

ЧАСТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧЕРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Институт иностранных языков

Выпускная квалификационная работа на тему:

Переводческая проблема игры слов (каламбура) и способы передачи их с  
английского на русский язык на примере сериала “The Office”

Исполнитель:

Студентка 4-ого курса

Рыжкова А.В.

Научный руководитель:

Дашевская А.И.

Санкт-Петербург 2021

## Оглавление

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ИГРЫ СЛОВ (КАЛАМБУРА) И СПОСОБЫ ЕГО ПЕРЕВОДА.....	6
1.1. Перевод как особая форма человеческой деятельности.....	7
1.2. Переводческая проблема игры слов (каламбур).....	11
1.2.1. Определение, структура и стилистическая цель игры слов..... (каламбура).....	15
1.2.2. Классификации каламбуров.....	17
1.2.3. Особенности игры слов (каламбура).....	17
1.3. Перевод каламбуров.....	18
1.3.1 Особенности перевода игры слов.....	20
1.3.2. Сложности при переводе каламбуров.....	23
1.3.3. Основные подходы и способы передачи игры слов.....	25
ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ.....	28
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ ПЕРЕВОДА ИГРЫ СЛОВ (КАЛАМБУРА) И СПОСОБЫ ЕГО ПЕРЕВОДА НА ПРИМЕРЕ СЕРИАЛА “THE OFFICE” (“ОФИС”).....	29
2.1. Фонетический каламбур как пример передачи игры слов (каламбура).....	29
2.2 Компенсация как способ передачи игры слов (каламбура).....	31
2.3. Опущение как средство выражения игры слов (каламбура).....	33
2.4. Калькирование как приём воссоздания игры слов (каламбура).....	38
ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ.....	44
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	45
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	47

## **ВВЕДЕНИЕ**

*“Непереводимая игра слов - это расписка переводчика в собственном бессилии...”*

*Н.И. Галь*

Одной из главных и заслуживающих отдельного внимания проблем на сегодняшний день является сложность перевода игры слов. В последнее время интерес к данному вопросу в теории перевода в значительной степени возрос, и связано это с тем, что как в теоретической, так и исследовательской частях все чаще поднимается вопрос переводимости. Это актуально для перевода юмористических сериалов, являющихся особым видом текста. Вызвано это тем, что сериал, как жанр кинопроизведения, стал весьма популярным в современном мире, популярнее, чем фильмы и даже телевизионные передачи. В большинстве своём, успех имеют британские и американские сериалы, чья популярность обусловлена качеством съёмки и уровнем игры актёров. Но рассматривать мы их будем с точки зрения почвы для игры слов и различного рода каламбуров.

Стоит отметить, что игра слов, в том числе и каламбур, действительно сложно поддаётся переводу, поскольку особого подхода к решению этой проблемы как такового нет. Дело в том, что переводчик, работая с каламбурами, добивается сохранения индивидуального стиля. В связи с этим возникает множество трудностей, в частности, как же понять, какой перевод считать более удачным, а какой нет.

Данная работа посвящена изучению лингвостилистических особенностей английского каламбура и способов его воссоздания в переводе на русский язык.

Актуальность работы состоит в том, что при всём разнообразии научных трудов на тему игры слов (каламбура), по сей день данное явление считается “непереводимым”, что позволяет более детально изучить лексико-семантические правила, используемые для научного объяснения перевода каламбура с одного языка на другой. Ввиду той парадоксальной ситуации, которой характеризуется исследование каламбура в стилистике, его изучению, с одной стороны, посвящено немало работ (например, исследования А.А. Щербины, Е.П. Ходаковой и других), но с другой

стороны, каламбур как лингвистическое явление не изучен в полной мере, чтобы прийти к общему мнению по поводу смысла, а также создания механизмов каламбуров не существует. С. Влахов и С. Флорин в своих трудах указывают на то, что “трудно очертить его [каламбура] границы, указать, где рубежи между понятиями остроумия - игра слов (словесная игра, словесная шутка) - каламбур; где кончаются говорящие имена и начинается построенный на этой основе каламбур; в какой момент авторизация фразеологизма перерастает в каламбурное его обыгрывание. Ответа на эти вопросы нет” [Влахов, Флорин, 1980].

Теоретическая значимость дипломной работы заключается в том, что закономерности, выявленные в процессе исследования воссоздания каламбуров при переводе с английского на русский язык, и примененная в работе методика исследования способствуют более детальному изучению особенностей передачи сложных лингвистических явлений в рамках общей теории перевода.

Практическая ценность работы состоит в возможности применения ее положений в курсах стилистики, теории перевода, интерпретации в киноиндустрии, и, главное, в переводческой практике.

**Объект исследования:** лингвистические особенности каламбура в английском языке.

**Предмет исследования:** способы перевода каламбура с английского на русский язык.

**Цель исследования:** подробно изучить основные способы и приёмы перевода игры слов (каламбура).

Цель исследования обусловила необходимость постановки следующих **задач:**

- изучение языковых и стилистических особенностей игры слов (каламбура),
- описание лингвистических механизмов его создания,
- объяснение на этой основе его стилистического эффекта,
- установление наиболее адекватных и релевантных соответствий и вариантов передачи каламбура с английского на русский язык

**Материалом исследования** является американский сериал “The Office”, созданный на основе одноименного сериала канала BBC.

**Методы исследования.** Методика исследования, обусловленная многообразием рассматриваемых проблем, включала различные формы анализа: описательно - логический, контрастивный, а также переводческий.

Переводческий метод является комплексным диалогическим методом и состоит из сочетания лингвистических и литературоведческих методов: компаративного, типологического, трансформационного анализа, стилистического эксперимента.

За основу методологии выпускной квалификационной работы берутся работы следующих отечественных авторов: В.С. Виноградов; С.И. Влахов, С.П. Флорин, С.А. Комиссарова В.Н, А.А. Щербина, В.З. Санников, Фёдорова А.В, Ланчикова В.К. и др.

Основная цель работы и задачи, поставленные для ее достижения, обусловили структуру работы, которая состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы. Во введении обосновывается выбор темы работы, раскрывается актуальность и научная новизна работы, сформулированы цели исследования и вытекающие из них задачи, определены методы исследования. В первой главе исследования рассматриваются различные точки зрения на определение каламбура, описываются структура и основные функции каламбуров, определяется основные классификации каламбуров. Во второй главе рассматриваются основные способы перевода каламбуров, предлагается теоретическое обоснование возможных закономерностей перевода изучаемого стилистического приема, приводится анализ переводов выбранного произведения, рассматриваются сложности, связанные с передачей каламбура на русский язык, выявляются основные приемы. В заключении подводятся итоги проведенного исследования и намечены перспективы дальнейшего изучения вопроса передачи каламбуров в рамках переводоведения. В списке литературы приводятся труды отечественных авторов; словари и энциклопедии; а также другие источники, использованные в работе.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ИГРЫ СЛОВ (КАЛАМБУРА) И СПОСОБЫ ЕГО ПЕРЕВОДА

## 1.1. Перевод как особая форма человеческой деятельности

Перевод - это деятельность по интерпретации смысла текста на одном языке (исходном языке) и созданию нового, эквивалентного текста на другом языке (переводящем языке).

Изначально перевод выполнялся исключительно человеком, но были попытки автоматизировать и компьютеризировать перевод текстов на естественных языках или использовать компьютеры в качестве вспомогательных средств при переводе.

Целью перевода является построение отношений эквивалентности между исходным и переводным текстом; другими словами, оба текста несут в себе одно и то же сообщение; несмотря на самые разные препятствия, которые переводчику приходится преодолевать. Эти ограничения включают контекст, правила грамматики исходного языка, его идиомы, традиции письма и т.п.

Удачным считается тот перевод, который соответствует двум критериям:

Точность или достоверность. Характеризуется тем, насколько точно перевод передает смысл исходного текста; делает ли он это, прибавляя или вычитая что-либо из смысла, усиливая или ослабляя какие-либо элементы смысла.

· Прозрачность. Здесь речь идет о мере, в которой перевод воспринимается носителем языка не как перевод, а как оригинальный текст на переводящем языке, соответствующий грамматическим, синтаксическим и идиоматическим нормам языка.

Перевод, который соответствует первому критерию, можно назвать «верным переводом»; перевод, отвечающий второму критерию, характеризуется как идиоматический перевод.

Используемые критерии оценки достоверности перевода различаются в зависимости от тематики текста, точности содержания оригинала, типа, функции и использования текста, его литературных качеств, социального и исторического контекста.

Критерии оценки прозрачности перевода кажутся более простыми: неидиоматический перевод «режет» слух, а в процессе пословного

перевода, который осуществляют многие системы машинного перевода, часто получается явная бессмыслица.

Тем не менее, в определённых ситуациях переводчик может сознательно осуществлять буквальный перевод. К примеру, переводчики художественной литературы и религиозных текстов часто максимально придерживаются исходного текста. Для этой цели они намеренно «растягивают» границы переводящего языка, производя неидиоматический текст.

Понятия точности и прозрачности рассматриваются в современных теориях перевода по-разному. Идея о том, что приемлемый перевод должен быть таким же творческим и оригинальным, как исходный текст, доминирует в некоторых культурах.

Понятия точности и прозрачности остаются непоколебимыми на Западе. Не всегда они имеют такой статус в других культурах. Например, индийский эпос Рамаяна имеет множество версий на различных языках Индии, и истории часто сильно отличаются друг от друга.

Первое, что должен сделать переводчик, берясь за перевод - это определиться с переводческим заданием. Перед началом работы переводчик или переводческая группа должны четко понять, что именно им предстоит создать и как этот текст будет использоваться. Например, если оригинал - художественное произведение, то нужно ли создать подстрочник, который в тонкостях передаст все оттенки оригинала, но будет при этом выглядеть неуклюже, или, напротив, нужен свободный перевод, который будет звучать как самостоятельный художественный текст, пригодный для публичного исполнения со сцены?

## **1.2 Переводческая проблема игры слов (каламбур)**

### **1.2.1. Определение, структура и стилистическая цель игры слов (каламбура)**

Однозначного происхождения слова «каламбур» до конца не установлено.

Тем не менее существуют различные варианты написания *calambour*, *salembourg*. Немецкое слово *Kalauer*, также неясного происхождения, может отсылать нас к данному явлению. Существует лишь ряд исторических анекдотов, связывающих это слово либо с названием города Калемберга, либо с различными анекдотическими личностями. По истории, в Калмеберге, во времена Лютера, жил немецкий пастор Вейганд фон

Тебен, славившийся шутками. По всей вероятности, каламбур был назван по имени графа Каланбера или Калемберга (Calember) из Вестфалии, жившего при Людовике XIV в Паре либо при дворе Станислава Лещинского в Лешевилле, либо по имени аптекаря Каланбура, жившего в Париже. Существует еще предположение, что слово «каламбур» произошло от итальянского выражения «salato burlare» – шутить пером. Ф. Шаль и Литтре после него выводили слово «каламбур» из появившегося около 1500 г. сборника шуток «Der Pfaffe von Kahlenberg». В конце XVIII в. слово каламбур считалось уже словом французского языка. [Wikipedia, 26].

