



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «ЮУрГТТУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

Особенности перевода в киноиндустрии (на основе сериала «Офис»)

Выпускная квалификационная работа по направлению

45.03.02 Лингвистика

Направленность программы бакалавриата

«Перевод и переводоведение»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

66,23% авторского текста

Работа рекомендуется к защите

рекомендована/не рекомендована

«17» июня 2022 г.

зав. кафедрой английской филологии
Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнила:

студентка группы ОФ-403-074-4-1

Шахова Арина Рауфовна

Научный руководитель:

к.ф.н., доцент кафедры английской
филологии

Буланов Павел Георгиевич

Челябинск

2022 год

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ПЕРЕВОД В КИНОИНДУСТРИИ КАК ПЕРЕВОДЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА	6
1.1 Особенности перевода кинофильмов и сериалов	6
1.2 Игра слов и каламбуры как стилистические приёмы в кинематографе	13
1.3 Понятия игры слов и каламбура	15
1.4 Приемы перевода каламбуров игры слов	19
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	22
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ СПОСОБОВ ПЕРЕВОДА НА ОСНОВЕ СЕРИАЛА «ОФИС»	24
2.1 Анализ перевода на материале сериала «Офис».....	24
2.2 Статистический анализ и выводы	38
2.3 Основные рекомендации для работы над переводом игры слов и каламбуров	40
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	43
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	45

ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день было совершенно огромное количество открытий в сфере технологий, которые упростили жизнь современному обществу во много раз. Благодаря достижениям многих ученых человек может летать в космос, общаться друг с другом на больших расстояниях, делать прогнозы погоды во всех частях мира и снимать кино. Появление кино в истории человечества дало огромный толчок для прогресса. В дальнейшем, кинематограф стал чем-то большим, чем просто движущаяся картинка с приемами монтажа и наложением красивой музыки. Кинематограф – это в первую очередь искусство, которое имеет свою уникальную историю, и безусловно, повлияло на культуру многих поколений [7]. Киноиндустрия является неотъемлемой частью экономической отрасли, которая приносит огромный доход на протяжении многих лет.

Существует достаточное количество англоязычных фильмов и сериалов. Из этого следует, что перевод в киноиндустрии также играет немаловажную роль [9]. Как правило, в сериалах жанра комедии, присутствуют шутки, основанные, зачастую на игре слов и каламбурах. При передаче реципиенту, перед переводчиком стоит трудная задача, выполнить перевод наиболее приближенно к оригиналу, при этом сохраняя основную мысль и идею шутки [27, с. 56]. Однако, методы и приемы перевода каламбуров и игры слов в аудиомедиальных текстах изучены недостаточно глубоко.

Актуальность данной работы определяется ростом спроса на качественные переводы кинофильмов. Переводчик, в свою очередь, должен передать перевод в полной мере.

Научная новизна данной работы состоит в том, что по результатам данной работы предпринимается попытка подготовки рекомендаций, помогающие переводчикам при переводе каламбуров и игры слов.

Объектом исследования, в представленной выпускной квалификационной работе, является перевод сериала «Офис» на русский язык.

Предметом исследования выступают особенности перевода, именно, переводческие трансформации.

Цель исследования заключается в выявлении наиболее употребляемых переводческих трансформаций при переводе каламбуров и игры слов, а также в составлении рекомендаций для переводчиков при работе с ними.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие **задачи**:

- 1) изучить теоретические особенности перевода кинотекстов;
- 2) рассмотреть термины «игра слов» и «каламбур»;
- 3) изучить способы перевода игры слов и каламбуров;

Основными **методами** исследования являются сопоставительный анализ перевода, метод сплошной выборки и статистический метод.

Теоретической базой исследования являются научные работы лингвистов и авторов в области переводоведения: И.Арнольд, Г.Богина, В.Виноградова, С.Влахова, Л.Латышева, А.Московского, С.Флорина и др.

