

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЮРІЯ ФЕДЬКОВИЧА**

**факультет іноземних мов
кафедра англійської мови**

**Особливості перекладу гумору з англійської мови українською на
матеріалі сучасного анімаційного серіалу “Gravity Falls”**

Кваліфікаційна робота

Рівень вищої освіти – другий (магістерський)

Виконала:

студентка 6 курсу, 211М групи
Петрашук Анастасія Олександрівна

Керівник:

кандидат філологічних наук, доцент
Сапожник І.В.

*До захисту допущено
на засіданні кафедри
протокол № _____ від _____ 2025 р.
Зав. кафедрою _____ доц. Соловійова О.В.*

Чернівці – 2025

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ А.О. Петрашук

АНОТАЦІЯ

ПЕТРАЩУК А.О. Особливості перекладу гумору з англійської мови на українську на матеріалі сучасного анімаційного серіалу «Gravity Falls» (Кваліфікаційна робота). Спеціальність: 035.04 Філологія (Англійська мова та література та друга іноземна мова). Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича. Чернівці: ЧНУ, 2025. У роботі здійснено комплексний аналіз мовних, стилістичних і культурних особливостей гумору та специфіки його передачі в українському дубляжі. Окрему увагу приділено класифікації видів гумору, художніх прийомів, що формують комічний ефект, а також сучасним підходам до перекладу гумористичних елементів, зокрема гри слів. Матеріалом дослідження слугували транскрипти *20 серій першого сезону* оригінального англійськомовного серіалу “Gravity Falls” та відповідна українська дубльована версія. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел.

Ключові слова: гумор, гра слів, каламбур, дубляж, аудіовізуальний переклад.

ABSTRACT

PETRASHCHUK A.O. Peculiarities of translating humor from English into Ukrainian on the material of the modern animated series “Gravity Falls” (Qualification paper). Specialty: 035.04 Philology (The English language and literature and second foreign language). Chernivtsi National University named after Yuri Fedkovych. Chernivtsi, 2025. The paper provides a comprehensive analysis of linguistic, stylistic, and cultural aspects of humor and the specifics of its rendering in Ukrainian dubbing. Special attention is paid to the classification of humor types, the artistic devices that create comic effects, and contemporary approaches to translating humorous elements, including wordplay. The research material comprises transcripts of 20 episodes of Season 1 of the original English-language series “Gravity Falls” and its corresponding Ukrainian dubbed version. The qualification paper consists of an introduction, three chapters, conclusions, appendices, and a list of references.

Key words: humor, wordplay, pun, dubbing, audiovisual translation.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1.....	9
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ПЕРЕКЛАДУ ГУМОРУ.....	9
1.0. Вступні зауваження.....	9
1.1. Поняття гумору: визначення та види.....	9
1.2. Основні художні прийоми, що викликають гумористичний ефект.....	19
1.3. Особливості перекладу гумористичних елементів: теорії та підходи.....	24
1.4. Шляхи перекладу гри слів.....	36
Висновки до розділу 1.....	42
РОЗДІЛ 2.....	44
ЛІНГВОКУЛЬТУРНІ ТРУДНОЩІ ПЕРЕКЛАДУ ГУМОРУ.....	44
2.0. Вступні зауваження.....	44
2.1. Національно-культурні особливості гумору в англомовному середовищі..	44
2.2. Відмінності американського та українського гумору.....	47
2.3. Виклики адаптації американського гумору для української аудиторії.....	52
Висновки до розділу 2.....	56
РОЗДІЛ 3.....	58
ПРАКТИЧНИЙ АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДУ ГУМОРУ В СЕРІАЛІ.....	58
«GRAVITY FALLS».....	58
3.0. Вступні зауваження.....	58
3.1. Аналіз основних перекладацьких стратегій у передачі гумору в серіалі «Gravity Falls».....	58
3.2. Дослідження перекладу гри слів на прикладі серіалу «Gravity Falls»..	69
3.3. Вплив мовних та культурних відмінностей на переклад гумору.....	83
Висновки до розділу 3.....	90
ВИСНОВКИ.....	93
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	95
СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ.....	101
ДОДАТКИ.....	102

ВСТУП

Стрімкий розвиток аудіовізуального контенту та зростання вимог до якості українського дубляжу формують потребу у природному й культурно релевантному відтворенні гумору. Популярність анімаційних серіалів, у яких поєднуються мовна гра, інтертекстуальні алюзії та складні комунікативні механізми створення комічного ефекту посилює важливість ретельного аналізу перекладацьких стратегій. У таких умовах адекватна передача гумору стає одним із найскладніших аспектів сучасного перекладознавства, оскільки гумористичні елементи нерозривно пов'язані з національно-культурним контекстом, прагматикою висловлювання та жанровою специфікою. Це підтверджує **актуальність** обраної теми.

В українській лінгвістиці спостерігається зростання наукового інтересу до вивчення гумору та специфіки його перекладу, що простежується у низці сучасних досліджень. Зокрема, О. Куца та М. Голик аналізували способи передачі гри слів як ключового засобу створення комічного ефекту в перекладі; Т. Лапарашвілі досліджувала труднощі англо-українського перекладу гумору в комедійних фільмах; І. Сидяга зосередила увагу на особливостях американського ситкомного гумору та специфіці його відтворення українською мовою. У працях А. Хлудєєва розглянуто адаптацію та локалізацію жартів англomовних комедій для українського глядача, тоді як С. Баранова й А. Трофименко описали проблеми перекладу різних форм комічного у телесеріалах. Дослідження О. Ємельянової та аналітичні огляди українського гумору в сучасному медійному просторі (зокрема в межах проєкту *Why We Laugh When We Should Cry*) висвітлюють культурні та жанрові особливості української комічної традиції. Однак комплексний аналіз перекладу гумору в сучасному анімаційному серіалі, що поєднує мовні, культурні та мультимедійні складники, залишається недостатньо розробленим, що визначає наукову **новизну** цього дослідження.

Мета роботи – дослідити особливості перекладу гумору з англійської мови на українську на матеріалі анімаційного серіалу «Gravity Falls» та визначити основні перекладацькі стратегії, застосовані для передачі комічного ефекту.

Мета роботи передбачає виконання таких **завдань**:

- визначити поняття гумору, його видів і функцій;
- охарактеризувати художні прийоми, що створюють гумористичний ефект;
- визначити теоретичні засади перекладу гумористичних елементів і способи передачі гри слів;
- проаналізувати лінгвокультурні фактори, що впливають на відтворення гумору;
- здійснити практичний аналіз перекладацьких стратегій на матеріалі серіалу «Gravity Falls»;
- встановити закономірності вибору стратегій залежно від типу гумору.

Об’єктом дослідження є процес перекладу гумористичних елементів з англійської мови на українську.

Предметом аналізу – особливості, прийоми та стратегії перекладу гумору в умовах лінгвокультурних та стилістичних відмінностей, які реалізовані на матеріалі перекладу серіалу «Gravity Falls».

Матеріалом дослідження слугують транскрипти 20 серій першого сезону оригінального англomовного серіалу «Gravity Falls» та відповідна українська дубльована версія, створена для офіційного телевізійного показу.

Методи дослідження включають: метод спостереження й опису для аналізу мовних особливостей гумору; контрастивний аналіз для зіставлення оригінальних та перекладених реплік; метод прагматичного аналізу для визначення комічної функції висловлювань; елементи кількісного аналізу для встановлення частотності використаних стратегій;

Теоретичне значення вбачається в систематизації та уточненні базових понять, пов'язаних із перекладом гумору, зокрема класифікацій жартів, вербальних механізмів комічного та типології перекладацьких рішень.

Практичне значення дослідження визначається можливістю використання його результатів як практичні рекомендації для перекладачів художніх та анімаційних текстів, особливо тих, що містять значну кількість гумору та гри слів.

Особистий внесок полягає в самостійному відборі матеріалу, укладанні корпусу гумористичних фрагментів та проведенні комплексного порівняльного аналізу їхнього перекладу. Окрім того, були внесені певні доповнення до існуючих класифікацій перекладацьких трансформацій/стратегій, які були виявлені на матеріалі «Gravity Falls» і не були чітко артикульовані у наявних теоретичних джерелах та формулюванні альтернативних варіантів перекладу деяких гумористичних сцен, зокрема тих, у яких оригінальний жарт був опущений або втрачений через гру слів чи культурні відмінності.

Апробація результатів роботи. Окремі положення та основні результати дослідження апробовано на студентській конференції ЧНУ 13 травня 2025 (*Стратегії перекладу жартів*) [4] та статті у збірнику “*Магістерські студії*” (*Стратегії перекладу гумору з використанням гри слів на основі анімаційного серіалу Гравіті Фолз*) [5].

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів із висновками до кожного, загальних висновків і списку використаних джерел.

У **вступі** обґрунтовано актуальність теми, визначено мету, завдання, об'єкт, предмет, методи й значення дослідження, а також наведено інформацію про апробацію результатів дослідження.

Перший розділ “Теоретичні основи перекладу гумору” присвячено розгляду наукової інтерпретації гумору як лінгвістичної та перекладацької категорії, систематизації та узагальненні теоретичних засад дослідження перекладу гумористичних елементів, вивченню основних художніх прийомів,

що викликають гумористичний ефект, та огляд існуючих теорій і підходів до перекладу гумористичних елементів, зокрема детальний аналіз шляхів перекладу гри слів.

Другий розділ “Лінгвокультурні труднощі перекладу гумору” присвячений вивченню національно-культурних та лінгвістичних особливостей гумору в англomовному середовищі, розгляду відмінностей між англійським та українським гумором та дослідженні проблем адаптації специфічного американського гумору, представленого в анімаційному контенті, для української аудиторії.

У **третьому розділі** “Практичний аналіз перекладу гумору в серіалі «Gravity Falls»” розглянуто та проаналізовано основні перекладацькі стратегії, які були використані для передачі гумористичного ефекту в оригінальному та українському перекладі серіалу, на матеріалі 20 серій 1 сезону. Детально досліджується переклад гри слів та вплив мовних і культурних відмінностей на вибір конкретних перекладацьких рішень та їхню ефективність.

У **висновках** звершується узагальнення результатів та підведення підсумків проведеного дослідження.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ПЕРЕКЛАДУ ГУМОРУ

1.0. Вступні зауваження

Розділ присвячено теоретичному осмисленню поняття гумору, аналізу його видів та художніх прийомів, що формують комічний ефект. Також у межах розділу розглянуто основні підходи та перекладацькі стратегії, застосовувані під час передачі гумористичних елементів, зокрема гри слів.

1.1. Поняття гумору: визначення та види

Гумор описується як невід'ємний елемент людської взаємодії, однак визначення цього терміну є дуже різноманітними та нечітко окресленими. Багато дослідників визначають гумор або почуття гумору по-різному. Деякі науковці дефініюють це поняття по-різному. Так, А. Файнгольд і Р. Мазелла (1993) визначають його як когнітивну здатність, зокрема, здатність створювати, розуміти, відтворювати та запам'ятовувати жарти. В. Рух та Ф. Гель (1998) розглядають це явище як естетичну реакцію (наприклад, оцінка гумору, насолода певними видами комічного). У дослідженнях Ф. Крейка та ін. (1996), а також Р. Мартіна і Г. Лефкурта (1984), гумор описується як звичний поведінковий патерн — схильність часто сміятися, розповідати жарти та веселити інших. Водночас В. Рух і Г. Кьолер (1998) вбачають у цьому емоційно-залежну рису темпераменту (наприклад, постійну життєрадісність), а С. Свебак (1996) трактує це поняття як ставлення, що передбачає іронічний погляд на світ. Нарешті, Г. Лефкорт та Р. Мартін (1986) визначають це як стратегію подолання чи захисний механізм, що допомагає зберігати гумористичну перспективу в умовах труднощів.

В англomовних тлумачних джерелах поняття гумору розглядається як здатність сміятися над чимось смішним: “humour 1) [uncountable] the quality in something that makes it funny; the ability to laugh at things that are funny” [65]; 2) “the ability to find things funny, the way in which people see that some things are funny, or the quality of being funny” [64]. В україномовних ж словниках акцент робиться на зображенні чого-небудь у м’якому, доброзичливо-глузливому, комічному вигляді: 1. “Доброзичливо-глузливе ставлення до чого-небудь, спрямоване на викриття недоліків; уміння подати, зобразити щось у комічному вигляді” [62]. 2. “Художній прийом у творах літератури або мистецтва, заснований на зображенні чого-небудь у комічному вигляді, а також твір літератури або мистецтва, що використовує цей прийом” [61].

В сучасних літературознавчих, філософських, лінгвістичних, та естетичних джерелах гумор зображується як найбільш життєстверджувальна і водночас складна форма комічного. Він передбачає здатність помічати комічні невідповідності у житті, осягати та оцінювати їх. В цьому розумінні цей термін розглядається як реакція на комічне (включаючи всі його різновиди), але також не забуваючи, що гумор – це й породження комічного. Зазначене поняття можна розглядати як спосіб пізнання закономірностей життя через комічне загострення життєвих розбіжностей.

“Під гумором, як правило, розуміється різновид комічного, що виражає м’яке відношення до суб’єкта осміяння (до недоліків життєвих явищ, поведінки людей), яке поєднує зовнішньо комічну трактовку з внутрішньою серйозністю, здатне викликати лише незлобиву посмішку і легкий несмішливий, веселий сміх” [2, с.37].

Поняття гумору можна також розглянути з психологічної точки зору. Як запропонував психолог Віллібальд Рух, сприйняття того, що щось є смішним, є фундаментальним у визначенні гумору [49]. Проте як науковці, так і звичайні люди використовують термін «гумор» у різних контекстах для позначення різних явищ. Науковці визначили та виміряли гумор за різними аспектами, які є

релевантними до конкретних наукових питань. Як результат, з часом цей термін став охоплювати всі феномени, пов'язані з досвідом гумору.

У зв'язку з цим Р. Мартін, Т. Форд пропонують наступне визначення гумору, яке на нашу думку є найточнішим:

Гумор — це широкий, багатогранний термін, який охоплює будь-які дії чи слова, які інші сприймають як смішні та схильні викликати сміх, а також ментальні процеси, які включають як створення і сприйняття подібних стимулів, так і емоційну реакцію радості, пов'язану із задоволенням від цього [33, с.3].

Незважаючи на багатогранність цього визначення, Р. Мартін та ін. поділили гумор на чотири окремі підтипи залежно від індивідуальних відмінностей у використанні кожного з них [25]. Перший підтип — *афіліативний (affiliative)* гумор, який передбачає розповідь смішних історій або жартів, для розваги інших, сприянню стосунків і зниження міжособистісної напруги. Цей стиль вважається неконфліктним, толерантним використанням гумору спрямованим на підтримку позитивного ставлення до себе й інших, що, ймовірно, сприяє зміцненню міжособистісних зв'язків і привабливості. В більшості випадків цей стиль гумору корелює з екстраверсією, життєрадісністю, самооцінкою, задоволеністю відносинами, а також переважно позитивними настроями та емоціями.

Другий підтип — *самопідтримуючий або самостверджуючий (Self-enhancing)* гумор, який виявляється в загальному гумористичному погляді на життя або частій здатності бачити комічність життєвих ситуацій, що допомагає людям зберігати гумористичну перспективу в умовах стресу чи труднощів. Цей підтип найбільше відповідає фрейдівському визначенню гумору як здорового захисного механізму, що дозволяє уникати негативних емоцій, зберігаючи реалістичний погляд на потенційно неприємну ситуацію за З. Фрейд (1928). На відміну від афіліативного гумору, згаданий вище стиль має більш інтраіндивідуальну ніж міжособистісну спрямованість.

Афіліативний, а також самопідтримуючий гумор об'єднуються у категорію "позитивного використання гумору". На противагу їм, ці ж науковці також вирізняють негативні підтипи гумору, які використовуються для маніпуляцій або шкоди стосункам. Третім підтипом є — *агресивний (Aggressive)* гумор, який включає сарказм, draжливість, принизливі жарти чи гумор з елементами знецінення і найчастіше використовується для маніпуляцій із прихованим висміюванням. Загалом, цей стиль відображає схильність виражати гумор без урахування його потенційного впливу на інших (наприклад, сексистський або расистський гумор).

Четвертий підтип — *самопринижуючий (Self-defeating)* гумор, який включає надмірно самозневажливі жарти, спроби розважити інших за рахунок власного приниження або виголошення смішних речей на власний рахунок як засіб здобути схвалення чи прихильність, дозволяючи іншим висміювати себе та сміятися разом із ними у відповідь на приниження чи зневагу. Використання цього типу часто є спробою приховати власні негативні емоції або уникнути конструктивного вирішення проблем [25].

Згідно з Р. Мартін, Т. Форд, переживання гумору ґрунтується на двох когнітивно-перцептивних процесах. Вони активуються характеристиками гумористичного стимулу та соціального контексту, в якому він відбувається: (1) сприйняття невідповідності (*incongruity*) та (2) оцінка невідповідності в несерйозному гумористичному настрої. В класичних теоріях гумору вчені дебатували щодо характеристик, які змушують людину сприймати стимул як смішний, проте більшість сучасних дослідників погоджуються, що саме сприйняття «невідповідності» є основою гумористичного досвіду. Тобто гумор включає ідею, зображення, текст або подію, що є в певному сенсі дивною, неочікуваною або поза межами звичного.

Крім того, гумористичний стимул має супроводжуватися сигналами, які вказують на необхідність оцінювати цей стимул з грайливого, несерйозного, неформального погляду, в якому люди тимчасово відмовляються від логічних

правил та очікувань звичайного здорового глузду й відповідності . Таким чином, у гумористичному способі мислення, на відміну від традиційної логіки річ може бути одночасно і X, і не-X.

Гумор можна також розглядати як форму соціальної гри. В такому випадку, його можна розділити на три важливі психологічні елементи, пов'язані з пізнанням, емоціями та поведінкою. Як показано на рис. 1, людина переживає (1) когнітивно-перцептивні процеси, що лежать в основі сприйняття чогось як смішного, що викликає (2) унікальну емоційну реакцію веселощів і (3) вокально-поведінкове вираження сміху. Крім того, кожен елемент гумору, а отже, і загальне враження від нього, фундаментально залежить від соціального контексту.

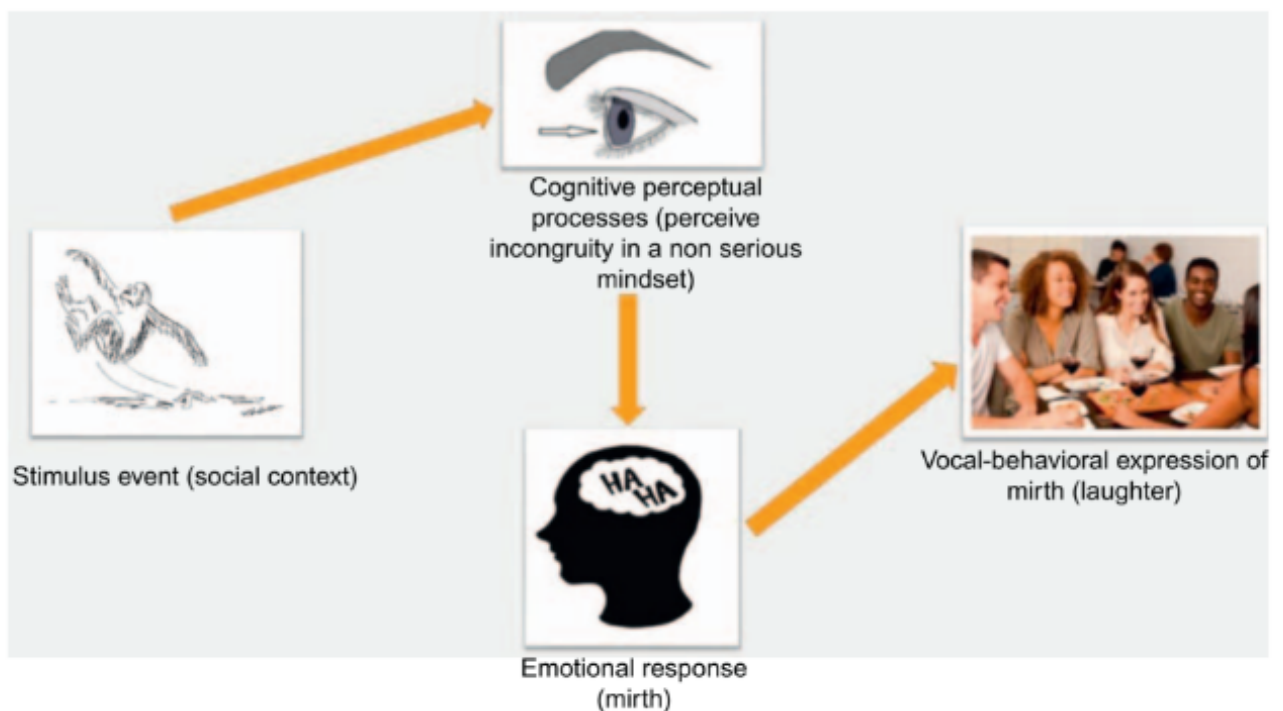


Рис.1 Основні когнітивні, емоційні та поведінкові елементи гумору [33, с.4]

Незважаючи на те, що основні когнітивні, емоційні та поведінкові елементи є спільними для всіх випадків гумору, різноманітність соціальних ситуацій і подій, здатних викликати гумористичну реакцію, вражає своєю різноплановістю. Крім того, складність людської мови та уяви дозволяє

створювати гумор у безмежно різних формах. У міру розвитку людської мови, культури і технологій були винайдені нові методи і стилі передачі гумору: від спонтанного міжособистісного жартування до усних розповідей, від комедійних драм і гумористичної літератури до комедійних фільмів, анімаційних серіалів, радіо та телебачення, а також до жартів, мультиплікацій та мемів, що поширюються через Інтернет.

Більшість видів гумору і сміху, які ми переживаємо у повсякденному житті, виникають спонтанно під час взаємодії з іншими людьми. Такий міжособистісний гумор присутній майже в кожній формі неформального та формального спілкування, включаючи розмови між близькими друзями, колегами, бізнес-партнерами і так далі. Але все ж окрім цього існують і інші види гумору, які можна розділити на чотири широкі категорії: (1) *сценічний гумор*, (2) *жарти*, (3) *спонтанний розмовний гумор* і (4) *ненавмисний гумор* [33, с.19].

Почнімо з *сценічного гумору*. Ця категорія включає такі види, як телевізійні ситкоми, стендап-комедії, гумористичні книги й фільми, у яких люди продукують гумор як частину сценічної діяльності, відому як "акт". З розвитком Інтернету та онлайн-платформ, таких як YouTube, Hulu і Netflix, доступних через комп'ютери та смартфони, люди мають більший доступ до сценічного гумору в повсякденному житті, ніж будь-коли раніше.

Розглянемо наступну категорію. У звичайних розмовах деякі люди люблять розважати інших, розповідаючи *жарти* – короткі, смішні історії, що завершуються несподіваною розв'язкою (пуантом). Їх також називають "заготовленими жартами", щоб відрізнити їх від звичайного жартування та дотепних реплік. Жарт складається з підготовки (set-up) і кульмінації (punch line). Підготовка, яка включає все, окрім останнього речення, створює у слухача певний набір очікувань щодо того, як слід інтерпретувати ситуацію. Раптово кінцівка змінює значення у несподіваний спосіб, створюючи відчуття невідповідності. У повсякденній бесіді, розповіді жартів зазвичай передують

вербальні чи невербальні сигнали (наприклад, «Чи чули ви історію про...») або певні стандартні формати (наприклад, «Чоловік зайшов у бар...»), які вказують аудиторії, що історія має бути гумористичною та що від слухачів очікується відповідне сприйняття. Хоча розповідачі анекдотів зазвичай намагаються встановити зв'язок між ними і поточною темою розмови, жарт — це вільна від контексту та самостійна одиниця гумору, яка несе в собі всю інформацію, необхідну для розуміння і задоволення. Тому його можна розповісти в багатьох різних розмовних контекстах.

Загадки — це ще одна форма готового гумору, тісно пов'язана з жартами, які часто включають гру слів і особливо подобаються маленьким дітям (наприклад, «Що є кращим на смак ніж на запах? Язик!«).

Наступною категорією для розгляду є *спонтанний розмовний гумор*. Цей тип є більш залежним від контексту, ніж розповідь жартів, тому часто втрачає комічність при подальшому переказі. У спонтанному гуморі невербальні сигнали, що вказують на гумористичний намір, такі як блиск в очах чи особливий тон голосу, часто є більш неоднозначними, ніж під час розповіді жартів. Тому слухач часто не впевнений чи розповідач говорить серйозно чи жартує.

Цей вид гумору може набувати різних форм. Ніл Норрік, лінгвіст, який досліджував розмовний гумор у повсякденних бесідах, припустив, що, крім розповіді готових жартів, розмовний гумор можна класифікувати як: 1) анекдоти (кумедні історії про себе або когось іншого); 2) гру слів (створення каламбурів, дотепностей, що грають на значенні слів); і 3) іронію (висловлювання, де буквальне значення відрізняється від інтенційного) [37].

Дослідники Дебра Лонг і Артур Грессер розробили більш розширену класифікацію системи спонтанного розмовного гумору або «дотепності». Для отримання широкого зразка видів гумору, що виникають у розмовах, вони записали кілька епізодів телевізійних ток-шоу і проаналізували різні типи гумору, що виникали під час взаємодії між ведучими та їхніми гостями. Сміх

аудиторії використовувався як показник. На основі своїх аналізів ці автори виокремили 11 категорій, які розрізнялися за їхніми намірами або використанням гумору:

1. Іронія — промовець висловлює твердження, в якому буквальне значення протилежне інтенційно задуманому (наприклад, сказати «який гарний день!» у холодну й дощову погоду).
2. Сарказм — агресивний вид гумору, спрямований в більшості на індивіда; їдка, викривальна, особливо дошкульна насмішка (наприклад, на офіційному прийомі леді зробила зауваження Вінстону Черчиллю: «Сер, ви п'яні». «Так, — відповів Черчилль, — а ви потворні. Але завтра я буду тверезим, а ви все одно залишитеся потворною»). «Сарказм на відміну від іронії виражається прямо й не має подвійного, прихованого значення» [29]. Незважаючи на це, С. Атардо (2007) вважає сарказм і іронію тісно пов'язаними поняттями, а Х. Лібрехт, Ф. Кунеман та А. Бош (2013) розглядають їх навіть як взаємозамінні.
3. Сатира — агресивний гумор, що викриває суперечності осіб або негативні суспільні явища через висміювання.
4. Перебільшення і применшення — зміна значення сказаного шляхом повторення з іншим наголошенням. (наприклад, гість запитує Джонні Карсона, який був одружений декілька разів: «Ви коли-небудь були одружені?» другий гість каже «Він *коли-небудь* був одружений!»).
5. Самоіронія — гумористичні зауваження, спрямовані на себе як на об'єкт гумору, що може бути зроблено для демонстрації скромності або для того, щоб слухачу було комфортніше. Наприклад, Ронні Дейнджерфілд якось пожартував: «Одного року мене запросили на рекламну афішу — для контролю народжуваності».
6. Дразніння — гумористичні зауваження, спрямовані на зовнішній вигляд або недоліки слухача, але без серйозного наміру образити на відміну від сарказму. Це схоже на гру в обмін жартівливими образами, яка може

переростати в комічну словесну дуель. Прикладом цього виду гумору може слугувати популярні жарти "yo' mama" (твоя мама): "Твоя мама така товста, що я сфотографував її минулого Різдва і воно все ще друкується") [33, с.22].

7. Відповіді на риторичні запитання — риторичні запитання, як правило, ставляться без очікування відповіді. Тому коли вона надається, це порушує розмовні очікування та викликає здивування, що може сприйматися смішним.

8. Дотепні відповіді на серйозні висловлювання — цей вид гумору включає дотепні, кмітливі, несподівані відповіді на серйозні твердження чи запитання. У таких випадках висловлювання навмисно перекручується, і відповідач реагує на інший сенс, ніж був задуманий. Приклад такого гумору можна знайти у комедії *Caddyshack*, де персонаж Тай Вебб (Чеві Чейз) жартує з суддею Смайлзом (Тед Найт):

Суддя Смайлз: Тай, що ти сьогодні забив?

Тай Вебб: О, суддя, я не веду рахунок.

Суддя Смайлз: А як же ти тоді порівнюєш себе з іншими гольфістами?

Тай Вебб: По зросту [33, с. 22].

9. Двозначності — твердження чи слова, які навмисно неправильно зрозумілі або сформульовані так, щоб викликати подвійне значення.

10. Зміна звичних виразів — перефразування чи зміна відомих слів, кліше чи прислів'їв у нові, незвичні твердження.