Термин «каламбур» близок понятию «игра слов». Игра слов, очевидно, предполагает наличие пары слов, например, омонимов, взаимодействие которых и является основой для обыгрывания. Что же касается собственно каламбура, то он может строиться не только на словах, но, например, на переосмыслении фразеологизма. По своей природе игра слов как понятие меньшего объема является видом каламбура. Исходя из этого, определение каламбура как игры слов, которое приводится, например, в «Словаре лингвистических терминов» («Каламбур (игра слов) – фигура речи, состоящая в юмористическом (пародийном) использовании разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов»), представляется не совсем точным. Отсутствие строгой и четкой характеристики каламбура, что проявляется в охвате этим названием большего или меньшего количества различных словесных единиц может быть объяснено существующим формальным фонетико-графическим подходом к этому приему. Если взглянуть на каламбур, учитывая в первую очередь семантические отношения двух его частей, то сразу можно заметить, что одна из таких частей может не присутствовать в контексте открыто, а только подразумеваться как авторский намек. Особенно это касается каламбура, построенного на двойном (прямом и переносном) осмыслении фразеологизма, когда автор или заменяет компонент фразеологизма другим словом, (например, антонимом), вводит новые слова, либо сохраняет фразеологизм в том же виде. Поэтому для понимания смысла каламбура и его правильной передачи необходимо в данном случае дополнить, реконструировать второй элемент каламбура.

Тот факт, что каламбур всегда включает в себя два компонента одного уровня, в отличие от всех других стилистических приемов, составляет специфику его языковой основы. Следует отметить, что указанные части каламбура не только противопоставляются, но и одновременно диалектически соединяются в одно целое. Единство каламбура сохраняется благодаря общему элементу двух частей данного приема.



С.И. Влахов и С.П. Флорин определяют каламбур как игру слов, построенную на столкновении привычного звучания с непривычным и неожиданным значением.

«Каламбур — это большей частью игра на несоответствии между привычным звучанием и непривычным значением» [Влахов, Флорин, 1986, с. 87].

В словаре лингвистических терминов под редакцией О.С.Ахмановой можно найти следующее определение: «Каламбур (игра слов) – фигура речи, состоящая в юмористическом (пародийном) использовании разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов» [Ахманова, 1968, с. 69].

Та же аналогия с игрой слов встречается и в словаре-справочнике лингвистических терминов под редакцией Д.Э.Розенталя: «Каламбур 8 (франц. *salambour* – игра слов) – фигура речи, состоящая в юмористическом использовании многозначности слова или звукового сходства различных слов» [Розенталь, 1976, с. 141].

Одним из противников отождествления каламбура с игрой слов или, как ее еще называют, языковой игрой является К. Фишер; в своей книге он пишет: «Каламбур – это неудачная игра слов, потому что он играет словом не как словом, а 9 как созвучием. Игра же слов переходит от созвучия слова в само слово» [Фишер, с. 345]. Он предлагает резко отграничить каламбур от игры слов.

В некоторых изданиях каламбур приравнивается к ещё одному термину – паронимазия (стилистическая фигура, заключающаяся в каламбурном сближении созвучных, но различных по смыслу слов). В том числе А.В. Филиппов называет паронимазию синонимом каламбура. [Филиппов, 2010, с. 77-143]. Однако следует отметить, что стилистический эффект, возникающий от использования паронимов, основан на употреблении слов, близких по звучанию, но не идентичных. Конечно, из всех смежных явлений паронимы теснее всего соприкасаются со смежным явлением омонимии (равно как и с омографами, как одним из частных проявлений данного явления), однако если омонимы полностью совпадают по звучанию, то паронимы – никогда. Среди общеизвестных источников каламбура выделяют омофоны и омографы (омофоны – слова, которые звучат одинаково, но пишутся по-разному и имеют разное значение, омографы – слова, которые совпадают в написании, но различаются в произношении).

Фундаментальным исследованием, посвященным языковой игре, является, пожалуй, книга В.З. Санникова "Русский язык в зеркале языковой игры". В ней автор рассматривает языковую игру как вид лингвистического эксперимента, позволяющего натолкнуть исследователя на серьезные размышления о значении и функционировании языковых единиц разных уровней, точно так же, как философа - на глубокое осмысление бездны человеческих проблем.

Исследователь В.З. Санников пишет: «Языковая игра – это некоторая неправильность (или необычность), осознаваемая и намеренно допускаемая говорящим» [Санников, 2002, с. 454]. Он отмечает, что "языковая игра, как и комическое в целом, - это отступление от нормы, нечто необычное", что именно как нечто патологическое она "ясней всего поучает норму" [Санников, С.13].

Автор также обращает внимание на то, что это отступление от нормы должно четко осознаваться и намеренно допускаться говорящим (пишущим); слушающий (читающий), в свою очередь, должен понимать, что "это нарочно так сказано", чтобы не оценить соответствующее выражение как ошибку, тем самым он принимает эту игру и пытается вскрыть глубинное намерение автора. Иначе говоря, языковая игра - это намеренное использование тропеических и фигуральных возможностей языка.

Санников приходит к определению, что каламбур - шутка, основанная на смысловом объединении в одном контексте либо 1) разных значений одного слова, либо 2) разных слов(словосочетаний), тождественных по звучанию(омонимов), либо 3) разных слов(словосочетаний)сходных по звучанию(паронимов), либо 4) псевдосинонимов, либо 5) псевдоантонимов.

В данной главе мы рассматриваем важный вопрос определения термина каламбур. Существует огромное количество определений данного понятия. Каламбур приравнивают к игре слов, остроте, языковой шутке и т.д. До сих пор данное языковое явление не имеет общепризнанного определения. Каламбур, как отдельный вид языковой игры, представляет собой серьезную проблему, требующую детального изучения с литературной, психологической и, особенно, лингвистической точек зрения, так как специфика каламбура как феномена речи и сложность его определения состоят в том, что он, не имея собственной жанровой формы, выступает как стилистическая основа соответствующих малоформатных речевых жанров: афоризмов, пословиц, загадок, анекдотов и др., т.е. часто апплицируется на более конкретные типы художественной речи для особой структурно-

семантической организации языковых единиц, позволяющей обыгрывать различные смыслы и созвучия.

В этой связи мы допускаем также предположение, что каламбур – синкретичное переходное явление, совмещающее признаки изобразительного средства (фигуры) и жанра (или под-жанра) художественной речи.

Косвенное подтверждение этой гипотезы можно найти в «Большой советской энциклопедии». В данном определении заключена совокупность всех признаков, которые позволяют более четко очертить границы исследуемого приема, кроме того в нем указывается: возможность самостоятельного и контекстного функционирования приема; комический эффект как неотъемлемую часть каламбура, отграничивающую данный прием от других видов игры слов; перечисление ведущих лексико-семантических средств создания каламбура.

Таким образом, с учетом приведенных выше фактов в качестве рабочего определения в данном исследовании может быть принято следующее: Каламбур – стилистический оборот речи или миниатюра определённого автора, основанные на комическом использовании одинакового звучания слов, имеющих разное значение, или сходно звучащих слов или групп слов, либо разных значений одного и того же слова или словосочетания.

### **1.2.2. Классификации каламбуров**

Существует несколько классификаций каламбуров, которые представлены в работах С. Влахова и С.Флорина, А.П. Сковородникова, А.М. Люксембург и Г.Ф. Рахимкуловой, Е.П. Ходаковой, В.З.Санникова, А.А. Щербины. Эти классификации отличаются только большей или меньшей детализацией в описании каламбуров. При этом авторы рассматривают разные виды каламбуров, исходя либо из их семантической стороны (каламбуры, построенные на полисемии, омонимах, омоформах), либо из их фонетической стороны (омофоны). Стоит отметить также, что цепочка каламбуров составляет в приведённых классификациях отдельный вид каламбура.

Исходя из словесной специфики каламбура, представляется целесообразной классификация разных видов каламбура на основе единства структуры, семантики, фонетики и графики двух его частей. Итак, рассмотрим классификации различных исследователей, занимавшихся данным вопросом.

Немецкий языковед Л. Райнерс различает четыре формы каламбура (примеры к ним приводим из русской речи):

- 1) игра слов, возникшая из-за двусмысленности звучания одного слова (Шел дождь и два студента. Один в пальто, другой в университет);
- 2) игра слов, возникшая вследствие созвучия двух слов (В труде и спорте за рекорды спорьте!);
- 3) игра слов, построенная на их преобразовании, вследствие которого часть одного слова становится сходной с частью другого (с прихватизация, изюмительный кекс, свинкерс – сало в шоколаде);
- 4) игра слов, создаваемая последствием перевёртывания предложения: Аргентина манит негра (М. Булгаков) [

Предложенная классификация каламбура учитывает формальные признаки построения каламбура и близки имеющимся классификациям, в частности, классификации, предлагаемой А.А. Щербиной. Распространяя классификацию каламбура Л. Райнерс, А.А. Щербина предлагает следующую схему классификации семантико-звуковых основ каламбура в русском языке:

- 1) многозначность слова (включая переносные значения);
- 2) омонимия;
- 3) смежные общеязыковые и контекстуальные явления (созвучие и контаминация, мнимая этимология, разрушение фразеологии) [Щербина, 1958,с.14].

А.П. Сковородников выделяет типы каламбуров в соответствии с «базовым» лексическим явлением:

- полисемические: Если история повторяется, значит, у неё склероз;
- омонимические: Народ был, народ есть, народ будет есть;
- антонимические, основанные на сопоставлении или противопоставлении псевдоантонимов (слов из разных антонимических пар): Поклон сужает кругозор, но расширяет перспективы;
- паронимические: Это не взятка, а законное, так сказать, взятие...(А.П. Чехов); В спорах вырождается истина. К этому же типу А.П. Сковородников относит лексемы, сближаемые "на основе «авторских этимологий", когда словам, не связанным общностью происхождения, как бы приписывается генетическое родство» Ср.: Отчая станешь отчаянным;

Пожуём –увидим (ср.: поживём – увидим) и т.п. [Сковородников, 2004 с. 234].

Добавив к названным синонимические (по определению В.З. Санникова, псевдосинонимию и псевдоантонимию), получаем девять возможных типов каламбура:

- 1) полисемические;
- 2) собственно омонимические;
- 3) омофонические;
- 4) омоформические;
- 5) омографические;
- 6) паронимические;
- 7) парониматические;
- 8) синонимические;
- 9) антонимические [Санников,1997, с. 495].