Практической базой исследования является комедийный сериал «Офис» канала BBC.

Практическая значимость заключается в разработке рекомендаций для переводческой деятельности, в возможности применения материала в практике при переводе каламбуров, игры слов и шуток.

На защиту выносятся следующие положения:

- 1) наиболее успешными для передачи каламбура и игры слов являются приемы компенсации и модуляции;
- 2) компенсация как переводческая трансформация, позволяет переводчику добиться адекватности при переводе;
- 3) сохранение игры слов обеспечивает наиболее точную передачу комической и смысловой составляющей в языке перевода.

ГЛАВА 1. ПЕРЕВОД В КИНОИНДУСТРИИ КАК ПЕРЕВОДЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

1.1 Особенности перевода кинофильмов и сериалов

В истории кинематографа фильмы выходили без синхронно записанного звука, и получили общеизвестное название «немое кино». Титры стали новым средством, с помощью которого фильмы могли переводиться на любой язык мира и транслироваться [56]. С полной уверенностью можно утверждать, что проблема перевода в киноиндустрии существует уже много лет. Объектами лингвистического исследования являются художественный или документальный фильм, тем самым, вызывают трудности и являются многоликой системой в представлении знаний [54]. Одной из особенностей фильма является его коммерческий и творческий успех, так же стоит отметить, что успех так же зависит и от качественного перевода на различные языки.

На данный момент самым распространённым видом перевода является профессиональный дубляж и перевод при помощи субтитров [46]. Своеобразная «элитарность» перевода кинофильмов нашла свой отблеск в «Толковом переводческом словаре» Нелюбина Л.Л.: «Перевод кино и видеоматериалов сочетает в себе функции синхронного, последовательного и письменного перевода, в зависимости от цели и характера работы» [32, с. 120]. В защиту данной точки зрения можно привести аргументы по В.Н. Комиссарову, данные виды перевода не могут исследоваться как устный перевод, так как у него имеется опора на письменный вариант. В случае того, когда перевод невозможен, переводчик может работать дистанционно, переводя текст кинофильма с опорой на письменный текст, что в свою очередь связывает данный тип перевода с «переводом с листа» [21]. В сложных ситуациях перевода фильмов на «слух» без письменного варианта позволяют

сравнить его с «синхронным» переводом. Любой фильм представляет с собой сложную систему знаний, включающий в себя экстралингвистические факторы, непосредственно влияющие на его понимание и обозначение участниками процесса коммуникации, а также специфику создания и воспроизведения информации. Перевод кинофильмов безусловно имеет определенные сложности как с лингвистической, так и с технической составляющей, от которой зависит качество, соответствие оригиналу.

Некая необходимость в переводе фильмов на различные языки появилась давно, наравне с появлением кинематографа. Вызвано это необходимостью донести свою идею и задумку до большого количества реципиентов по всему миру, так же тем, что феномен кино стал важнейшим изобретением в коммерческие предприятия [15, с. 40]. Тем самым можно с полной уверенностью утверждать, что проблематика, связанная с переводом в киноиндустрии связана с человеком уже давно. Теоретики и практики, однако, не часто освещали данную тему в своих работах. Государственный комитет по кинематографии (Госкино), занимался переводом иностранных фильмов, во времена СССР. Все киноматериалы были тщательно проверены и полностью дублированы, перед тем, как быть представленным зрителям. Государственное регулирование и идеологический контроль отражались в полном редактировании всех киноматериалов [16]. Испания, Франция, Италия, Германия, и другие страны, в свою очередь, так же придерживались данной политики и дублировали иностранные кинофильмы только на национальных киностудиях.