11. Каламбури — гумористичне використання слів, які спричиняють друге значення, зазвичай засноване на омонімії [29, с.41-44]. (наприклад, «Як організувати космічну вечірку? Просто “планетіть”!»)

Автори зазначають, що ці категорії не є взаємовиключними і можуть існувати інші форми спонтанної дотепності, які виникають при розмові, але не спостерігаються в телевізійних ток-шоу.

Окрім словесних форм гумору, люди також часто навмисно чи ненавмисно створюють його у соціальних взаємодіях через невербальні засоби,

такі як смішні вирази обличчя, дивну манеру ходьби, жести та ін. Отож, остання категорія для розгляду в цій класифікації- *ненавмисний гумор*. Окрім того, що люди свідомо говорять і роблять для розваги інших, сміх також може виникати від речей, які були зроблені чи сказані без наміру бути смішними. Літературні професори Айлін Пейс Нільсен і Дон Нільсен називають такі речі випадковим гумором, який вони поділили на фізичні та лінгвістичні форми [36].

Щодо випадкового фізичного гумору, то він включає незначні казуси, невдачі та халепи такі як підсковзування на банановій шкірці або розливання напою. Ці види подій смішні, коли вони відбуваються несподівано і в невідповідний момент, і коли людина, яка це переживає, не отримує серйозних травм або значного збентеження. Цей тип гумору також формує основу буфонади і грубого комізму.

В свою чергу, випадковий лінгвістичний гумор включає в себе друкарські помилки, неправильну вимову, логічні помилки або двозначності в тексті чи висловлюванні, що створюють кумедні альтернативні значення. Плутанини в мовленні, такі як *малапропізми* (неправильне слововживання, заміна одного слова іншим схожим за звучанням, що надає кумедного безглуздового значення) та *спунеризми* (помилка в мовленні, при якій початкові звуки двох або більше слів міняються місцями, створюючи кумедне нове значення), також є прикладами випадкового лінгвістичного гумору.

Отже, гумор є складним і багатогранним явищем, що охоплює різні когнітивні, емоційні та поведінкові аспекти, і визначається як здатність створювати, розуміти й оцінювати комічне, а також як реакція на нього. Дослідники виділяють чотири основні підтипи гумору: афіліативний, самопідтримуючий (позитивні), агресивний і самопринижуючий (негативні), які розрізняються за функціями у спілкуванні та впливом на стосунки. Основою гумору є сприйняття невідповідності у безпечному, несерйозному контексті, а його прояви варіюються від сценічного гумору й жартів до спонтанних дотепів і ненавмисних комічних ситуацій. Соціальний контекст, культура та

індивідуальні особливості значною мірою визначають, як і коли гумор виникає та сприймається.

1.2. Основні художні прийоми, що викликають гумористичний ефект

Гумористичний ефект у текстах досягається завдяки використанню різноманітних літературних прийомів, спрямованих на створення комічного сприйняття ситуацій або персонажів. Ми розглянемо деякі класифікації гумористичних засобів, одну з яких запропонував З. Фрейд. Вона базується на декількох основних прийомах, такі як: “1) згущенні (зі змішаним словотворенням та з модифікацією); 2) вживанні одного і того ж матеріалу (ціле і частина; перестановка; невелика модифікація; такі самі слова, що вживаються в новому розумінні і втрачають первісний зміст); 3) двозначності (позначення власної назви і речі; метафоричне і речове значення слів; гра слів; подвійне тлумачення; двозначність із натяком)” [2, с.38-39].

На гуморі, що виникає завдяки двозначності ми зупинимося детальніше. Загалом, якщо мовна форма (наприклад, слово, фраза, речення чи інший спосіб комунікації) може раціонально тлумачитися кількома способами, вона називається двозначною. Двозначність розглядається як одне з найважливіших джерел гумору і часто використовується для створення комічного ефекту. Багато лінгвістів стверджують, що цей прийом є лінгвістичним феноменом, який існує не лише в межах мовних одиниць (слова, фрази, речення тощо), а й у практичному використанні мови. З одного боку, двозначність може спричиняти непорозуміння, але, з іншого боку, вона також робить значний внесок у створення вербального гумору.

Гумор на основі двозначності виникає через помилку або зіткнення різних значень. Він може включати подвійні або множинні значення, звуки чи навіть

жести, які розуміються неправильно або в невідповідний спосіб. Ми розглянемо гумор, спричинений фонологічною, лексичною та семантичною двозначністю.

У спілкуванні, якщо вимова може бути зрозуміла кількома способами, це явище називають фонологічною двозначністю. Гумор, що виникає через фонологічну двозначність, здебільшого має два типи.

Перший з них: гумор, спричинений омонімією. Омоніми визначаються як слова, які звучать однаково, але відрізняються за значенням або написанням ("awful" і "aweful", "knew" і "new", "to", "too" і "two"). Наприклад : Одного разу студент, який лише почав вивчати англійську, зіткнувся на вулиці з американцем. Студент сказав: "I'm sorry." Американець відповів: "I'm sorry, too." Студент відповів: "I'm sorry three." Американець здивувався і запитав: "What are you sorry for?" Студент, розгублений, сказав: "I'm sorry five." Через однакову вимову слів "too" і "two", "for" і "four" можуть виникати непорозуміння, які іноді спричиняють гумористичний ефект [54, с.127].

Другий тип: гумор, що виникає через різні акценти в межах одного слова чи речення. Різні наголоси в слові чи реченні також можуть викликати сміх. Нариклад: На весіллі Джона та Тома ведучий сказав: "Now John will kiss his bride and Tom will kiss his bride, too." Коли акцент зроблено на другому "his", це означає, що Джон цілує свою дружину, а Том — свою. Це нормально. Однак, якщо акценту на другому "his" немає, це означає, що Джон цілує свою дружину і Том цілує дружину Джона. Ведучий навмисно не робив акценту, що й викликало сміх у присутніх.

Гумористичний ефект може також досягатись лексичною двозначністю. Омонімія та полісемія є базовими особливостями людської мови і основними джерелами лексичної двозначності. Хоча омонімія й полісемія мають певні відмінності, вони обидві можуть створювати гумор. Наприклад: Учитель і директор школи занепокоєні тим, що деякі учні цілуються на шкільному подвір'ї. Учитель звертається до учнів: "The principal and I have decided to stop kissing on the school playground."

Через сміх вона усвідомлює, що її слова були не зовсім зрозумілими, і додає: "What I mean to say is that there will be no more kissing going on under our noses."

У цьому жарті є дві двозначності. Перша — "stop", що може означати як "припинити якусь дію", так і "запобігти". Друга — "under our noses", що можна сприймати як буквально — "під нашим носом", або ж метафорично — "прямо перед нами".

Наступний тип двозначності: семантичний. Через різні граматичні функції елементів речення їх взаємозв'язки можуть змінюватися. Відмінності між поверхневою та глибинною структурами речення часто і спричиняють цю двозначність. Наприклад:

Учитель: "When was Rome built?"

Том: "At night."

Учитель: "Who told you that?"

Том: "You did. You said Rome wasn't built in a day."

Поверхнєве значення цього вислову натякає, що Рим будували вночі, тоді як глибинне значення виражає, що великі справи не робляться за один день.

— Професоре, я зробив усе можливе на тесті. Я дійсно не думаю, що заслуговую на нуль.

— І я так не думаю. Але це найнижча оцінка, яку я можу поставити [17, с.236].

Фокус заперечення може бути поставлений на слово "думаю" або "заслуговую", що змінює сенс висловлювання. Якщо заперечення стосується слова "думаю", то значення буде: несправедливо ставити мені нуль, я заслуговую на вищий бал. Якщо ж заперечення акцентує слово "заслуговую", то сенс змінюється повністю: навіть нуль — це забагато і слід поставити ще нижчий бал.

Окрім двозначності існують і інші лінгвостилістичні прийоми створення гумористичної дотепності визначені І. Блиновою, А. Зернецькою. Серед них:

1.Хибне протиставлення (псевдоконтраст): формально здається, що кінцівка висловлювання суперечить його початку, але насправді вона підсилює й розвиває початкову думку.

2.Хибне підсилення: закінчення висловлювання за формою нібито підтверджує початок, але в реальності спростовує або навіть знищує його.

3.Доведення до абсурду: дотепна відповідь, яка зводить ідею співрозмовника до абсурду. Спочатку думка підтримується, але потім коротке уточнення повністю змінює її сенс. Сюди належить:

а) Перебільшення (гіпербола).

б) Применшення або навмисне пом'якшення (евфемізм).

4. Дотепність безглуздості, закладеної в самій ситуації, що суперечить здоровому глузду і повсякденному досвіду: а) поєднання двох логічно несумісних висловлювань; б) паралогічний висновок – неправомірний висновок, який заснований не на вихідних даних, а на другорядних деталях ситуації.

5. “Змішання стилів, або «суміщення планів»: а) змішання мовленнєвих стилів; б) перенесення термінології; в) невідповідність стилю і змісту; г) невідповідність стилю мовлення та обстановки, де воно виголошується; д) псевдоглибокодумство: вживання пишномовних виразів, найскладніших словесних конструкцій і граматичних оборотів для вираження тривіальних істин, плоских думок, вульгарних сентенцій” [2, с.39].

6. Натяк: точний ланцюг асоціацій, який веде до прихованого висновку.

7. Зворотне порівняння яке включає: а) "Чисте" зворотне порівняння. б) Буквальне тлумачення метафори, коли фразі, ужитій у переносному значенні, повертається буквальный зміст.

8. Порівняння за випадковою або другорядною ознакою: зіставлення несподівано схожих предметів через другорядну спільну рису.

а) Перелік різнорідних предметів в єдиному контексті.

9. Повторення: а) «чисте» повторення; б) повторення з видозміненою граматичною конструкцією; в) повторення зі зміною сенсу.

10. Парадокс [2, с.39]

“Відомий польський дослідник Б. Дземідок у своїй роботі, присвяченій розгляду теорій комічного, його форм, соціальній ролі, відводить особливе місце наступним прийомам створення гумористичної творчості: 1) видозміні і деформації явищ; 2) несподіваним ефектам; 3) невідповідності у відносинах і між явищами; 4) уявному об’єднанню абсолютно різнорідних явищ; 5) створенню явищ, які відхиляються від логічної чи праксеологічної норми.

На його думку, ці провідні прийоми слугують для створення явищ, які «відхиляються від норми» і породжують сприйняття комічного, тобто наявне розходження об’єктивних якостей предмета і його норми, еталона, які існують у нашій свідомості” [2, с.39].

Коли мова йде про відхилення від норми, варто також згадати реалізацію гумору через метафоричне моделювання. Метафора структурує та концептуалізує навколишню реальність на основі знань, досвіду й традицій національно-культурної спільноти. У цьому сенсі вона є “синкретичним способом представлення мовної картини світу, що дозволяє відобразити співвідношення між станом суспільства, розвитком суспільної свідомості та її вербальним відображенням” за Є.Стояною (2021).

Метафора заснована на когнітивному механізмі, що допомагає досягти схожості та зіставляти, здавалося б, несумісні або суперечливі поняття, створюючи нове знання на основі накопиченого досвіду й традиції. У зв’язку з цим метафору, яка часто порушує логіку, називають "семантичною аномалією" або "навмисним відхиленням від норми". Її подвійна семантика корелює з природою гумору: відхиленням від передбачуваності, руйнуванням стереотипів у комунікативній ситуації взаємодії адресанта й адресата, створюючи гумористичний ефект. Таким чином, метафора може вважатися одним із когнітивних механізмів формування гумору.

В ній, як і в гуморі, накопичується й передається лінгвокультурний досвід і традиція; тому вони є культурно зумовленими феноменами, які складно зрозуміти в межах міжкультурної комунікації. Метафора є одним із головних чинників, що формують культурний компонент медіатексту, оскільки вона сприяє кращому розумінню його змісту завдяки яскравим, оцінним і часто культурно специфічним образам [54, с. 48].

Тісно пов'язаним з цим художнім засобом є також порівняння, яке теж часто використовується для вираження гумористичного задуму. Як впливає з назви, «порівняння» є лінгвістичним прийомом для підкреслення схожостей між двома загалом різними й несхожими ідеями. Проте, коли цей баланс подібності й відмінності досягає так званого рівня «доречної невідповідності», результат часто є дотепним, проникливим і трохи абсурдним. Добре продумане гумористичне порівняння може мати такий самий семантичний і прагматичний ефект, як і наративний жарт [51, с.2].

Отже, гумористичний ефект у текстах досягається завдяки використанню різноманітних літературних прийомів, серед яких особливе місце займає двозначність, що може виникати на фонологічному, лексичному чи семантичному рівнях. Окрім двозначності, до основних засобів створення гумору належать хибне протиставлення, доведення до абсурду, змішання стилів, натяк, парадокс та інші стилістичні прийоми. Важливу роль у формуванні комічного відіграють також метафори й порівняння, які дозволяють руйнувати стереотипи та створювати несподівані асоціації. Загалом, гумор у тексті виникає через відхилення від мовних, логічних чи культурних норм, що спричиняє комічний ефект у сприйнятті читача

1.3. Особливості перекладу гумористичних елементів: теорії та підходи

Успішність перекладу гумору може бути відносною через суб'єктивність сприйняття того, що є смішним для різних людей. Вона також залежить від

жанру, оскільки певні форми гумору, особливо ситуаційні або анекдотичні, що зосереджуються на універсальних аспектах людського життя й однаково смішні для представників різних культур, зазвичай легше перекласти, ніж культурно чи мовно специфічні каламбури, гру слів або ідіоми. Однак перекладач має пам'ятати, що передача гумористичного ефекту повинна бути основним критерієм успішності перекладу гумору.

Отож, першу теорію гумору яку ми розглянемо це - Загальна Теорія Вербального Гумору (General Theory of Verbal Humour, GTVH) запропонована С.Аттардо, яка є релевантною до всіх типів гумористичних текстів і може використовуватися перекладачами для оцінки відмінностей між вихідним і перекладеним текстом. Згідно з цією теорією, прояви вербального гумору можна аналізувати на основі шести параметрів (Ресурсів Знань/ Knowledge Resources):

1. **“Мова (Language, LA)-** містить всю інформацію, необхідну для вербалізації тексту. Вона відповідає за конкретне формулювання тексту та розташування функціональних елементів, що його складають” [10, с.176]. Важливо розуміти, що одне і теж повідомлення чи одну і ту ж інформацію можна висловити різними способами (використовуючи синоніми або різні граматичні конструкції). Тому жарти або гумористичні історії можуть бути перефразовані, розказані чи написані в різних варіантах, зберігаючи той самий зміст і ефект. Ідеально, щоб під час перекладу гумору змінювався лише мовний рівень, а інші *ресурси знання* залишалися незмінними.

2. **Наративна стратегія (Narrative Strategy, NS)** стосується організації тексту, яка може бути, наприклад, діалогом, простою розповіддю або загадкою.

3. **Об’єкт (Target, TA)** є опційним параметром, який можна визначити переважно в гумористичних текстах, що мають об’єкт або «мішень» насмішок. Зазвичай це назви осіб або груп, які можна стереотипізувати.

4. **Ситуація (Situation, SI)** охоплює те, що гумористичні тексти чи жарти зазвичай «про щось» і включають об'єкти, учасників, засоби, завдання та дії пов'язані з гумористичним висловлюванням.

5. **Логічний механізм (Logical Mechanism, LM)** стосується розв'язання невідповідностей, однак воно не обов'язково присутнє у всіх гумористичних текстах, оскільки розв'язання невідповідності є опційним у гуморі (наприклад, заснованому на абсурді чи нісенітниці) [10, с.181].

6. **Протиставлення скрипту (Script Opposition, SO)** присутнє в кожному прояві гумору та вважається найабстрактнішим ресурсом знань. Для його існування повинні виконуватись дві умови: текст повинен бути частково або повністю сумісним із двома різними (іншими) скриптами, і цих два скрипти мають бути протилежними таким чином, що водночас вони частково чи повністю перекриваються в тексті. Протиставлення може розв'язуватися наприкінці (наприклад, у жартах) або не розв'язуватися (наприклад, у нісенітницях, абсурді), але його присутність необхідна для досягнення гумористичного ефекту.

Автор цієї теорії визнає, що дотримання всіх ресурсів знання може бути утопічним завданням, але якщо жоден із них не враховується, то результат не можна назвати перекладом.

Наступну теорію представлену лінгвістами Д.Спербером, Д.Вілсоном ми вважаємо теж не менш важливою. Запропонована ними Теорія Релевантності є основою когнітивної прагматики, мета якої є виявлення внутрішніх механізмів, які існують у людській психології, а також пояснення способу людської комунікації [56]. Ця теорія широко застосовується в галузі перекладу.

Теорія Релевантності зосереджується на когнітивному контексті аудиторії та забезпеченні плавної комунікації. Перекладач повинен гарантувати, що зусилля, необхідні для отримання інформації цільовою аудиторією, мінімізуються, а розуміння — максимізується. Д. Вонг та М. Аміні (2019) зазначають, що «аудиторія має бути здатною обробляти та інтерпретувати

повідомлення так, як це задумав автор, незважаючи на відмінності між вихідним текстом (ST) і цільовим текстом (TT) у формі, стилі, довжині, тоні чи значенні”.

Однак нерідко виникають значні розбіжності між імплікатурами та припущеннями автора й аудиторії, що може ускладнити сприйняття інформації з вихідної культури через відмінності у цінностях, способах мислення, релігії, нормах і звичаях. Тому, згідно з цією теорією, перекладач має координувати наміри оригінального автора з логічними, лінгвістичними та енциклопедичними знаннями цільового читача.

Надалі ми зосередимось на підходах перекладу гумористичних елементів. Понад шістдесят років тому чимало досліджень, які ґрунтувалися на різноманітних лінгвістичних підходах до перекладу, намагалися класифікувати явища, що відбуваються у процесі перекладу. Серед таких ґрунтовних спроб варто виокремити роботу канадських дослідників Жана-Поля Віне та Жана Дарбельне, які застосували свою класифікаційну модель при зіставленні стилістичних особливостей французької та англійської мов. Ця модель мала значний вплив на подальший розвиток перекладознавства.

Дослідники визначили дві загальні стратегії перекладу: **прямий і непрямий переклад**, що відповідають традиційному поділу на буквальный та вільний переклад. Відповідно до їхньої методології, в окремих випадках перекладу можливо здійснити поелементну передачу повідомлення з вихідної мови в цільову — тобто дослівний переклад. У більшості випадків доводиться використовувати складніші методи через структурні й метамовні відмінності між мовами, а також з огляду на те, що деякі стилістичні ефекти не можуть бути передані без порушення синтаксичного порядку цільової мови (вільний переклад) [43, с.135].

На основі ґрунтовного аналізу прикладів з англійсько-французької та німецько-французької мовних пар дослідники дійшли висновку, що всі перекладацькі прийоми (принаймні в межах цих пар) можуть бути зведені до

семи основних категорій. Перші три належать до прямого перекладу, тоді як наступні чотири — до непрямого перекладу.

Першим прийомом є **запозичення** — передача слова з вихідної мови в цільову мову без формальних або семантичних змін. Це найпростіший із перекладацьких прийомів. Запозичення застосовуються для заповнення семантичної лакуни в цільовій мові або для передачі колориту культури вихідної мови. Наприклад, щоб передати колорит культури мови оригіналу у перекладі, можуть використовуватись іноземні слова, такі як: “долари” і “паті” з американської англійської, назви мексиканських страв, як-от “текіла” та “тортилья” тощо [52 с. 85]. Частина таких запозичень настільки вкорінюється в лексиці цільової мови, що з часом перестають сприйматися як іноземні.

Другий прийом — **калька**, яку Ж.П.Віне та Ж.Дарбельне визначають як «особливу форму запозичення, коли структура чи вираз вихідної мови перекладаються дослівно». Дослідники зазначають, що деякі кальки з часом стають невід’ємною частиною цільової мови, перетворюючись на *фальшивих друзів перекладача*. Наприклад, французькі кальки «*les quatre Grands*» або «*thérapie occupationnelle*» відповідають англійським «*the four great powers*» та «*occupational therapy*» відповідно [53, с.85].

Буквальний переклад — це заміна синтаксичних структур вихідної мови структурами цільової мови, які є ізоморфними та синонімічними за змістом. Ж.П. Віне та Ж.Дарбельне вказують, що буквальный переклад найчастіше можливий між мовами однієї родини або ще частіше — однієї культури.

Якщо буквальный переклад спотворює значення вихідного тексту, перекладач має вдаватися до методів **непрямого перекладу**, до яких належать: **транспозиція, модуляція, еквівалентність і адаптація**.

Транспозиція — це заміна однієї граматичної одиниці іншою без зміни значення елемента мови оригіналу за допомогою структур, що мають те саме значення, але належать до різних граматичних класів слів. Наприклад, фраза «*il*

rend délicate l'identification» перекладається як «*it makes it difficult to identify*», де іменник «*identification*» змінюється на дієслівну конструкцію.

Існує два види транспозиції: обов'язкова (викликана структурними обмеженнями вихідної мови) і опційна (обумовлена стилістичними міркуваннями). У другому випадку перекладач може надати перевагу певному стилістичному відтінку. Наприклад, складне речення можна замінити сурядним або двома простими.

Модуляція — це зміна форми вислову, спричинена зміною точки зору. Цей прийом використовується тоді, коли буквальний переклад граматично правильний, але неприйнятний у цільовій мові.

Еквівалентність — це заміна ситуації у вихідній мові на комунікативно відповідну ситуацію в цільовій мові. Більшість еквівалентів є усталеними й використовуються при перекладі ідіом, прислів'їв, іменникових або прикметникових словосполучень тощо [43, с.136].

Останній прийом — **адаптація**, яку застосовують у тих випадках, коли ситуація, на яку посилається повідомлення у вихідній мові, є невідомою в культурі цільової мови. У таких випадках перекладачі повинні створити нову ситуацію, яку можна вважати еквівалентною. Отже, адаптацію можна охарактеризувати як особливий різновид еквівалентності — ситуаційну еквівалентність [52, с.90-91].

Важливою складовою підходу Ж.П.Віне, Ж.Дарбельне є розмежування обов'язкових та опційних перекладацьких процедур. Обов'язкові зумовлені структурними, семантичними або соціокультурними відмінностями між мовами й проявляються на синтаксичному або лексичному рівні (т. зв. *servitudes*). У таких випадках перекладач змушений шукати нові способи передання значення. До опційних змін відносяться ті, що залежать від стилістичних уподобань перекладача, типу тексту, цільової аудиторії тощо. Проте, в окремих випадках межа між обов'язковими й опційними процедурами є доволі розмитою.

Попри значний внесок у впорядкування перекладацьких прийомів, класифікація Ж.П.Віне, Ж.Дарбельне неодноразово піддавалася критиці. Наприклад, включення запозичення як перекладацького прийому є дискусійним, оскільки пряме запозичення не завжди можна вважати власне перекладом у вузькому значенні цього терміна. Калька та буквальний переклад також не можуть бути цілком ототожнені з прямими перекладацькими процедурами, а радше є їх підвидами.

Ще одним недоліком є те, що модель не враховує текст як цілісну одиницю перекладу. Для підвищення ефективності класифікації її слід доповнити вивченням типології текстів і врахуванням лексичних сталих виразів у межах кожного типу. Крім того, класифікація Ж.П.Віне, Ж.Дарбельне потребує інтеграції з аналізом цілей перекладу та функцій тексту [43, с. 137].

Тому слід розглянути також стратегії перекладу гумористичних елементів запропонованих іншими науковцями. Наприклад, дослідник А. Лоу пропонує вісім стратегій для перекладу жартів. Як ми вже згадували раніше, жарти зазвичай складаються з підготовчої частини (set-up) та розв'язки (punch line). Підготовча частина, як правило, є розповіддю, тоді як розв'язка — це завершальна частина тексту, що містить невідповідність з підготовчою частиною, створюючи гумористичний ефект. Зважаючи на це, науковець виділяє наступні стратегії:

1. Переклад основного моменту перед підготовчою частиною

Спочатку перекладається punch line і після цього підготовча частина, додаючи пояснення прихованих деталей, якщо це необхідно.

2. Компенсація виду

Якщо переклад, наприклад, анаграми не є можливим, перекладачі можуть використовувати інші форми вербального гумору, до прикладу, каламбури, спунеризм чи смішні метафори.

3. **Компенсація місця**

Додавання гумористичної аллюзії або дотепного коментаря в наступному реченні.

4. **Розбавлення (dilution)**

Переклад певної кількості каламбурів меншою кількістю.

5. **Експлікація (explicitation)**

У деяких випадках однорядковий жарт може бути краще перекладений як дворядковий.

6. **Заміна (substitution)**

Використання гумористичного тексту з іншим значенням, але не менш смішного. Лоу вважає цей підхід прийнятним, але не розглядає його як форму перекладу.

7. **Перебільшення (exaggeration)** Використання додаткової гіперболізації [31, с.69].

Застосування деяких з цих стратегій можна продемонструвати наступними прикладами: “Consumerism has made invention the mother of necessity” можна перекласти як: “Консюмеризм перевернув старе прислів’я, зробивши винахід матір’ю потреби” (*Експлікація*); “Did you hear about the mathematician who’s afraid of negative numbers? He’ll stop at nothing to avoid them” - “Математик боїться мінусових чисел, тому завжди залишається в плюсі” (*Розбавлення*); “Nicholas Sarkozy can tag the sound barrier” - “Саркозі такий швидкий, що може пробігти через звуковий бар’єр, зупинитися, і підписати його з обох боків!” (*Перебільшення*).

Ми вважаємо також доречним окремо звернути увагу на стратегії перекладу ідіоматичних виразів, адже вони є невід’ємною частиною будь-якої мови. Щоб перекласти ідіому з вихідної мови на цільову, перекладач спочатку має розпізнати її у тексті, зрозуміти її значення, а потім обрати найдоречнішу стратегію, враховуючи особливості, функцію, культурну специфіку, а також семантичну й структурну непередбачуваність цих виразів.

М. Бейкер запропонувала п'ять стратегій перекладу цих лексичних одиниць:

1. Використання ідіоми з подібним значенням і формою

Передбачає використання ідіоми в цільовій мові, яка має приблизно те саме значення, що й ідіома вихідної мови і містить еквівалентні лексичні елементи.

2. Використання ідіоми з подібним значенням, але іншою формою

Передбачає пошук ідіоми в цільовій мові зі схожим значенням, але з іншими лексичними елементами.

3. Переклад шляхом перефразування

Це вважається найбільш поширеним способом перекладу ідіом, коли використання ідіоматичних виразів у цільовому тексті є недоречним через стилістичні відмінності або коли немає відповідника в цільовій мові.

Однак, використовуючи цю стратегію, гумористичний ефект може легко втратитись.

4. Переклад шляхом опущення

Ідіоми можуть бути вилучені з цільового тексту, якщо їх складно перефразувати, якщо вони не мають близького відповідника у цільовій мові або через стилістичні міркування.

5. Стратегія компенсації

Ідіоматичність, може бути вилучена або ослаблена у тому місці, де вона зустрічається у вихідному тексті і, натомість, бути введеною в іншому місці цільового тексту [11, с.78].

Так як надалі ми будемо аналізувати переклад гумору в анімаційному серіалі, ми вважаємо доречним також розглянути шляхи та підходи аудіовізуального перекладу.

Розпочнемо з дефініції цього терміну. Аудіовізуальний переклад, визначений Д.Чіаро як міжмовний перенос вербальної мови, що передається та сприймається як візуально так і акустично [16]. Дослідники Г.М.Кабрера та А.І.Бартоломе класифікували аудіовізуальний переклад на 17 видів, таких як дубляж, субтитрування, озвучування, нарація, надтитри тощо [15]. Проте ми

розглянемо лише один вид — дубляж, який визначається як заміна оригінального аудіоряду перекладеним.

Дубляж є складнішим комунікативним явищем порівняно з письмовими текстами та іншими аудіовізуальними форматами через обмеження синхронізації, гумористичні елементи, що передаються за допомогою зображень, дій та звуків і можуть зазнавати значніших змін. Дослідження виявило, що головною причиною втрати гумористичних елементів у дубльованих версіях є необхідність синхронізації руху губ. Іншими словами, навіть якщо перекладач має повний переклад гумористичної сцени, обмеження дубляжу перешкоджають його використанню. При роботі з аудіовізуальним текстом, немає також можливості використовувати примітки, зноски чи додаткові пояснення.

Л.Фуентес досліджував різницю між сприйняттям гумору у повсякденному соціальному контексті та його використанням в аудіовізуальних текстах і продемонстрував, що гумор в аудіовізуальних продуктах менш спонтанний і має мету, часто пов'язану з іконічними або звуковими семіотичними елементами, які є зовнішніми до текстового повідомлення вираженого у діалогах [23, с.81].