А.М. Люксембург и Г.Ф. Рахимкулова предлагают собственную, более детальную систему типов каламбуробразования:

1. За счет созвучий слов и словосочетаний, в том числе: а) обыгрывание случайных созвучий; б) каламбурная омонимия; в) искусственное создание омонимии; г) каламбурные рифмы;
2. Графические каламбуры, обыгрывающие частичное сходство графики слов. Псевдоопечатки;
3. За счет многозначности слова или разошедшихся значений однокоренных слов;
4. Каламбурная антонимия и синонимия;
5. Каламбурные трансформации фразеологизмов, в том числе:
  - а) двойное прочтение устойчивых сочетаний;
  - б) трансформация устойчивых оборотов;
  - в) повторение в узком контексте одного из элементов клише в его прямом значении;
  - г) сближение фразеологизмов;

6. Обыгрывание окказиональных каламбурных неологизмов:
  - а) построенных посредством контаминации (сближения. – Р. М.);
7. Каламбурное разложение слова на составляющие;
8. «Встроенные» каламбуры;
9. Метафорические каламбуры;
10. Неверная этимология;
11. Анаграмматические каламбуры;
12. Параграммы, или спунеризмы;
13. Хиастические каламбуры;
14. Зевгматические каламбуры;
15. Структурные каламбурные ряды;
16. «Переводческие» каламбуры [Люксембург, Рахимкулова, 1996, с. 169–170].

В.З. Санников, однако, считает, что поскольку ядром каламбура является смысловая связь между обыгрываемыми словами, то, кроме формальной, следует выделить также семантическую классификацию каламбура. В основу данной классификации ложится характер семантических связей между обыгрываемыми словами. С точной определенностью он выделяет три семантических типа каламбуров:

- 1) «соседи»
- 2) «маска»
- 3) «семья»

1) «соседи» (характерное для ранней стадии развития каламбура простое суммирование смыслов различных слов): На пикнике, под сенью ели/ Мы пили более, чем ели. / И, зная толк в вине и эле, / Домой вернулись еле-еле (Д. Минаев);

2) «маска» (резкое столкновение обыгрываемых слов: первоначальное понимание внезапно заменяется другим): Он любил и страдал. Он любил деньги и страдал от их недостатка (И. Ильф, Е. Петров «Двенадцать стульев»); В.З. Санников делит эту группу на два подтипа:

– «обманутое ожидание» именно по этому типу строится большинство каламбуров-масок. Слово «прикидывается» одним, а оказывается чем-то другим, слушатель заманивается на проторенный, но ложный путь: «Не видите – я занят», – надменно произнёс туалет. (А. Кнышев)

– «комический шок»: отношения между частями- прямо противоположны описанным выше: явление внешне удивительное оказывается естественным и 25 понятным. Для каламбура – маски комический шок менее характерен, чем обманутое ожидание, но все-таки он иногда используется и здесь. «– недвижимое имущество его: никто не берёт их в руки и не двигает с полки в книжных магазинах» (из книги «Русский литературный анекдот»);

3) «семья» (совмещение признаков двух предыдущих групп: как в «маске», обыгрываемые слова резко сталкиваются друг с другом, однако в этом столкновении нет победителя, второе значение не отменяет первое, и это роднит данный тип с типом «соседи»): И в нелётную погоду можно вылететь со службы (Эмиль Кроткий).

Влахов, Флорин приводят классификацию каламбура по функционированию в тексте [Влахов, Флорин, 1986,с. 294]. По мнению этих авторов, каламбур может быть:

а) оборотом речи, т.е. элементом данного текста. Здесь он является частью целого, тесно связан с контекстом и зависит от него, что, с одной стороны, затрудняет перевод, а с другой, является основой для нахождения наиболее удачного решения;

б) самостоятельным произведением, миниатюрой, родственной эпиграмме. Каламбур-миниатюра переводится как законченное целое, без учета иных соображений, что, возможно, предоставляет переводчику больше свободы в подборе средств;

в) Игра слов используется ещё в качестве заголовков (в особенности газетных заметок, фельетонов, юмористических рассказов). В каламбуре-заголовке, как в фокусе, собрано все идейное содержание данного произведения, выражен максимально точный замысел автора, а это, за отсутствием узкого контекста, чрезвычайно трудно передать при переводе.

В теоретических работах встречаются разные классификации каламбуров, а их перевод рассматривается на трех уровнях: фонетическом, лексическом и фразеологическом.

Фонетические каламбуры возникают на основе фоносемантических ассоциаций, связанных с актуализацией звукоизобразительных свойств

слова. «Фоносемантический ореол присущ, в частности, звукоподражательным наименованиям, а также словам, фонетическая структура которых окрашена идиоэтническими коннотациями (национально специфической звуковой символикой). Так, в самом звучании слов "дылда", "балда" для русского человека сосредоточена негативная эмоциональная окраска. Звукоподражательный и звукосимволический аспекты восприятия можно отнести к разряду внутрисловных фоносемантических ассоциаций, определяемых непосредственной направленностью фонетической структуры слова на обозначение "свойств" денотата. Такие ассоциации "обусловлены генетически: они возникают на основе звукоподражательного принципа номинации и /или в результате использования (выбора) экспрессивно окрашенных средств фонетического уровня языка (особенностей звуковой комбинаторики)"» [Гридина, 1998, с 238]. Внутрисловные фоносемантические ассоциации могут использоваться в коммуникативном акте как средства оптимизации речевого воздействия.

Н.С. Трифонова, автор статьи «Опыт построения классификации каламбуров», говорит о том, что фонетические каламбуры имеют место, когда происходит совпадение звуковых составов слов. Чистые фонетические каламбуры встречаются достаточно редко, обычно сходство фонетического звучания сопровождается другими способами образования:

а) омофония происходит только в звуковом произношении, а не на письме: cherry pizza – черепица; не видно ни cgi;

б) сходство фонетического состава: Вискас с содовой; Оле-Лукойл; [Трифонова, 2003, с. 66 ]

Для фонетического уровня характерно преобладание звуковой части над смысловой настолько, что становится сомнительным отнесение оборота к категории каламбура. В связи с этим С. Влахов и С. Флорин предпочитают говорить о переводе каламбуров только двух типов: лексических и фразеологических.

В составе группы лексических каламбуров рассматриваются единицы, построенные на основных лексических категориях: обыгрывание многозначных слов, омонимов, антонимов, каламбуры, построенные на частях слов. Лексический каламбур может быть осложнен введением авторского неологизма - действительно нового слова, либо окказионализма, подходящего и употребленного только в данном случае, или же приданием нового значения существующему слову на основе лишь близости созвучий.



На многозначности слова строятся, может быть, наиболее типичные из лексических каламбуров. Основой для игры нередко бывают не многозначные слова в прямом смысле, а единицы, содержащие один и тот же корень.

Об омонимичном каламбуре (в отличие от игры на многозначности) будем говорить в тех случаях, когда не существует (или оборвана) семантическая связь между значениями, связь, которую автор теми или иными средствами намеренно создает (или восстанавливает) для данного текста. Корневая игра предполагает так же в качестве основы омонимию или многозначность в рамках двух (или более) корневых морфем: умный – безумный, мороз – сморозить, мудрый – мудрить.

Каламбуры, построенные на этимологии, также предполагают наличие в них многозначности или омонимии. Однако большей частью речь идет о ложной, мнимой, детской или народной этимологии типа “медведь – ведает, где мед”, “поликлиника – полуклиника”, “микроскоп – мелкоскоп”. Иронический эффект может возникнуть в результате контаминации частей двух разных слов. В комедии «Как важно быть серьезным» О. Уайльд создает существительное «womanthrope» – «женоненавистник». «Womanthrope» возникает в духе народной этимологии по аналогии со словом «misanthrope» – человеконенавистник. Окказионализм разрешает коммуникативную задачу. Более того, слово, созданное по случаю для придания большей экспрессивности речевому контексту, способно выявить скрытые в языке потенциальные возможности, в силу ряда причин не реализованные в узусе.

Нередко каламбуры строят на “частях слов”, точнее – на осмыслении немотивированно расчлененных, “состыкованных” или измененных слов. Лексическая единица расщепляется (без учета ее морфологической структуры) и “щепки” осмысляются на подобие шарад; или в слово вклиниваются слоги или буквы (также морфологически не мотивированно) с тем, чтобы придать ему новое значение, не лишив первоначального; или лексема видоизменяется при помощи неприсущих ей суффиксов или иными средствами, чтобы придать ей значение, присущее другим словам и т.п. Таким образом строго в каламбурных целях создаются своеобразные “неологизмы”, нередко обремененные ассоциациями и намеками. Примером могут послужить следующие фразы: Лето припасиха, а зима подбериха

Лето собироха, а зима поедоха

На основе антонимии, обычно в сочетании с омонимическими элементами и семантическими сдвигами, многие авторы строят весьма удачные каламбуры. В прочем, одной антонимии для каламбура обычно недостаточно. Наблюдения показали, что требуются и некоторые дополнительные элементы: игра на многозначности, “звуковые эффекты”, чередование или смешивание стилей и т.п. Приведем собственный пример: Где начало того конца, которым оканчивается начало?

К лексическим также относятся и каламбуры, построенные на особых лексических единицах, таких как термины, имена собственные и аббревиатуры.

### 1.2.3. Особенности передачи игры слов

Основными критериями оценки качества перевода считаются понятия эквивалентности и адекватности. Несмотря на то, что эти понятия являются основополагающими в науке о переводе, мы можем обнаружить различные подходы к их определению и соотношению. Рассмотрим несколько точек зрения относительно данного вопроса.

А. В. Федоров определяет адекватность или полноценность перевода как «исчерпывающую передачу смыслового содержания подлинника и полноценное функционально-стилистическое соответствие ему» [33, с. 127]. Он считает, что в полноценном переводе необязательно соблюдение словесной близости текста оригинала и перевода. Более важным является сохранение смысловой и художественной ценности подлинника, даже если использованные в переводе языковые средства не совпадают с оригиналом.

Р. К. Миньяр-Белоручев также называет адекватный перевод полноценным. Согласно его мнению, адекватным переводом является такой перевод, который воссоздает единство формы и содержания оригинала средствами другого языка [24]. Он указывает на то, что адекватный перевод – это цель художественного перевода.

В. С. Виноградов ставит знак равенства между понятиями «эквивалентности» и «адекватность». Под эквивалентностью (адекватностью) он понимает в наибольшей степени полное и идентичное сохранение в переводе 18 жанровых особенностей оригинального текста, а также содержащейся в нем информации [4, с. 6].

В толковом переводческом словаре Л. Л. Нелюбина адекватность определяется как соотношение исходного и конечного текстов, при котором

учитывается цель перевода [25, с.13]. Там же мы можем обнаружить определение эквивалентности: «Эквивалентность перевода – максимальная идентичность всех уровней содержания текстов оригинала и перевода» [25, с. 254].

И. С. Алексеева также разграничивает эти понятия. Согласно ее мнению эквивалентностью считается мера соответствия перевода оригиналу, вне зависимости от цели перевода, а адекватность представляет собой соответствие переведенного текста цели перевода [1, с.128].