Во времена перестройки, или можно выразится «видеобума», на свет появился «пиратский перевод» [14, с. 164]. В то время существовало огромное количество переводчиков, но качество перевода нельзя было назвать достойным, так как перевод был осуществлен в четко ограниченные сроки и «на слух». Без всякого сомнения, были одаренные специалисты, которые демонстрировали экстраординарные переводческие решения и высокий

уровень владения иностранным языком, к примеру, Алексей Михалёв или Василий Горчаков [29]. Стоит отметить классификацию видов киноперевода на основе работ М. Берди и К. Миллана [9]:

- 1) перевод скрипта (сценария);
- 2) перевод с помощью субтитров;
- 3) одnogолосая озвучка;
- 4) дублированный перевод.

Первым этапом является перевод скрипта или материала сценария кинофильма на иностранный язык. У переводчика имеется сценарий фильма на языке оригинала, и главная задача, несомненно, перевести данный материал. Переводчик переводит просто текст, так как там не указано кому принадлежит та или иная реплика. Исходя из этого, происходит дальнейшая адаптация. Перевод сценария очень специализирован для тех людей, которые продолжают работать над экранизацией [17]. Реципиент не будет искать в сети интернет скрипты или перевод какого-либо фильма, так как через некоторое время он получит готовый переведенный материал. Здесь могут возникнуть различные трудности, поскольку скрипт предполагает полное описание место действия, реплик и действий, в то время как скрипты могут содержать не только текст [24, с. 140].

Самым изучаемым способом адаптации на сегодняшний день, является перевод с помощью субтитров, существует большое количество работ по данному направлению. Понятие «субтитр» (от лат. sub) состоит из приставки «суб», что означает «расположение снизу», и корень «титр» (от фр. titre) обозначает «пояснительный текст в фильме» [48]. Данное понятие эквивалентно возникновению кинематографа. Во время существования немого кино, субтитры представляли собой текст, который содержал фильм и передавал текст, поясняющий содержание фильма и передающий речь персонажей. С тех самых пор понятие слова «субтитр» довольно изменилось,

и в обществе существует определение для этого термина, -это надпись в нижнем расположении кадра, представляющее собой краткий перевод потока слов, понятный для зрителей [49].

Ежегодно фильмы, переведенные с субтитрами, демонстрируются на международных кинофестивалях и выпускаются на различных цифровых носителях, а также, несомненно, используются в образовательных целях, что является огромным преимуществом. Перевод с помощью субтитров является один из старейших методов перевода, так как долгое время он оставался единственно доступным с точки зрения использования технологий. Субтитры с 1929 года используются при переводе кинофильмов.

Основные переводческие приемы для перевода субтитров являются добавление, компрессия и опущение, направленное на упразднение избыточности [13, с. 59]. Происходит урезание диалогов, сокращение их количества, переход диалоговой формы в монолог и т.д. самой большой трудностью для переводчика является принятие решения что важно, а что лишнее.

Голос за кадром подразделяется на два вида. В первом озвучку осуществляют профессиональные актеры, при этом во втором плане слышны голоса в оригинале. Современные компании по производству фильмов и дубляжу такие как, Lostfilm и Кубик в кубе зачастую используют данный приём, часто фильмы с данным переводом выходят на экраны. Стоит отметить, что не выделяют как отдельную данную разновидность адаптации. Отличие дубляжа состоит в том, что реципиент прислушивается к оригинальному тексту, иными словами разработка звуковой дорожки менее детализирована как технически, так и интонационно (несколько голосов могут принадлежать одному актеру дубляжа) [53]. В данном виде адаптации «попадание в кадр» не играет главной роли из этого следует, что текст не будет усечён максимально.

В данном виде перевода, как и в любом другом, безусловно, имеются существенные недостатки:

- 1) несоответствие голоса актера, использованного для дубляжа;
- 2) неточный перевод кинотекста.