Певна кількість контенту, що міститься в аудіовізуальних продуктах, орієнтованих на дітей і підлітків, може бути класифікована як інтертекстуальна, тобто така, що вимагає від глядача наявності попередніх знань для її розуміння. Такий контент має гумористичну мету, яку необхідно зберегти при дублюванні. Інакше це призводить до невідповідності скопосу цільового тексту. Непереклад інтертекстуального гумору спричиняє відсутність жарту: у дубльованій версії глядач може відчувати його присутність, але не отримати повного смислового навантаження.

Намір вважається ключовим аспектом, який необхідно враховувати при дублюванні фільмів, оскільки, незважаючи на обмеження, накладені синхронізацією, режисерський задум має бути переданий під час процесу

перекладу. Цільова аудиторія готова до інтерпретацій, якщо вона розпізнає цей гумористичний намір. Завдання перекладача — оцінити, наскільки великі когнітивні зусилля будуть потрібні в кожному конкретному випадку.

С.Басснетт пропонує наступні рекомендації, які можна розглядати як відправну точку для роботи з інтертекстуальними гумористичними елементами в аудіовізуальних текстах:

1. Прийняти неперекладність фрази вихідної мови у цільовій мові на лінгвістичному рівні.
2. Прийняти відсутність аналогічної мовної традиції у цільовій мові.
3. Врахувати доступні варіанти фраз в цільовій мові з огляду на презентацію, статус, вік, стать мовця та контекст значення у вихідній мові.
4. Розглянути значення фрази у конкретному контексті.
5. Замінити в цільовій мові інваріантний код фрази вихідної мови в її двох референтних системах (системі тексту та культурній системі, з якої текст виник) [13, с.22].

Однією з проблем перекладу гумору є референції, які стосуються культурних елементів пов'язані з вихідним текстом. У такому випадку пропонується техніка адаптації, коли іноземний гумористичний референс замінюється референцією, відомою й зрозумілою цільовій аудиторії. Я. Куеллар, А.Гарсія проаналізували шість різних видів адаптації:

1. Узагальнення (гіперонімія): використання більш загального терміна з метою усунення невідомого референсу при збереженні гумористичної функції мовленнєвого акта.
2. Адаптація або натуралізація: техніка, що збільшує дистанцію між вихідним і цільовим текстом. Функція вихідного тексту зберігається, але референс повністю змінюється, щоб бути зрозумілим аудиторії, при цьому зберігаючи, наскільки можливо, конотацію, створену оригінальним референсом для вихідної аудиторії.

3. Адаптація або натуралізація через намір перекладача усунути елементи, які вважалися б зовнішніми для цільової аудиторії.

4. Адаптація або натуралізація асимільованого чи прийнятого гумористичного референсу з метою створення більш природного цільового тексту.

5. Переклад із надмірною адаптацією (overtranslation): концепція, яку Я.Куеллар, А.Гарсія пов'язують із доместикацією. Надмірна адаптація застосовується як до референсів, прийнятих цільовою аудиторією через феномен габітусу, так і до тих, які залишаються їй незнайомими. Згадані дослідники критично ставляться до цього методу перекладу [30, с. 290].

Д.Чіаро в свою чергу, також пропонує чотири стратегії аудіовізуального перекладу вербального гумору (VEN), які переплітаються з тими які ми згадували раніше :

- 1.Залишити VEN незмінним.
- 2.Замінити VEN вихідної мови іншим VEN у цільовій мові.
- 3.Замінити VEN вихідної мови ідіоматичним виразом у цільовій мові.
- 4.Повністю ігнорувати VEN [16, с. 6-7].

Отже, оскільки гумор є суб'єктивним явищем і залежить від культурних та мовних особливостей, переклад гумористичних елементів часто становить значну складність для перекладача. Серед основних теорій перекладу гумору виділяють Загальну теорію вербального гумору С. Аттардо, яка пропонує аналізувати гумористичний текст за шістьма параметрами, та Теорію релевантності, що акцентує на когнітивному контексті аудиторії. У практиці перекладу використовують різні стратегії — від буквального перекладу, кальки та запозичення до транспозиції, модуляції, еквівалентності й адаптації, а також спеціальні підходи до перекладу жартів та ідіом. Особливо складним є аудіовізуальний переклад гумору, зокрема дубляж, оскільки він вимагає врахування синхронізації, візуальних і звукових ефектів, що часто призводить до втрати частини гумористичного ефекту.

1.4. Шляхи перекладу гри слів

Проблема неперекладності в галузі перекладу гумору найчастіше виникає через гру слів, адже вона відзначається яскравою мовною специфікою. Різноманітність підходів до визначення цього поняття свідчить про його складність. Часто цей термін розглядається як синонім до «pun» (каламбуру); зокрема, Д.Делабастіта вживає поняття *wordplay* і *pun* взаємозамінно. Цей науковець також дає стисле визначення словесної гри або каламбуру, стверджуючи, що це «загальна назва для різноманітних текстових феноменів, у яких структурні особливості мови(-мов) використовуються для створення комунікативно значущого протиставлення двох (або більше) мовних структур із більш-менш подібними формами та більш-менш різними значеннями» [19, с.128]. Різні значення можуть активізуватися через подібні або ідентичні форми, такі як омоніми, омофони, омографи чи пароніми. Ці структури можуть траплятися в одному й тому самому фрагменті тексту (вертикально) або один за одним (горизонтально).

Щодо форми, М. Георгадзе зазначає, що «словесна гра може виражатися через неоднозначний словесний дотеп, орфографічні особливості, звуки та форми слів, порушення граматичних правил та інші мовні фактори», і підкреслює важливість контексту для реалізації гри слів, адже її прагматична роль (переважно гумористична, сатирична, саркастична тощо) здійснюється в конкретному контексті [24, с. 271].

Переклад гри слів викликає багато запитань і, безсумнівно, є викликом для перекладачів. На думку А.Беньо, їхній переклад певною мірою вимагає збереження форми вихідної мови, що суперечить звичним перекладацьким процедурам, які передбачають відсторонення та абстрагування від форм вихідної мови шляхом вираження значення оригінальних мовних одиниць засобами мови перекладу [14, с. 61]. Використання дослівного перекладу теж може призвести до незадовільних результатів і це особливо актуально при

роботі з каламбурами. Все ж вважається, що значущу гру слів у тексті оригіналу необхідно зберегти, а не усунути, однак саме тут і полягає складність, адже вона часто здається несприйнятливою до будь-яких спроб відтворення.

Науковець Д.Делабастіта не поділяв поширену думку про абсолютну неперекладність гри слів і вважав, що перекладач має у своєму розпорядженні широкий спектр методів перекладу, зокрема:

- Каламбур → Каламбур: гра слів у вихідному тексті (ВТ) перекладається грою слів у цільовому тексті (ЦТ), яка може більше або менше відрізнятися від оригіналу за формальною структурою, семантикою або текстовою функцією;
- Каламбур → Некаламбур: гра слів передається некаламбурним виразом, який може або зберегти обидва значення гри слів у формі некаламбурного поєднання, або передати лише одне з них, усунувши інше;
- Каламбур → Споріднений риторичний прийом: гра слів замінюється пов'язаним з нею риторичним засобом (повтор, алітерація, рима, іронія, парадокс тощо), який має на меті передати ефект, подібний до гри слів в оригіналі;
- Каламбур → Нуль: фрагмент тексту, що містить гру слів, просто опускається;
- Каламбур ВТ = Каламбур ЦТ: перекладач відтворює гру слів у тому самому вигляді, що й в оригіналі, разом із найближчим контекстом, тобто фактично не перекладаючи її [19, с. 134].

Коли стверджується, що гра слів є «неперекладною», то, як правило, мається на увазі, що жодне з перелічених вище рішень не відповідає вимогам перекладацької еквівалентності. Хоча гра слів, безумовно, може бути адаптована у міжмовному письмі різними способами, критики часто вважають, що жоден із них не є достатньо «справжнім» перекладом. Деякі критики вбачають проблему вже в тому, що навіть *Каламбур* → *Каламбур* неминуче

передбачає суттєві зрушення в перекладі. Такі зміщення можуть стосуватися формальної структури гри слів, її мовної побудови або смислового наповнення. Іноді навіть доводиться змінювати безпосереднє або ширше текстове оточення, аби створити новий контекст, у якому гра слів у мові перекладу могла б «ожити».

Перекладачі, орієнтовані на текст оригіналу, зазвичай сприймають таку ситуацію як дилему — незручний вибір між відмовою від гри слів у первісній позиції та її більш-менш вільною адаптацією. Інакше кажучи, єдиний спосіб зберегти вірність оригінальному тексту (тобто його мовній ігровості) — це, парадоксально, порушити вірність його лексики та граматики. Опинившись у цій подвійній пастці, перекладач змушений тимчасово відступити від вимоги точності й ухвалити рішення, керуючись прагматичними міркуваннями.

Щодо сучасніших підходів перекладу гумористичних елементів, ми розглянемо дві класифікації запропоновані дослідниками А.Лоу та О. Куца, М. Голик.

А.Лоу пропонує шість інструментів для перекладу каламбурів:

- 1) відтворення каламбуру вихідного тексту;
- 2) досягнення динамічної еквівалентності шляхом створення нового каламбуру, який вербально пов'язаний з оригіналом;
- 3) використання іншого гумористичного засобу, особливо коли гумористичний ефект важливіший за значення;
- 4) компенсація в іншому місці тексту через забезпечення словесної гри поблизу каламбуру;
- 5) розширений переклад, пояснення каламбуру, що зазвичай призводить до втрати гумористичного ефекту;
- 6) ігнорування каламбуру, частковий переклад фрази без словесної гри [31, с.67].

Перші п'ять способів передбачають необхідність креативності. У дослідженні, присвяченому дидактиці перекладу з акцентом на проблематику

гри слів, М. Баллард доходить такого висновку: «Креативність, як ми маємо навчати наших студентів, може бути набагато ефективнішою за точність при перекладі гри слів. Каламбур — це саме та сфера, де дослівний переклад зазвичай втрачає сенс. У багатьох випадках при перекладі гри слів важливішим за семантичне значення є стилістичний прийом як такий, а також взаємозв'язок між словами» [12, с.344].

В свою чергу, О. Куца, М. Голик також сформулювали власну класифікацію шляхів перекладу гри слів, яка є орієнтованою на результат. Автори зазначають, що наступний підхід спрямований на те, щоб у цільовій мові гра слів виконувала свою функцію - створювала комічний ефект для читача. Важливим аспектом є те, що для виникнення комічного необхідне розуміння, адже те, що незрозуміле, не може викликати сміх. Таким чином, перекладач має знайти способи передати гру слів, які забезпечать її зрозумілість та збережуть комічний ефект. Однак дослідники зазначають, що через мовні та культурні відмінності між оригіналом і перекладом, це не завжди можливо. У зв'язку з цим вони пропонують наступну класифікацію:

“а) гра слів → не гра слів:

1) з втратою комічного ефекту:

i. гра слів → зміна початкової фрази на іншу;

ii. гра слів → буквальний переклад фрази;

2) зі збереженням комічного ефекту (зокрема заміна на інший риторичний засіб);

б) гра слів → гра слів:

1) тип гри слів у перекладі збігається з оригіналом:

i. гра слів → ідентична гра слів;

ii. гра слів → альтернативна гра слів;

2) тип гри слів у перекладі змінено на інший;

в) опущення гри слів і використання місця, яке вона займає в аудіодоріжці, для розлогішого перекладу фраз, що її оточують” [26, с.215].

Ми розглянемо цю класифікацію детальніше.

Гра слів → не гра слів, з втратою комічного ефекту та повною або частковою заміною фрази на іншу.

Часто перекладачі замінюють гру слів на іншу фразу без комічного ефекту. Це може здаватися недоцільним, але така стратегія застосовується, коли дослівний переклад не працює через культурні або мовні відмінності. Також фрази іноді скорочують або розширюють, щоб узгодити темп діалогу.

– “I used to be a banker but I lost interest”.

– Я працював у банку, але потім звільнився.

Фраза “*lost interest*” має подвійне значення: втратити інтерес / втратити відсотки (банківські). В українському перекладі передано лише загальний зміст, жарт втрачено.

Гра слів → не гра слів, з втратою комічного ефекту та буквальним перекладом фрази.

Такий підхід передає лише одне значення фрази, втрачаючи гумор, імпліцитність і багатозначність.

– I'm reading a book on anti-gravity. It's impossible to put down.

– Я читаю книгу про антигравітацію. Її неможливо відкласти.

Дослівний переклад зберігає тільки пряме значення (цікава книга), але гра слів про антигравітацію (буквально не відкласти → не притягується донизу) втрачається.

Гра слів → не гра слів, зі збереженням комічного ефекту та заміною гри слів на інший риторичний засіб.

Якщо гру слів перекласти неможливо, перекладач може використати інший риторичний засіб, щоб зберегти комічний ефект. Це важливо в серіалах із закадровим сміхом.

– “You think he's dumb too?”

– Hot as lava but just as thick” .

– Ти теж думаєш, що він тупий?

– Тупий як пень, але красивий як Аполлон” [26, с.216].

Гра слів → гра слів, зі збереженням її типу у перекладі

– I used to have a fear of hurdles, but I got over it.

– Раніше я боявся бар'єрів, але зумів їх подолати.

Збережено гру слів: “hurdles” — як спортивна перешкода і як метафора труднощів. В українській мові це також можна передати без втрати значення чи гумору.

Гра слів → гра слів, зі зміною її типу у перекладі.

– I wondered why the baseball was getting bigger. Then it hit me.

– Дивлюсь: м'яч усе ближче. І тут до мене дійшло... по голові.

"It hit me" – як буквальне (м'яч вдарив) і переносне (раптово зрозумів).

Гра слів з омонімією в англійській зберігається, але тип змінюється на іронічний зворот і двозначну фразу.

Отже, проблема перекладу гри слів у гумористичних текстах полягає у її яскравій мовній специфіці, що часто робить буквальне відтворення неможливим або неефективним. Дослідники пропонують широкий спектр стратегій для передачі каламбурів: від прямого відтворення гри слів у цільовій мові (каламбур → каламбур), створення альтернативної гри слів або заміни її іншим риторичним засобом (іронія, рима, повтор), до компенсації гумористичного ефекту в іншому місці тексту, розширеного перекладу з поясненням, або навіть повного опущення гри слів. Вибір оптимальної стратегії залежить від прагнення перекладача зберегти комічний ефект, зрозумілість і функцію жарту для цільової аудиторії, навіть якщо це потребує креативності та відходу від формальної точності. Успішний переклад гри слів часто вимагає адаптації, гнучкості та глибокого розуміння культурних контекстів, адже головним критерієм є здатність викликати у читача цільової мови подібну емоційну реакцію, як і в оригіналі.

Висновки до розділу 1

Гумор постає як багатовимірне когнітивне, емоційне й соціокультурне явище, що ґрунтується на сприйнятті невідповідності у безпечному, несерйозному контексті та проявляється через різні комунікативні функції й підтипи, зокрема афіліативний, самопідтримуючий, агресивний і самопринижуючий. Його комічний ефект формується завдяки розмаїттю мовних і стилістичних засобів — двозначності, хибному протиставленню, абсурду, змішанню стилів, парадоксу, натяку, метафорі та іншим прийомам, що порушують усталені мовні, логічні або культурні очікування реципієнта. Водночас саме складність структури гумору й варіативність його культурних кодів роблять його одним із найпроблемніших об'єктів перекладу. Перед перекладачем постає завдання не лише передати зміст жарту, а й зберегти його прагматичний вплив на цільову аудиторію, що потребує врахування когнітивного контексту, культурної компетентності реципієнта та норм жанру. Тому теоретичні моделі, такі як Загальна теорія вербального гумору С. Аттардо чи Теорія релевантності, наголошують на багаторівневому аналізі комічного та важливості оптимізації інтерпретаційних процесів. Практичний переклад гумору передбачає широкий спектр стратегій — від буквального відтворення до модуляції, адаптації, компенсації та створення альтернативних гумористичних засобів, зокрема у сфері аудіовізуального перекладу, де додатковими обмеженнями виступають синхронізація, ритм і взаємодія тексту з візуальним рядом. Особливо складною є передача каламбурів, адже їхня ігрова мовна природа часто не має безпосередніх відповідників у цільовій мові, що потребує креативного перетворення або функціонально мотивованої заміни. Успішний переклад гумору, таким чином, ґрунтується на поєднанні лінгвістичної гнучкості, творчого підходу та глибокого розуміння культурних контекстів, оскільки головним критерієм є не формальна точність, а здатність викликати у

реципієнта подібну емоційну та естетичну реакцію, що й забезпечує збереження комічного потенціалу оригіналу.

РОЗДІЛ 2

ЛІНГВОКУЛЬТУРНІ ТРУДНОЩІ ПЕРЕКЛАДУ ГУМОРУ

2.0. Вступні зауваження

Розділ зосереджено на лінгвокультурних чинниках, що впливають на переклад гумору з англійської на українську мову. У ньому розкрито особливості англомовного комічного дискурсу, відмінності англійського та українського гумору та окреслено ключові виклики, пов'язані з адаптацією американського гумору для української аудиторії.

2.1. Національно-культурні особливості гумору в англомовному середовищі

Гумор англомовного світу є багатогранним культурним феноменом, у якому відображено історичний розвиток, соціальні норми та національні риси британського й американського суспільств. Британський національний характер, їхні традиції та звички сформувалися під впливом багатовікової історії Великої Британії. Важливим чинником формування британського характеру стала географічна ізольованість острова, що породжує в британців відчуття відокремленості від решти світу, певної закритості й упевненості в тому, що «бурі» світових подій їх не торкаються. Цей феномен невід'ємний від британського гумору, який можна вважати національною особливістю [35, с.93].

Згідно з Д.Прістлі, англійське почуття гумору є ключовою рисою національного характеру, якою британці особливо пишаються. Воно проявляється у стриманості й самовпевненості: нездатність контролювати емоції сприймається як ознака поганого тону [39, с.19]. Автор також зазначає, що британці уникають надмірної емоційності, адже почуття для них – це ключ

до внутрішньої фортеці особистості, і втратити над ними контроль означає розкрити всі свої таємниці. Тут простежується зв'язок із важливими концептами британської культури – «будинок-фортеця» та ізольований острівний простір. Іронія та дотепність відіграють центральну роль у британському гуморі, який є інтелектуальним і часто базується на грі слів, що стає можливим завдяки багатству англійської мови у полісемічних і омонімічних словах.

Натомість традиційне сприйняття американського гумору зумовлене культурними, історичними та соціальними факторами, пов'язаними з мультикультурністю Сполучених Штатів. Як країна емігрантів з різних країн і нащадків аборигенів та африканських рабів, США виступають «великою плавильнею», де різноманітні культурні впливи формують унікальну американську культуру гумору. У ньому можна виявити, згідно з В.Нікоровою, риси англійського інтелектуального гумору, ірландського жартівливого духу, італійської емоційності та єврейської сатири.

Ця ж дослідниця також зазначає, що національний образ “типового американця”, який представлений як в американській, так і у світовій літературі, виник у результаті синтезу регіональних комічних типів, таких як комічний образ янкі з Нової Англії, мешканця лісистого глушини Дикого Заходу та чорного мінстреля з Півдня Америки. Одним із провідних досліджень американського гумору є книга 1931 року «American Humor: A Study of the National Character» Констанс Рорк, у якій персонаж «янкі» визначений як перша американська комічна фігура — перший широко прийнятий американський образ, який нація вважала смішним, над яким могла жартувати і навіть експортувати для розваги світової аудиторії. Янкі постає як довгоногий мандрівник, що розповідає історії, вигадує складні розіграші, є простодушним, хитрим і, можливо, необізнаним. Рорк зазначає, що американська комедія виникла після Американської революції, коли країна «звільнилася від турботи

про самозбереження», і громадяни почали сприймати себе як «твори мистецтва» [59, с.94].

Американський гумор, хоч і має англійське коріння, все ж значно від нього відрізняється. Різниця між ними полягає, зокрема, у тому, що американський гумор зазвичай є більш фарсовим і фізичним, що пов'язано з культурними відмінностями обох націй. Їхні жарти більш прямолінійні і відкриті, що відображає характер американців, тоді як британський гумор є більш витонченим, з прихованим, часто саркастичним або темним підтекстом. Це пояснюється більш стриманою природою британської культури порівняно з американською. Окрім того, однією з ключових відмінностей є частота використання іронії: британці вживають іронію щоденно, тоді як вона не є основою американського гумору. Американці, здебільшого, розуміють британську іронію, але не поділяють її частого вживання. Коли американці використовують іронію, вони зазвичай підкреслюють, що «всього лише жартують», оскільки відчують потребу робити гумор більш очевидним, ймовірно через страх образити співрозмовника [60, с.397].

Британці ж вважають свій гумор унікальним, місцевим і несумісним з гумором інших культур, а особливо американським, і часто називають головною його рисою саме іронію — той елемент жарту, який іноземці, а особливо американці, «не розуміють». Американський гумор, навпаки, характеризується відсутністю іронії і тонкості. Британський гумор, безперечно, є феноменальним явищем, проте зазвичай він реалізується у двох домінантних формах: сухій та інтелектуально дотепній.

Отже, британський та американський гумор, хоча й мають спільне історичне підґрунтя, пройшли відмінні шляхи розвитку, зумовлені специфікою соціокультурного середовища кожної країни. Британський гумор вирізняється вишуканістю, інтелектуальною насиченістю та широким використанням іронії, часто прихованої та багатозначної. Він відображає стриманий характер нації, де емоційна врівноваженість і дистанція є ознаками культурної норми, а тонка гра

слів постає важливим інструментом комічного ефекту. Американський гумор, навпаки, тяжіє до більш відкритих, динамічних і часто фізично виразних форм комізму, у яких жарт є очевидним і легко сприймається широкою аудиторією. Йому властива емоційність, експресивність і прямота, що відображає прагматичний та демократичний характер американського суспільства. Відмінності у способах створення та сприйняття комічного у двох культурах демонструють різні комунікативні стратегії та глибинні цінності, які формують національну ідентичність і визначають місце гумору в культурному просторі.

2.2. Відмінності американського та українського гумору

Гумор можна розглядати як віддзеркалення лінгвокультурної специфіки суспільства, адже мовні ігри, сатиричні образи й іронічні вислови ґрунтуються на колективних уявленнях про світ. У цьому контексті американський і український гумор демонструють дещо відмінні механізми конструювання комічного та різний ступінь залежності від культурних кодів і символічних значень.

Американський гумор вирізняється значною жанровою та стилістичною розмаїтістю, що зумовлено, як згадувалось раніше, впливом численних етнічних культурних груп. Його характерні риси сформувалися під впливом історичного розвитку Сполучених Штатів, унаслідок чого він набув своєрідних і впізнаваних рис.

Характерними рисами американського гумору є: 1) відсутність прихованого змісту, іронічна прямолінійність; 2) повна прозорість — американцям потрібне детальне пояснення, будь-які пропуски чи неточності неприпустимі; 3) поняття комічного в американському суспільстві базується на висміюванні дурості та схильності до підлих вчинків; 4) часте використання

несподіваних, на перший погляд, порівнянь, гіпербол, словесних ігор; 5) творчість американського гумору, але в межах згаданих вище рамок [35, с.94].

Американський гумор вирізняється також тим, що серед його найпопулярніших форм переважають фарс і фізична комедія. Для них менш характерна недовомленість, тому гумор є більш відкритим, а не сатиричним, що використовує гіперболу з метою соціальної критики. Це робить американський гумор більш «очевидним» і зрозумілим, хоча іноді він може здаватися надмірним. Водночас ключовою ознакою американського гумору є спостережливість, що виявляється у вмінні помічати та комічно інтерпретувати деталі повсякденного життя. “До суто американських видів комічного належать також грубий фарс та близький до нього за своєю естетикою «gagg» (особлива побудова комедійної ситуації, до якої входять елементи ексцентрики та гротеску)”. Ці прийоми характерні для комедії ситуацій, де дія часто вибудовується на перебільшених фізичних діях і неочікуваних візуальних ефектах. Яскравим прикладом грубого фарсу можна вважати численні сцени у фільмі *Home Alone* (1990) (Один удома), де головний герой, хлопчик Кевін, винахідливо застосовує побутові предмети для створення складних пасток, у які потрапляють грабіжники. Вони зазнають серії гіперболізованих і комічно болючих невдач, що є типовим для фізичної комедії американського зразка. Аналогічно, у фільмі *The Mask* (1994) (Маска) грубий фарс поєднується з «gagg» через візуально ексцентричні сцени, коли головний герой, завдяки магичній масці, трансформує реальність у гротескну та надмірно театралізовану, порушуючи закони фізики й логіки.

“Ще однією популярною формою американського гумору є розіграш, або жартування (*kiddingaround, puttingsomeoneon*), що становить органічну частину повсякденного спілкування американців. Людина, яка стає об'єктом такого розіграшу, повинна зорієнтуватися в ситуації і виявити певні інтерпретаційні здібності, щоб з'ясувати, жартує її співбесідник чи каже правду” [3, с. 82]. Наприклад, у популярному американському серіалі *Friends* (1994) (Друзі)

розіграш часто виступає як стійка форма взаємодії між персонажами. Герой Чендлер Бінг регулярно вдається до саркастичних коментарів і жартівливих провокацій, щоб викликати у співрозмовників комічну реакцію, часто прикидаючись серйозним, а потім раптово розкриваючи жарт. В епізодах не рідко також використовується класичний прийом навмисної дезінформації коли, наприклад, Росс і Джої переконують інших у неправдивих фактах, аби спостерігати за їхньою здивованою або розгубленою реакцією.

Однак, жарти, що стосуються расових, релігійних або етнічних відмінностей, не користуються популярністю. Водночас у полі комічного залишається широкий спектр тем, зокрема професійна діяльність, політичні переконання та регіональні особливості.

“Гумор в Америці підкріплюється демократичною системою, завдяки якій створюються ідеали, яких важко досягнути в реальному житті. Ось на цю невідповідність між ідеальним і реальним часто і спрямований американський гумор” [6, с. 146-147].

Щодо українського гумору, він також має давню традицію, глибоко вкорінену в історичному та культурному розвитку нації, однак його характерні риси істотно відрізняються від американських. Його витoki можна простежити ще з козацької доби, коли комічний вираз часто набував форми іронічного прізвиська як-от Скачистрибайло, Неїжборщ чи Крутихвіст. Часто вони також були побудовані на навмисному контрасті між ім'ям та фізичними чи поведінковими рисами людини. Низького козака могли іронічно прозвати Махина, а високого — Малюта [55]. Ця практика відображає культурно закорінену прихильність до гострого дотепу, грайливого перебільшення та підриву очікувань. В цьому сенсі, на відміну від американського гумору, що часто базується на безпосередньому комічному ефекті та візуальній ексцентриці, український тяжіє до підтекстів, алегорій та культурно зумовлених асоціацій.

У подальші історичні періоди, зокрема під час національно-визвольного руху 1940–1960-х років, український гумор став важливим інструментом політичної сатири, що знаходило вияв у карикатурах, анекдотах, віршах і публікаціях у сатиричних журналах, найвідомішим з яких був «Український перець». Він висміював Сталіна, Гітлера, уряд і загалом життя в СРСР того часу. Функція гумору виходила за межі розваги, включаючи акти символічного спротиву, що дозволяли спільнотам висміювати імперську владу та авторитарні режими тоді, коли відкрита критика була небезпечною або забороненою. Така сатира ефективно перетворювала страх на сміх, змінюючи баланс сил між гнобителем і пригнобленим. Символічною в цьому контексті є фраза «Щоб не плакати, я сміялась», яка відображає здатність українців трансформувати страждання в іронію й жарт, перетворюючи емоційний біль на силу. Цей вислів характеризує український гумор як глибоко психологічний і водночас життєствердний, на відміну від американського гумору, який значно більше тяжіє до поверхневої комічності та розважального ефекту.

Тематика українських соціальних і побутових народних жартів охоплює повсякденне життя, поведінку, дитячі витівки, сімейні стосунки, конфлікт поколінь і соціальну взаємодію. У них висміюються такі негативні особистісні риси, як дурість, неуцтво, лінощі, упертість, посередність та інші вади. В цьому виявляється певна схожість з поняттям комічного в американській традиції, адже воно також здебільшого ґрунтується на висміюванні дурості, безглуздості поведінки чи схильності до нечесних вчинків, однак форма подачі таких жартів більш експресивна та видовищна. Окрім того, в українців існує давня традиція самоіронічного гумору, що належить до так званого самопідтримувального типу гумору, «заснованого на прагненні людини зберегти позитивне, оптимістичне бачення світу» [44, с. 62]. Українці завжди готові жартувати із самих себе, зі своїх виразних або майстерно прихованих недоліків і слабкостей, а також із власних культурних особливостей. Наприклад:

Чоловік купив собі нові чоботи, дружині — каблучки, а доньці — сережки. Настало свято, і всі вбралися у щойно придбані обновы.