Интересной точки зрения относительно понятия «эквивалентность» придерживается Ю. Найда. В отличие от остальных исследователей, он выделяет два вида эквивалентности в переводе: формальную и динамическую (функциональную). Формальная эквивалентность ориентирована на максимально точное воспроизведение плана содержания и структуры оригинала.

Зачастую в связи с этим может искажаться смысл исходного текста. Динамическая эквивалентность в свою очередь направлена на то, чтобы реакция получателей перевода была идентичной реакции получателей оригинала [3]. Как мы видим понятие динамической (формальной) эквивалентности по своей сути является адекватностью. Рассмотрев данные определения, мы можем прийти к выводу, что адекватность направлена на цель перевода, в то время как эквивалентность стремится к идентичности содержания текстов оригинала и перевода.

Что касается соотношения рассмотренных выше понятий, то, на наш взгляд, В. В. Сдобников предлагает исчерпывающую характеристику. Он указывает на четыре возможных случая.

В первом случае В. В. Сдобников рассматривает вариант наиболее качественного перевода, который эквивалентен на уровне отдельных текстовых 19 сегментов и адекватен в целом. Примером такого перевода может служить перевод текстов узкой направленности или специальных текстов.

Ко второму случаю относятся адекватные, но не эквивалентные переводы. Примером такого перевода является перевод художественных текстов, в частности поэзии, где для передачи коммуникативной установки автора оригинального текста приходится жертвовать его формой. Несмотря на нарушение эквивалентности, такой перевод относится к качественно выполненным, поскольку он учитывает нормы адекватности.

Третий случай затрагивает эквивалентные, но не адекватные переводы. Это не может считаться качественным переводом, так как переводчик не раскрывает намерений автора и стремится только к точному переводу. Четвертый случай также считается примером неудачного перевода, поскольку он касается либо языковой некомпетентности переводчика, либо незнания предмета перевода. Речь идет о неэквивалентном и не адекватном переводе [30, с. 213].

На основании данного соотношения понятий «эквивалентность» и «адекватность» мы можем прийти к выводу, что обязательным критерием качественного перевода является адекватность. Тем не менее, существуют другие точки зрения. В частности, В. Н. Комиссаров полагает, что только эквивалентный перевод может считаться правильным [20, с. 117]. Несмотря на это, в рамках данного исследования мы поддерживаем точку зрения исследователей, считающих адекватность доминирующим показателем хорошо выполненного перевода.

Стоит отметить, что соотношение понятий «адекватный перевод» и «эквивалентный перевод» имеет огромное значение при передаче игры слов, т.к. очень важно передавать авторский замысел с минимальными потерями.

### 1.3 Перевод каламбуров

Передача игры слов является довольно узким аспектом в науки о переводе. Тем не менее, многие исследователи уделяют внимание данной 20 проблеме в своих работах. В частности, С. И. Влахов и С. П. Флорин полагают, что, прежде всего, при переводе игры слов перед переводчиком стоит выбор: отказаться от игры слов и буквально передать содержание оригинала или же сконцентрироваться на игре слов и сохранить ее за счет создания нового образа при переводе [5, с. 290].

Л. С. Бархударов считает, что передача игры слов – сложная и не всегда выполнимая задача для переводчика. Он указывает на то, что зачастую при переводе приходится делать сноски с пояснением «непереводимая игра слов». При этом он не отрицает возможности удачного решения данной проблемы [2, с. 137].

Н. Галь также признает сложность адекватной передачи игры слов, однако придерживается противоположной точки зрения относительно сносок: согласно ее мнению, самым худшим переводческим решением про передаче игры слов является сноска с вышеупомянутым пояснением. Она считает, что в подобных случаях поиск замен необходим, поскольку сноски

являются лишь оправданием и «распиской переводчика в собственном бессилии» [6, с. 90].

В. С. Виноградов отмечает, что исследование игры слов как переводческой проблемы значительно улучшило мастерство переводчиков, о чем свидетельствует уменьшившееся количество сносок и более частое появление каламбуров в тексте перевода [4, с. 104]. Отметим также, что некоторые лингвисты негативно воспринимают сноски при передаче игры слов, т.к. они нарушают целостность текста.

Многие исследователи сходятся во мнении, что при передаче игры слов переводчик должен достичь аналогичный оригинальному тексту коммуникативный эффект, используя при этом другие языковые средства. Так, С. И. Влахов и С. П. Флорин указывают то, что в случаях игры слов редко удается сохранить форму при переводе содержания [5, с. 290]. Таким образом, перевод игры слов представляет собой творческий процесс, направленный на получение адекватного перевода.

Отметим, что перед переводчиком стоит задача выполнить такой перевод, чтобы основанная на каламбуре англоязычная шутка была понятна русскоязычному получателю. Игра слов может содержать информацию о стране и ее художественной культуре, поэтому для удачной передачи каламбура от переводчика требуется безупречное владение языками оригинала перевода, знание различных культурных особенностей и, безусловно, хорошее чувство юмора и находчивость. Тем не менее существуют определенные ограничения, в частности, при переводе реплик персонажей телесериалов и кинофильмов, где невозможно дать описательный перевод или сноску ввиду временных рамок: длина реплики персонажа на языке перевода должна соответствовать варианту на языке оригинала.

Итак, мы пришли к выводу о том, что игра слов переводима, несмотря на ряд трудностей. В связи с этим закономерно возникает вопрос: какие же существуют способы перевода игры слов? В настоящее время предлагается множество классификаций, пытающихся систематизировать различные способы передачи каламбуров. Существует множество точек зрения относительно того, что следует рассматривать в качестве основы для выделения тех или иных способов передачи игры слов. Перейдем к рассмотрению некоторых классификаций.

Например, А. П. Ерошин предлагает классификацию, в основу которой положено соответствие нормам адекватности. Данная классификация

включает в себя не только адекватную передачу каламбуров, но и неудачные переводческие решения. Он делит все возможные случаи перевода игры слов на три большие группы:

1) адекватная передача:

а) идентичный образ;

б) замена образа с сохранением игры слов; в) частичная компенсация;

2) неадекватная передача:

а) буквальный перевод с опущением игры слов;

б) буквальный перевод с искажением смысла; в) замена образа с утратой игры слов;

3) особые случаи передачи игры слов [12, с. 20].

Прежде всего рассмотрим случаи адекватной передачи игры слов. Подбор идентичного образа используется тогда, когда основание каламбура в языке оригинала имеет полный эквивалент в языке перевода. Отметим, что такой прием применяется нечасто при передаче игры слов. Это объясняется разницей внутрилингвистических отношений между словами в языке перевода и в языке оригинала. Иногда к этой группе можно отнести буквальный перевод, однако это распространяется только на те случаи, где слово-основа каламбура многозначно и в языке оригинала, и в языке перевода, а также имеет одно и то же значение в обоих языках. Учитывая такие строгие рамки, мы можем утверждать, что удачный буквальный перевод игры слов встречается крайне редко.

Согласно классификации А. П. Ерошина, вторым способом адекватной передачи игры слов является замена образа с сохранением игры слов [12, с. 65]. Данный прием предполагает творческий подход к переводу, т. к. требует от переводчика подбора нового эквивалента в языке перевода для того, чтобы сохранить коммуникативный эффект, который задумывался автором оригинального текста. Именно поэтому использование данного приема считается оправданным.

Третий способ адекватного перевода игры слов – частичная компенсация игры слов – основывается на некоторой корректировке текста перевода для того, чтобы адекватно воспроизвести игру слов в переводе. Этот способ передачи каламбуров занимает промежуточное положение между двумя рассмотренными выше приемами. В отличие от буквального перевода, он

предполагает изменения, но не настолько значительные, как при замене образа.

Данный прием уместен в тех случаях, когда переводу необходимо быть фактически и стилистически близким к оригиналу.

Перейдем к рассмотрению неадекватной передачи игры слов. Первым случаем является буквальный перевод с опущением игры слов. Здесь осуществляется буквальный перевод, при котором теряется игра слов. Ерошин утверждает, что в таком переводе больше искажается стиль, а не смысл, поскольку первоначальные идеи автора предоставляются в тексте перевода в упрощенном виде [12, с. 44].

Отметим, что это оказывает влияние на восприятие произведения получателем. В некоторых случаях переводчик может не заметить игру слов, в результате чего текст перевода лишается средств выразительности оригинала. Иногда переводчику удается передать только одно из значений, скрывающихся в игре слов оригинального текста.

Вторым случаем неадекватной передачи каламбура считается буквальный перевод с искажением смысла. В отличие от предыдущего случая, данный способ перевода не только вредит стилю, но и полностью искажает смысл исходного высказывания, порой вызывая у получателя перевода лишь замешательство. А. П. Ерошин также упоминает случаи, в которых переводчик «уходит от здравого смысла и логики» вместо подбора адекватной замены оригинальной игры слов [12, с. 63]. Как правило, это свидетельствует о небрежном отношении переводчика к своей работе. Следовательно, мы можем прийти к выводу, что такой перевод не отвечает требованиям норм адекватности и считается неудачным.

Замена образа с утратой игры слов является третьим случаем неадекватной передачи игры слов. А. П. Ерошин описывает этот способ передачи каламбура как подбор нового эквивалента игры слов, который не является словесной игрой в языке перевода и в некоторых случаях искажает смысл оригинала. По его мнению, в эту группу можно включить переводы, окрашенные национальным колоритом страны языка перевода, т.к. они нарушают стиль оригинального текста. Он считает, что переводчик должен стремиться подобрать нейтральный, не излишне русифицированный вариант.

А. П. Ерошин выделяет также особые случаи передачи игры слов, которые не вписываются в рамки предложенной им классификации [12, с. 86]. Данной группе принадлежит перевод игры слов, которая будет понятна

либо носителям языка, либо людям в достаточной степени владеющим языком оригинала. В частности, он указывает на игру слов в кинофильмах и телесериалах, где она может появляться не только в репликах персонажей, но и в заголовках газет, названиях различных заведений и т.д. При этом он отмечает, что зачастую такие случаи остаются без перевода, что может повлиять на общее впечатление от произведения. Иногда для внесения ясности зрителю предлагается перевод с комментарием.

Отметим, что данная классификация является не единственной, которая опирается на выполнение условия адекватности при передаче игры слов. П. А. Колосова предлагает свою классификацию [18, с. 249], в которой делит способы передачи каламбуров на две большие группы, а затем анализирует каждый способ передачи с точки зрения адекватности полученного результата:

- 1) перевод игры слов игрой слов:
  - а) копирование без изменений;
  - б) полностью эквивалентная игра слов;
  - в) конструирование новой игры слов;
- 2) перевод игры слов не игрой слов:
  - а) перевод с помощью другого стилистического приема;
  - б) опущение игры слов;
  - в) пояснительный перевод игры слов;
  - г) примечания и сноски.