«Голос за кадром», следующий вид адаптации, идентифицируется с «пиратской», то есть нелицензионной продукцией. В данный момент времени, данная точка зрения остается правдивой, но даже в нелицензионных записях возможно услышать качественный перевод, многоголосый закадровый и профессиональный дубляж. На данный момент этот вид перевода также популярен, так как он приносит хороший доход. Существуют множество организаций, которые занимаются озвучкой фильмов, мультфильмов, сериалов, но поднимается вопрос, куда обращаться за качественно выполненной работой, и различные факторы (время, качество записи и звука, цена работы) могут сыграть роль [56]. Здесь действует формула, чем больше у компании круг зрителей, тем больше фильмов и заказов она будет получать. Таким образом можно сделать вывод о том, что создается своеобразная конкуренция на рынке кинопереводов, и в данном случае тот, кто окажется первым среди тех, кто озвучил недавно выпущенный на экраны фильм, тот и получит поступление клиентов и новых зрителей. Несомненно, можно сделать заключение о том, что побеждают именно те, кто озвучивает фильмы в один голос, потому что они тратят на это гораздо меньше времени [43].

В 2019 году в глобальной сети интернет были написаны различные статьи с оценкой качества различных студий озвучки сериалов и фильмов. На последнем месте расположился KeroB. TV. Эта компания быстро переводит материал, однако качество оставляет желать лучшего. Четвертое место занимает NewStudio, данная компания переводит достаточно большое количество фильмов и сериалов, но некорректно и не всегда вовремя. Известные переводы данной студии – это сериалы «Люцифер» и «Форс-

мажоры». На третьем месте расположился Кубик в Кубе, главная особенность которой является сохранение всех специфик речи, к примеру, черный юмор, бранная речь и многое другое. Стоит подчеркнуть, что на данный момент имеется немного переводного материала и имеется только двухголосая озвучка. На втором месте расположился Кураж-Бамбей. Денис Колесников является главным переводчиком, среди прочих его работ следует отметить «Теорию большого взрыва» и «Как я встретил вашу маму». И первое место, безусловно, занимает LostFilm. Главной особенностью данной организации является, несомненно, огромный опыт и множество голосов, которые подбираются в соответствии с персонажем, данный критерий является одним из основополагающих. Таким образом, можно сделать вывод, что данные подвиды и разновидности адаптации незначительно уступают. Фильмы и сериалы в «одноголосой озвучке» также могут быть популярны, если подходить к переводу с ответственностью и серьезностью [56].

Эдвид Хопкинс был первый, кто использовал данный тип адаптации. Одной из особенностей данного типа перевода является именно то, что она не нуждается в дорогом оборудовании, переводчик сам является диктором и самостоятельно читает текст за главных героев. Согласно В. Н. Комисарову, основной фактор, который осложняет задачу переводчику это необходимость концентрации и распределения внимания [22, с. 38]. По сравнению с другими видами адаптации зарубежных фильмов, при переводе «голоса за кадром» опускается требование, при достижении которого допускается максимальная синхронизация артикуляции с персонажами, в то время как при дубляже это высоко требуется. Основа каждого успешного закадрового перевода является непринужденность и естественность, так как если будут заметны расхождения, в следствии возникнут вопросы о качестве перевода. Дубляж в свою очередь это самым трудоемкий, сложный, и конечно же дорогой процесс [15]. Мосфильм, студия Пифагор и Невафильм являются ведущими компаниями в данной области. Большинство знаменитых иностранных

фильмов переводится именно там. Данный вид адаптации проходит в несколько этапов. Первый этап перевод текста фильмов, этот этап осуществляется непосредственно переводчиком, переводятся как правило скрипты, сценарии. Затем подбор актеров дубляжа режиссером или продюсером. Именно этот этап не оказывает существенного влияния на перевод. Потому что актеры дубляжа самостоятельно могут вносить поправки, замечания или изменения в текст. Вноска текста в кадр ответственными лицами на данном этапе, определенно являются режиссер и редактор дубляжа. Следует отметить, что здесь также учитывается и берется во внимание артикуляция и хронометраж, текст перевода зачастую претерпевает большие изменения. Потом следует запись актеров, на этом этапе принимают участие актеры дубляжа, режиссер, звукооператор. Во время работы могут происходить изменения в тексте. Актер, к примеру, может не произнести реплику, которую необходимо будет перестраивать, чтобы это не изменило смысл и содержания исходного текста. Разработка новой звуковой дорожки фильма. Этот этап никак не влияет на текст перевода.