Тим часом завітав гість.

Господар сів у покуті, переставляючи ноги, щоб краще було видно нові чоботи, оглянув хату й, показуючи ногою (щоб підкреслити своє взуття), мовив:

— А чого це хата не заметена?

Дружина склала руки перед собою, розчепіривши пальці, щоб блищали каблучки, й відповіла:

— Та хіба я не казала?

А донька закрутила головою так, щоб сережки гойдалися ще дужче, й додала:

— От морока! Скільки разів на день її треба підмітати? [58, с.17-18]

Експресивні засоби та стилістичні прийоми є джерелом досягнення комічного ефекту в українських соціально-побутових народних анекдотах. З цією метою в українському фольклорі широко використовується каламбур або гра слів. Йдеться про свідоме використання звукових, лексичних чи граматичних елементів слова, зокрема їх частин, фразеологізмів та синтаксичних конструкцій, що створюють специфічні фонетичні, семантичні та стилістичні ефекти шляхом порівняння, переосмислення та маніпуляції мовними одиницями зі схожою формою, але різним значенням.

Українська культура та її творчі прояви вирізняються особливою насиченістю не тільки гумористичними, а й сатиричними елементами. Подвійні смисли, дотепна гра слів, акцент на підтексті й натяку, коли задуманий зміст є настільки очевидним, що інше тлумачення навіть не розглядається, — типові риси численних жартів, у яких зображено чиновників, суддів та адвокатів . Наприклад:

— Тату, а чому так: один качан кукурудзи, як глянеш, — аж хилиться до землі, а інший стирчить прямо, наче стовбур?

— Гей, гей! — каже батько. — Бачу, ти ще наївний і не второпав, хоч виріс, як дуб, а розум твій у хмару димом пішов. Повний — до землі хилиться, а порожній — тягнеться вгору до неба.

— Тепер розумію, тату, чого це наш писар Іван Гургунь завжди ходить, задравши голову! [58, с.25].

Отже, аналіз американського та українського гумору дає підстави стверджувати, що, попри певну схожість у висміюванні людських вад і буденних життєвих ситуацій, вони суттєво відрізняються за своїми художніми засобами, функціями та культурними витоками. Американський гумор тяжіє до прозорості, прямолінійності та видовищності, часто спираючись на фізичну комедію, гіперболу й візуальні ефекти. Натомість український гумор більше ґрунтується на підтекстах, іронії, словесних іграх і прихованих культурних асоціаціях, нерідко виконуючи не лише розважальну, а й сатиричну чи навіть опірну функцію. Якщо американська традиція спрямована передусім на створення безпосереднього комічного ефекту та розваги, то український гумор є водночас глибоким і багат шаровим, поєднуючи сміх із критикою, психологічним самозахистом і життєствердним світоглядом. Таким чином, обидві традиції репрезентують національно-культурну специфіку своїх суспільств, віддзеркалюючи історичний досвід, цінності та колективні уявлення про світ.

2.3. Виклики адаптації американського гумору для української аудиторії

Сучасний український ринок кіноперекладу перебуває на етапі активного розвитку: практично всі художні фільми та телесеріали дублюються для кінопрокату й телемовлення. Однак, кінопереклад, особливо у випадку

наявності лінгвокультурних елементів, становить надзвичайно складне завдання, оскільки такі елементи є унікальними для кожної мови та культури. Те, що сприймається природно та однозначно для американського глядача, навіть у разі формально еквівалентного перекладу, без належної прагматичної адаптації чи локалізації, може залишитися незрозумілим українській аудиторії.

“Перекладачам не тільки доводиться відмінно володіти іноземною мовою, усіма її лексичними та граматичними аспектами, а ще й відчувати її, відчувати кожен її артикль, розуміти як саме працюють вихідна та цільова мова, знати їх спільні риси та пам’ятати про відмінності між ними, враховуючи культурно – специфічні особливості та реалії представників обох мовних культур” [6, с.146].

Особливе значення має типологічна різниця між англійською та українською мовами: англійська, як аналітична мова, характеризується обмеженою словозміною, тоді як українська, будучи синтетичною, ґрунтується на активному використанні граматичних форм. Такі розбіжності нерідко зумовлюють втрату комічного ефекту в перекладі.

“Під час роботи з аудіовізуальним перекладом, перекладач мусить адекватно передати абсолютно всі інформаційні та емоційні повідомлення, що виражаються не тільки у мовленні акторів, але і в написах, титрах, закадровому тексті та у відеоряді, який також несе певне змістове навантаження” [1, с.63]. Однак, одна з перших складностей полягає вже в тому, що через різницю у артикуляції англійської та української мови, перекладач змушений застосовувати заміни, скорочення чи додавання певних фраз. Якщо фахівець цього не зробить, це призведе до розбіжності між візуальним образом персонажа та його реплікою в дубляжі, що в результаті буде заважати глядачу при перегляді. Водночас, неприпустимим є також використання описового перекладу чи пропуск інформації, яку перекладач не в змозі адекватно передати, адже це знижує не лише якість перекладу, а й рівень сприйняття реципієнтом кінопродукту. У випадку перекладу телесеріалу, складність його відтворення цільовою мовою зростає навіть більше порівняно з перекладом окремого

фільму, адже для роботи над першим необхідно зберігати цілісність та сталість перекладацьких рішень упродовж тривалого часу.

До того ж, під час створення перекладу фахівцям необхідно зберегти не тільки форму та зміст, але і враховувати екстралінгвістичні фактори, наприклад, невербальні засоби, місце події, загальну ситуацію та певні соціальні фактори. Історичні, культурні та політичні події, що відбуваються в країні походження телесеріалу також належать до екстралінгвістичних факторів, які є національними особливостями гумору без урахування яких також не може існувати адекватний переклад.

Комедійні телесеріали вважаються одним із найбільш проблемних жанрів перекладу через насиченість алюзіями, грою слів, іронією, сленгом та іншими стилістичними засобами. “Часто при використанні жарту створюються комічні ситуації, зрозумілі далеко не всім, адже за допомогою гри слів передається тонка грань гумору. Гумор буває різний, а гумор з використанням гри слів можна віднести до розряду інтелектуального. У цьому і полягає складність при перекладі гри слів з англійської мови українською. Складнощі можуть виникнути в найнесподіваніших місцях, навіть під час перекладу найпростіших слів” [46, с. 409].

Очевидним є те, що для адекватної передачі комічного ефекту перекладач повинен насамперед сам осягнути жарт, зрозуміти його контекст і задум автора. Якщо перекладачеві висловлювання видається некомічним, воно з великою ймовірністю не викличе очікуваної реакції і в цільового реципієнта. Саме тому переклад гумору повинен відтворювати прагматичний ефект оригіналу, що узгоджується з ключовим положенням скопос-теорії: переклад визначається насамперед його метою.

Згідно з Т. Стояною, одна з основних цілей перекладу є “досягнення адекватності. Збереження змісту тексту при його перекладі потребує в першу чергу правильного трактування вихідного тексту. У ході означеного процесу виникає ряд труднощів, наприклад, семантичні проблеми, тобто правильне

тлумачення смислу вихідного тексту у порівнянні з інтенцією автора” [45, с.180]. Це в першу чергу ускладнюється через полісемантичність англійської мови. Оскільки словникові відповідники не завжди забезпечують необхідний ефект в процесі перекладу, перекладач змушений відступати від системних еквівалентів та застосовувати перекладацькі трансформації.

“Проблема еквівалентності та адекватності перекладу нерозривно пов’язана з передачею комічного ефекту українською мовою. У ситуації з комедійними телесеріалами, перекладач мусить зробити вибір, чому надати перевагу. Адекватність зазвичай виходить на перший план, оскільки основним завданням перекладача є точна передача змісту ситуації та серіалу в цілому. Найбільш ефективним шляхом збереження семантики є прагматична адаптація під час створення перекладу” [1, с.63].

Отже, сучасний український кінопереклад перебуває на етапі активного розвитку, проте залишається надзвичайно складним завданням через наявність лінгвокультурних елементів. Від перекладача вимагається не лише бездоганне володіння мовами, а й урахування культурно-специфічних реалій, типологічних відмінностей між англійською та українською мовами, а також екстралінгвістичних чинників. Особливі труднощі виникають у комедійних телесеріалах, насичених алюзіями, грою слів, іронією та сленгом, де відсутність адекватної адаптації призводить до втрати комічного ефекту. У процесі дубляжу необхідно забезпечити узгодженість перекладу з візуальним рядом і водночас уникати описових замін чи пропусків інформації. Додаткову складність становить тривала робота над серіалами, що потребує послідовності у перекладацьких рішеннях. Передача гумору можлива лише за умови, що перекладач сам осягає жарт і відтворює прагматичний ефект оригіналу, що узгоджується з положеннями скопос-теорії. Досягнення адекватності вимагає правильного тлумачення вихідного тексту, подолання семантичних і полісемічних труднощів англійської мови та використання перекладацьких трансформацій.

Висновки до розділу 2

Аналіз різних національних традицій гумору та особливостей їх відтворення засобами аудіовізуального перекладу засвідчує, що комічний дискурс є глибоко культурозумовленим явищем, тісно пов'язаним із ментальними моделями, цінностями та комунікативними стратегіями кожного суспільства. Порівняння британського, американського та українського гумору демонструє, що, попри спільну функцію розваги й критики соціальних явищ, кожна культура формує власний набір художніх прийомів та прагматичних акцентів. Британський гумор характеризується інтелектуальністю, прихованою іронією та грою смислових нашарувань. Американський, в свою чергу, відкритістю, динамічністю та видовищністю. В той час як український гумор характеризується багат шаровістю, символічністю та виразною іронічно-сатиричною традицією, що часто виконує роль культурного опору чи самозахисту.

У цьому контексті особливої актуальності набувають питання перекладу гумору, оскільки саме комічні елементи є найвразливішими до втрати прагматичного ефекту. Сучасний український кінопереклад, перебуваючи на етапі активного розвитку, стикається з низкою лінгвокультурних, стилістичних і технічних проблем: передачею гри слів, алюзій, ідіоматики, сленгу та невербально підтриманих жартів, а також необхідністю синхронізації з візуальним рядом та дотриманням цілісності перекладацьких рішень у межах серіалу. Ефективне відтворення гумору можливе лише за умови глибокого розуміння перекладачем вихідного тексту, коректного застосування перекладацьких трансформацій та орієнтації на прагматичний ефект, відповідно до засад скопос-теорії.

Таким чином, гумор постає не лише інструментом комічного впливу, а й важливим носієм культурної ідентичності, а його переклад - складним творчим

процесом, який потребує комплексного підходу й високої професійної компетентності.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНИЙ АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДУ ГУМОРУ В СЕРІАЛІ «GRAVITY FALLS»

3.0. Вступні зауваження

Розділ присвячено практичному аналізу перекладу гумору в анімаційному серіалі «Gravity Falls». У ньому досліджено перекладацькі стратегії, застосовані в українському дубляжі, розглянуто приклади передачі гри слів, а також проаналізовано вплив мовних і культурних відмінностей на відтворення комічного ефекту.

3.1. Аналіз основних перекладацьких стратегій у передачі гумору в серіалі «Gravity Falls»

Анімаційний серіал *Gravity Falls* посідає особливе місце серед сучасних мультимедійних продуктів для підліткової аудиторії. Його сюжет поєднує пригодницьку лінію з багатошаровим гумором, що функціонує на різних рівнях: від абсурдних жартів і дитячих парадоксів до іронії, сарказму та гри з культурними кліше. Така багатоплановість робить серіал привабливим як для дітей, так і для дорослих, а також створює значні виклики для перекладачів, особливо в умовах аудіовізуального перекладу, де важливу роль відіграють обмеження часу, синхронізації руху губ і культурної зрозумілості жарту. Для аналізу були розглянуті всі 20 епізодів першого сезону серіалу, що забезпечило цілісне сприйняття гумористичного контексту та способів його адаптації в перекладі.

У наведених прикладах простежується низка прийомів створення гумористичного ефекту, а також різні стратегії їхнього перекладу українською мовою, що загалом відповідають теоретичним підходам, окресленим у працях дослідників гумору та аудіовізуального перекладу. Наприклад:

Оригінал:

"Dipper: Our uncle had transformed his house into a tourist trap he called 'The Mystery Shack.' The real mystery was why anyone came" [50].

Переклад:

Діппер: Дядечко Стен перетворив свій будинок на пастку для туристів під назвою "Хижка Чудес". Головним чудом було те, що туди хтось приходив (с.1 ep.1) [7].

У цьому жарті застосований прийом іронії та саркастичного перебільшення, де буквальне значення назви «Mystery Shack» (Хижка Чудес) знецінюється і «чудом» називають сам факт відвідування, що створює комічний контраст між очікуванням і реальністю. В цьому випадку український переклад зберіг цю гру повністю, залишивши **ВЕН незмінним**.

Оригінал:

"Context: Cut to a road in the forest. Grunkle Stan is driving his car with Dipper and Mabel blindfolded in the backseat.

Dipper: Whoa whoa! (Sighs) Blindfolds never lead to anything good.

...

Car jumps, making the twins fly into the doors.

Dipper: Whoa! Grunkle Stan, are you wearing a blindfold?

Stan: Ha ha. Nah, but with these cataracts I might as well be" [50].

Переклад:

Контекст: Знімок на дорозі в лісі. Дядько Стен веде свою машину, а на задньому сидінні сидять Діппер і Мейбл із зав'язаними очима.

Діппер: Ці пов'язки до добра не доведуть

...

Машина підстрибує, від чого близнюки вриваються у двері.

Діппер: Дядьку Стен, на тобі теж є пов'язка?

Стен: Ха-ха, ні, з такою катарактою вона зайва (с.1 ep.2)[7].

Цей приклад ґрунтується на самоіронії, де Стен жартує про власні проблеми зі здоров'ям, знецінюючи серйозність катаракти і перетворюючи її на об'єкт комедії. Переклад (з такою катарактою вона зайва) зберігає punch line без адаптації, тобто знову використано стратегію залишення **ВЕН незмінним** [16, с.6-7]. Гумор функціонує аналогічно, оскільки катаракта як хвороба є відомою й українському реципієнтові.

Оригінал:

“Stan: As you know, I always bring the people of this fair town novelties and befuddlements, the likes of which the world has never known. But enough about me. Behold... me! (Uncovers Wax Stan)” [50].

Переклад:

Стен: Вам відомо, що я завжди ніс громадянам цього міста просвітництво на інновації яких ще не було. Та досить про мене. Зустрічайте... мене! (Розкриває воскового Стена) (с.1 ep.3) [7].

Фраза Стена (But enough about me. Behold... me!) відтворена за допомогою повтору (досить про мене. зустрічайте, мене!). Тут працює прийом тавтології та самоіронії, і переклад не потребує адаптації: **стратегія прямої передачі основного моменту** збережена, бо гра зі словом «me» легко переноситься українською.

Ця ж стратегія була використана при перекладі деяких жартів онованих на лінгвостилістичних прийомах створення гумористичної дотепності як : **доведення до абсурду та дотепність безглуздості, закладеної в самій ситуації, що** суперечить здоровому глузду і повсякденному досвіду [2, с.39]

Наприклад:

Оригінал:

“Dipper: Alright. If we wanna win this contest, we've gotta do it right! Think. What's the number one problem with most monster hunts?

Soos: You're a side character and you die within the first five minutes of the movie. Dude, am I a side character?! Do you ever think about stuff like that?” [50]

Переклад:

Діннер: Гаразд, щоб виграти конкурс, потрібен правильний підхід. Скажіть, яка головна проблема у полюванні на монстрів?

Сус: Ти другорядний герой і тебе вбивають на початку фільму. Я другорядний герой? Ти це маєш на увазі?(с.1 еп. 2)[7].

Цей жарт ґрунтується на дотепній відповіді на серйозне висловлювання, що доводить його до абсурду. Переклад (*ти другорядний герой і тебе вбивають на початку фільму*) адекватно передає жарт без культурної адаптації, тобто застосована стратегія **залишити ВЕН незмінним**.

Ще одним прикладом з використанням цього ж прийому і цієї ж стратегії перекладу може слугувати наступний жарт:

Оригінал:

“Mermando: Yes, but how can I, a merman, possibly escape?”

Mabel: (Takes out a paper of her sweater; presents a crude illustration to Mermando) Okay, my original plan was to tape together a bunch of fish sticks to make you a prosthetic pair of people legs.

Mermando: Intriguing. (He now sees Mabel fill up a cooler box with a hose on back of the golf cart)

Mabel: But then I realized I could just transport you in this cooler” [50].

Переклад:

Мермандо: Так, але як я, русалка, можу втекти?

Мейбл: (Дістає папір зі свого светра; показує Мермандо недбалий ескіз) Добре, за моїм першим планом, я мала склеїти до купи рибні палички і зробити для тебе протези людських ніг.

Мермандо: Цікаво. (Він бачить, як Мейбл наповнює холодильник за допомогою шланга ззаду гольф-кара)

Мейбл: А потім я вирішила перевезти тебе у холодильник (с.1 еп. 15)[7].

В цьому прикладі продемонстровано абсурдний план, який фізично нереалістичний, але комічний.

Окрім залишення **VEN** незмінним для перекладу жартів, в серіалі використовуються також й інші стратегії перекладу. Наприклад:

Оригінал:

“Gideon: (Stands on the coffee table) Stanford Pines, I rebuke thee! I rebuke thee!

Stan: Rebuke? Is that a word?

Gideon: The entire Pines' family have invoked my fury! You will all pay recompense for your transgressions!

Stan: What, you got like a word-a-day calendar or something?”[50]

Переклад:

Гідеон: (Стає на журнальний столик) Стенфорд Пайнс, це ти винен! Це ти винен!

Стен: “тивинен”? що за слово?

Гідеон: Я розлютився на всю вашу родину. Ви заплатите за всі ваші брудкі вчинки

Стен: Ти що, де ти набрався нових слів?(с.1 ep.4)[7]

Діалог Гідеона і Стена демонструє прийом змішання стилів: високий пафос Гідеона руйнується буденною реплікою Стена. Переклад (де ти набрався нових слів?) відтворює суть, проте дещо нівелює конкретний культурний референс («word-a-day calendar»). Тут спостерігається стратегія **узагальнення**, яка зберігає комічний контраст, хоча й спрощує вихідний текст. Окрім того, оскільки в перекладі відбулася зміна *форми* гумору з лексичної іронії, з використанням гри на “складних словах”, на фонетичну «тивинен?», можна також говорити про використання стратегії **компенсації виду** за А.Лоу. Тобто перекладач не може відтворити точний ефект слова *rebuke*, яке в українській не звучить кумедно. Замість цього він створює новий жарт — Стен ніби не зрозумів, що сказано, й кепкує з вимови, а не з лексики. Однак основна функція зберігається — пихатість Гідеона висміюється.

Оригінал:

“Dipper: Mabel, did you hear what that old dude said?

Mabel: (Mimicking Old Man McGucket:) "Aww, donkey spittle!"

Dipper: The other thing. About the monster. If we can snag a photo of it, we can split the prize fifty-fifty.

Mabel: (Gasps) That's two fifties!

Dipper: Imagine what you could do with five. Hundred. Dollars!"[50]

Переклад:

Діппер: Мейбл, ти чула, що сказав старий пеньок?

Мейбл: (Імітуючи старого Мактакета:) "О гооре мені, бе-бе!"

Діппер: Ні, не це. Я про монстра. Якщо ми дістанемо його фото, ми розділимо основний приз порівну.

Мейбл: Ах, головний приз наш!

Діппер: Тільки уяви, що можна купит на 500 доларів!(с.1 ep. 2)[7]

У діалозі між Діппером і Мейбл використано *паралогічний висновок*, типовий для дитячої логіки (That's two fifties!). Гумор виникає із буквальної арифметики і захопленої реакції Мейбл. В цьому діалозі перекладач використав заміну «old dude» на «старий пеньок», тобто ввів новий комічний елемент — образну метафору, яка звучить грубіше, але смішніше. Це можна вважати **компенсацією місця**, яка певним чином компенсує втрату іншого жарту далі, додаючи комічного відтінку там, де його майже не було в оригіналі. В наступній репліці оригіналу народний вигук “donkey spittle” (“осляча слина”) у перекладі передає інший вигук («О горе мені, бе бе»), який не відтворює прямого сенсу, але зберігає комічну інтонацію. Отже, тут застосовано **компенсацію виду** зі зміною типу гумору (з дивного фразеологізму на звуковий вигук). Окрім того, у вихідному тексті Мейбл помиляється в арифметиці, сприймаючи “fifty-fifty” (порівну) як “два по п’ятдесят” = сто. Саме ця безглузда логічна помилка і створює основний гумористичний момент. В перекладі ж числовий каламбур втрачено і arithmetic joke зникає («Ах, головний приз наш!»). Це можна розглядати як використання стратегії **Розбавлення (dilution)** за А.Лоу - гумор втрачено повністю, кількість жартів зменшено або **ігнорування VEN**.

Оригінал:

“Dipper: Arrrrgh! Mabel! Do you think you can do this somewhere else?! You're laughing at frequencies only dogs should hear!

Mabel: Come on, it's not that bad” [50].

Переклад:

Діппер: Мейбл! Ви можете кудись піти? Ваш сміх може витримати тільки собака!

Мейбл: Годі, все не так погано (с.1 ep. 16)[7].

Комізм цієї ситуації ґрунтується на *гіперболізації* природної риси - Діппер перебільшує, називаючи сміх сестри «ультразвуком». Однак фраза «only dogs should hear» у цільовому тексті замінена на «може витримати тільки собака» — тобто сенс дещо змінено, але збережено комічний образ із собакою. Перекладач передав гумористичний ефект іншим способом, змінивши форму і деталі (з частот на «витримку сміху»), що формально відповідає стратегії **substitution** за А.Лоу. До того ж, відбулась також граматична трансформація речення. В оригінал можна помітити предикативне речення з дієсловом дії (You're laughing), однак в перекладі воно передається іменним речення з підметом “сміх” (Ваш сміх може витримати тільки собака). Така зміна синтаксичної структури: дієслово → іменник є типовим прийомом **компенсації виду** — коли гумор зберігають не через ту саму граматичну форму, а через іншу структуру, зручну для цільової мови.

Оригінал:

“Dipper: We're heading into town right now to interrogate the murderer.

Mabel: We have an axe! (Shows Stan the ax in Dipper's bag; Making a horror movie screeching sound:) REE, REE, REE!

Stan: Hm, seems like the kind of thing a responsible parent wouldn't want you doing...

Good thing I'm an uncle. Avenge me kids! AVENGE MEEEE!!” [50]

Переклад:

Діппер: Ми прямуємо до міста, щоб допитати підозрюваного.

Мейбл: У нас сокира! (Показує Стену сокиру в сумці Дінпера; Видає звук, наче з фільму жахів:) Бах, бах!

Стен: Дбайливі батьки вам би цього ніколи не дозволили... Але добре, що я дядько. Помстіться за мене! ПОМСТІТЬСЯ! (с.1 ep. 3)[7]

Основний прийом гумору в цій сцені це *парадокс*, де серйозна детективна місія поєднується з дитячим, перебільшено кумедним образом «бойового інструменту». На додачу, Стен будує комічний контраст між образом «відповідального батька» і своєю роллю дядька, який підбурює дітей до небезпечної діяльності. Отже, саме через парадокс глядач усвідомлює безглуздість і абсурдність ситуації, що викликає сміх. Основна стратегія перекладу гумору, яка застосована в цьому випадку це **залишення VEH незмінним** — “Good thing I’m an uncle” передано практично дослівно, зберігаючи основний комічний момент. Однак в репліці Мейбл частково використовується також **заміна**, де звук “REE, REE” змінюється на “бах бах”, тобто відбувається заміна ониматопеї іншою.

Проаналізовані вище приклади демонструють застосування перекладацьких стратегій, визначених у класифікаціях дослідників гумору згаданих раніше. Використання цих прийомів дозволяє адаптувати гумористичні елементи оригіналу до цільової мови без втрати комічного ефекту та культурної релевантності. Однак у процесі аналізу перекладу було виявлено низку випадків, коли перекладач вдавався до інших, менш традиційних або комбінованих стратегій передачі гумору, які не були згадані в жодній з класифікацій. Наприклад:

Оригінал:

“Context: Men are fighting inside the Skull Fracture bar. Dipper and Mabel walk inside and look around. Dipper motions for Mabel to follow him.

Mabel: (Walks over a body) He's resting.

Dipper: Alright, let's just try to blend in, ok?

Mabel: You got it, Dippingsauce. (Climbs onto a chair and talks to a man) Hey there, fellow restaurant patron! (Pats his arm) Bar!

Biker (Growls)” [50]

Переклад:

Контекст: Чоловіки б'ються в барі «Перелом черепа». Дінпер і Мейбл заходять всередину та озирваються. Дінпер жестом сигналізує Мейбл іти за ним.

Мейбл: (Переступає чийсь тіло) Відпочиває.

Дінпер: Зільємося з натовпом, гаразд полуничка Мейбл?

Мейбл: Гаразд Дінперсоус. (Залазить на стілець і розмовляє з чоловіком) Привіт, ти ж тут рулиш, правда? (Плескає його по руці) Бун!

Байкер: (гарчить) (с.1 ep. 3)[7]

У перекладі цієї ситуації додано звертання «полуничка мейбл», якого зовсім не було в оригіналі. Це зроблено для того, щоб діалог звучав природніше і відтворював подальшу гру з «-sauce» у прізвиську Дінпера. Таку стратегію можна називати компенсацією через **додавання**. Оригінальний каламбур не має прямого еквівалента, тому перекладач вирішує вставити додатковий елемент, щоб компенсувати гумористичний ефект.

Оригінал:

“Dipper: (Enters) What in the heck happened on that date?

Mabel: I don't know! I was in the friend zone, and then before I knew what was happening, he pulled me into the romance zone. It was like quick sand! Chubby quicksand!” [50]

Переклад:

Дінпер: (Заходить) Розкажуй. Що сталося на побаченні?

Мейбл: Я не знаю. Спочатку ми були друзями, а потім, перш ніж я усвідомила, він зробив нас закоханими. Це як сипучий пісок! Сипучий пісок! (с. 1 ep. 4)[7]

У перекладі спостерігається відтворення гумору через буквальний **повтор тієї самої фрази**, без прикметника *chubby*, що стосується пухкості персонажа. Це можна описати як стратегію формального повтору, коли відтворюється

ритмічність і інтонаційна комічність, хоча семантична деталь (chubby) губиться. Це часткова компенсація, що зберігає комічний ефект через структуру висловлювання.

Оригінал:

“Mabel: Ha-ha! Nacho earrings. I'm hilarious!

Stan: That's debatable” [50].

Переклад:

Мейбл: Ха-ха! Начо сережки. Я бомба!

Стен: Не сумніваюсь (с.1 еп. 8)[7].

У перекладі відбулася семантична трансформація репліки, де початковий скепсис (That's debatable = «це ще можна посперечатися») було замінено на ствердження («не сумніваюсь»). Це зміщує гумористичний акцент із критики на іронічне підтвердження. Цю трансформацію можна описати як стратегію **зміни іллокутивної сили висловлювання** (illocutionary shift). У термінах перекладознавства це проміжний прийом між *модифікацією* та *адаптацією*, коли гумор зберігається, але його напрямок змінюється.

Оригінал:

“Seller: I must warn you, these statues come at a terrible price.

Stan: (Looks at price tag) Twenty dollars?! I'll just take 'em when you're not lookin'.

Seller: What?

Stan: I said I was gonna rob you” [50].

Переклад:

Продавець: Попереджаю, ви дорого заплатите за них.

Стен:(Дивиться на цінник) 20 баксів? Заберу їх коли відвернетесь...Я сказав, що вкраду їх (с.1 еп. 3)[7].

В цьому прикладі пропущено коротку репліку (what?), щоб встигнути передати головний жарт і не перевантажити дубляж. Це можна описати як випадок **редукції** (reduction) або **опущення другорядного елемента**, для дотримання темпу діалогу і синхронізації губ.

Ці приклади свідчать про прагнення зберегти інтенцію оригіналу за допомогою нових творчих рішень, що виходять за межі усталених підходів, описаних у науковій літературі.