Рассмотрим подробнее перевод игры слов с помощью аналогичных приемов.

Первый случай - копирование без изменений - происходит тогда, когда переводчик решает полностью или частично перенести игру слов из оригинального текста в переводной так, как она есть, не внося никаких изменений. Как правило, такой перевод направлен на получателя-билингва, который может опознать игру слов, поскольку хорошо владеет и языком оригинала, и языком перевода. Однако, такой способ не подходит для передачи игры слов в текстах, предназначенных для людей, не владеющих языком оригинала.

Второй случай (полностью эквивалентная игра слов), как отмечает автор классификации, является редким случаем [18, с. 250]. В таком переводе игра слов в тексте перевода сохраняет все формальные и семантические особенности оригинального каламбура.



П. А. Колосова считает, что при конструирование новой игры слов речь идет о таком приеме как компенсация. Она выделяет два варианта составления игры слов при компенсации: создание игры слов на формальной или семантической основе одного из компонентов оригинальной игры слов и создание игры слов на новой формальной или семантической основе. Отметим, что второй вариант компенсации может исказить содержательную структуру оригинала.

Рассмотрим случаи передачи каламбуров без создания игры слов в тексте перевода. Первый случай предполагает использование какого-либо другого стилистического приема, уместного в определенной ситуации: ирония, парадокс, повторение и т.д. Этот способ также можно отнести к приемам компенсации.

Прием опущения игры слов используется переводчиком в тех случаях, когда он считает невозможным передать оригинальный каламбур каким-либо из перечисленных выше способов. Бывают случаи, когда переводчику приходится пояснять игру слов для получателя перевода, ввиду того, что игра слов будет понятна лишь читателю оригинала.

Что касается примечаний и сносок, то этот способ перевода каламбуров нередко подвергается критике, поскольку данный прием делает текст перевода трудным для восприятия. С. И. Влахов и С. П. Флорин предлагают совершенно другую классификацию способов перевода игры слов. Они рассматривают передачу игры слов с точки зрения двух уровней языка: лексического и 26 фразеологического [5, с. 292].

Напомним, что ранее мы рассмотрели классификацию каламбуров, предложенную данными исследователями. Они отмечают, что их классификация носит условный характер, поскольку чаще всего каламбуры принадлежат к разным типам единиц, а не относятся только к какому-либо одному.

Рассмотрим особенности перевода лексических каламбуров. Перевод каламбуров, основанных на многозначности слова, может затрудняться не только многозначностью слова, но и грамматическими различиями между языком оригинала и языком перевода.

Очень часто в таких случаях переводчику необходимо искать новую основу для того, чтобы создать игру слов в тексте перевода.

В случаях с осложненной авторским неологизмом игрой слов С. И. Влахов и С. П. Флорин допускают в качестве варианта передачи каламбура перевод калькой.

Что касается передачи омонимических каламбуров, то перед переводчиком стоит непростая задача. Исходя из общего смысла текста оригинала, необходимо рассмотреть все возможные соответствия и синонимы обоих омонимов до тех пор, пока не обнаружатся две лексические единицы, которые можно использовать для создания в переводе каламбура, напоминающий авторский. Перевод омонимических каламбуров может значительно упроститься ввиду родственной близости языка оригинала и языка перевода.

Что касается игры слов, основанной на терминах, то ее передача практически не отличается от перевода основанного на многозначности слова каламбура.

С. И. Влахов и С. П. Флорин также рассматривают особенности передачи игры слов, которую невозможно перевести пословно. В таком случае переводчику необходимо создать игру слов на новой основе, которая по тем или иным параметрам напоминает авторский каламбур. В переводе не остается ничего от оригинального текста, однако это считается оправданным, поскольку 27 главным критерием удачного перевода в данной ситуации является наличие игры слов.

Перевод фразеологической игры слов занимает особое место в рамках исследований С. И. Влахова и С. П. Флорина. Перевод фразеологической игры слов не представляет трудностей, если в языке перевода существует по крайней мере близкий оригинальному каламбуру образ. Перевод калькой возможен в тех случаях, когда в языке перевода есть эквивалентные оригинальным фразеологизмы. Также при переводе фразеологических каламбуров переводчик не должен забывать об их коннотации.

С. И. Влахов и С. П. Флорин считают, что переводчик должен всегда стремиться передать каламбур. Согласно их мнению в самых трудных случаях можно ограничиться рифмой или иным стилистическим приемом для того, чтобы намекнуть читателю на то, что в оригинале содержалась игра слов.

Рассмотрев различные классификации способов передачи игры слов, мы можем прийти к выводу, что основным переводческим приемом является создание нового каламбура, который будет иметь тот же коммуникативный эффект, что и оригинальная игра слов.

Отметим также, что классификация способов перевода каламбуров, предложенная А. П. Ерошиным, является наиболее предпочтительной для проведения практических исследований, поскольку она учитывает важный

аспект перевода – нормы адекватности. Данная классификация рассматривает не только возможные варианты адекватной передачи игры слов, но и неудачные переводческие решения. Это является показателем того, что проблема передачи игры слов сохраняет свою актуальность и требует более детального и подробного изучения. Практические исследования могут быть направлены на рассмотрение переводов и анализ совершенных ошибок с целью поиска новых решений данной переводческой проблемы. Параллельно с этим необходимо давать теоретическое обоснование совершаемым действиям и систематизировать данные, полученные в результате практических исследований.

### **Выводы по первой главе**

В данной главе мы рассмотрели теоретическую составляющую перевода, как особого явления.

Игра слов является сложным лингвистическим явлением. В ее основе лежит нарушение языковой нормы, но нарушение намеренное, несущее определенный смысл. Помимо непосредственно комического эффекта, каламбуры имеют большую эстетическую и художественную значимость, позволяют в полной мере раскрыть замысел автора. Примеры языковой игры мы можем встретить повсюду, от разговора с другом до речи политического деятеля, при прочтении книги и при просмотре фильма. Применение каламбуров в разных ситуациях общения требует определенного мастерства, его появление должно быть обосновано и понятно адресату иначе такая игра становится бесполезной. Проводилось множество попыток создать полную классификацию каламбуров и найти общую модель их передачи на другие языки. Но, хотя каламбур и подчиняется некоторым типологическим закономерностям, его перевод зависит полностью от творческого потенциала переводчика. Игра слов – шутка, основанная на столкновении ожиданий адресата и конечным результатом, имеющая своей целью не только создать комический эффект, но также доставить эстетическое удовольствие. Рассмотрены возможные классификации каламбуров на основании работ Влахова С. Н. и Флорина С. К. Иванова С. С. и Санникова В. З. Каждый конкретный случай языковой игры предполагает индивидуальный подход. Таким образом мы переходим к логическому развитию настоящей работы, практическому исследованию языковых средств создания комического в английском языке на материале сериала «Офис» .

## ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ ПЕРЕВОДА ИГРЫ СЛОВ (КАЛАМБУРА) И СПОСОБЫ ЕГО ПЕРЕВОДА НА ПРИМЕРЕ СЕРИАЛА “THE OFFICE” (“ОФИС”)

## 2.1 Фонетический каламбур как пример передачи игры слов (каламбура)

Теперь непосредственно перейдём к исследовательской части изучения каламбуров.

Стоит отметить, что данный сериал был взят не случайно, так как в достаточно большом количестве в нём представлена языковая игра. Изюминкой сериала стало то, что сами создатели определили жанр как *mockumentary*, что уже является ярким примером языковой игры. Это стяжение слов “*mock*” и “*documentary*”, что можно перевести как псевдодокументальный фильм.

За основу был взят оригинал и официальный дубляж студии “Кубик в Кубе”, а также субтитры.

Как уже упоминалось в первой главе, языковых способов передачи каламбура с одного языка на другой немало. Однако, в рамках данной работы, мы будем рассматривать 3 основных метода, таких как компенсация, опущение и калькирование и затронем фонетический каламбур.

Начнём с первого примера, который можно наблюдать уже в самом начале первой серии первого сезона - каламбур, построенный на двойственности и фонетическом обыгрывании:

<i>...as far as the eye can see, ah this is our receptionist Pam. Pam, Pam Pam! Pam Beesly.</i>	<i>...мое королевство - всё, чего касается свет. А, вот и наша секретарша Пэм.  Пэм, Пэм, Пэм! Пэм Бисли.</i>
---	---

### *Season 1 Series 1*

Мы видим, что каламбур построен на обыгрывании слова “*Pam*” - что в первом случае означает имя собственное, а в другом - звуковое междометие. Юмор заключается в том, что главный герой Майкл Скотт, босс, знакомит нас со своей работой и непосредственно со своими сотрудниками, начиная с секретарши. Пытаясь составить о себе впечатление как о замечательном начальнике и прекрасном человеке, Майкл решает удачным в данной ситуации будет пошутить и поэтому использует приём звукового обыгрывания, за счёт которого и происходит каламбур. Стоит отметить, что переводчику удалось передать игру слов и сохранить её при переводе на русский язык.

Следующий пример, каламбур построенный на части слов:

*Dwitanic/dwictic* (сочетание имени *Dwight* и слов *Titanic* и *tactic* соответственно).

В реплике одного из персонажей мы видим намеренную замену фонемы: «[r]».

Оригинал	Перевод
«[r] is the most menacing of sounds. That's why it's called Murder instead of Mukduk.	Это самый грозный из звуков. Вот почему мы говорим мёрдер, вместо мёкдек.

При этом фраза, кажется, теряет смысл, логика рассуждений нарушается. Помимо нарушения звукового состава слова, герой телесериала подводит пример к своему суждению, ошибочно выводя связь обозначаемого и его номинации (понятие «убийство» обозначается словом 30 «murder» только из-за наличия в его составе согласного звука [r]). Однако в этом и заключается ядро шутки, комизм основывается на эффекте обманутых ожиданий. Появление нового термина mukduk, определяемого как «написание слова «убийство», если бы оно не было таким пугающим» также способствует усилению эффекта.

Следующая реплика выступает иллюстрацией приема оговорок в сериале:

Оригинал	Перевод
«Okay, see you later, Pan. - Pan? Pan!»	Увидимся позже, Пэн. Пэн? Пэм!

В данном случае за счёт оговорки раскрываются характеры персонажей, поскольку в данном случае истинное отношение маскируется под оговорку. Помимо непосредственно искажения имени появляется дополнительное значение (pan любой металлическая емкость для приготовления пищи). За счет такого сигнала зритель чувствует скрытое в реплике пренебрежение и снисходительное отношение персонажа к собеседнику.

Следующий пример звукоподражательный:

Оригинал	Перевод
Uh, This is excellent. Although bells are kind of going "Ringy Dingy Dingy!»	У, супер. Хотя колокола как бы говорят “ Дилинь-динь-динь!”