Особенность полного дубляжа заключается в необходимости подготовки адаптированного перевода, чтобы достичь синхронности видеоряда, при этом главное, соблюдать темп, скорость и продолжительность звучания отдельных слов. Главное условие соблюдения синхронности аудио и видео ряда относится к началу и концу реплик. Сложность может заключаться в несоответствии произношения звуков и артикуляции [35]. Унифицированные изображение и звук, и картинка являются кинематографической особенностью, что в свою очередь, приводит к выходу за пределы лингвистики профессионального дубляжа, так как выбор лексических единиц находится в прямой зависимости от видеоряда [14, с. 200].

1.2 Игра слов и каламбуры как стилистические приёмы в кинематографе

Каламбур – самое распространённое средство художественной выразительности. Согласно определению Санникова Владимира Зиновьевича, каламбур – это литературный прием, в котором используются разнообразные значения слова в контексте, похожие по звучанию [37, с. 56]. Область использования приведённого приёма довольно разнообразна и используется в художественных произведениях, поэзии, рекламных роликах, мультфильмах и не менее часто находит своё применение в кино.

Игра слов – это литературный прием, основанный на явлениях многозначности и омонимии слов и используемый в юмористических целях [41]. Это сложное образование в стилистическом аспекте, которое требует изучения с разных точек зрения. В научно-популярной литературе не имеется определения игры слов как стилистического приема, нет единого названия этого явления: его называют «игра слов» или «языковая игра». Основная цель этого стилистического приема – создать комический эффект.

Существует несколько определений понятия «каламбур» в различных словарях, а также определение, сформулированное в работах многих ученых. Потапова утверждает, что наиболее понятна следующая интерпретация: «Каламбур – это стилистический оборот речи или миниатюра определенного автора, основанная на комическом использовании звучания одних и тех же слов с разными значениями, или слов со схожими звуками, или групп слов, или разных значений одного и того же слово и фраза. [34]»

Игра слов и каламбур воспринимаются как способ создания парадокса: как как реализованный вариант двусмысленного толкования слова и как разрушение логики и законов в организации текста.

При использовании вышеупомянутого стилистического приема выполняются следующие аспекты:

1) наличие слова в тексте или фразы, которые могут быть истолкованы как минимум двумя способами. Английские словари определяют данные приёмы как остроумное или юмористическое использование для слова, которое имеет несколько значений, или слов с разными значениями, которые звучат одинаково [38, с. 67];

2) такие слова или ряд слов должны использоваться для обозначения одного из объектов речи или ситуации, которая развивается в речи.

Диалоги в фильмах, могут содержать каламбуры и игру слов, особенно те, которые относятся к жанру комедии. Перевод каламбура, в то же время, является одной из самых сложных задач, поскольку переводчик в идеале должен транслировать как его содержание, так и форму с сохранением комического эффекта, который производит каламбур [50]. Многие лингвисты-исследователи, изучающие проблему качественного перевода фильмов, зачастую, открывают для себя новые правила, которые должен знать каждый переводчик, чтобы, определенно быть готовым. Ю. Найда – это американский переводчик, который и объясняет эти правила и законы. Ученый решил сравнивать реакции реципиентов на оригинальный текст и переведенный. В свою очередь, текст перевода считается эквивалентным оригинальному тексту, если эти реакции являются как интеллектуальными, так и эмоциональными. Другими словами, можно выразить данную гипотезу, что текст кинофильма должен восприниматься реципиентом точно также, как и в оригинальном варианте [31].