У відсотковому відношенні використання стратегій перекладу гумору в серіалі “Gravity Falls” можна зобразити наступним чином:

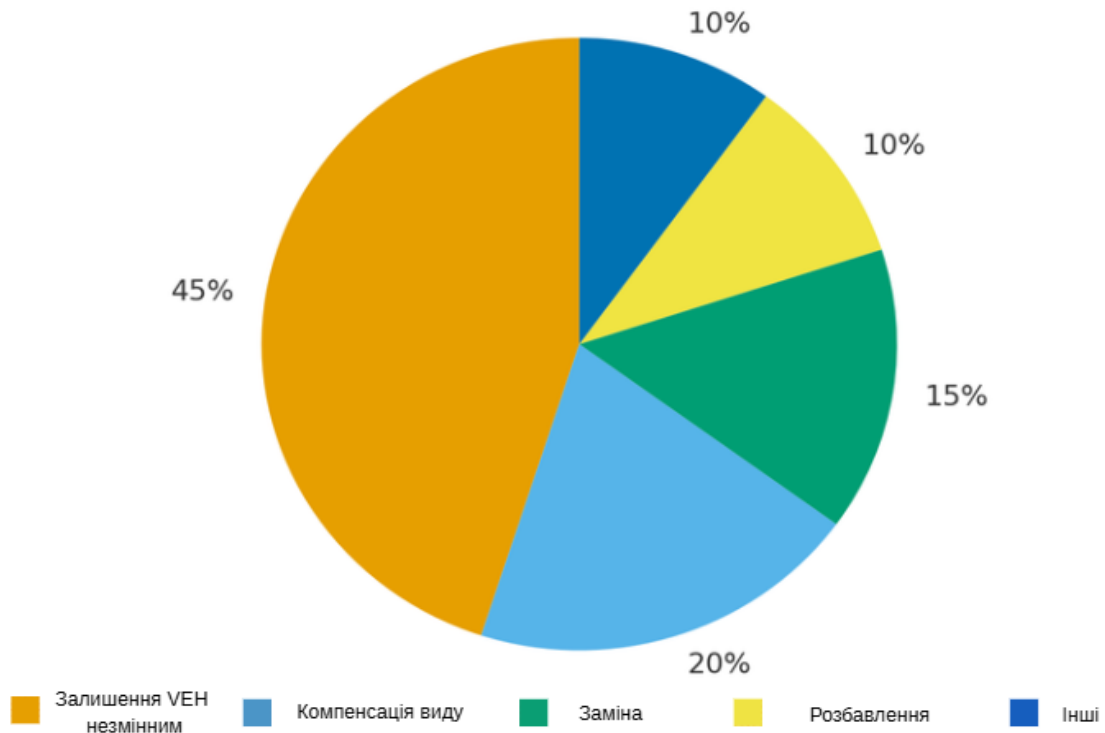


Рис. 2 Розподіл стратегій перекладу гумору у серіалі “Таємниці Гравіті Фолз”

Отже, дослідження особливостей перекладу гумору на матеріалі анімаційного серіалу «Таємниці Гравіті Фолз» засвідчило, що найчастіше комічні елементи були збережені. Це, певним чином, зумовлено тим, що багато жартів у мультсеріалі мають універсальний характер або лише частково залежать від культурного контексту. Завдяки цьому вдалося зберегти оригінальний авторський стиль та атмосферу оригіналу, а також уникнути суттєвих втрат ключових комедійних моментів. Проведений аналіз показав, що під час перекладу гумору в серіалі *Gravity Falls* переважно використовувалася

стратегія залишення VEN незмінним, що дало змогу зберегти оригінальний комічний ефект і забезпечити адекватне сприйняття глядачем. Ця стратегія домінувала у випадках перекладу іронії, самоіронії та парадоксу, дозволяючи передати авторський стиль без суттєвих адаптацій. Водночас у низці випадків перекладачі вдавалися до заміни та компенсації виду чи місця, переважно тоді, коли буквальне відтворення було неможливим через мовні розбіжності, що дозволяло адаптувати гумор до норм цільової мови без втрати його функції. Водночас у поодиноких випадках було визначення застосування нових або комбінованих стратегій, спрямовані на досягнення комічного ефекту через граматичні, лексичні чи прагматичні трансформації. Це підтверджує гнучкість перекладацьких рішень у межах аудіовізуального дискурсу. Таким чином, переклад гумору в «Гравіті Фолз» можна вважати ефективним і збалансованим прикладом аудіовізуального перекладу, що поєднує збереження змісту з адаптацією до мовної норми українського глядача.

3.2. Дослідження перекладу гри слів на прикладі серіалу «Gravity Falls»

Анімаційний серіал «*Gravity Falls*» вирізняється значною кількістю гумористичних елементів, серед яких особливе місце посідає гра слів. Саме вона забезпечує багатшаровість гумору, створює додаткові смислові відтінки та сприяє глибшому розкриттю характерів персонажів. Гра слів у цьому серіалі реалізується через різноманітні мовні засоби, що нерідко ґрунтуються на фонетичних або морфологічних особливостях англійської мови. Саме тому переклад таких елементів становить особливу складність і потребує ретельного добору відповідних стратегій та прийомів.

Для детальнішого розуміння специфіки перекладу гри слів у серіалі «Gravity Falls» доцільно проаналізувати окремі епізоди, у яких вербальний гумор набуває найвиразнішої форми. Розгляд цих прикладів дає змогу простежити, яким чином різні типи словесної гри — морфологічна, фонетична чи семантична — реалізуються в англійському оригіналі та якими засобами перекладач компенсує або відтворює комічний ефект українською мовою. Такий підхід дозволяє не лише виявити ефективність використаних перекладацьких стратегій, а й окреслити загальні тенденції адаптації англомовного гумору до іншої мовної та культурної системи.

Одним із найпоширеніших різновидів гри слів у серіалі є **лексико-семантична гра**, що ґрунтується на багатозначності або співзвучності слів, омонімії та контекстуальному переосмисленні лексем. Такі приклади особливо яскраво ілюструють прагнення авторів серіалу створити дотепний ефект за допомогою мовних ресурсів англійської мови. Перекладачеві у цьому випадку доводиться не лише передати зміст вислову, а й зберегти або компенсувати комічний потенціал, який виникає внаслідок гри значень. Розглянемо декілька прикладів реалізації цього типу гумору та особливості їхнього перекладу українською мовою.

Оригінал:

“Mabel: I'm taller than Dipper!”

Dipper: By ONE millimeter.

Stan: Hey, hey, don't get... short with your sister. (Laughs)

Mabel: Now, Grunkle Stan, I hope you don't think little of him.

Stan: Ha ha! Yeah! And, and, uh... he's short!

Mabel and Stan: Ha ha ha ha ha!

Soos: Dude, maybe you should lay off a tiny bit.

Stan: Ha! "Tiny!" Soos is in on it now!

Mabel and Stan: Ha ha ha ha ha!

Dipper: (leaves the gift shop miserably)

Soos: N-no, I didn't mean that.

Mabel: Dipper will forget. He's got a 3... 2... 1...

Mabel and Stan: SHORT-TERM MEMORY! Ha ha ha!"[50]

Переклад:

Мейбл: Я вища за Дінпера!

Дінпер: На ОДИН міліметр.

Стен: Гей, не дражни... більшу сестру (сміється)

Мейбл: Так, дядьку Стен, не дивіться на нього згори.

Стен: Ха-ха! Так! і, еє.. еє коротун!

Сус: Друзі, ви можете менше знущатись?

Стен: Ха! "Менше"! Сус разом із нами!

Дінпер: (жалюгідно виходить із сувенірної крамниці)

Сус: Н-ні, я не з вами.

Мейбл: Дінпер забуде. У нього 3..2..1

Мейбл і Стен: КОРОТКО ПАМ'ЯТЬ! Ха ха ха!(с.1 ep.11)[7]

В оригіналі, перш за все, слово "short" послідовно активує три основні значення: низький; різкий, грубий у поведінці; короткотривала пам'ять. Таким чином, автори створюють вертикальну послідовність жартів, які базуються на лексико-семантичній грі через полісемію одного й того ж слова. Персонажі щоразу «підхоплюють» попередній жарт, додаючи до нього нове значення.

У вихідному тексті вираз "get short with someone" — ідіома, що означає «говорити різко, бути грубим», тобто "short" уживається у переносному значенні. Український варіант "не дражни більшу сестру" цілком змінює смислову базу, тобто переносне значення "short" («різкий») зникає, натомість з'являється емоційна компенсація через зміст фрази — контекст жарту залишається (дражніння через зріст). Отже, це заміна гри слів на інший риторичний засіб — гру іронії. Наступний жарт "think little of him" грає на подвійності little («малий» фізично й «нікчемний» метафорично). Український переклад "не дивіться на нього згори" використовує іншу образну структуру,

але зберігає комічну асоціацію з різницею у зрості. Отже, перекладач не відтворює точну гру слів, проте створює динамічно еквівалентний жарт, який викликає аналогічний ефект у глядача. У частині з *tiny* теж продовжується тема “малого/короткого”, і гра полягає в тому, що слово вживається буквально, але має гумористичне накладання на попередній контекст. У перекладі “менше” передає частину цього ефекту — воно має семантичну відповідність («менше, коротше»), і завдяки реакції персонажів створюється ситуативний гумор, навіть без прямої гри на формі. І на кінець, у випадку з “Short-term memory”, перекладач має можливість зберегти багатозначність, адже в українській слово “короткий” також має два значення — «невеликий за довжиною» і «нетривалий у часі». Таким чином, саме на фіналі перекладу відновлюється вихідна гра слів і підсумовується весь ланцюг жартів.

Основна стратегія, використання якої можна виділити для перекладу цієї комічної ситуації це: **а) гра слів → не гра слів: 2) зі збереженням комічного ефекту** [26, с.215]. Перекладач поступово відмовляється від буквальної гри на одному слові, натомість вибудовує серію пов’язаних жартів за темою «зріст — малий — короткий», що відтворює гумористичний настрій. Окрім того, додаткова стратегія застосування якої теж можна спостерігати це **(3) використання іншого гумористичного засобу** [31, с.67].

Оригінал:

“Dipper: Manly Dan, just the guy I wanted to see. Where were you last night?”

Manly Dan: Punchin' the clock.

Dipper: You were at work.

Manly Dan: No, I was punchin' that clock! (Points to a broken clock outside)”[50].

Переклад:

Діппер: Мужній Ден, тебе я і шукав. Де ти був учора?

Мужній Ден: Гаяв час.

Діппер: Ти працював?

Мужній Ден: Ні, я гаяв там час! (Показує на зламаний годинник надворі)(с.1 ep.3)[7].

Гра слів у цьому фрагменті ґрунтується на зіткненні буквального та ідіоматичного значень вислову “punch the clock”, де пряме значення це «бити годинник», а ідіоматичне «ходити на роботу щодня». Оскільки українська мова не має ідіоми, рівнозначної “punch the clock”, яка поєднувала б значення «працювати» і «буквально бити годинник», перекладач створює нову гру, яка виконує аналогічну комічну функцію. В українському перекладі фраза «гаяти час» означає «марнувати час», тобто бути бездіяльним, а не працювати. Коли Діппер чує «гаяв час», він інтерпретує це як метафору бездіяльності (подібно до англ. «not working»). Ден же продовжує буквально: «ні, я гаяв *там* час», тобто вказує на місце, де він це робив.

Таким чином, зберігається ситуативна структура непорозуміння — герой використовує фразу у буквальному сенсі, тоді як інший сприймає її метафорично. Це дозволяє зберегти комічний ефект, хоча лексичний матеріал повністю змінено.

В цьому випадку можна простежити використання стратегій: **б) гра слів → гра слів: 2) тип гри слів у перекладі змінено на інший** [26, с.215]. Перекладач створює нову гру, щоб компенсувати втрату англійської ідіоми. А також : **(2) створення нового каламбуру для досягнення динамічної еквівалентності** [31, с.67]. Тобто новий каламбур виконує ту саму функцію — викликати сміх завдяки подвійності сприйняття.

Оригінал:

“Gideon: (Laughs) No, no, (snaps furiously) DON'T TICKLE MEEEE!! NO!!! (Throws ice cream across the room where it hits a wall, just missing Mrs. Gleeful) NEVER! Never tickle me! What have I told you? What have I — look at me — what have I told you?!

Bud: (Feeling ashamed) Ticklin' is no laughin' matter.

Gideon: (Pats him, satisfied) There we go” [50].

Переклад:

Гідеон: (Сміється) Ні, ні, (різко зривається) НЕ ЛОСКОЧИ! НІКОЛИ! (кидає морозиво через кімнату, де воно розбивається об стіну, ледь не зачепивши місис Гліфул). Ніколи не лоскочи мене! Що я тобі казав? Що я тобі казав? Поглянь на мене. Що я тобі казав?

Бад: (Зніяковіло) Лоскіт це зовсім не смішно.

Гідеон: (Поплескує його задоволено) Молодець (с.1 ep. 11) [7].

Ключ до гумору у цій ситуації знаходиться у репліці Бада, де використовується фраза “sth is no laughing matter”, ідіома, яка означає: “це не жарт / це серйозно”. Але тут відбувається семантична колізія між буквальним і фразеологічним рівнями:

буквальне значення: “Tickling is not something that makes you laugh” (лоскіт не викликає сміху); фразеологічне (ідіоматичне) значення: “Лоскіт — це не жарт” (тобто «це серйозна справа»). Проте сам лоскіт буквально викликає сміх, тому вислів стає парадоксальним, що і створює комічний ефект. Отже, ми знову можемо спостерігати типовий приклад **лексико-семантичної гри**, заснованої на полісемії та фразеологічній двозначності.

Український переклад нейтралізує мовну двозначність: Фраза «це зовсім не смішно» є повним, буквальним перекладом, який у контексті сприймається скоріше як іронічна репліка, а не як каламбур. Тобто структурна каламбурність втрачається, однак комічна функція в межах сцени все ж залишається.

Таким чином, можна знову спостерігати використання стратегій: **«гра слів → не гра слів»** зі збереженням **комічного ефекту** [26, с.215]. / **«використання іншого гумористичного засобу»** [31, с.67], для перекладу гри слів оснований на лексико-семантичній грі.

Окрім лексико-семантичних каламбурів, у серіалі «Gravity Falls» помітну роль відіграє **фонетична гра**, що ґрунтується на співзвучності слів, омонімії, омофонії або навмисному викривленні звукової форми. Такі випадки демонструють, як комічний ефект може виникати не лише завдяки

багатозначності, а й через звукові збіги чи відхилення у вимові, які створюють додаткові асоціації або спричиняють мовну двозначність. Ми проаналізуємо як такі особливості були відтворені в українському перекладі.

Оригінал:

“Context: Jeff the gnome proposes to Mabel:

Jeff: Heh, so whaddya say? (Taps Steve with his foot, and the gnomes work together to make "Norman" kneel in a proposing fashion. A small case opens to reveal a diamond ring) Will you join us in holy matri-gnome-y? Matri...matri-mo-ny! Bleahh! Can't talk today!”[50]

Переклад:

Контекст: Гном Джеф робить пропозицію руки і серця Мейбл:

Джеф: То що ти скажеш? (Штовхає Стіва ногою, і гноми разом змушують «Нормана» стати навколішки в позі освідчення. Відкривається невелика коробочка з діамантовою обручкою) Бажаєш стати нашою гномонар..., гномо..., монархинєю? Бее! Прокляття, не можу вимовити! (с.1 ep.1)[7]

Цей жарт ґрунтується на контамінації (злитті двох слів у нову форму) — “matrimony” (шлюб) та “gnome” (гном). У результаті виникає новотвір “matri-gnome-y”, який поєднує елемент значення («одруження») з комічною алюзією на вид істот («гноми»). Таке словотворче поєднання створює ефект **фонетичної гри** (через співзвучність) та **лексико-семантичного злиття** (через спільну морфемну частину matri-). Комізм посилюється тим, що мовцеві важко вимовити новотвір, і він сам збивається, визнаючи: “Can’t talk today!” — цим додатково підкреслюється штучність і абсурдність створеного слова.

В українському варіанті перекладач відмовляється від буквального відтворення контамінації, адже поєднання українських слів «шлюб» та «гном» не дає природного чи впізнаваного комічного ефекту. Натомість перекладач переносить джерело комічності з рівня словотвору на рівень фонетичної гри: («гномонар-», «гномо-»). Комічний ефект, утім, збережено, адже сцена

продовжує справляти абсурдне й гумористичне враження, а збитість у вимові відтворює кумедну незграбність мовця.

Зважаючи на те, що у перекладі збережено сам факт гри слів, але змінено механізм її утворення, можна вважати це також використанням стратегії згаданої раніше: **б) гра слів → гра слів: 2) тип гри слів у перекладі змінено на інший** [26, с.215].

Оригінал:

“Context: Dipper backs up and bumps into a woman.

Unnamed scout lady: Oh, I'm sorry. I was looking for the mailman.

Dipper: Oh what? Are you saying I'm not a "male man?" Is that what you're trying to say? I'm not male? I'm not a man? Is that-is that what you're getting at?

Unnamed scout lady: Are you crying?”[50]

Переклад:

Контекст: Діппер відступає назад і випадково зіштовхується з жінкою.

Безіменна жінка-скаут: Вибачте, я шукала листоношу.

Діппер: О! Ви хочете сказати, що я на глиста схожий? Ви це хотіли сказати?

Я не мужній? Я- я не мужній, то от до чого ви хилите?

Безіменна жінка-скаут: Ти що плачеш?(с.1 ep.6)[7]

Комізм в цій ситуації базується на співзвучності словосполучень. Джерелом гумору є фонетична омонімія (mail ↔ male), що породжує подвійне тлумачення і коли жінка каже: “I was looking for the mailman” (я шукала листоношу), Діппер сприймає це як натяк на його гендер або мужність (male man), і реагує надміру емоційно.

В українському перекладі оригінальна фонетична омонімія “mail/male” є непередаваною, оскільки українські слова «листоноша» та «мужчина» не мають співзвучності. Через це перекладач був змушений повністю замінити тип гри слів, щоб компенсувати комічний ефект. Для цього створено нову асоціативну гру — листоноша → глист (гра на подібному звучанні, але іншому лексичному полі). Хоча зміст оригінальної двозначності (професія - стать) не зберігся, але

прагматичний ефект збережено, персонаж почувається приниженим через невіддале порівняння й реагує емоційно.

В цьому випадку, спостерігаємо використання стратегії перекладу: **б) гра слів → гра слів: 2) тип гри слів у перекладі змінено на інший**, за класифікацією О. Куци та М. Голик [26, с.215].

Оригінал:

“Stan: And here, ladies and gentlemen, is our final exhibit, the most hideous creatures known to man! (He unveils a mirror, the tourists stare and laugh once they get the joke)

Tourist: It's us. (more laughing)

Stan: Right, right? We (laughs) we have fun here. But seriously, folks, (walks over to another exhibit) THIS is something. I present to you, a unicorn made OUT of corn, the Corn-i-corn! I- I don't know, I'm tired”[50].

Переклад:

Стен: А тут, леді та джентельмени, останній зразок. Найдивніше створіння відоме людству! (Він відкриває дзеркало, туристи дивляться на нього та сміються, зрозумівши жарт)

Туристи: Ха-ха-ха

Стен: Так, так. Ми (сміється) розважаємось. Але серйозно, друзі. (підходить до іншого експоната) ЦЕ децю. Я представляю вам - єдиноріг! Із кукурудзи. Це кукуріг! Не знаю, я втомився (с.1 ep.18) [7].

Гра слів в цьому прикладі базується на словотворчій грі, зокрема на злитті двох лексем та повторі спільного елемента. В англійській мові слово unicorn складається з латинських частин uni- («один») + corn («ріг»). Стен жартома переосмислює його буквально, утворюючи нове слово Corn-i-corn — «кукурудзяний єдиноріг», тобто єдиноріг, зроблений із кукурудзи (corn). Таким чином, в цій ситуації комізм вже виникає через **морфологічну** деформацію відомого слова.

Переклад дещо змінює морфемну будову каламбуру, але зберігає принцип контамінації — поєднання двох коренів, що утворюють кумедний неологізм (кукуріг). Таким чином, перекладач здійснив творчу адаптацію, не перекладаючи гру буквально, але відтворивши її структурно-функціонально, зберігаючи гумористичний ефект. Це можна визначити як застосування, в черговий раз, стратегії: **б) гра слів → гра слів: 2) тип гри слів у перекладі змінено на інший** [26, с.215], та: **(2) досягнення динамічної еквівалентності шляхом створення нового каламбуру, який вербально пов'язаний з оригіналом**, за класифікацією А. Лоу [31, с.67].

У деяких випадках перекладач зберігає гру слів без жодних структурних чи смислових змін, оскільки вона природно передається українською мовою. Такі приклади демонструють максимальну відповідність між оригіналом і перекладом, коли фонетичні або морфологічні особливості збігаються настільки, що не потребують адаптації. Наприклад:

Оригінал:

“Dipper: So, what's your name?”

Norman: (Struggling to speak) Uh... Normal... Man?!

Mabel: He means Norman” [50].

Переклад:

Діппер: Як тебе звуть?

Норман: (Насилу вимовляючи) Еє.. Нормал.. Мен?!

Мейбл: Він сказав Норман (с.1 ep.1) [7].

У цьому епізоді комічний ефект ґрунтується на фонетичній грі слів, побудованій на співзвучності між фразою “normal man” («нормальний чоловік») та власним іменем “Norman”. Гумор виникає з плутанини, коли персонаж, намагаючись вимовити своє ім'я, утворює комбінацію, що має подвійне прочитання. В українському перекладі («Нормал мен» — «Норман») збережено ту саму звукову подібність, завдяки чому досягається повна відповідність між оригінальним і перекладеним калабуром. У цьому випадку застосовано

стратегію «відтворення каламбуру вихідного тексту» (А. Лоу) [31, с.67] / «гра слів → гра слів: ідентична гра слів» (О. Куца, М. Голик) [26, с.215], оскільки тип гри, її механізм та комічний ефект залишилися незмінними.

Оригінал:

“Soos: (Beatboxing)

Mabel: My name is Mabel!

It rhymes with table!

It also rhymes with... glabel!

It also rhymes with... shmabel!

Soos: Dude, we should be writing this down” [50].

Переклад:

Сус: (Бітбоксить)

Мейбл: Мене звуть Мейбл!

Це майже тейбл!

Римується із.. гейбл!

А можна ще і з... шмейбл!

Сус: Клас, треба записати слова (с.1 ep. 2) [7].

У цьому фрагменті гра слів також має фонетичну природу та реалізується через римування й навмисне утворення псевдослів (glabel, shmabel), що імітують комічну дитячу мовну творчість. Ритм, звукова подібність та ігрова інтонація створюють гумористичний ефект без потреби у складній семантичній двозначності. Перекладач зберіг цей принцип, використавши безпосередні відповідники (Мейбл — тейбл — гейбл — шмейбл), що повністю передають як римування, так і комічний тон оригіналу. Таким чином, і тут спостерігається **ідентична гра слів**, відтворена без адаптаційних змін.

Однак, у низці, практично половині випадків у серіалі гумор, побудований на грі слів, узагалі не відтворювався в україномовному дубляжі, тобто комічний ефект, пов’язаний з мовними ресурсами оригіналу, фактично опускався. Така стратегія вимушеного **пропуску (omission)** є типовою для

аудіовізуального перекладу, коли застосування безпосереднього еквівалента або створення нової словесної гри унеможлиблюються через обмеження синхронізації, фонетичної відповідності, темпу діалогів чи культурну несприйнятність жарту. Унаслідок цього глядач-реципієнт позбавляється первинного комічного ефекту, а гумористична функція сегменту послаблюється, що підкреслює складність і водночас вразливість трансляції мовної гри в умовах дубляжу. Наприклад:

Оригінал:

“Dipper: Aw, what? Grunkle Stan, whenever I'm in those woods, I feel like I'm being watched.

Stan: Ugh, this again.

Dipper: I'm telling you, something weird is going on in this town. Just today, my mosquito bites spelled out BEWARE.

Stan: (Looks at Dipper's arm) ...That says "BEWARB" [50].

Переклад:

Діппер: Дядьку Стен, коли я в лісі, мені здається, що за мною стежать.

Стен: Аа, ти знов за своє.

Діппер: Кажу тобі, в цьому місці відбувається щось дивне. Навіть комариний укукус каже СТЕРЕЖИСЬ.

Стен: (Дивиться на руку Діппера)... Він каже ти боїшся (с.1 ep.1) [7].

В оригіналі комічність зумовлена порушенням орфографії слова BEWARE → BEWARB, що підкреслює абсурдність ситуації. У перекладі не збережено ні гру слів, ні комічну функцію. Спостерігається також зміна смислу фрази, що згладило комунікативний ефект. Тобто в цій ситуації було застосовано стратегію: **а) гра слів → не гра слів: 1) з втратою комічного ефекту: і.гра слів → зміна початкової фрази на іншу [26, с.215].**

Оригінал:

“Mabel: Who wants to hear a joke?

Dipper: Not me.

Mabel: Heh, heh! Yeah, ya do! Here it goes: why did the pelican get kicked out of the restaurant?

Dipper: I don't care!

Mabel: Cuz he had a very big bill!" [50]

Переклад:

Мейбл: Хто хоче почути анекдот?

Dipper: Не я.

Мейбл: Хе хе, хочеш хочеш я знаю. Отже слухай, малий. Чому пелікана вигнали з ресторану?

Dipper: Мені байдуже.

Мейбл: Бо він сховав рибу у дзьобі! (с.1 ep.2) [7]

Перекладач повністю змінив суть жарту, що зумовлено труднощами адаптації слова bill в українській, де "дзьоб" і "рахунок" не перетинаються семантично. Комічний ефект знову зник через відсутність подвійного значення і лише буквальне, інформативне пояснення.

Оригінал:

"Stan : Never! You're forbidden from patronizing the competition. No one that lives under my roof is allowed under that Gideon's roof!

Dipper: Do tents have roofs?

Mabel: I think we just found our loop hole... literally! (Holds up a string with a loop in it) Mwop mwop!" [50]

Переклад:

Стен: Ніколи! Я забороняю втручатися в це суперництво. Той, хто живе під моїм дахом, не піде під дах Гідеона!

Dipper: Навет має дах?

Мейбл: Ми обійдемо це правило. (Тримає мотузку з петлею) Серйозно (с.1 ep.4) [7].

В оригіналі знову застосовується гра слів на основі омонімії: loophole у прямому значенні = петля , а також у переносному= лазівка, прогалина в

правилі. У цьому фрагменті реалізовано стратегію повного усунення гри слів, без відтворення подвійного значення в українському перекладі. Хоча візуальний компонент жарту збережено, мовний гумор і дотепність оригіналу втрачено. Альтернативно, перекладач міг використати слово *лазівка*, яке також має омонімічний потенціал в українській мові й дозволило б зберегти комічний ефект.

З огляду на проведений аналіз прикладів словесного гумору в серіалі «Gravity Falls» доцільно узагальнити результати кількісно, аби наочно продемонструвати домінуючі перекладацькі підходи. Представлена нижче діаграма відображає частотність використання різних стратегій під час відтворення гри слів у дубляжі. Вона дає змогу простежити, які рішення перекладачі обирали найчастіше та яким чином балансували між буквальним відтворенням, адаптацією та прагненням зберегти комунікативний ефект за умов лінгвокультурних обмежень аудіовізуального перекладу.

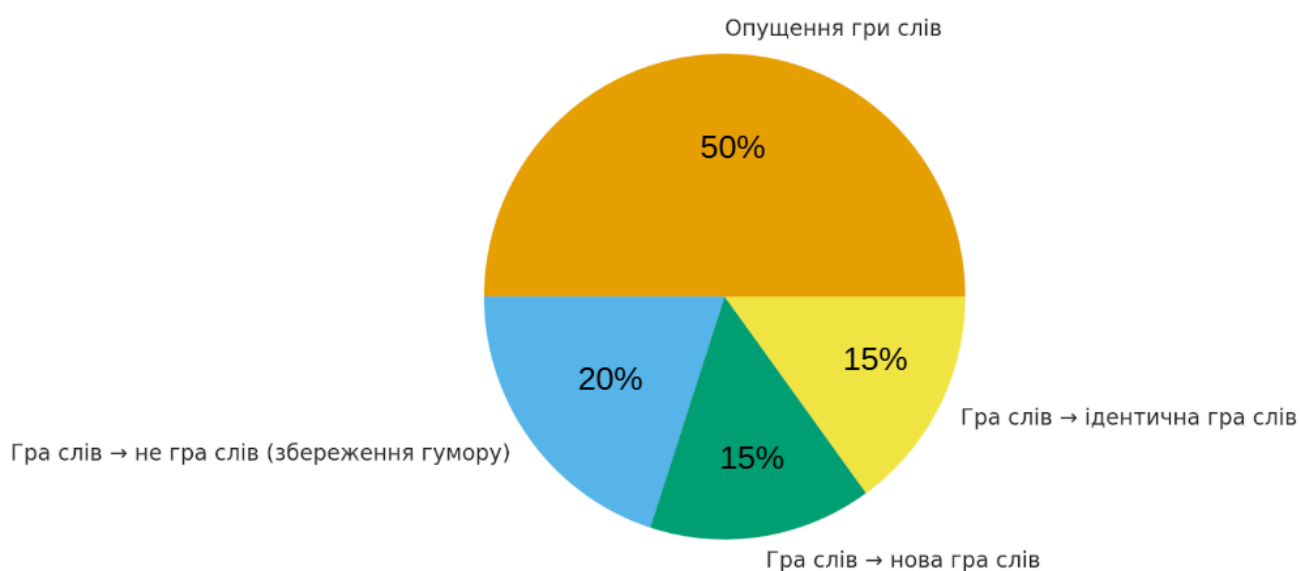


Рис. 3 Розподіл стратегій перекладу гри слів у серіалі “Таємниці Гравіті Фолз”

Отже, аналіз перекладу гри слів в анімаційному серіалі «Gravity Falls» підтвердив, що передача вербального гумору, побудованого на лексико-семантичних, фонетичних та словотвірних механізмах, є складним завданням для перекладача аудіовізуальних творів. У більшості випадків оригінальні каламбури ґрунтуються на полісемії, омонімії, звукових збігах та фразеологічній двозначності англійської мови, що зумовлює необхідність застосування різних стратегій перекладу задля відтворення комічного ефекту. Виявлено тенденцію до використання стратегії «гра слів → не гра слів» зі збереженням комічного ефекту, що свідчить про пріоритет прагматичної еквівалентності над формальною точністю. Водночас переклад містить вдалі приклади створення нових каламбурів, адаптованих до українського мовного контексту, що підтверджує творчий підхід перекладачів до компенсаторних рішень.

