to that».	Джо: «Дивно, як жіноча сумка так добре на мені виглядає... на чоловікові!» Рейчел: «Точно! Унісекс!» Джо: «Може, тобі треба секс? У мене був секс кілька днів тому». Рейчел: «Ні! Ні, Джо! У-Н-І секс». Джо: «Ну, я не відмовлюся».
Phoebe: «I went shopping with Monica all day and I had a salad».	Фібі: «Я була на шопінгу з Монікою весь день і з'їла салат». Рейчел: «Добре, Фібс. Що ти купила» Фібі: «Ми були на шопінгу, ну... купили, ну... хутро!»

<p>Rachel: «<i>Good, Pheebs. What'd you buy?</i>» Phoebe: «<i>Um...we went shopping for, um...for um...for fur!</i>» Rachel: «<i>You went shopping for fur?</i>» Phoebe: «<i>Yeah</i>».</p>	<p>Рейчел: «Ви купували хутро?» Фібі: «Так!».</p>
---	---

**Класифікація типів конструкцій з елементами гри слів,
запропонована О. Тараненком**

Назва	Механізм
Зіставлення однозвучних або близькозвучних одиниць	Поєднання в контексті однозвучних або близькозвучних одиниць з різними значеннями для створення стилістичного або семантико-стилістичного ефекту.
Полісемія	Використання слів із різними лексичними значеннями залежно від контексту.
Омонімія	Протиставлення слів, які мають однакове звучання, але різні значення.
Паронімія	Використання слів, які схожі за звучанням, але мають різні значення (наприклад, поєднання прізвища з загальною назвою).
Фразеологічні конструкції	Використання мовних одиниць на фразеологічному рівні для створення ефекту гри слів.
Морфологія	Поєднання одиниць, що належать до різних частин мови або мають різні граматико-категоріальні значення.
Синтаксис	Перестановка або поєднання слів у реченні для створення іронічного або протилежного значення.
Підставлення очікуваного слова	Підставлення очікуваного слова в контекст іншого, близького за звучанням, створюючи несподіваний ефект.
Перестановка слів та речень	Перестановка слів та речень для зміни значення або створення іронічного ефекту.
Поширення гри слів	Поширення гри слів на кілька значень одного слова, де одне значення викликає асоціації з іншим, створюючи нові комбінації.

Таблиця 2.2

Сюжетні особливості серіалу «Друзі»

Назва	Характеристика
Основна сюжетна лінія	Романтичні стосунки Роса і Рейчел, що постійно змінюються від любові до розлучень і врешті-решт завершуються спільним рішенням більше не розлучатися.
Вторинні сюжетні лінії	Розвиток стосунків Чендлера і Моніки, що з четвертого сезону стає важливою частиною серіалу, їх шлюб у фіналі. Інші персонажі також шукають своїх партнерів.
Еволюція персонажів	Персонажі проходять особистісний розвиток, зокрема Рейчел від офіціантки до кар'єри в модній індустрії, Джої як актора, Моніки як шеф-кухаря, Чендлера в рекламі.
Динаміка дружби	Глибока дружба між шістьма головними персонажами, яка стає центральною темою серіалу, вони підтримують один одного у різних життєвих ситуаціях.
Комічні ситуації	Ситуаційний гумор, що базується на повсякденних подіях і взаємодії персонажів, часто супроводжується дотепними діалогами і характерними жартами.
Місце дії	Події серіалу розгортаються переважно у квартирах персонажів та кав'ярні «Central Perk», що стало символічними локаціями серіалу.
Три сюжетні лінії в епізодах	Більшість епізодів містять три невеликі, приблизно рівнозначні сюжетні лінії, які розвиваються паралельно.
Завершеність сюжетів у кожному епізоді	Кожен епізод має логічно завершену сюжетну лінію, що створює відчуття завершеності, навіть якщо епізоди пов'язані між собою загальною історією.