В процессе перевода скрипта фильма или сериала, важно учитывать различные факторы, к примеру, жанровые особенности кинокартины, черты характера и темперамент персонажей, лексикон персонажей фильма, своеобразность диалогической и монологической речи. Факторы социального плана, так же играют важную роль, например, даже время появления фильма в эфире, потому что от этого напрямую зависит лексика, которая используется

в переводе. Использование жаргонной и табуированной речи допускается лишь в позднее время суток. И, конечно же, возрастной критерий потенциальной аудитории [47].

Все вышеупомянутое так или иначе относится и к переводу каламбуров и игры слов. Передачу каламбуров на русском языке, в то же время можно считать одним из критериев оценки перевода отдельного фильма или сериала в целом, поскольку данный вид перевода, как уже упоминалось ранее, один из самых сложных задач специалиста, в области межкультурной коммуникации. Во время перевода каламбура и игры слов, переводчик, безусловно, сталкивается с задачей сохранения как формы, так и содержания [36, с. 134]. Однако иногда получается так, что переводчику необходимо изменить содержание, потому что оформление фразы зачастую гораздо важнее, что и определяет необходимость сохранить в ней комический и сатирический эффект [1]. Однозначно точный перевод (т.е. передача как содержания, так и формы), к которому стремится переводчик, доступен скорее в виде исключения. Следовательно, приходится сталкиваться с вопросом, чем пожертвовать, и в зависимости от принятого переводчиком решения использовать одну из двух стратегий для перевода каламбуров:

- 1) передать содержание, опуская словесную игру;
- 2) сохранить форму и коммуникативный эффект игры слов, заменив при этом изображение и отклонение от точного смысла, и абстрагироваться от содержания [3, с. 78].

1.3 Понятия игры слов и каламбура

Шутка, с древних времен стала частью человеческой культуры. В словаре «Психология» указано, что шутки являются воплощением юмора и, безусловно, интеллектуальной способности подмечать в окружающих событиях и явлениях противоречия, комичные, смешные стороны [2, с. 235]. Яак Панксепп (Jaak Panksepp), современный эстонский психолог видел юмор как поразительный механизм реакций, называл его фиксацией невероятных логических связей, происходящих в сознании. Вся его суть состоит в приятной неожиданности. Это происходит от способности соединять странные, иногда нелогичные вещи и вызывать положительные эмоции [2].

Некоторые считают, что юмор характерен не только для людей, но и для животных, включая приматов, дельфинов и попугаев [51]. Однако только человеческий юмор представляет собой сложную систему внутренних и внешних, внеязыковых связей, отраженных в слове. Согласно словарю, шутка – это то, что сказано или сделано ради забавы, возбуждающего смеха, веселья и розыгрышей [10]. Лингвистически выраженная шутка может содержать специальные стилистические приемы для достижения желаемого комического эффекта. Среди этих приемов являются ирония, сарказм, сатира, оксюморон и каламбур. Каламбур особенно интересен в данном лингвистическом исследовании, поскольку он находится на стыке двух явлений: шуток и игры слов [42]. Способность создавать, понимать и передавать функциональные и семантические компоненты литературного приема важна как для автора, так и для переводческой деятельности [33, с. 104].

Каламбуры и игру слов следует изучать и рассматривать не только со стороны лингвистики, но и брать во внимание психологическую, стилистическую составляющую, так же художественную роль и, конечно же, переводческий аспект. Несмотря на творческий компонент, который требует самобытного и остроумного видения, в каламбуре также есть фиксированные правила. Тем не менее, использование такой техники является индивидуальной особенностью как говорящего, так и всей культуры [11, с.

211]. В каждом обществе формируются определенные предпочтения и особенности острот, они подчеркивают колорит устоявшегося образа жизни и могут служить показателем мировоззрения и образованности личности [40].