Разом із тим, у низці випадків спостерігається редукція або втрата гри слів через технічні та мовні обмеження, що призводить до часткового послаблення гумористичного ефекту. Загалом результати засвідчують, що український дубляж здебільшого ефективно відтворює комічний потенціал оригіналу, однак лінгвістичні межі передавання каламбурів залишаються суттєвим викликом у перекладі аудіовізуального гумору.

3.3. Вплив мовних та культурних відмінностей на переклад гумору

Переклад гумору в аудіовізуальних творах значною мірою зумовлений не лише лінгвістичними особливостями джерельного та цільового текстів, а й низкою культурних, соціальних і когнітивних чинників. Гумористичний ефект часто спирається на фонові знання глядача, національні реалії, міжтекстові алюзії, мовну гру, а також елементи, що формують культурну ідентичність носіїв мови оригіналу. Відповідно, перекладачеві необхідно забезпечити баланс

між збереженням комізму, зрозумілістю для цільової аудиторії та природністю мовлення. В тих випадках, коли гумор пов'язаний із культурно маркованою лексикою, соціокультурними референціями чи мовною інновацією, переклад потребує адаптації або трансформації, щоб уникнути семантичної втрати чи комунікативного непорозуміння.

Одним з найбільш показових прикладів такого типу культурно зумовленої мовної гри в серіалі *Gravity Falls* є звертання *Grunkle*, яке слугує важливим комічним та ідентифікаційним елементом упродовж усіх епізодів. Цей термін є сленговим неологізмом та прикладом контамінації, утвореним шляхом поєднання компонентів *great-uncle* у значенні «дядько батька/матері». Головні персонажі Діппер і Мейбл послуговуються звертанням «Grunkle Stan» щодо свого родича Стена. Це контамінація, що створює комічний ефект за рахунок іронічного змішання родинних ролей.

В українській версії застосовано стратегію **гіперонімії** [18, с.290], оскільки перекладачі передали це слово нейтральним «дядько Стен». Такий вибір пояснюється відсутністю прямого структурного й культурного відповідника та потенційною втратою природності мовлення у разі буквального відтворення.

Особливо показовим у контексті культурних референсів є також епізод, пов'язаний із *Pioneer Day* — святом, вигаданим у межах серіалу на основі американських свят на кшталт *Pioneer Day* у штаті Юта чи символічних “days of settlement”. Для української аудиторії концепт «дня піонера» в американському розумінні (як дня перших колоністів) не має усталеного культурного еквівалента. Тому в українському перекладі застосовано адаптаційний підхід шляхом трансформації назви на «День Засновника», що є формою функціональної **натуралізації**, спрямованої на забезпечення зрозумілості й збереження історичного контексту становлення містечка.

Оригінал:

“Stan: Ah, boy. It's Pioneer Day. Every year these yahoos dress up like idiots to celebrate the day Gravity Falls was founded.

Toby Determined: (Approaches Stan as a paperboy) Welcome to 1863!” [50]

Переклад:

Стен: О Боже. День Засновника. Щороку ці психи одягають ненормальні костюми, щоб відсвяткувати день Гравіті Фолз.

Тобі Рішучий : (Підходить до Стена як рознощик газет) Вітаю у 1863! (с.1 ep.8)[7]

Окрім самої назви свята, в епізоді послідовно вибудовується також комічний ефект через стилістичні маркери історичного та регіонального мовлення.

Оригінал:

“Mabel: Grunkle Stan, you coming?

Stan: No, thank you! Just remember if you come back to the Shack talking like these people, you're dead to me!

Dipper: (Starts acting with a Southern twang in his voice) Thar's a carpetbagger in the turnip cellar!

Mabel: Well, hornswabber my haversack!

Dipper and Mabel: (Spit on ground and run off, laughing)

Stan: (Raises his fist, angrily) DEAD TO ME!!!” [50]

Переклад:

Мейбл: Дядьку Стен, ти йдеш?

Стен: Ні дякую! Пам'ятайте, навчитесь розмовляти як ці люди, ви для мене мертві!

Діппер: (Починає імітувати південний говір) Який же дивний цей мешканець півночі!

Мейбл: І нащо він нам здався!

Діппер і Мейбл: (Плюють на землю і тікають, сміючись)

Стен: (Піднімає кулак, сердито) МЕРТВІ ДЛЯ МЕНЕ!!!(с.1 en.8)[7]

Після коментаря Стена про «yaahoos», що перевдягаються на честь свята, дієгезис переходить до сцен, де герої імітують мову та соціальні стереотипи, пов'язані з американським Півднем часів XIX століття. Зокрема, Діппер промовляє: “*Thar's a carpetbagger in the turnip cellar!*”, а Мейбл відповідає стилізованою псевдо-архаїкою “*Well, hornswabber my haversack!*” наслідуючи південноамериканський говор (Southern twang). Обидві репліки спираються на певні культурно-історичні маркери. Нариклад, слово *carpetbagger* у Сполучених Штатах це зневажливий термін, що позначає вихідця з Півночі, який переселився на Південь у період Реконструкції (1865–1877) після Громадянської війни. Цим словом називали північних політиків і фінансових авантюристів, яких південці звинувачували у використанні новоотриманих виборчих прав звільнених афроамериканців задля здобуття політичної влади або матеріальної вигоди. Однак, первісно термін означав небажаного чужака, який не мав іншого майна, окрім сумки з килимової тканини (*carpetbag*), що слугувала валізою. Згодом слово почало вживатися ширше — щодо будь-якої особи, яку вважають прибульцем-спекулянтom, що прагне використати певний регіон всупереч волі його мешканців [63].

Оскільки українська аудиторія немає аналогічного культурного досвіду, буквальне відтворення цих референцій може призвести до втрати гумористичного ефекту або появи семантичної непрозорості. Тому у перекладі ці елементи були значно узагальнені («який же дивний цей мешканець півночі» / «і нащо він нам здався»), що відповідає прийому **гіперонімії** за Я. Куелларом і А. Гарсією [18, с. 290]. Застосована стратегія усуває потенційно незрозумілу для української аудиторії референцію, однак при цьому відбувається помітна редукція комічного та культурного навантаження.

На відміну від адаптації назви свята, яка зберегла його інституційну функцію, мовні стилізації у даному випадку потребують більш творчої натуралізації, наприклад, шляхом використання українських стилістичних

маркерів «старосвітської» або діалектної мови. Це дозволило б утримати пародійну тональність і відтворити прагматичний ефект оригіналу, не порушуючи культурної доступності для реципієнта.

Ця ж тенденція, від пріоритету прагматичної зрозумілості над буквализмом, продовжується й у сцені з вигаданим президентом *Quentin Trembley* в цьому ж епізоді:

Оригінал:

“Govt. official: Of all of America's secrets, the most embarrassing was that of Quentin Trembley: The eighth-and-a-half president of the United States.

Dipper and Mabel: President?

Mabel: Eighth-and-a-half?

Govt. official: After winning the 1837 election in a landslide, (On the video, a picture of Quentin Trembley standing next to the other presidential candidates is shown. A landslide kills the other candidates) Quentin Trembley quickly gained a reputation as America's silliest president. He waged war on pancakes, appointed six babies to the Supreme Court, and issued the de-pants-ipation proclamation. His state of the union speech was even worse.

Trembley (reenacted recording): The only thing we have to fear is gigantic, man-eating spiders!” [50]

Переклад:

Держ. посадовець: З усіх таємниць Америки, найганебнішою був Квентін Тремблі - восьмий з половиною президент Сполучених Штатів.

Діппер: Президент?

Мейбл: Восьмий з половиною?

Держ. посадовець: Після перемоги у виборах 1837, (на відео видно, як зсув ґрунту знищує інших кандидатів) Квентін Тремблі швидко здобув репутацію найдурнішого президента Америки. Він оголосив війну млинцям, призначив шістьох немовлят до Верховного суду і заборонив ходити у штаних. Його щорічне звернення до народу було ще гіршим.

Тремблі (інсценізований запис): Єдине чого нам треба боятися це гігантських павуків-людоджерів! (с.1 ep.8)[7]

У цьому епізоді серіалу комічний ефект створюється шляхом пародіювання американського політичного наративу та історичних міфів, зокрема персоніфікації перших президентів, структури державної влади та формату офіційних звернень. Постать Quentin Trembley — the eighth-and-a-half president of the United States є вигаданою, але стилізованою під фігуру періоду становлення американської державності. Таким чином, глядач, знайомий з історією США, розуміє, що це свідомо пародія на “отців-засновників” та ранніх президентів, включно з Вашингтоном, Джефферсоном і Лінкольном. Вказівка на 1837 election вводить додатковий історичний контекст, що відсилає до реального політичного періоду, проте далі сюжет виходить на рівень абсурду, цілеспрямовано руйнуючи величний політичний дискурс.

Особливо значущим для аналізу є каламбур “de-pants-ipation proclamation”, який є комічною деформацією Emancipation Proclamation — одного з ключових документів американської історії, що проголосив звільнення рабів у роки Громадянської війни. Поєднання історичної алюзії та фонетичної гри створює багаторівневий жарт, який водночас виконує функцію політичної сатири й демонструє абсурдність вигаданого президента. У цільовій культурі оригінал має потужний міжтекстуальний заряд через високу символічність постаті Лінкольна та значення емансипації в колективній пам’яті США.

Український переклад обирає функціональну адаптацію та передає фразу як “заборонив ходити у штанях”. У такий спосіб відтворюється загальна комічна абсурдність та безглуздість політичного рішення, проте втрачається історична алюзія та політичний підтекст, оскільки переклад не містить культурного маркера, еквівалентного Емансипаційній Прокламації. Відповідно до класифікації Я. Куеллара та А. Гарсії, це відповідає стратегії **натуралізації з усуненням зовнішнього культурного елемента** [30, с.290] з метою досягнення когнітивної доступності для глядача. Перекладач свідомо жертвує

міжтекстуальністю заради зрозумілості гумору для аудиторії, що не має стійкого культурного зв'язку з історією США. При цьому не спостерігається надмірної **доместикації**, оскільки жарт не замінюється українським історичним референсом (наприклад, на аналог з української політичної історії), а натомість обирається універсальна комічна дія.

Інші елементи, такі як: *war on pancakes* та *Baby Supreme Court* також базуються на знанні політичної системи США, зокрема ролі Верховного суду, однак переклад зберігає їх у буквальній формі. Це відповідає стратегії **мінімальної адаптації**, оскільки абсурдність і гіперболізація залишаються зрозумілими незалежно від культурного контексту. Проте й тут втрачається шар політичної сатири, адже призначення “немовлят до Верховного суду” у США викликає додаткову комічність завдяки високому престижу інституції й сильній асоціативній рамці для американської аудиторії. Для українського глядача цей зв'язок може бути менш релевантним, тому жарт сприймається переважно як абсурдний, а не як політичний.

У завершальній репліці: “*The only thing we have to fear is gigantic, man-eating spiders!*” спостерігається пародійне переосмислення відомої історичної цитати Франкліна Д. Рузвельта “*The only thing we have to fear is fear itself*”, яка відкривала його інавгураційну промову 1933 року.

В українському перекладі подано варіант «Єдине чого нам треба боятися — це гігантських павуків-людоджерів», який зберігає буквальну структуру комедійної модифікації, передаючи іронію та інтертекстуальність. Хоча пряме відсилання до рузвельтівської формули не експлікується, функція абсурдної історичної алюзії відтворена завдяки збереженню парадоксального змісту. Таким чином, переклад реалізує стратегію **функціональної еквівалентності без додаткової адаптації**, орієнтуючись на впізнаваність референсу принаймні частиною української аудиторії.

Отже, аналіз наведених прикладів з *Gravity Falls* засвідчує, що переклад гумору в аудіовізуальних творах є багаторівневим процесом, у якому

лінгвістичні рішення нерозривно пов'язані з культурною інтерпретацією та когнітивною доступністю матеріалу для цільової аудиторії. Особливу складність становлять випадки, де комічний ефект ґрунтується на словотворчих інноваціях, історичних алюзіях або культурних референціях. Переклад цих елементів вимагає поєднання стратегій гіперонімії, натуралізації та часткового опущення культурних компонентів задля забезпечення зрозумілості й природності у цільовому тексті. Хоча такі трансформації неминуче призводять до втрати частини міжтекстуальних нашарувань, їх застосування дозволяє зберегти загальний комічний настрій, прагматичну спрямованість та комунікативну ефективність аудіовізуального продукту. Водночас аналіз показує, що в окремих випадках можливе більш творче моделювання цільових відповідників (наприклад, стилізація під українські діалектні або історичні мовні форми), яке сприяло б більш повному відтворенню сатиричного потенціалу та культурної багатшаровості оригіналу. Отже, переклад гумору потребує балансу між культурною адаптацією та збереженням авторської інтенції, що актуалізує його як творчо-аналітичний процес, чутливий до культурної компетентності глядача та контексту сприйняття.

Висновки до розділу 3

Проведений аналіз перекладу гумору в анімаційному серіалі *Gravity Falls* показав, що відтворення комічних елементів в аудіовізуальному дискурсі є складним багаторівневим процесом, який поєднує лінгвістичні, культурні та прагматичні чинники. Домінування стратегії збереження первинного виду вербального гумору (VEN) засвідчує прагнення перекладачів максимально зберегти авторський стиль і оригінальний комічний ефект, що особливо помітно у випадках перекладу іронії, самоіронії та парадоксів. Такий підхід сприяв адекватному сприйняттю українським глядачем та забезпечив сталість прагматичного впливу. Разом із тим, у ситуаціях, де буквальне відтворення було

неможливим через структурні розбіжності між англійською та українською мовами, перекладачі вдало застосували стратегії заміни й компенсації. Це дозволило адаптувати гумор до норм цільової мови без істотної втрати його функції. Особливо це стосується перекладу каламбурів, які ґрунтуються на полісемії, омонімії, звукових збігах та словотвірних іграх англійської мови. У таких випадках спостерігається тенденція до моделі «гра слів → не гра слів», що підкреслює пріоритет прагматичної еквівалентності над формальною відповідністю, а також засвідчує творчий підхід перекладачів до компенсаторних рішень. Окремі приклади створення нових українських каламбурів підтверджують здатність адаптувати гумористичні механізми відповідно до можливостей цільової мовної системи. Водночас аналіз показав, що технічні обмеження дубляжу та структура англійського мовлення інколи спричиняють редукацію або втрату гри слів, що частково послаблює гумористичний ефект. Особливо складними виявилися випадки, де гумор спирався на історичні алюзії, культурні референції чи словотворчі інновації, — елементи, що потребують додаткових когнітивних зусиль від глядача. У таких ситуаціях перекладачі вдавалися до гіперонімії, натуралізації або часткового опущення культурних компонентів, забезпечуючи при цьому загальну зрозумілість та природність цільового тексту. Хоча такі трансформації зумовлюють часткову втрату міжтекстуальних нашарувань, вони дозволяють зберегти прагматичний ефект та комунікативну функцію гумору.

Таким чином, переклад гумору в *Gravity Falls* можна розглядати як збалансовану комбінацію збереження вихідного змісту та його адаптації до українського культурного й мовного контексту. Результати показують, що ефективне відтворення комічного потенціалу можливе лише за умови творчої гнучкості перекладача, тонкого відчуття культурних нюансів та орієнтації на цільову аудиторію. Переклад гумору постає не механічним відтворенням тексту, а комплексним творчо-аналітичним процесом, який потребує грамотного

вибору стратегій і глибокого розуміння як вихідного матеріалу, так і національних особливостей сприйняття комічного.

ВИСНОВКИ

Узагальнюючи напрацювання трьох розділів, можна дійти висновку, що гумор становить багаторівневий когнітивно-прагматичний феномен, у якому взаємодіють мовні, психологічні та культурні чинники. Його функціонування ґрунтується на різних механізмах створення комічного ефекту — від порушення очікувань і семантичної двозначності до інтертекстуальних алюзій, культурних референцій та стилістичних диспропорцій. Така структурна й семантична складність зумовлює підвищені вимоги до перекладача, адже відтворення гумору передбачає не лише передачу інформації, а й реконструкцію когнітивних асоціацій, культурних передумов та прагматичного впливу, притаманних вихідній аудиторії.

Порівняльний аналіз британського, американського та українського гумору засвідчив, що комічний дискурс має виразне національно-культурне підґрунтя. Британський гумор характеризується стриманою іронічністю, інтелектуальною насиченістю та багатозначними підтекстами. Американський гумор вирізняється динамізмом, прямолінійністю й акцентом на ситуативності. Український гумор поєднує символічність, фольклорні архетипи та сатиричну критику соціальних явищ. Виявлені відмінності підтверджують, що гумор є специфічним маркером культурної ідентичності, тому його переклад потребує високого рівня культурної обізнаності, інтеркультурної рефлексії та здатності інтерпретувати національно зумовлені смисли.

Аналіз перекладацьких рішень у серіалі *Gravity Falls* продемонстрував, що передача гумору в аудіовізуальному форматі є однією з найбільш складних сфер перекладознавчої практики. Поєднання вербальних, візуальних та технічних параметрів створює багатошарову систему обмежень, у межах якої перекладачеві необхідно зберігати комічний ефект. Переважання стратегії збереження первинного типу гумору свідчить про орієнтацію на відтворення авторської інтенції та жанрової специфіки. Водночас у випадках лінгвістичної

чи культурної неперекладності застосовувалися адаптація, компенсація, гіперонімізація, опущення другорядних елементів та творче переосмислення вихідних образів, що дало змогу досягти прагматичної еквівалентності. Особливо це стосується мовної гри, відтворення якої вимагало індивідуального підходу й високого ступеня креативності.

У цілому проведене дослідження засвідчує, що якісний переклад гумору можливий лише за умови поєднання аналітичної ретельності, мовної винахідливості та культурно-прагматичної чутливості. Перекладач має враховувати багатокomпонентність комічного ефекту, дбати про відповідність культурних смислів і водночас орієнтуватися на те, як гумор буде сприйнятий цільовою аудиторією. Відтак переклад гумору постає як складний міжкультурний процес, у якому ключовим критерієм успішності є не буквальна еквівалентність, а збереження комічного потенціалу, емоційної реакції та естетичної функції оригіналу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баранова С. В., Трофименко А. В. Проблеми перекладу форм комічного українською мовою (на матеріалі англomовних телесеріалів). *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. Серія: «Філологія». 2019. Т. 3, № 40.
2. Блинова І. А., Зернецька А. А. Гумор як різновид комічного: критерії виокремлення, теорії реалізації і засоби вираження. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського*. Серія: «Філологія. Журналістика». 2021. Т. 2, № 1. С. 35–43.
3. Лапарашвілі Т. Особливості англо-українського перекладу гумору у фільмах комедійного жанру. 2013. № 18.
4. Петращук А. Стратегії перекладу жартів. *Матеріали студентської наукової конференції Чернівецького національного університету* (13 травня 2025 року). Факультет іноземних мов. Чернівці: Чернівець. нац. ун-т ім. Ю. Федьковича, 2025. С. 373–375.
5. Сапожник І., Петращук А. Стратегії перекладу гумору з використанням гри слів на основі анімаційного серіалу Гравіті Фолз. *Магістерські студії*. 2025. Вип. 6. С. 159–167. URL: <https://englishdept.chnu.edu.ua/media/vcqpoeqk/mahisterski-studii-6-2025.pdf> (дата звернення: 07.12.2025).
6. Сидяга І. Особливості американського гумору та специфіка його перекладу (на прикладі ситуаційної комедії «Дві дівчини без копійчини»). 2019. URI: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/18939> (дата звернення: 07.12.2025).
7. Таємниці Гравіті Фолз. URL: <https://uaserials.com/408-tayemnyci-graviti-follz.html> (дата звернення: 05.08.2025).

8. Хлудєєв А. В. Адаптація та локалізація жартів англomовних комедій для українського глядача. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. Серія: «Філологія». 2019. Т. 5, № 43.
9. Attardo S. Irony as relevant inappropriateness. *Irony in language and thought: A cognitive science reader* / ed. by R. W. Gibbs, Jr., H. L. Colston. New York: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2007. P. 135–170.
10. Attardo S., Hempelmann C. F., Maio S. D. Script oppositions and logical mechanisms: Modeling incongruities and their resolutions. *Humor – International Journal of Humor Research*. 2002. Vol. 15, no. 1. P. 3–46.
11. Baker M. *In other words: A coursebook on translation*. London: Routledge, 1992. 304 p.
12. Ballard M. Wordplay and the Didactics of Translation. *The Translator*. 1996. Vol. 2, no. 2. P. 333–346.
13. Bassnett-McGuire S. *Translation Studies*. Revised Edition. London: Routledge, 1991.
14. Benő A. Nyelvi játék és fordítás [Puns and translation]. *Korunk*. 2016. No. 4. P. 61–66.
15. Cabrera G. M., Bartolomé A. I. H. New trends in audiovisual translation: the latest challenging modes. *Miscelánea: a journal of English and American Studies*. 2005. Vol. 31. P. 89–104.
16. Chiaro D. Translation and humour, humour and translation. *Translation, Humour and Literature: Translation and Humour* / ed. by D. Chiaro. São Paulo: Editora Continuum, 2010. P. 1–29.
17. *College English*. Book 1. 2004. P. 236.
18. Cuéllar J., García A. Cultura y humor: traductores al borde de un ataque de nervios. *Linguax. Revista de lenguas aplicadas*. 2004. Vol. 2. P. 1–30.
19. Delabastita D. Introduction to Translation. *The Translator*. 1996. Vol. 2, no. 2. P. 127–139.

20. Feingold A., Mazzella R. Preliminary Validation of a Multidimensional Model of Wittiness. *Journal of Personality*. 1993. Vol. 61, no. 3. P. 439–456.
21. Freud S. Humour. *The International Journal of Psychoanalysis*. 1928. Vol. 9. P. 1–6.
22. Freud S. *Witz and its Relation to the Unconscious: Technique and Taxonomy*. P. 1–3. URL: https://www.dbu.edu/mitchell/freud-resources/_documents/witzanditsrelationtotheunconscious.pdf
23. Fuentes A. Estudio empírico sobre recepción del humor audio-visual. *Traducción subordinada (II). El subtitulado (inglés-español/galego)* / ed. by L. Lorenzo, A. M. Pereira. Vigo: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo, 2001. P. 69–84.
24. Giorgadze M. Linguistic Features of Pun, its Typology and Classification. *European Scientific Journal*. 2014. Vol. 2. P. 271–275.
25. Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the Humor Styles Questionnaire / R. A. Martin et al. *Journal of Research in Personality*. 2003. Vol. 37, no. 1. P. 48–75.
26. Kutsa O., Holyk M. Ways of wordplay translation as a means of representation of the comic. *Humanities science current issues*. 2022. Vol. 1, no. 54. P. 213–220.
27. Lefcourt H. M., Martin R. A. *Humor and Life Stress*. New York: Springer, 1986.
28. Liebrecht C., Kunneman F., Bosch A. The perfect solution for detecting sarcasm in tweets #not. *Proceedings of the 4th Workshop on Computational Approaches to Subjectivity, Sentiment and Social Media Analysis* (Atlanta, Georgia). Association for Computational Linguistics, 2013. P. 29–37.
29. Long D. L., Graesser A. C. Wit and humor in discourse processing. *Discourse Processes*. 1988. Vol. 11, no. 1. P. 35–60.

30. López González R. C. Humorous elements and translation in animated feature films: DreamWorks (2001–2012). *MonTi. Monografías de Traducción e Interpretación*. 2017. No. 9. P. 279–305.
31. Low P. A. Translating jokes and puns. *Perspectives*. 2011. Vol. 19, no. 1. P. 59–70.
32. Maner J. K., Ackerman J. M. Love Is a Battlefield: Romantic Attraction, Intrasexual Competition, and Conflict between the Sexes. *Oxford Handbook of Close Relationships* / ed. by J. A. Simpson, L. Campbell. Oxford: Oxford University Press, 2013.
33. Martin R. A., Ford T. *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. London: Academic Press, 2018. 548 p.
34. Martin R. A., Lefcourt H. M. Situational Humor Response Questionnaire: Quantitative measure of sense of humor. *Journal of Personality and Social Psychology*. 1984. Vol. 47, no. 1. P. 145–155.
35. Nikonova V., Boiko Y., Savina Y. Incongruity-specific British and American Humour from the Perspective of Translation Studies. *Studies About Languages*. 2019. No. 35. P. 89–103.
36. Nilsen D., Nilsen A. P. *Encyclopedia of 20th-Century American Humor*. New York: Bloomsbury Academic, 2000. 376 p.
37. Norrick N. R. Issues in conversational joking. *Journal of Pragmatics*. 2003. Vol. 35, no. 9. P. 1333–1359.
38. Popa D.-E. Jokes and translation. *Perspectives*. 2005. Vol. 13, no. 1. P. 48–57.
39. Priestley J. B. *English humour*. New York: Stein and Day, 1976. 208 p.
40. Problems and solutions in English translations of Malay short stories / S. Y. C. Wan et al. *The Journal of Social Sciences Research*. 2018. Vol. 6. P. 1158–1166.
41. Ruch W., Hehl F.-J. A two-mode model of humor appreciation: Its relation to aesthetic appreciation and simplicity-complexity of personality. *The Sense of Humor*. Berlin; New York, 1998. P. 109–142.

42. Ruch W., Köhler G. A temperament approach to humor. *The Sense of Humor*. Berlin; New York, 1998. P. 203–228.
43. Saridaki E. Vinay & Darbelnet's Translation Techniques: A Critical Approach to their Classification Model of Translation Strategies. *International Journal of Latest Research in Humanities and Social Science (IJLRHSS)*. 2021. Vol. 4, iss. 11. P. 135–137.
44. Shportun O. Psykholohia ta patopsykholohia humoru: model', diahnostyka, korektsia [Psychology and pathopsychology of humour: Model, diagnostics, correction]: dys. ... d-ra psykhol. nauk. Kyiv: Instytut psykholohii imeni H. S. Kostiuka NAPN Ukrainy, 2018.
45. Stoianova T. Philosophical Bases of the Translation of the English Text in Chinese Language. *Naukovy Visnyk of South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky: Linguistic Sciences*. 2019. Vol. 18, no. 28. P. 177–186.
46. Stoianova T., Chernenko K. Peculiarities of Translation of English Humor in Ukrainian. *Naukovy Visnyk of South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky: Linguistic Sciences*. 2020. Vol. 2020, no. 31. P. 401–418.
47. Stoyanova E. V. Metaphor as a means of creating a humorous effect in Bulgarian media texts. *The European Journal of Humour Research*. 2021. Vol. 9, no. 1. P. 44–56.
48. Svebak S. The development of the Sense of Humor Questionnaire: From SHQ to SHQ-6. *Humor – International Journal of Humor Research*. 1996. Vol. 9, no. 3–4. P. 341–361.
49. *The Primer of Humor Research* / ed. by V. Raskin. Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 2008. 666 p.
50. Transcripts. *Gravity Falls Wiki*. URL: <https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Category:Transcripts> (дата звернення: 02.09.2025).