В речи персонажа звучит плохо скрываемое раздражение. В данном случае bells выступают сокращенным вариантом от alarm bells. По самой фразе вне описываемой ситуации это определить практически невозможно, поэтому мы бы хотели обратить внимание на роли контекста в создании

необходимого эффекта. Фраза, вырванная из контекста, не отображает первоначальный замысел авторов и не способна в полной мере передать комизм положения.

## 2.2 Компенсация

Наиболее эффективным и творческим способом передачи каламбура является компенсация - поиск нового эквивалента на других основаниях, позволяющих сохранить каламбур при переводе, тем самым, не потеряв адекватный комический эффект, задуманный авторами.

Мы установили, что компенсация представляет собой замену невыраженного элемента оригинала либо аналогичным либо иным компонентом, восполняющим потерю информации и способным оказать сходное влияние на реципиента.

Данный метод является наиболее применяемым на практике при передаче игры слов (каламбуров).

Рассмотрим примеры использования компенсации в качестве средства передачи каламбура.

Герои используют псевдонаучные термины, этим создатели телесериала преследуют сразу две цели: украсить речь персонажей, а также высмеять стремление показаться умнее, употребляя замысловатую лексику.

Диалог персонажей, Пэм и Джима, представляет собой попытку «открыть» новую болезнь:

Оригинал	Перевод
<i>«Let's say that my teeth turn to liquid and then they drip down the back of my throat. What would you call that? That's spontaneous dental hydroplosion».</i>	<i>Представь, что мои зубы превращаются в жидкость, и она стекает по задней стенке горла. Как бы ты её назвала? Спонтанная зубная гидроплозия.</i>

Они пытались выглядеть умнее за счёт мнимого изобретения нового термина вызывает смех сама по себе, при этом эффект дополняется общим впечатлением от ситуации (сотрудники пытаются найти какое-либо важное занятие во время своего рабочего дня).

Следующая сцена, происходит диалог между сотрудниками и боссом Майклом. Он сообщает им, что весь персонал отправляется в круиз на день для “тимбилдинга”. Майкл сравнил офис с круизом:

Оригинал	Перевод
<p>- <i>Leader... ship. The word «Ship» is hidden inside the word leadership as its derivation.</i></p> <p><i>So, if this office is in fact a ship, as its leader, I am the captain. But we all in the same boat, team work!</i></p> <p>- <i>Last year, Michael's theme was Bowl over the competition. So guess where we went.</i></p> <p>- <i>On this ship that is the office what is the Sales department? Anyone?</i></p> <p>- <i>How about the sales department is the sales.</i></p> <p>- <i>Yes, Daryl! The sales department makes sales. Good.</i></p>	<p>- <i>Лидер... ство. Слово наполнено глубоким смыслом. Лидерство – это символ командной работы. И, если наш офис считать кораблем, то я Ваш лидер – его капитан. Но, мы все в одной лодке. Мы – команда.</i></p> <p>- <i>Год назад его девизом было – поборемся за успех, угадайте куда мы пошли.</i></p> <p>- <i>Скажите, на этом корабле, у нас в офисе, отдел продаж является... чем?</i></p> <p>- <i>Отдел продаж это сердце корабля.</i></p> <p>- <i>Да, Дэрил, отдел продаж это сердце, точно. Но я рассматриваю отдел продаж как топку.</i></p> <p>- <i>Топку?</i></p> <p>- <i>Ох, сколько же ему лет?</i></p>

### Season 2 Series 11

Здесь мы видим три примера использования каламбура в оригинале кинотекста. В данном разделе рассмотрим передачу каламбура, который строится на фразе «Bowl over». Один из сотрудников говорит следующую фразу в сцене: «Last year, Michael's theme was Bowl over the competition. So guess where we went». Здесь фразовый глагол «bowl over», который означает «сбивать», «разрушать», то есть «Bowl over the competition» означает победить в соревнованиях. Персонаж Оскар далее говорит «угадайте куда мы пошли?» От слова «bowl» мы понимаем, что сотрудники отправились в боулинг на тимбилдинг. Проблема здесь при передаче каламбура заключается в том, что в русском языке слово «Bowling» является заимствованным и со словами «сбивать», «разрушать» не имеет ничего



общего. В переводе на русский язык данной реплики в сцене фраза «*bowl over the competition*» была заменена на фразу «Поборемся за успех». То есть вместо «*bowl over*» используется вариант «поборемся». В данном случае можно догадаться, что сотрудники отправились на борьбу. С помощью компенсации здесь произошла замена образа и удалось адекватно передать и сохранить каламбур оригинала.

Пример двупланового восприятия и появление юмористического эффекта, основанного на неожиданном применении идиомы:

Оригинал	Перевод
«Jim: I think it's time for you to bury the hatchet. Dwight: Waste of a good hatchet.»	Самое время зарыть топор войны между нами. Жаль потраченного топора.

Абстрактные понятия, лежащие в основе выражения *to bury the hatchet* («зарыть топор войны») в монологе персонажа заменяются конкретными. Столкновение прямого и переносного значения, которое является ядром каламбура, невозможно при калькировании фразы на русский язык. Словесная игра имеет продолжение в высказывании. Таким образом, передается ироничное отношение к герою телесериала, который излишне серьезно и наивно воспринимает все высказывания своего начальника. Долгая речь, философские размышления обрываются игрой слов, что возвращает нас к реальности сериала и добавляет комичности ситуации.

### 2.3. Опускание

В этой части нашей работы мы рассмотрим примеры межъязыковой передачи словесной игры в сериалах, когда перевод был выполнен буквально и словесная игра оригинала при этом оказалась утерянной. В таком переводе смысл искажается в небольшой степени, но больше страдает стиль, поскольку оригинальные задумки авторов предстают перед зрителями в упрощенном, обедненном виде.

В данном эпизоде у трех сотрудников в офисе случились разного рода несчастья. Один из этих сотрудников стал Майкл, который сбил сотрудницу офиса на своем автомобиле. Майкл пытается заставить всех поверить, что это виновато проклятие, которое и управляло его машиной. Он говорит, что офис был проклят и произносит следующие слова.

Оригинал	Перевод
- <i>God, that's 3 things. I'll tell you what's going on. This office is cursed. And we need to do something about it. Why I am taking responsibility. That is up to me to get rid of the curse that hit Meredith with my car. I'm not superstitious but I am a little stitious.</i>	- <i>Господи, 3 беды подряд! Я скажу вам, что происходит, наш офис проклят. С этим нужно что-то делать. Беру ответственность на себя. Именно я должен снять проклятие, которое заставило мою машину сбить Мередит. Я не суеверен, разве только чуть-чуть.</i>

*Season 4 Series 1*

Лексический каламбур здесь заключается в том, что в английском языке отсутствует слова «stitious». Майкл же хотел сказать, что он не совсем суеверный, думая что в слове «superstitious» слово «super» является усилительной частицей. Проблема же при переводе состоит в том, что в слове «суеверный» отсутствуют такие компоненты. Каламбур оригинала при передачи был потерян.

Для сравнения возьмём пример с передачей каламбура, который строится на слове «Leadership» из уже упомянутого кинодиалога:

Оригинал	Перевод
- <i>Leader... ship. The word «Ship» is hidden inside the word leadership as its derivation. So, if this office is in fact a ship, as its leader, I am the captain. But we all in the same boat, team work!</i> - <i>Last year, Michael's theme was Bowl over the competition. So guess where we went. - On this ship that is the office what is the Sales department? Anyone? - How about the sales department is the sales. - Yes, Daryl! The sales department makes sales. Good</i>	- <i>Лидер... тво. Слово наполнено глубоким смыслом. Лидерство – это символ командной работы. И, если наш офис считать кораблем, то я Ваш лидер – его капитан. Но, мы все в одной лодке. Мы – команда. - Год назад его девизом было – поборемся за успех, угадайте куда мы пошли. - Скажите, на этом корабле, у нас в офисе, отдел продаж является... чем? - Отдел продаж это сердце корабля. - Да, Дэрил, отдел продаж это сердце, точно. Но я рассматриваю отдел продаж как топку. - Топку? - Ох, сколько же ему лет?</i>

Каламбур строится на слове «Leadership», в котором содержится слово «Ship», переводом которого является также слово «Корабль» или «круиз», куда собираются отправиться сотрудники офиса. Проблема при переводе состоит в том, что слово в русском языке «Лидерство» не содержит никаких отсылок или похожих слов на «корабль» или «круиз». В переводе на русский язык данного фрагмента был использован буквальный перевод, была проведена аналогия между лидерством и командной работой, и соответственно босс выступает в качестве капитана корабля, а сотрудники являются командой. Каламбур оригинал был потерян при передаче. Третий же пример каламбура из данного кинодиалога строится на фразе «On this ship that is the office what is the Sales department?» То есть босс спрашивает у собравшихся в сотрудников: «На этом корабле отдел продаж является чем?» Но лексический каламбур здесь заключается в слове «Sales», которое одновременно означает «продажи» (отдел продаж) и «плавание». Проблема при переводе состоит в том, что в русском языке слова «продажи» и «плавание» не являются схожими по звучанию. В переводе данного фрагмента используется замена на фразу «Отдел продаж это сердце корабля. Да, Дэрил, отдел продаж. это сердце, точно». В английской версии Майкл также говорит фразу: «Yes, Daryl! The sales department makes sales. Good». То есть с одной стороны можно перевести как «Да, Дэрил, отдел продаж совершает продажи!», а вторым вариантом перевода было бы «Отдел продаж совершает плавание». Здесь при передаче оригинальный каламбур был полностью потерян и акцент делается на то, что продажи это очень важный компонент для этого офиса.

В данном эпизоде босс Майкл застаёт двух сотрудников Пэм и Джима смеющимися над чем-то. Заинтересованный в чем же дело, он подходит к Пэм и Джиму и задает вопрос: «Над чем смеетесь, ребята?», после которого следует такой кинодиалог

Оригинал	Перевод
<p><i>Jim: Is it me or does it smell like updog? Michael: What's updog? Jim: Nothing much, what's up with you? Micharl: Oh, wow! That's brilliant</i></p>	<p><i>Майкл: А, привет! Что, над чем смеетесь? Что такое? Джим: Разве здесь пахнет собачатиной? Майкл: Собачатиной? Джим: А Вы что подумали? Майкл: О, ладно... чудесная находка! Потрясно!</i></p>

Season 2 Series 13

В данном примере фонетический каламбур строится на несуществующем в английском языке слове «updog», которое на самом деле является омофоном части сленгового выражения «What's up dog», что в переводе на русский означает «Как дела, чувак». Джим, который использует этот каламбур в данном случае придумывает контекст для вопроса, в который можно вставить слово «updog» и человек, который, не понимает что же такое «updog» переспрашивает: «What's updog?». Сам того не подозревая собеседник создает полный омофон фразы «What's up, dog». И тогда остается лишь перейти к кульминации шутки, где Джим отвечает: «Nothing much, what's up with?». То есть Джим отвечает уже не на вопрос «Что такое updog?», а на вопрос «Как дела, чувак?» - «What's up, dog?». Проблема при переводе здесь заключается в том, что «updog» не является словарным словом, а значит передать на русский язык слово не представляется возможным и что не менее важно слово «updog» никак не созвучно с фразой «Как дела, чувак» для создания фонетического каламбура в русском языке. В представленном переводе на русский язык данного кинодиалога мы видим, что переводчик заменить слово «updog» на слово «собачатина». Комический эффект в данном переводе не понятен. Ответом на вопрос о собачатине следует фраза «А вы что подумали?». Не понятно что же тут можно было подумать смешного. Каламбур при буквальном переводе был утерян.