51. Veale T. Humorous similes. *Humor – International Journal of Humor Research*. 2013. Vol. 26, no. 1. URL: <https://doi.org/10.1515/humor-2013-0002> (дата звернення: 07.12.2025).
52. Vinay J. P., Darbelnet J. *Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1995. 342 p.
53. Vinay J. P., Darbelnet J. *Stylistique comparé du français et de l'anglais: Méthode de traduction*. Paris: Didier, 1958. 331 p.
54. Wang W. Linguistic Formation-Mechanism of Humor in English. *Proceedings of the 2018 8th International Conference on Management, Education and Information (MEICI 2018)*. Paris: Atlantis Press, 2018. P. 126–130.
55. Why We Laugh When We Should Cry: The Phenomenon of Ukrainian Humour. *Svidomi*. 2023. URL: <https://svidomi.in.ua/page/why-we-laugh-when-we-should-cry-the-phenomenon-of-ukrainian-humour> (дата звернення: 07.12.2025).
56. Wilson D., Sperber D. *Relevance: Communication and Cognition*. Cambridge: Harvard University Press, 1986. 288 p.
57. Xia C., Amini M., Lee K.-F. Humor translation: a case study on the loss of humorous loads in SpongeBob SquarePants. *Cadernos de Tradução*. 2023. Vol. 43, no. 1. P. 1–33.
58. Yemelyanova O., Baranova S., Kobyakova I. Genre and stylistic markers of Ukrainian folk jokes. *The European Journal of Humour Research*. 2023. Vol. 11, no. 4. P. 14–30.
59. Zhalilova L. Zh. The peculiarities of American humor. 2015. Vol. 1, no. 2(2).
60. Zhang J. James Thurber's Humor Represents Typical American Humor. *Sino-US English Teaching*. 2016. Vol. 13, no. 5. P. 395–400.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

61. Гумор. *Словник української мови: Академічний тлумачний словник (1970–1980)*. URL: <http://sum.in.ua/s/ghumor> (дата звернення: 05.11.2024).
62. Гумор. *Словник.ua: тлумачний словник української мови*. URL: <https://slovnyk.ua/index.php?sword=гумор> (дата звернення: 07.12.2025).
63. Carpetbagger. *Encyclopedia Britannica*. URL: <https://www.britannica.com/topic/carpetbagger> (дата звернення: 07.12.2025).
64. Humour. *Cambridge dictionary*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/humour> (дата звернення: 05.11.2024).
65. Humour. *Oxford Learner's Dictionaries*. URL: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/humour_1?q=humour (дата звернення: 05.11.2024).

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

СТРАТЕГІЇ ПЕРЕКЛАДУ ГРИ СЛІВ В СЕРІАЛІ GRAVITY FALLS

Стратегія	Оригінал	Переклад
1.Залишення VEN незмінним/ 2.Заміна	Stan Pines: Good morning, knuckleheads. You two know what day it is? Dipper: Um... Happy anniversary? Mabel: Mazel tov! Stan: Baah! (Hits Dipper's head with a newspaper) It's Family Fun Day, genius! (ep 2)	Стен: Доброго ранку, нечупари. Знаєте який сьогодні день? Діппер: <u>Стривай, до чого ти хилеш, старий?</u> 2 Мейбл: Мазел тов! Стен: (Б'є Діппера по голові газетою) Сьогодні день сім'ї, генії!
Опущення	Dipper: (Picks up and reads newspaper) Ho ho, no way! Hey Mabel, check this out. Mabel: (Looking at ad in newspaper) Human-sized hamster balls? (Gasps) I'm human-sized! Dipper: No, no, Mabel. This. (Points to a monster photo contest ad) (ep 2).	Діппер: (Піднімає і читає газету): Хо-хо, це ж треба! Мейбл, поглянь сюди. Мейбл: (Дивиться на оголошення в газеті): Гігантські кульки для хомячків (Ахає) Це ж моя мрія! Діппер: Ні, ні, мейбл сюди
Залишення VEN незмінним	Stan: All right, all right, let's think this through. Ya kids could go waste your time on some epic monster-finding adventure, or you could spend the day learning how to tie knots and skewer worms with your Great Uncle Stan! Stan: So, whaddaya say? The twins drive off laughing with Soos in his boat toward Scuttlebutt Island, leaving Stan behind.	Стен: Ну добре, добре, поміркуємо. Ви, дітки, можете змарнувати свій час на епічне полювання на монстрів, або ж навчитись зав'язувати вузли і насаджувати черв'яків разом зі мною! Стен: То що обираєте? Двійнята, сміючись, від'їжджають разом із Сусом у його човні до острова Шаталду,

	Stan: Ingrates! Aw, who needs 'em? I got a whole box of creepy fishing lures to keep me company (ep 2).	залишаючи Стена позаду. Стен: Невдячні! Аа, без них обійдуся. У мене є чудова наживка, що складе мені компанію.
Залишення VEN незмінним	Dipper:Fifteen! Okay, guys, I repeat; don't lose your cameras! Soos:Wait, lose the cameras? Dipper:DON'T! Soos:Dude, I just threw two away. Dipper:Thirteen! All right! We still have thirteen camera-- (He accidentally crushes one with his fist) twelve. We have twelve cameras. Mabel:So what's the plan? Throw more cameras overboard or what? Dipper:NO! No. Okay (ep 2).	Діппер:П'ятнадцять! Народ, я повторюю, не губіть свої камери! Сус: Стривай, губити камери? Діппер: Ні! Сус: А я вже 2 викинув. Діппер: Тринадцять! Гарзд! У нас залишається тринадцять камер..(Він випадково розчавлює одну кулаком) дванадцять. У нас дванадцять камер. Мейбл: То який план? Кинути ще кілька камер за борт? Діппере: Ні! Ні. Гарзд.
Залишення VEN незмінним	Soos:Dude, check it out. (Covers the "Scuttle" part of the sign) Butt Island. Mabel:Soos, you rapscallion! (ep 2)	Сус:Дивіться, малі. (Закриває частину знаку "Скатл")Острів Дупи. Мейбл:Сус, ти такий бешкетник!
1.Залишення VEN незмінним/ 2.Заміна	Stan:What the-- Kids? I thought you two were off playing "Spin the Bottle" with Soos! Dipper:Well, we spent all day trying to find a "legendary" dinosaur. Mabel:But we realized, the only dinosaur we wanna hang out with is right here. Stan:Save your sympathy! I've	Стен: Що за.. Діти? Я думав <u>ви поїхали розважатись</u> з товстим Сусом! 2 Діппер:Ну, ми провели цілий день у пошуках "легендарного" динозавра Мейбл: Але ми зрозуміли, що єдиний динозавр, який нам

	been having a great time withoutcha! Makin' friends, talkin' to my reflection-- I had a run-in with the lake police! Guess I gotta wear this ankle bracelet now, so that'll be fun (ep 2).	потрібен - він тут. Стен: Не треба мене жаліти! Я прекрасно провів час без вас! Знайшов друзів, поговорив з відображенням.. зустрівся з водною поліцією! Тепер доведеться носити цей браслет на нозі.
Залишення VEN незмінним	Soos: Dude, did you guys hear that? Mabel: What was that? Was it your stomach? Soos: Nah, my stomach normally sounds like whale noises. Mabel: (Listens to Soos' stomach, which makes whale noises) Wow! So majestic (ep 2).	Сус: Малі, ви чуєте? Мейбл: Що це було? А може це твій живіт? Сус: Ні, мій живіт зазвичай звучить наче кит. Мейбл: (Слухає живіт Суса, який видає китові звуки) Вау! Як велично.
Ігнорування/ Розбавлення	McGucket: (Points at boat) BEHOLD! It's the Gobble-dy-wonker what done did it! It had a long neck like a gee-raffe! And wrinkly skin like...like this gentleman right here! (Points to Stan) Stan: (Picking his ear) Huh? (ep 2)	МакГакет: (Показує на човен) Дивіться! От що зробило те кляте чудовисько! У нього шия як у жирафа! І рапина шкіра як у.. цього добродія! (Вказує на Стена) Стен: (Колупається у вусі) Га?
Залишення VEN незмінним	The episode opens to Dipper and Mabel in the living room, watching a show on television called Duck-tective. The shows features a constable and a duck detective standing next to a telephone booth that has limbs of an unseen dead person	(Серія починається з того, що Діппер і Мейбл у вітальні дивляться шоу по телевізору під назвою «Качур-детектив»...) Мейбл Пайнс: (Впускає светр і ахає) Цей качур — геній!

	sticking out. Mabel Pines: (Drops her sweater and gasps) That duck is a genius! Dipper Pines: Eh, it's easier to find clues when you're that close to the ground (ep 3).	Діппер Пайнс: Шукати докази легше, коли ти низенький.
Залишення VEN незмінним	Stan: And now a word from our own Mabelangelo! Mabel: It's Mabel. (Takes microphone) Thank you for coming! I made this sculpture with my own two hands! (Throws up her arms) It's covered in my blood, sweat, tears, and other fluids! Audience: Ugh! Ewwww!(ep 3)	Стен: А тепер виступить наша Мейбланджело! Мейбл: Я Мейбл. (Бере мікрофон) Спасибі, що прийшли! Я створила цю скульптуру власними руками! (Змахує руками вгору) Вона вкрита моїми кров'ю, потом, сльозами і не тільки! Аудиторія: Аа! Фууу!
Залишення VEN незмінним	Man: (Over Blub's walkie talkie) Attention, all units. Steve is going to fit an entire cantaloupe in his mouth. Repeat, an entire cantaloupe! Durland: It's a 23-16! Blubs: Let's move!(ep 3)	Чоловік: (Через рацію Блабса) Усім увага. Стів збирається засунути до рота цілу диню. Повторюю, цілу диню! Дурланд: Ситуація 23-6! Блаюс: Ходімо!
Залишення VEN незмінним	Dipper: 10 o'clock, the time of the murder. So, I guess you've never seen this before? (Pulls out the axe from his bag and shows Manly Dan) Manly Dan: Listen, little girl! Dipper: Hey, actually I'm a-- Manly Dan: I wouldn't pick my teeth with that ax. It's left handed! I only use my right hand, the MANLY HAND!! (Rips the machine's arm off and beats the machine with it)(ep 3)	Діппер: 10-та година, час убивства. Мабуть, ти раніше ніколи цього не бачив? (Дістає сокиру з сумки та показує Мужньому Дену) Мужній Ден: Слухай, дівчисько Діппер: Ем, насправді я.. Мужній Ден: Я б у зубах нею не копірився! Сокира шульги! Я користуюся правою рукою, РУКОЮ

		ЧОЛОВІКА!!! (Відриває в ігровій машини руку та б'є нею машину)
Залишення VEN незмінним	Dipper:Toby Determined, you're under arrest for murder of the wax body of Grunkle Stan. Mabel:You have the right to remain impressed with our awesome detective work. (High fives Dipper) (ep 3)	Діппер:Тобі Наситрливий, вас заарештовано за вбивство нашого воскового дядька Стена. Мейбл: Ви маєте право бути враженим нашою детективною роботою.(Дає п'ять Діпперу)
Залишення VEN незмінним	Mabel:Don't worry, Grunkle Stan. I'll make you a new wax figure from all this old wax! Stan:You really think you can make one of these puppies? Mabel: Grunkle Stan, I'm an arts and crafts master. Why do you think I always have this glue gun stuck to my arm? (Holds up her arm, which has a glue gun glued to it; shakes her arm) Eugh, eugh! (ep 3)	Мейбл: Не хвилюйся, дядечку Стен. Я зроблю тобі нову фігуру зі старого воску. Стен: Ти справді думаєш, що можеш зробити таку ляльку? Мейбл: Дядьку Стен, я обожнюю майструвати. Інакше чому в мене на руці пістолет із клеєм. (Піднімає руку, до якої приклеєний пістолет; трусить рукою) Агх, агх!
Залишення VEN незмінним/Заміна	Cut to Stan in the wax figure room. He is standing on a stage with a bunch of chairs set up. Dipper, Mabel, Soos, and the wax figures are the audience. Stan:Kids, Soos, lifeless wax figures, thank you all for coming. Soos:(Blows nose, crying) Stan:Some people might say it's wrong for a man to love a	(Сцена у кімнаті воскових фігур...) Стен: Діти, Сус, воскові фігури. Спасибі, що прийшли. Сус: (Сьорбає носом, плаче) Дехто з вас скаже, що я не можу любити власну воскову фігуру. Сус: (Підстрибує і вказує пальцем) Брехня!

	wax replica of himself. Soos:(Jumps up and points) They're wrong! Stan:Easy Soos. Wax Stan, I hope you're picking pockets in wax heaven. (Wipes eye) I'm sorry, I got glitter in my eye! (Cries and runs away) (ep3)	Стен: Спокійно, Сус. Стен з воску, сподіваюся тобі добре у восковому раю. Вибачте, мені щось в око потрапило!(Плаче і втікає)
Залишення VEN незмінним	Wax Holmes: Bravo, Dipper Pines. You've discovered our little secret. (Takes wax Stan's head out of his cape) Applaud, everyone, applaud sarcastically. Wax figures (Applaud) Wax Holmes: Uh, no that sounds too sincere. Slow clap. Wax figures (Slow clap) Wax Holmes:There we go, nice and condescending (ep 3).	Восковий Холмс: Браво, Діппер Пайнс. Ти розкрив нашу таємницю. (Дістає голову воскового Стена з-під плаща) Аплодуйте всі, аплодуйте саркастично. Воскові фігури: (Аплодують) Восковий Холмс: Це звучить якось щиро. Повільно. Ось так.
Залишення VEN незмінним	Mabel: You never want to do girly stuff with me; you and Soos get to do boy stuff all the time! Dipper:What do you mean? Soos:(Enters) Hey dude, you ready to blow up these hot dogs in the microwave one by one? Dipper:(Excitedly:) Am I! (They both run off while Mabel stands there) (ep 4).	Мейбл: Ти ніколи не хочеш зі мною грати. Ви з Сусом завжди граєте у свої ігри! Діппер: Ти про що? Сус: (Заходить) Гей, чувак, готовий розірвати сосиски в мікрохвильовці? Діппер: (Захоплено:) Авжеж! (Вони обидва тікають, а Мейбл залишається стояти)
Залишення VEN незмінним	Stan: Out of the way Bud, I'm looking for Gideon! Bud: Well, I haven't seen the boy around, but since you're here, you simply must come in for coffee! (Pulls Stan inside)	Стен: З дороги Бад, я шукаю Гідеона! Бад: Ні, його тут немає, але якщо ти тут, ти просто маєш зайти на каву! (Затягує Стена)

	Stan: But-but I came- Bud: It's imported! All the way from Colombia! Stan: Wow... I went to jail there once (ep 4).	всередину) Стен: Але я тут.. Бад: Кава імпортна! Привезли з Колумбії! Стен: Клас.. я колись там сидів.
Залишення VEN незмінним	Robbie: Yeah, I'm the guy who spray-painted the water tower. Dipper: Oh, you mean the big muffin! Robbie: Um, it's a giant explosion. Everyone: (Looks at water tower) Lee: Hehe! Kinda does look like a muffin. Lee and Nate (Laugh) (ep 5).	Роббі: Так, я той хлопець, що розмалював водонапірну вежу. Діппер: О, ти про той величезний мафін! Роббі: Це гігантський вибух. Всі: (Дивляться на водонапірну вежу) Лі: Хе-хе! А й справді схоже на мафін. Лі та Нейт: (Сміються)
Залишення VEN незмінним	Dipper Pines: Mabel, do you believe in ghosts? Mabel Pines: I believe you're a big dork! Ha ha ha! (ep 5)	Діппер: Мейбл, ти віриш у привидів? Мейбл: Я вірю в те, що ти дурник! Ха ха ха!
Залишення VEN незмінним	Tyler Cutebiker: I like to get my Christmas shopping done early. Do you have anything that's in the spirit of the season? Stan Pines: Uh, how about these crystals? (Puts a bowl of "crystals" on the counter) Tyler: Ha ha! Looks like broken glass. Stan: What are you, a cop? (ep 6)	Тайлер К'ютбайкер: Я люблю робити різдвяні закупи завчасно. У вас є якісь симпатичні подарунки до свята? Стен: А, як вам ці кристали? (Ставить на стільницю миску з «кристалами») Тайлер: Ха-ха, схожі на розбиті скельця. Стен: Ви що, з поліції?
Залишення VEN незмінним	Mabel: Grunkle Stan, show me how you approach a woman. Remember this is a safe, non-judgemental environment. I'll just be right off to the side	Мейбл: Дядьку Стен, покажи як ти знайомишся з жінками. Памятай, це безпечне неупереджене

	judging you on a scale from one to ten. Stan: (Walks up to Soos and spits to the side) Can I borrow some money? Mabel:(Blows whistle) This is gonna be harder than I thought (ep 6).	середовище. А я буду оцінювати тебе за шкалою від 1 до 10. Стен: (Підходить до Суса і спльовує вбік) можеш гроші позичити? Мейбл: (Свистить у свисток) це буде складніше ніж я думала.
Залишення VEN незмінним	Mabel: What's wrong? Dipper: I don't want to talk about it. Stan: Good. Dipper: It's just these half man half bull humanoids were hanging out with me... Stan: Here we go (ep 6)	Мейбл: Що сталося? Діппер: Я не хочу про це. Стен: Добре. Діппер: Я зустрівся чи то з людьми, чи то з биками-гуманоїдами Стен: Продовжуй.
Опущення	Stan:Alright party people... and Dipper. Let's talk business. Soos, because you'll work for free, and you begged, I'm lettin' you be DJ. Soos:You won't regret it, Mr. Pines. I got this book to teach me how to DJ R-R-Right! (Holds up book) Stan:Not encouraging (ep 7).	Стен: Отже, організатори.. і Діппер. Час починати. Сус, ти просив і ти працюєш безплатно, то ж ти ді джей. Сус: Я вас не підведу, пане Пайнс. Я купив собі підручник для ді джеїв!(тримає книгу) Сус: Не переконливо
1.Опущення/ 2.заміна	Dipper: (To the crowd of people waiting to get tickets:) I'll be back shortly! (To himself:) Sure Stan won't mind if I'm gone for a few minutes. (Turns to run inside) Stan: (Grabs Dipper by the back of his shirt) Hey! What are you doing, kid? These suckers aren't gonna rip themselves off! A boy in the crowd: Yeah!	Діппер: (До натовпу людей, що чекають на квитки:) Я скоро повернуся! (До себе:)Думаю Стен не проти, якщо я відлучуся на хвилинку. (Повертається, щоб забігти всередину) Стен: (Хапає Діппера за спину сорочки) Гей! <u>Ти що здурів? Ці недоумки</u>

	(ep 7)	<u>не обслужать себе самі!</u> Хлопчик у натовпі: Так!
Залишення VEN незмінним	Mabel:(To Pacifica:) I'm Mabel. Pacifica:That sounds like a fat old lady's name. Mabel:I'll take that as a compliment!(ep 7)	Мебл: (До Пасифіки) Я Мейбл. Пасифіка: Так звучать старих товстих тіток. Мейбл: Сприймаю це як комплімент!
Залишення VEN незмінним	Pacifica: Try and top that! (Hands Mabel the microphone) Oh, Grenda, by the way, you sound like a professional wrestler. Grenda: I WANNA PUT HER IN A HEADLOCK AND MAKE HER FEEL PAIN! Mabel:It's not over 'til it's over, sisters! Watch this. (Runs onstage) Soos! Give me the 80s-ist, crowd pleasing-ist, rock ballad-y-ist song you got! Soos:(Puts on Don't Start Un-Believing) Mabel:Excellent (ep 7).	Пасифіка: Спробуй обігнати! О, Гренда, ти схожа на професійного рестлера. Гренда: Я ХОЧУ ЗРОБИТИ ЇЙ ЗАХВАТ, ЩОБ ВОНА ВІДЧУЛА БІЛЬ! Мейбл: Ще не все закінчено сестри! Дивіться. (Вибігає на сцену) Сус!Дай щось із 80их , якийсь запальний рок, щоб дух перехопило! Сус: (Вмикає "Не починай не вірити") Мейбл: Чудово.
1.Заміна/ 2.Залишення VEN незмінним	Cut to Stan in his car, which is stuck in the mud. Steve walks up to him. Stan:Hey there, uh, donkey boy! Give me a hand with my car, huh? Steve:Here in 1863, I have never heard-tell of a "car." Pray-tell, (Uses his crowbar to poke Stan's car) what is this magic wheel box? Stan:Ah, c'mon, Steve, you're a mechanic for Pete's sake! Cut me some slack.	Перехід на Стена в його машині, яка загрузла в багнюці. Стів підходить до нього. Стен: Ей ти, еє, пастуше! Допоможи мені з машиною. Стів: У 1863 я ніколи не чув про “машину”. Скажи, (Тикає ломом машину Стена) що це за коробка на колесах? Стен: Ах, нужбо, Стів, ти працюєш механіком!

	Steve:"Slack"... I am unfamiliar with this bold, new expression. Stan:I can't take this anymore!(ep 8)	<u>Відремонтуй її.</u> / Стів: "Ремонт?".. Мені не знайоме це нове, але цікаве слово. Стен: Я цього не витримаю!
Залишення VEN незмінним	Sue:(To Deputy Durland:) I'm sorry, but we're all out of pink balloons. Durland:(Disappointed:) Why did we even come? Dispatcher:(Over walkie-talkie:) Officer Blubs. Blubs:(Runs into the museum so that they're out of earshot; using walkie-talkie:) Blubs here. Dispatcher:Have the targets been apprehended? Blubs:Negative, but we're close. I promise, those kids'll never get past us. Dipper and Mabel (Run past them)(ep 8)	Сью: (До заступника Дерланда): Вибачте, рожеві закінчились. Дурланд: (Розчарований:) І навіщо ми прийшли? Диспетчер: (По радіо:) Офіцере Блабс. Блабс: (Забігає до музею, щоб його не було чути; говорить через радіо:) Слухаю. Диспетчер: Ви помітили нашу ціль? Блаб: Ще ні, але ми близько. Обіцяю, ці діти не пройдуть повз нас. Діппер і Мейбл (Пробігають повз них)
Залишення VEN незмінним	Robbie:Yeah, I got some new super tight jeans. (thrusters) Thought she might want to check 'em out. Dipper:Yeah! You know, I think I saw her in the Bottomless Pit. You should really go jump in there. Robbie:Maybe I will, smart guy. (Bumps Dipper on his way away) Mabel:He is such a jerk. Dipper:Yeah, but he's a jerk with tight pants and a guitar. I need to keep him away from Wendy at all costs.	Робі: Я тут собі нові джинси купив. Думав вона захоче побачити. Діппер: Так, здається я бачив її в Безодній Ямі. Спробуй стрибнути туди. Робі: Може й спробуй, розумнику. (Штовхає Діппера на шляху) Мейбл: Він такий козел. Діппер: Так, але він у вузьких джинсах з гітарою. Треба тримати його від Венді якнайдалі.

	Mabel:I'll be there with you, brother. Whatever happens, I'll be right here, supporting you every step of the—OH MY GOSH, A PIG!! (ep 9)	Мейбл: Спокійно, братику. Хай що станеться, я буду поряд, щоб підтримати тебе- О ГОСПОДИ СВИНКА!!
Залишення VEN незмінним	Stan: Alright, alright. I got a job for you two. (Pulls out a bunch of fake safety inspection certificates with an A+ on them) I printed up a bunch of fake safety inspection certificates. Go slap one on anything that looks like a lawsuit. (Hands them to Dipper, who gives some to Mabel) Mabel Pines: Grunkle Stan, is that legal? Stan: When there's no cops around, anything's legal! (ep 9)	Стен: Гаразд, гаразд. Маю для вас роботу. (Витягує купу фальшивих сертифікатів перевірки безпеки з оцінкою A+) Я надрукував купу фальшивих сертифікатів безпеки. Чіпляйте їх нас все, що вам здається підозрілим. Мейбл: Дядьку Стен, а це законно? Стен: Коли поряд немає копів, усе законно!
Залишення VEN незмінним	Mabel:(Whispers:) Pacifica! (To Sprott:) Sir, I must have that pig! Sprott:Ah, old 15-Poundy! So, how much you guessin' he weighs? Mabel: Um, 15 pounds? Sprott: Are you some kind of witch? Well, here's your pig. (Gives Mabel 15-Poundy) (ep 9)	Мейбл: (Шепоче:) Пасифіка! (До Спротта:) Пане, мені потрібна ця свинка Спротт: оу, 15ти-фунтик. Як думаєш, скільки він важить? Мейбл: Еє, 15 фунтів? Спротт: Ти що, якась відьма? Ну що ж, ось твоє поросся. (Дає Мейбл 15-фунтика)
Залишення VEN незмінним	Dipper:Mabel, do you ever wish you could go back and undo just one mistake? Mabel:Nope! I do everything right, all the time!(ep 9)	Діппер: Мейбл, ти ніколи не хотіла повернутися назад, щоб виправити помилку? Мейбл: Ні, я завжди все роблю правильно!
Залишення VEN	Mabel:That's amazing! Are	Мейбл: Неймовірно! Ти

незмінним	you from the future or something? Blendin: Uh, NO!! Who told you that?! MEMORY WIPE! (Throws baby wipe in Mabel's face) Mabel: (Looks at it) This is a baby wipe (ep 9).	що з майбутнього прилетів? Блендін: А, НІ!! Хто вам сказав?! СТЕРТИ ПАМ'ЯТЬ! (Кидає дитячі серветки в обличчя Мейбл) Мейбл: Гей, це ж волога серветка.
Компенсація виду	Dipper: Here it is, Mabel. Our ticket to any moment in history. Mabel: Let's go get two dodos and force them to make out! Dipper: No! We gotta be smart about this (ep 9)	Діппер: Це він, Мейбл. Наш квиток у будь яку мить історії. Мейбл: Може знайдемо двох динозаврів і одружимо їх? Діппер: Ні! Треба бути розважливими.
1.Залишення VEN незмінним/2.Заміна	Dipper: What was I thinking?! I can't fight! I've never been in a fight before! Look at these noodle arms! (Waves arms) Stan: Just bonk him over the head! It's nature's snooze button! Mabel: Boys! Why can't you learn to hate each other in secret? Like girls do! Stan: (Snickers) Sure, listen to your sister! Maybe you can share dresses too! (Laughs) (ep 10)	Діппер: Що я собі думав?! Я не зможу битися! Я ще ніколи в житті не бився! Погляньте на ці ручки! (Махає руками) Стен: А ти вдар його в голову! <u>Це його слабке місце!</u> 2 Мейбл: Хлопці! Треба ненавидіти один одного таємно. Так дівчата роблять! Стен: Послухай, що сестра каже! Хе, може ти ще сукню вдягнеш! (Сміється)
1.Заміна/ 2.Залишення VEN незмінним	Stan: (Walking into kitchen) Fears are for chumps. That's why I don't have any. (Tries to reach an item on a shelf) Ugh, ugh! Mabel: You want me to go get	Стен: (Заходить на кухню) Страху для слабаків. Тому у мене його немає (Намагається дотягнутися до предмета на полиці) Ах!

	a ladder? Stan: We don't have one. Mabel: What? Stan: You know, studies show that keeping a ladder in the house is more dangerous than a loaded gun. That's why I own ten guns, in case some maniac tries to sneak in with a ladder (ep 10).	Мейбл: Принести тобі драбину? Стен: У нас нема драбини Мейбл: Що? Стен: Доведено, що тримати у домі драбину небезпечніше ніж заряджену рушницю. От чому у мене 10 рушниць. щоб якийсь маньяк <u>не спробував вкрасти драбину</u>. /
Залишення VEN незмінним	Mabel: Alright, Waddles. It's time to begin. Operation Get Stan Over His Fear of Heights! I came up with that name. (Walks over to where Stan is sleeping on the couch; to Stan:) HAPPY GREAT UNCLE'S DAY! Stan: (Stan wakes up and is handed a present by Mabel) Huh? Is it Great Uncle's Day? Mabel: Ha ha, yeah of course it's not a day I made up. Stan: (Opens the box and pulls out high heels) High heels? You shouldn't have. Seriously, wha- what? What is this? Mabel: What's wrong? Are you saying these heels are TOO high? Do they make you uncomfortable? Hmm? Stan: Maybe. Mabel: Admit it! Admit you have a fear of heights! Stan: What? That's why you bought me these? You should be ashamed of yourself! And on Great Uncle's Day no less	Мейбл: Гаразд, Пухлик, починаємо операцію “Здолай Дядьків Страх Висоти”! Це я придумала. (Підходить до дивана, де спить Стен; до Стена:) ПОЗДОРОВЛЯЮ З ДНЕМ ДЯДЬКА! Стен: (Стен прокидається і отримує подарунок від Мейбл) Га? Хіба є День Дядька? Мейбл: Ха ха ха, ти думав я це вигадала? Стен: (Відкриває коробку та дістає туфлі на високих підборах) Підбори? Не треба було. Серйозно, що- що? Що це таке? Мейбл: А що, вони що для тебе зависокі? Вони тебе бентежать? Хмм? Стен: Можливо. Мейбл: Зізнайся, визнай, що ти боїшся висоти Стен: Що? То от чому ти

	(ep 10).	це купила? Тобі має бути соромно! Утнути таке на День Дядька.
Залишення VEN незмінним	Dipper:(Walks in with Rumble) Hey Mabel. Have you met Rumble yet? He's my new bodyguard. Rumble:The child gave me a taco! Mabel:Wow! He's got a crazy voice! Here, say these words. (Writes words on a piece of paper and hands them to Rumble) Rumble:(Reading:) Effer...vescent! Apple..fritter! RIBOFLAVIN!! Dipper:Mabel, he's not a toy, he's a fighting machine (ep 10).	Діппер: (Заходить з Рамблом) Привіт, Мейбл. Ти знайома з Рамблом? Він мій новий охоронець. Рамбл: Малий дав мені тако! Мейбл: Ого! Який у нього голос! Прочитай ці слова. (Пише слова на аркуші паперу та передає їх Рамблу) Рамбл: (Читає:) Ефе...мерний! Офі...ційний! РИБОФЛАВІН!! Діппер: Мейбл, він не іграшка, він бойова машина.
Залишення VEN незмінним	Soos:(Measures height with a tape measure) Yep, she's got exactly one millimeter on you! Dipper:What?! Mabel:Woah, don't you see what's happening, Dipper? This millimeter is just the beginning. I'm evolving into the superior sibling! Bigger! STRONGER! Soos:Like some kinda alpha-twin! Mabel:(Chanting) Alpha-twin! Alpha-twin! Dipper:C'mon, guys, nobody even uses millimeters. It only makes you taller than me in Canada.	Сус: (Вимірює зріст рулеткою) Так, вона на міліметр вища за тебе! Діппер:Що?! Мейбл: Оо, що відбувається, Діппер? Цей міліметр лише початок. Я нарешті стаю старшою сестрою! Більшою! СИЛЬНІШОЮ! Сус: Наче альфа-сестра! Мейбл: (Співає) Альфа-сестра! Альфа-сестра! Діппер: Годі вам, хто враховує міліметри? Ти будеш вищою тільки в Канаді.

	Mabel: Y'know Dipper, I've always wanted a little brother. Who knew I already had one? Ha ha ha ha ha! Yeah! Stan: (Enters the gift shop in his undergarments, rubbing his eyes) I was awoken by the sound of mockery. Where is it? Show me the object of ridicule! (ep 11).	Мейбл: Знаєш, Діппер, я мріяла про меншого брата. Хто знав, що він у мене вже є? Ха ха ха! Так! Стен: (Заходить до сувенірної крамниці в спідній білизні, протираючи очі) Мене розбудили звуки знущання. Де він? Де цей об'єкт насмішок?
Залишення VEN незмінним	Mabel (Shows Mabel and Dipper playing chess) Little guy to black space nine! Dipper: It's a pawn, that's not your color, and stop stealing the tiny horses! Mabel: (With a bunch of knight chess pieces in her sweater pocket) They like it better in here. Don't you, babies? (Makes horse noise) (ep 11)	Мейбл: (Показує Мейбл і Діппера, що грають у шахи): Чорною малявкою ходжу сюди! Діппер: Це пішак, ти граєш білими і досить вже красти коней! Мейбл: (З купою шахових коней у кишені светра) Їм тут подобається. Правда, милі? (Ірже як кінь)
Залишення VEN незмінним	Lazy Susan: What cute little thing are you off to, you cute little... cutie-face? Gideon: (Smiling) I'm gonna annihilate my archenemy's entire family. Lazy Susan: (With a worried face) Oh, okay... (Weakly) Yaaaay... (ep 11)	Лінива Сьюзен: Які в тебе плани і куди прямуєш маленький солоденький? Гідеон: (Усміхаючись) Я збираюся знищити родину свого найзапеклішого ворога. Лінива Сьюзен: (Зі стурбованим обличчям) Оу добре.. (Слабо) таак..
Залишення VEN незмінним	Gideon: Stanford Pines. Listen to me very closely. I have your niece and nephew. Hand over the deed to the Mystery Shack right now, or great harm will	Гідеон: Стендфорд Пайнс, слухай мене дуже уважно. У мене твої племінники. Передай мені Хижку Чудес зараз,

	befall them! (Pauses) This is Gideon, by the way. Stan:Ha ha ha! Oh yeah, this is gonna be your worst plot yet. They're fine. I saw them playin' in the yard minutes ago. Gideon:I have them in my possession! You don't believe me? I will text you a photo! Stan:"Text" me a "photo"? Now you're not even speakin' English!(ep 11)	або на них чекають торттури! (Пауза) Це Гідеон, до речі. Стен: Ха ха ха! Невже? Це,мабуть, найгірший твій задум. Вони тут. Я бачив вони граються на дворі, Гідеон: Вони в мене вдома! Ти мені не віриш? Смсну тобі фото! Стен: “Смсниш” мені “фото”? Якою мовою ти говориш?
Залишення VEN незмінним	Mabel:(Clapping) Listen up, people. Now some might say that being cursed by a blood-thirsty holiday monster is a bad thing. Grenda:I wet myself. Mabel:But that monster messed with the wrong crew. With Candy's spirit, Grenda's strength, Dipper's brains, and... Soos here, we'll get 500 pieces of candy and have fun doing it too, even if it takes all night!(ep 12)	Мейбл: (Хлопає) Увага, друзі. Бути проклятим кровожерливим монстром це дуже-дуже погано, правда? Гренда: Я упісялась. Мейбл: Але цей монстр не з тими зв'язався. З духом Кенді, силою Гренди, розумом Діппера і.. С-Сусом, ми легко зберемо 500 цукерок і розважимося теж!
Залишення VEN незмінним	Toby Determined:Hello. All except Toby:(Scream) Mabel:What a horrible mask! Toby:That's just my face. This is a mask. (Puts on monster mask) Roar! All except Toby:Oh, yeah. That's actually better (ep 12).	Рішучий Тобі: Привіт. Усі, крім Тобі (Кричать) Мейбл: ААА Яка страшна маска! Рішучий Тобі: Це моє лице. А це маска. (Надягає маску монстра) Рар! Усі, крім Тобі: О, так-так, так навіть краще.

	Mabel: Grunkle Stan, whatever happened to "please" and "thank you"? Hmm? Oh wait. Here they are! (Takes out a bag of stickers and puts two stickers that say "Please" and "Thank you" on Stan's face) Wop wop! (Chuckles) Stan:Ugh. "Please" never made me any money, kid. In fact, just saying the word is giving me a burning sensation (ep 13).	Мейбл: Дядьку Стен, ти не забув “прошу” і “дякую”? Гм? Стривай. Ось вони!(Дістає пакет із наліпками та клеїть на обличчя Стена дві наліпки з написами «Будь ласка» та «Дякую») Воп воп! Стен: “Прошу” ніколи не приносило мені грошей. Мені навіть вимовляти це слово боляче.
Залишення VEN незмінним	Stan:(Sighs) Look, you guys got a problem with how I run the Shack, take it up with the complaints department. (Holds up a trash can.) Zing! Mabel:I am going to write them such a letter! (Starts writing a letter, covering what she's writing with her arm.) (ep 13).	Стен: (зітхає) Що, вам не подобається як я веду справи? Тоді подайте на мене скаргу. (Тримає сміттєвий бак.) Дзинь! Мейбл: Гаразд, я зараз напишу її! (Починає писати листа, прикриваючи те, що пише, рукою.)
Залишення VEN незмінним	Stan:Ha! You think you know more about business than I do? You think you could wear this hat? Mabel:Yeah! 'Cause I give people respect! And glittery stickers! (Stamps a pink star sticker on her left cheek) (ep 13)	Стен: Ха! Думаєш знаєшся на бізнесі? Думаєш могла б носити цю феску? Мейбл: Так! Бо я б давала людям повагу! І блискучі наліпки!(Наклеює рожеву зірочку на її ліву щоку)
Залишення VEN незмінним	Mabel:Behold! Mystery Shack bumper stickers! You can stick 'em on your bumper, or over your husband's mouth. Am I right, ladies? She knows what I'm talking about!	Мейбл: Увага! Фірмові наліпки на бампери. Можна наліпити на бампер або чоловікові на рота. Правильно, леді? Вона знає, про що я

	Woman: Oh! You are bad! How much? (ep 13)	кажу! Жінка: Охохо! Ти погана! Скільки з мене?
1.Залишення VEN незмінним/ 2.Заміна	Stan: Ugh! This line is taking forever! Time to use my old man powers...AH! I'm having a heart attack! And the only cure is to be a contestant on... on Cash Wheel! Aaugh! Someone give me a part! I'm old! Several people go over to Stan and try to call people to help. Clipboard Man:Should we escort him off the lot? Cash Wheel Man:That man is a self-centered attention hog, with no regard for human decency. (Pause) Get him on TV!(ep 13)	Стен: Ця черга безкінечна! Час вдатися до моїх фокусів.. АХ! У мене серцевий напад! Мені допоможе тільки участь у колесі Грошей! Оо! Відведіть мене в студію! Я старий! Кілька людей підходять до Стена та намагаються покликати когось на допомогу. Чоловік з буфером обміну: Може вивести його звідси? Кеш-віл чоловік: Це старий, огидний, самозакоханий пеньок, без натяку на людську гідність. (Пауза) В студію його!
Залишення VEN незмінним	Mabel:What do we do? He's awarding himself stickers that he didn't even earn! Dipper:(opens 3) Uh, got it! When fighting a gremloblin, use water... Mabel:(Splashes a cup of water in the creature's face and he roars.) Dipper:(Turns page) ...only as a last resort as water will make him much much scarier! AH! Who writes sentences like that?! (ep 13)	Мейбл: Що нам робити? Він обліпився наліпками, які він навіть не заслужив! Діпер: Еє (Відкриває 3 книгу) Знайшов! Щоб знешкодити гремлобліна, візьміть воду.. Мейбл: (Вихлюпує склянку води в обличчя істоти, і та реве.) Діппер: (Перегортає сторінку)..тільки, як крайній захід, бо вода робить його набагато страшнішим. Хто пише

		такі тексти?!
Залишення VEN незмінним	Stan Pines: In this land of ours, there are many great pits. But none more bottomless than the bottomless pit. Which, as you can see here, is bottomless. Soos: Question. Is it bottomless? Stan: (Sighs) Kids, can one of you try explaining this to Soos? (ep 14)	Стен: Тут на нашій землі багато різних ям. Але немає глибшої за бездонну яму. Яка, як ви бачите, бездонна. Сус: Питання. Вона бездонна? Стен: (Зітхає) Діти, хтось із вас може це пояснити Сусу?
Залишення VEN незмінним	Mabel, Wendy Corduroy, and Soos: Spin the Pig! (Spin Waddles until he stops, pointing at Stan) Mabel: Hey! Grunkle Stan, ever kissed a pig before? Stan: I'm not gonna answer that question (ep 14).	Мейбл, Венді Кордурой та Сус: Свинокруг! (Крутять Воддлса, поки він не зупиниться, вказуючи на Стена) Мейбл: Гей! Дядьку Стен, цілував коли-небудь свиню? Стен: Я не буду на це відповідати.
Залишення VEN незмінним	Stan: Sorry. It's just hard to focus on what you're saying with that squeaky puberty voice you got there. Dipper: My what? Mabel: It's nothing to be ashamed of, Dipper. Your voice is (Imitating Dipper:) hillaarrious! Dipper: Are you saying my voice cracks? My voice doesn't crack! Soos: Dude, no offense, but it cracks so much we've already made a techno remix out of it (ep 14).	Стен: Вибач, важко вникнути в те, що ти кажеш, коли чуєш твій скрипучий юнацький голос. Діппер: Мій що? Мейбл: Не треба цього соромитись, Діппер. Твій голос (Імітує Діппера:) преекрасний! Діппер: У мене ламається голос? Ні, це не правда! Сус: Чувак, без образ, але ми зробили техно-ремікс з того як він ламається.

1.Залишення VEN незмінним/ 2.Розбавлення/ 3.Опущення	Mermando: How long have you been... underwater? Mabel: That doesn't matter! (Coughs up a band-aid) So, hey! My name's Mabel. Mermando: (In Spanish) Hola. Mabel: Whoa! Are you Australian? Mermando: (Laughs) I am charmed by your sense of humor. And your bold lack of water-wings! (ep 15)	Мермандо: Як довго ти була.. під водою? Мейбл: Немає значення! (Кашляє пластир). Привіт, мене звуть Мейбл. Мермандо: (Іспанською) Ола. Мейбл: Ухти! Ти австралієць? Мермандо: (Сміється) <u>У тебе прекрасне почуття гумору і ти дуже добре плаваєш!</u> 2,3
Залишення VEN незмінним	Mabel: (Thinking) This is it, Mabel. First kiss moment, here we come! Just go for it! (Tries to kiss) Mermando: What are you doing with your mouth? Mabel: Me? Nothing. This? I was eating some sour candy. So my lips were doing that, 'cause the candy was so sour. Mermando: (Pause) Can I have some candy? Mabel: (Pause) No (ep 15).	Мейбл: (Думаючи) Ось воно, Мейбл. Перший поцілунок, уперед! Не вагайся! (Намагається поцілувати) Мермандо: Що ти робиш губами? Мейбл: Я? Нічого. Я з'їла кислу цукерку. Я роблю так губами, бо цукерка кислюча. Мермандо: (Пауза) А можна мені цукерку? Мейбл: (Пауза) Ні
Залишення VEN незмінним	Mermando: Mabel, I have never met anyone like you. Mabel: Same here. Except for a zombie, a gnome, and a couple of cute vampires. Dipper: I don't remember the vampires. Mabel: I don't tell you everything (ep 15).	Мермандо: Мейбл, я ніколи не зустрічав таких, як ти. Мейбл: Я теж. Хіба що зомбі, гнома і кількох вампірів. Діппер: Я не пригадую вампірів. Мейбл: Я не все тобі розкажую

Залишення VEN незмінним	Mabel: Hey, brother! Want any of this leftover pizza? It's got glitter on it! Dipper: Mabel, last night an owl tried to eat my tongue. Mabel: Ha ha! That's great!(ep 16)	Мейбл: Привіт, брате! Хочеш піцу? Тут лишилася. Ми її прикрасили! Діппер: Мейбл, вночі сова ледь язика мені не вирвала. Мейбл: Ха-ха! Чудово!
Залишення VEN незмінним	(Dipper and Mabel are quarreling) Dipper: Well, at least my braces don't whistle when I breathe. Mabel: At least I wash my clothes once in a while. (Picks up a pair of underwear with the fun stick) Dipper: Washing clothes is a waste of time, I'm a busy guy!(ep 16)	(Діппер і Мейбл сваряться) Діппер: Принаймні, коли я дихаю, мої брекети не свистять. Мейбл: Принаймні, я іноді перу свій одяг (Підбирає спідню білизну за допомогою смішної палички) Діппер: Прати одяг-гаяти час. Я дуже зайнятий!
Залишення VEN незмінним	Stan: Ah, you're at that creepy age where you spy on girls, huh? Guess it's time you and me had a man to man talk. About the birds and the bees, you know? Mabel: (Frowns) Cuts to Stan putting a book called Why Am I Sweaty? on his desk Mabel: I—I should really be goin— Stan: No way out of it! (Pulls Mabel on his lap and opens the book) Look. It all begins with this little fella. The pituitary gland. He may be little, but he has BIG PLANS (ep 16).	Стен: Аа, ти в тому віці, коли хлопці підглядають за дівчатами? Значить прийшов час з цього приводу провести чоловічу розмову, добре? Мейбл: (хмуриться) Я-а-а-е. Мені час іти- Стен: Навіть не думай! (Всаджує Мейбл собі на коліна та відкриває книгу) Слухай. Все починається з цієї маленької залози. Гіпофіза. Вона хоч і маленька та в неї ВЕЛИКІ ПЛАНИ.
Залишення VEN	Soos: I'm a pig! Oink oink,	Сус: Я свиня! Рох рох,

незмінним	right? Old Man McGucket:Free meal... (Pulls a knife and a fork out of his beard) Soos:No! Don't eat me! I'm a man trapped in a pig's body! Old Man McGucket: That's what they all say... (ep 16)	так? МакГакет: Їжаа..(Витягує з бородини ніж і виделку) Сус: Ні! Не їж мене! Я людина в тілі поросяти! МакГакет: Вони всі так кажуть..
1.Залишення VEN незмінним/ 2.Заміна/ компенсація виду	Robbie:What's up, junior? What are you doing? Trying to come up with an equation to make girls like you? (laughs) Wendy:(enters) Ready to go to Lookout Point? Robbie:Am I! Later, dorks. Catch ya on the rewind. (chuckles) I made that up. Robbie and Wendy leave. Stan:(shakes his fist) I'll rewind your face!(ep 17)	Робі: Привіт, шмаркач. Що робиш? Намагаєшся придумати як закохати в себе дівчат?(сміється) Венді: (заходить) Готовий йти в спостережний? Робі: Авжеж! Бувай, коротун. <u>Побачимось на зворотному</u> хе-хе. 2 Я придумав Стен:(трусить кулаком) Я тобі дам на зворотному!
Залишення VEN незмінним	Dipper:Wendy!? Stop! Robbie's been lying to you! Wendy:Dipper? Robbie:Kid? Mr. Pines? Stan:That's Mr. Pines to you! Robbie: What? That's what I just said... (ep 17)	Діппер: Венді!?Стій! Робі тобі брехав! Венді: Діппер? Робі: Малий? Містер Пайнс? Стен: Для тебе я містер пайнс! Робі: Що? Я так і сказав..
Залишення VEN незмінним	Mabel:Guys, we're going in. Old Man McGucket:Need someone to tag along and tell weird personal stories? Stan:No thanks. (Cut to everyone, including Old Man McGucket, climbing down a rope into the depths of	Мейбл: Народ, ми спускаємось. МакГакет: Я можу піти з вами і розказувати дивні історії. Стен: Ні дякую. (Перехід до всіх, включаючи Старого

	the mine) McGucket: So there I am, fighting a raccoon for the same piece of meat, when our mouths get close and we kiss accidentally! Stan: (sighs) You can't take a hint, can you? McGucket: Nope! (ep 18)	МакГакета, який спускається по мотузці в глибини шахти) МакГакет: Отже, я б'юся з єнотою за шматок м'яса, наші губи зближуються і ми раптом цілуємося! Стен: Натяків ти не розумієш? МакГакет: Ні!
Залишення VEN незмінним	Stan: Or, you know, we could just call it a day, maybe hit the pool hall, or- (stops as everyone stares at him) Yeah! Let's go... save Woggles! Mabel: Waddles. Stan: Him too (ep 18).	Стен: Або ми могли б перепочити, або зіграти на більярді, чи.. (зупиняється, бо всі витріщаються на нього) так йдемо за Воглсом! Мейбл: Ведлсом. Стен: І за ним.
Залишення VEN незмінним	Dipper: Fine. Get ready, guys. We're about to journey into the most horrifying, disturbing place any of us have ever been: our uncle's mind. Lightning flashes and dramatic music plays. Soos: You think I can take these Burrito Bites into Stan's brain? Thumbs up? Thumbs down? (Pauses; laughs) You know what, I'm just gonna bring 'em (ep 19).	Діппер: Добре. Готуйтеся. На нас чекає подорож у найбільш небезпечне і огидне місце в світі- мозок дядька Стена. Спалахи блискавок та грає драматична музика. Стен: А можна мені взяти чіпси у мозок Стена? Палець вгору? Палець вниз? (Пауза; сміється) Ге-ге, добре візьму з собою.
Залишення VEN незмінним	Stan: Sir, would you like to buy a Stan-Vac vacuum? Stan-Vac: It sucks more than anything. (Door shuts in front of him) Gotta work on that (ep 19).	Стен: Сер, я пропоную купити вам наш пилосос. Пилосос: смоче все що забажаєте! (Двері зачиняються перед ним)

		Треба потренуватись
--	--	---------------------

ДОДАТОК Б

СТРАТЕГІЇ ПЕРЕКЛАДУ ГРИ СЛІВ

Стратегія	Оригінал	Переклад
Опущення	Stan: Hey! (Pulls his boat up to theirs) Wanna hear a joke? Here goes. My ex-wife still misses me...but her aim is gettin' better! (ep 2)	Стен: Гей! (Підпливає на човні до них) Хочете анекдот? То слухайте. Яку жінку люблять найбільше? Ту з якою розлучилися. Розумієте? Це смішно бо шлюб жахлива штука!
Опущення	Gideon:(Puts Dipper, Mabel, and Soos in a glass jar and shakes them) Tell me where Stan is! Soos: Never! You'll never find Stan... on the second door to the left down the hall. Uh wait, why did I say that? Gideon: (Puts jar in his suit jacket) Stanford, I'm coming for ya! Dipper, Mabel, and Soos (Try to break out of the jar) Soos: I guess I kinda Soos'd that one up, didn't I?(ep 11)	Гідеон: (Садить Діппера, Мейбл і Суса в скляну банку і трусить ними) Скажи мені, де Стен! Сус: Ніколи! Ти ніколи його не знайдеш... другі двері ліворуч від вітальні. Ой, чому я це сказав? Гідеон: (Ховає банку в піджак) Стендфорд, я йду за тобою! Діппер, Мейбл і Сус: (Намагаються вибратися з банки) Сус: Здається, я все зіпсував.
Опущення	Dipper: (Takes out his fake wolf teeth) Grunkle Stan, this is demeaning. Stan: What? I don't know	Діппер: (Виймає фальшиві вовчі зуби) Дядьку Стен, це принизливо.

	"de-meaning" of that word! (ep 13)	Стен: Що? Я не знаю, що означає це слово!
Опущення	Stan: And remember, folks! We put the "fun" in "no refunds!" (Walking back into the Shack) Ha ha. Suckers (ep 13).	Стен: І пам'ятайте: за задоволення треба платити! (Заходить назад у Хижу) Ха-ха. Недоумки.
Опущення	Dipper:(Sighs) Ugh! Even my sigh sounds weird. Old Man McGucket (Pops out of a hole) Hello there! Dipper: (Screams) McGucket: I couldn't help but overhear yer sitchy-ation! Old Man McGucket! (spits on his hand) Part-time inventor! (ep 14)	Діппер: (Зітхає) Агх! Я навіть зітхаю дивно. Старий МакГакет: (Вискакує з ями) Привіт, малий! Діппер: (Кричить) МакГакет: Я випадково почув про твою ситуацію! Старий МакГакет! (Плює собі на руку) Винахідник на півставки!
Опущення	Gideon: (Looks at the towel clearly saying, "Property of Stan") Oh my, was this your chair? I had no idea. (Whispers) Yes, I did, Stan. I knew. Mm! Ooh! Stan: Move it, you little troll! Gideon: First come, first serve! (Giggles and rolls around on the chair) Stan: I'll first serve YOU!! (ep 15)	Гідеон: (Дивиться на рушник, де чітко написано "Власність Стена") О ні, це твій шезлонг? А я й не знав. (Шепоче) Так, я знав, Стен, я знав. Стен: Посунься, карлику! Гідеон: Я перший влігся! Стен: Я ТОБІ ВЛЯЖУСЯ!!
Опущення	Mabel: Should I go with lip balm or lip salve? Grenda:(Putting on make-up) Go wild! Tonight's our night! (ep 17)	Мейбл: Що краще: блиск для губ чи бальзам? Гренда: (Фарбується) Щось яскраве! Сьогодні наш вечір!
Опущення	Dipper: So, wait... you	Діппер: Стривай, ти

	actually believe my theory? Stan: You're darn right I do. And we're gonna get to the bottom of it. Dipper smiles, encouraged. Stan: Right after I get to the bottom of this brown meat (ep 17).	справді віриш у мою теорію? Стен: Певна річ, що вірю. І ми докопаємось до суті. Діппер усміхається, підбадьорений. Стен: ...одразу після того, як я з'їм цю тушонку.
Опущення	(Doorbell rings) Dipper: Who's that? Mabel: Well, time to spill the beans. (Knocks over a can of beans on the table) Boop. Beans. This girl's got a date!(ep 1)	(Дзвінок у двері) Діппер: Хто там? Мейбл: Що ж, час розкрити таємницю. (Перекидає банку від бобів). Ой. Хвилююся. У мене побачення!
Опущення	Stan: Now you kids wash up. We got another long day of fleecing rubes tomorrow. Go, go! Cut to TV. Constable: Well, duck-tective, it seems you've really quacked the case. Duck detective: (Quacking; subtitles read:) Don't patronize me(ep 3).	Стен: Діти, вмивайтеся. Завтра знову дуритимемо цих недоумків. Так, ідіть! Перехід до телевізора. Констебль: Качтективе, здається, ви розкрили справу. Дактектив: (Крякаючі субтитри) Не ставтеся до мене поблажливо
Опущення	Stan: Listen, kid. You don't make money by giving stuff away. You're off of register duty! Mabel: But, but- Stan: No buts except yours out the door. Now shut your yap and get to work!(ep 13)	Стен: Слухай, мала. Ти так не заробиш ніяких грошей. Забирайся від каси геть! Мейбл: А-а- але Стен: Замокни інакше вижену. Краще берися за роботу!
Опущення	Dipper: Wait! Why don't I-or we come with you?	Діппер: Постривай! А можна мені- еє.. тобто

	Wendy: Ooh... I don't know. My friends are pretty intense. How old did you guys say you are? Dipper: We're thirteen! So, technically a teen. Wendy: All right. I like your moxie, kid! Let me get my stuff. (Leaves) Mabel: Since when are we thirteen? Is this a leap year? (ep 5)	нам піти з тобою? Венді: Хмм, я не знаю. Мої друзі дуже серйозні. Скільки ви казали вам років? Діппер: Нам 13. Технічно ми підлітки. Венді: Гаразд. Мені подобається твій запал! Я піду по свої речі. (Йде) Мейбл: Відколи це нам 13? Це високосний рік?
Гра слів → Ідентична гра слів	Dipper: Aren't you supposed to be doing lookout? Mabel: Look out! (Throws a volley ball at Dipper, hitting him on the arm) Dipper: (Holds arm and shivers) Mabel: Heh, heh. But seriously, I'm on it (ep 2).	Діппер: Хіба ти не повинна була пильнувати? Мейбл: Пильнуй! (Кидає волейбольний м'яч у Діппера, влучаючи йому в руку) Діппер: (Тримається за руку і труситься) Ау! Мейбл: Хе-хе. Спокійно, я пильную.
Гра слів → Ідентична гра слів	Stan: You do split plates, right? Lazy Susan: Maybe... (Makes her lazy eye wink) Wink! Stan: Great! We'll all split a one-fourth of the number seven, plus a free salad dressing for the lady, (As Mabel removes the spoon) and a small plate of ketchup for the boy. Lazy Susan: (Writes it down and walks off) Mabel: But Grunkle Stan, I want pancakes! Stan: With the fancy flour they use these days? What	Стен: Ти ж ділиш страви? Лінива Сьюзен: можливо ... (Моргає лінивим оком) Морг! Стен: Чудово! Тоді ми візьмемо чверть страви номер 7, безплатної салатної заправки для дами і трохи кетчупа для хлопчика. Лінива Сьюзен: (Записує і йде) Мейбл: Але дядьку Стен, я хочу оладки! Стен: З цього новомодного борошна? Я ж не мішок з грішми!

	am I, made of money? (A piece of money shows out of Stan's sleeve) Tap tap. (Taps it back in the sleeve) (ep 6).	(З рукава Стена виглядає купюра) (Заштовхує її назад у рукав)
Гра слів → Ідентична гра слів	Dipper: (Looks at the jerky) No. (Tosses it to him and the Minotaur begins eating) I can't believe it, part animal, part human. Are you some kind of Minotaur? Chutzpar: I'm a manotaur! Half man! Half...uh...half taur!(ep 6)	Діппер: (Дивиться на в'ялене м'ясо) Ні. (Кидає йому, і Мінотавр починає їсти) Неймовірно, напівтварина-напівлюдина. Ти що, якийсь мінотавр? Хутцпар: Я чолотавр! Напівчоловік! Напів...ее... напівтавр!
Гра слів → Ідентична гра слів	McGucket: Back in the olden days, pioneers drew subsistence from telling stories 'round the fire. So let's eat some books, children! Go ahead, eat the books! (Chews a book like a dog) (ep 8).	МакГакет: В старі часи засновники жилися історіями навколо вогнища. З'їмо кілька книжок, діти! Нужбо їжте книги! (Жує книгу, як собака)
Гра слів → Ідентична гра слів	Stan:(To Mabel:) So what's with the top hat? Mabel: I am a congressman. Stan:Pardon me? Mabel: You are officially pardoned (ep 8).	Стен: (до Мейбл) А це що за капелюх? Мейбл: Я конгресмен. Стен: Перепрошую? Мейбл: Я офіційно прощаю.