В данном примере из кинодиалога сериала Офис босс Майкл, узнав секрет Джима, начинает считать, что они теперь друзья и всячески нелепыми способами пытается начать разговор с Джимом. Он покупает банку газированного напитка, который называется Grear и говорит следующее:

Оригинал	Перевод
- It's Graaaaaaape soda!	- Виногrrрадная содовая! Обалдеть! - Тони Тагер, она так раньше называлась.

Season 2 Series 13

Фонетический каламбур, который строится на созвучности слов «grape» («виноград») и «great» («великолепный»). При переводе используется способ опущения. При буквальном переводе каламбур оригинала сохранить не удастся.

Следующий пример:

Оригинал	Перевод

<i>Now, you may look around and see two groups here. White collar, blue collar. But I don't see it that way. And you know why not? Because I am collar-blind</i>	<i>Вы можете посмотреть по сторонам и увидите две группы людей. Белые воротнички и синие воротнички. Но я смотрю на вещи по-другому. И знаете, почему? Я не различаю цвета.</i>
--	---

Выражения “white collar” и “blue collar” используются в английском языке для обозначения офисных (белые воротнички) и производственных работников (синие воротнички). Таким образом, созданный окказионализм в результате языковой игры “collar-blind” показывает яркий и запоминающийся образ и означает человека, который не видит различий между двумя этими группами рабочих. Примечательно, что как раз в данном случае языковая игра не имеет комической направленности, сказано это было именно “для красного словца”, что обусловлено самой коммуникативной ситуацией: мотивационная речь, выступление начальника перед аудиторией из подчинённых.

Оригинал	Перевод
<i>A: And yeah, Jim, now is the time to stop putting Dwight's personal effects into jello. B: Ok, Dwight I'm sorry because, I've always been your biggest "flan". &lt;...&gt; C: You should've put him in custard-y</i>	<i>A: И да, Джим, пришло время — больше не надо прятать личные вещи Дуайта в желе. B: Хорошо. Дуайт, прости, я очень со-желею. &lt;...&gt; C: Возьмите его на выпечение</i>

Игра слов в данном примере строится на паронимии слов “fan” (фанат) и “flan” (открытый пирог с фруктами), а несколько позже части выражения “put into custody” (взять под стражу) и “custard” (заварной крем), получается своеобразный парад десертов, что удалось частично сохранить в переводе субтитров. Переводчик использовал паронимию слова «желе» и части слова «сожалеть», а затем часть выражения «взять на попечение» заменил паронимом «выпечения». Шутка была сохранена, и зрителю хотя бы понятно, отчего герои начинают смеяться.

Следующий пример:

Оригинал	Перевод
<i>You say jump, and he says on who?»</i>	<i>Ты говоришь “прыгай”, а он отвечает “на кого”</i>

В данном же случае смысл высказывания сохраняется, подчеркивается зависимость персонажа от начальства и нежелание отступить от приказа, при этом изменяется конечный элемент высказывания, что придает ситуации оттенок абсурдности.

Оригинал	Перевод
«It's just good to catch a Michael train of thought early before it derails and destroys the entire town».	“Просто хорошо поймать поезд мысли Майкла раньше, чем он пойдет под откос и разрушит весь город”.

#### 2.4 Калькирование

Рассмотрим примеры межъязыковой передачи каламбура, где перевод был выполнен с помощью калькирования или подбора идентичного образа. Возможность применить данный способ предоставляется нечасто в силу отсутствия сходства во внутрилингвистических отношениях между словами языка оригинала и языка перевода. Однако, к счастью для переводчиков, такие случаи встречаются.

Оригинал	Перевод
You know sometimes, to get perspective, I like to think about a spaceman on a star incredibly far away. And, our problems don't matter to him, because we're just a distant point of light. But he feels sorry for me, because he has an incredibly powerful microscope, and he can see my face. [looks towards the sky] I'm okay. No, I'm not .	Знаете, иногда, смотря с перспективой, я представляю себе космонавта на звезде, невероятно далеко от нас. Наши проблемы для него не важны, ведь мы лишь далёкая точка света. Но ему меня жалко. У него есть невероятно мощный микроскоп, и он может рассмотреть моё лицо. Я в порядке. Нет, не в порядке.

К сожалению, переводчик использовал приём калькирования при переводе данного монолога, потеряв при этом смысл речи. To get perspective - в значении отвлечься, а не в значении “смотреть с перспективой”.

Следующий пример:

Оригинал	Перевод
You're too charactery to be a lead, and you're not fat enough to be a great character actor»	Ты слишком характерен для главной роли, и ты недостаточно толст, чтобы быть отличным характерным актером".

В данном случае утверждается необходимость определенной физической характеристики для того, чтобы быть хорошим актером

Оригинал	Перевод
Criminals are like raccoons. You give them a taste of cat food and pretty soon they're back for the whole cat».	Преступники похожи на енотов. Вы даете им попробовать кошачий корм, и очень скоро они возвращаются за целой кошкой".

Каламбур построен на столкновении представления зрителя и заключении, выведенного персонажем. На наш взгляд, данный пример представляет особый интерес, поскольку он сочетает в себе использование нескольких приемов одновременно. Мы видим нагромождение смыслов, которое ставит зрителя в тупик при попытке восстановить логику фразы, к этому авторы сценария добавляют неожиданное сравнение и перевод внимания на конкретную деталь поведения.

Так, в следующем примере светлый образ Рождества как семейного праздника, символа радости и дружбы изменяется полностью, у героя этот праздник связан с образом власти и подчинения

Оригинал	Перевод
«That's my favorite part of Christmas, the authority».	"Это моя любимая часть Рождества, власть"

Неожиданные сравнения также являются разновидностью приема обманутых ожиданий. Телесериал представляет собой псевдодокументальный фильм, рассказывающий о жизни офисных работников и показывающий их отношение к профессии. В данном случае шутка строится на высмеивании формата документалистики, что выступает проявлением самоиронии создателей сериала. Компания сравнивается с зоопарком, но сотрудники изображаются не в качестве животных, а как представители разных типов людей. Комический эффект базируется на двойственном восприятии высказывания.

Оригинал	Перевод
This is a documentary? I always thought we were like specimens in a human zoo»	«Это документальный фильм? Я всегда думал, что мы как образцы в человеческом зоопарке».

Телесериал представляет собой псевдодокументальный фильм, рассказывающий о жизни офисных работников и показывающий их отношение к профессии. В данном случае шутка строится на высмеивании формата документалистики, что выступает проявлением самоиронии создателей сериала. Компания сравнивается с зоопарком, но сотрудники изображаются не в качестве животных, а как представители разных типов людей.

Оригинал	Перевод
«They kiss. It is super emotional, like in Toy Story»	"Они целуются. Это очень эмоционально, как в "Истории игрушек"".

Использование широко известного образа в полной мере передает эмоции, которыми хочет поделиться персонаж, несмотря на то, что не обозначен ни конкретный эпизод, ни даже указание на определенную экранизацию. Для зрителя, знакомого с упомянутым произведением, такая отсылка очевидна и не требует уточнений, в то время человеку, который не смотрел мультфильм, даже конкретизация не позволит понять суть сравнения.

Оригинал	Перевод
«It's just good to catch a Michael train of thought early before it derails and destroys the entire town».	«Просто хорошо поймать поезд мысли Майкла на ранней стадии, пока он не пошел под откос и не разрушил весь город».

Даже с помощью метафоры можно добиться каламбура.

Оригинал	Перевод
«People underestimate the power of nostalgia. If baseball can use it to get people to care about that worthless	«Люди недооценивают силу ностальгии. Если бейсбол может использовать ее, чтобы заставить людей заботиться об этом



sport, then I can use it to get my siblings to care 35 about the farm	никчемном виде спорта, то я могу использовать ее, чтобы заставить моих братьев и сестер заботиться о ферме.
---	---

Здесь мы видим нарушение причинно-следственных связей, использование аналогии, основанной на выведении закономерности, в качестве доказательства заявленного утверждения. Также здесь присутствует попытка связать неравнозначные высказывания с помощью единого элемента.

В следующем примере мы видим целый спектр эмоций, которые испытывает герой, при этом переход от восторженных реплик к полному разочарованию работой происходит настолько резко, что это сбивает с толку.

Оригинал	Перевод
«Everything I have I owe to this job...this stupid, wonderful, boring, amazing job»	Всем, что у меня есть, я обязан этой работе... этой глупой, замечательной, скучной, удивительной работе".

Вне контекста используемые эпитеты не обладают яркой экспрессивной окраской, из-за частоты употребления в повседневной речи их значение стало практически нейтральным.

Оригинал	Перевод
p. «Andy: What's the mouse's name? Guy: It really doesn't make sense to name the mice. They're kind of like cannon fodder».	p. "Энди: Как зовут мышку? Парень: На самом деле нет смысла давать имена мышам. Они вроде как пушечное мясо".

Здесь мы видим нарушение причинно-следственных связей, использование аналогии, основанной на выведении закономерности, в качестве доказательства заявленного утверждения. Также здесь присутствует попытка связать неравнозначные высказывания с помощью единого элемента.

Оригинал	Перевод
«Do you want to pull a prank on Andy? Not right now. But ask me again ten years ago»	"Ты хочешь разыграть Энди? Не сейчас. Но спроси меня еще раз десять лет назад".

Мы можем наблюдать смешение будущего и прошлого, при этом смешение происходит на фоне условного течения времени ситкома в отрыве от реальности.

Объект, на который обращено внимание читателя/зрителя, не совпадает с ходом размышлений персонажа. Возможности данного приема практически безграничны.

Оригинал	Перевод
«I have six roommates, which are better than friends because they have to give you one month's notice before they leave»	У меня шесть соседей по комнате, которые лучше, чем друзья, потому что они должны предупредить вас за месяц до отъезда".

Первоначальная идея о том, что соседи ближе по духу, чем могут быть друзья, и представление о прекрасных отношениях между ними рушится после второй части сообщения. Акцент в данном случае ставится на том, что дружеские отношения в скором времени закончатся, как и совместное проживание. Мы наблюдаем контраст на эмоциональном уровне, оптимизм сменяется чувством разочарования и жалости к герою.

Оригинал	Перевод
«Jim is my enemy. But it turns out that Jim is also his own worst enemy. And the enemy of my enemy is my friend. So Jim, is actually my friend. But, because he is his own worst enemy, the enemy of my friend is my enemy so actually Jim is my enemy».	Джим - мой враг. Но оказалось, что Джим также является своим злейшим врагом. А враг моего врага - мой друг. Так что Джим на самом деле мой друг. Но, поскольку он сам себе злейший враг, враг моего друга - мой враг, так что на самом деле Джим - мой враг"

Весь монолог можно свести к фразе «Джим - мой враг», вместо этого появляются попытки выстроить логичное размышление, но за счет нагромождения одних и тех же слов создается каламбур.

Данный прием можно выделить в реплике одного из персонажей:

Оригинал	Перевод
«We're aware of what it means Oscar, you just do not look cool saying it»	"Мы понимаем, что это значит, Оскар, просто ты не выглядишь крутым, говоря это".

В целом высказывание состоит из стилистически нейтральных слов, их появление возможно в любом виде дискурса. Однако из ряда нейтральных единиц выбивается прилагательное cool. На смену первоначальному, общепринятому значению «прохладный, спокойный» в разговорную речь приходит его новое использование, а именно с денотацией «крутой», «классный» (примерный перевод с учетом стилистической окраски).

## Выводы по главе 2

Средствами создания комического в рассматриваемом сериале могут служить единицы разных уровней. На фонетическом уровне это могут быть обыгрывание слов со схожим звучанием (фонетические каламбуры), возможно использование приема оговорок, то есть намеренного искажения слова для создания комического эффекта, звукоподражания, аллитерации и даже симуляции конкретного диалекта (например, изображение афроамериканского акцента). При этом эти средства могут выступать в качестве составляющих приемов более высокого уровня. Как самостоятельные единицы они встречаются крайне редко, поскольку юмор строится в основном вокруг необычных и неловких ситуаций, высмеивании определенных черт и поступков. При исследовании средств передачи телепрограммы Офис были выделены следующие приемы: фонетические каламбуры, компенсация, опущение и калькирование. Каждый прием получил подтверждение в виде конкретного примера и разъяснения сути его сути.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенного исследования мы пришли к следующему заключению.

Во-первых, были определены понятие и суть игры слов (каламбура), а также его место в тексте. Мы рассмотрели основные приёмы передачи каламбуров на русский язык, классификацию каламбуров. Изучены работы Ю. Б. Борева и В. В. Виноградова, делавших акцент на проявлении.

Во-вторых, мы уделили особое внимание особенностям организации текста в видеоряде. Было установлено, что язык видео постановки отличается от печатного текста, что выражается в меньшей образности речи персонажей, поскольку ее дополняет некоторая картинка, способное выразить необходимый эффект без дополнительных языковых средств. Язык в данном случае выступает важнейшим, но не единственным, средством общения, он реализуется во взаимодействии с другими сигналами. Различные знаковые системы, которые до этого использовались как второстепенные источники информации, в кино приобрели значимость, сравнимую с вербальной частью сообщения. Телесериал представляет собой видеовербальный текст, в котором визуальное изображение становится неотделимым от реплик героев.

В-третьих, в ходе исследования мы установили, что игра слов (каламбуры) в комедийных телесериалах может проявляться на различных уровнях и служить нескольким целям. На передний план, безусловно, выносятся сам факт шутки, необходимость подчеркнуть юмор ситуации. Однако это не единственная функция комического. Зачастую он помогает раскрыть характеры персонажей, выявляя скрытый подтекст высказывания и намерение говорящего, или стремление шуткой произвести эффект, противоположный замыслу героя. Каламбур также помогает донести до публики определенную идею, которая при этом не высказана прямым текстом. Данная завуалированная мысль требует от зрителя некоторых усилий, чтобы он\она смог понять заложенное во фразе сообщение. Помогает автору посредством выразить свое субъективное отношение к персонажам, давая оценку логике их действий, достичь желаемого результата помогает экспрессивно-окрашенная лексика.

В-четвертых, было принято отождествлять понятия «игра слов» и «каламбур» и использовать их как взаимозаменяемые. Игра слов – шутка, основанная на столкновении ожиданий адресата и конечным результатом, имеющая своей целью не только создать комический эффект, но также доставить эстетическое удовольствие. Рассмотрены возможные классификации каламбуров на основании работ Влахова С. Н. и Флорина С.

К, Иванова С. С. и Санникова В. З и других. Мы рассмотрели основные группы и виды игры слов, к каждой группе приведены примеры из анализируемого сериала. Мы также пришли к выводу, что преобладающим видом игры слов в рассматриваемом телесериале являются лексические каламбуры. К ним относятся случаи обыгрывания значений многозначного слова, терминов и имен собственных, ложное членение слов на семантически значимые части. Фонетические и фразеологические каламбуры не столь многочисленны, но все же присутствуют в достаточном количестве для анализа. Их употребление позволяет создать более полную картину происходящего, раскрыть характеры персонажей. Выявлены и показаны лингвистические и стилистические особенности игры слов в английском языке.

В-пятых, мы вывели классификацию используемых языковых средств на основе наиболее ярких и характерных примеров в телесериале «Офис». Анализ собранных данных показал, что языковая игра занимает лишь незначительный процент от всех рассмотренных средств создания юмористического эффекта. Общий комизм телесериала строится на обыгрывании смыслов, подтекстов, логической сочетаемости слов и выражений. Особую нишу занимает нарушение причинно-следственных связей и переключение внимания зрителя на незначительную или неожиданную деталь. Создатели сериала часто прибегают к средству обмана ожидания, порой развивая игру до абсурда.

Можно с уверенностью говорить о причине популярности американской версии, которая превзошла оригинал по количеству зрителей и сезонов. Язык телесериала более универсальный, что расширяет его аудиторию, герои лучше проработаны. Подводя итоги проделанной работы, можно сказать, в ходе исследования была достигнута указанная цель и решены поставленные задачи.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1.Алексеева Л.М. Трансляции символического значения как переводческая компетенция в художественном переводе / Л.М. Алексеева // Вестник пермского университета. - №5 (11). – 2010. – С. 69-75.
- 2.Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. – 7-е изд. / О.С. Ахманова. – М.: Либроком, 2013. – 608 с.
- 3.Боброва М.В. Перевод игры слов / М.В. Боброва [Электронный ресурс]
- 4.Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В.С. Виноградов. – М.: РАО, 2001. — 224 с.
- 5.Виноградов В.С. Перевод. Общие и лексические вопросы. Москва 2004.
- 6.Галь Н.И. Слово живое и мертвое. Из опыта переводчика и редактора, М.: Сов. Писатель, 1981- 241с.
- 7.Ковалева Т.В. Художественный перевод и личность переводчика / Т.В. Ковалева [Электронный ресурс]
- 8.Комиссаров В. Н. Современное переводоведение / В. Н. Комиссаров. — М.: «ЭСТ», 2000. — 188 с.
9. Ланчиков, В.К. «Делайте вашу игру!» О передаче каламбуров при переводе [Электронный ресурс] / В.К. Ланчиков // Мосты. – 2013. – № 1 (37). – С. 18-30.
10. Ланчиков В.К. Сложности перевода каламбуров / В.К. Ланчиков
- 11.Литературный энциклопедический словарь / под ред. П. И. Лебедева-Полянского [и др.]. - М. : Ком. акад., с.435
- 12.Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. Очерки лингвистической теории перевода / Я.И. Рецкер. – М.: Изд-во Р.Валент, 2007. – 244 с.
13. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. 2-е изд., исправленное и дополненное / В.З. Санников. – М.: Языки славянской культуры, 2002. –547 с.
- 14.Сафир, А. В. Американский юмор [Электронный ресурс] / А. В. Сафир // Сервер Заграница. – Электронные текстовые данные. – Нью-Йорк, 2008. – Режим доступа : [http://world.lib.ru/a/aleks\\_safir/amhumor.shtml](http://world.lib.ru/a/aleks_safir/amhumor.shtml) (24 мая 2016)

15. Степанова П. А. Особенности перевода игры слов. Лексические каламбуры / П. А. Степанова // Вестник ГПА / А. С. Скаримов. – 2015. – №2 (21). – С. 98–100.

16. Федоров А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы): Учеб. пособие. 5-е изд. / А.В. Федоров. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: ООО «Издательский Дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ», 2002. — 416 с.

17. Штырхунова, Н. А. Лингвистическая игра слов (каламбур) в английском языке и в русском переводе : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Н. А. Штырхунова. – Краснодар : 2005. – 24 с.

18. Ярцева, В. Н. Лингвистический энциклопедический словарь / В. Н. Ярцева. – М.: 2002. – 709 с.

Источники:



19. The Office Transcripts  
<https://transcripts.foreverdreaming.org/viewforum.php?f=574>
20. The Office Английский субтитры  
<https://www.opensubtitles.org/ru/ssearch/sublanguageid-eng/idmovie-11212>
21. Субтитры на английском языке к сериалу The office [https://advance-club.ru/inostrannye\\_yazyki/subtitry\\_k\\_serialam\\_na\\_angliyskom\\_yazyke/The\\_Office/](https://advance-club.ru/inostrannye_yazyki/subtitry_k_serialam_na_angliyskom_yazyke/The_Office/)
22. THE OFFICE (2005–2013) - EPISODES WITH SCRIPTS  
[https://subslikescript.com/series/The\\_Office-386676](https://subslikescript.com/series/The_Office-386676)
23. <https://www.dictionary.com/>
24. <https://www.thesaurus.com/>
25. Онлайн словарь “Мультитран” <https://www.multitran.com/>
26. ReversoContext: поисковая система для переводов в контексте  
<https://context.reverso.net/перевод/>
27. WoordHunt — ваш помощник в мире английского языка  
<https://woordhunt.ru/>
28. Словарь синонимов русского языка : <https://sinonim.org/>
29. Wikipedia [Электронный ресурс] / Электрон. Энциклопедия.  
<https://ru.wikipedia.org/wiki/Каламбур>
30. Murphy, L. Lexical Meaning / Lynne Murphy. – NY : Cambridge University Press, 2010. – 256 p.
31. Stanley, J. Context and Logical Form / Jason Stanley // Linguistics and Philosophy / ed. by Th. E. Zimmermann. – 2000. – Volume 23, Issue 4. – P. 391–434.
32. Carston, R. Linguistic Meaning, Communicated Meaning and Cognitive Pragmatics / Robyn Carston // Mind & Language / ed. by Samuel Guttenplan. – 2002. – Volume 17. – P. 127–148.
33. MacmillanEnglish Dictionary for Advanced Learners / ed. by M. Rundell. – 2nd edition. – Macmillan, 2007. – 1748 p.
34. Marshall, J. The Language of Television / Jill Marshall, Angela Werndly. – London : Routledge, 2002. – 117 p.

35. Cruse A. Meaning in Language: An Introduction to Semantics and Pragmatics / Alan Cruse. – New York : Oxford University Press, 2011. – 424 p.