Вопрос об тождественности игры слов и каламбуров остается открытым и ученые, в свою очередь, разделились на две группы. Термины каламбур и игра слов, представители одной группы рассматривают как отдельные понятия. А.П. Московский разделяет их по сфере употребления: игру слов он относит к общеупотребительным выражениям, а каламбур считает лингвистическим термином [30, с. 35]. Вторая группа ученых, то есть В.В. Виноградов, Е.А. Земская, В.В. Лопатин, Л.Е. Лопатина, С.И. Ожегов, В.З. Санников, Д.Н. Ушаков и другие, не проводят различий между данными понятиями. Нередко в их работах отражалось то, что определение одного понятия происходит через другое.

Существует и третье мнение, которое гласит, что каламбур рассматривается как вид игры слов. В своей работе, «Каламбур как стилистический прием и трудности его перевода», Калинина Е.Д. и Нестерова Н.А. также отметили, что каламбур напрямую является частью такого явления, как игра слов, однако отличается юмористическим и сатирическим эффектом. «Вся суть каламбура заключается в противопоставлении или же непредсказуемом объединении двух диаметрально противоположных значений в одной фонетической или графической форме» [50]. Как было выяснено, в своем употреблении термин каламбур, обязательно содержит комическую сторону лингвистического события, в то же время игра слов может содержать другие функции. Вот некоторые определения этих терминов. В современной лингвистике существует множество определений понятий «игра слов» и «каламбур». Определение Влахова и Флорина звучит наиболее общим: каламбур – это «игра на несоответствии между привычным звучанием и непривычным значением» [45]. Согласно Большой Советской энциклопедии (далее – БСЭ), понятие каламбура звучит следующим образом: «каламбур

(франц. *Calembour*) – стилистический оборот речи или миниатюра определенного 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» [10].

В работе «Лексикология современного английского языка», Арнольд И.В., рассматривает сущность словесной игры, и дает формулировку обширнее: «Каламбур – стилистический оборот, игра слов, основанная на комическом обыгрывании созвучных слов или словосочетаний с несовместимыми значениями каламбур, строится на полисемии, омонимии, омографах, шуточной этимологизации слов и другое» [5, с. 230]. В научном журнале *Текстология.ру*, в статье было написано определение, подчеркивающее преднамеренную деятельность говорящего в создании каламбура: «Каламбур – это стилистический оборот или самостоятельная миниатюра, основанная на нарочитой или невольной двусмысленности, порождённой сходным звучанием слов и словосочетаний, имеющих разное значение и придающих речи или тексту оттенок комизма» [4]. Основной задачей работы стоит рассмотрение возможности перевода шуток с игрой слов, а значит ее комической составляющей. Для изучения поставленных лингвостилистических проблем каламбура и путей его перевода необходимо рассмотреть сущность юмористической функции словесных оборотов. Сатирический эффект в языковой игре может быть достигнут с помощью объединения несовместимых слов в едином высказывании, которые вызывают внезапный юмористический эффект; зачастую основой такой графической формы становятся крылатые выражения, пословицы, поговорки, основой которой являются различные единицы языка с рифмующимся звучанием [8, с. 146]. Учитывая все дополнения и основываясь на рассмотренных определениях, мы предлагаем в качестве рабочего определения следующее: игра слов или каламбур – это стилистический оборот речи, который являются

как самостоятельным произведением, так и его частью, основанный на полисемии, омонимии, омографии, шуточной этимологизации слов, комическом использовании двусмысленности выражения, переосмыслении частей слова, отдельных слов, их групп, словосочетаний или предложений [6].

1.4 Приемы перевода каламбуров игры слов

Утверждение конкретного и верного переводческого решения является невыполнимым. В зависимости от случая могут существенно варьироваться способы перевода, алгоритм подбора соответствий в переводящем языке и даже сама цель [12, с. 84]. Смысловые сдвиги чаще всего используются в таком процессе и влекут за собой семантические потери, но дают возможность воспроизвести функциональную доминанту текста. Определение такой доминанты и становится опорной точкой в переводе каламбура, и ей может стать:

- 1) семантика обоих значимых элементов каламбура;
- 2) семантика одного его элемента;
- 3) новая семантическая основа при столкновении смысловых элементов.

Основным инструментарием переводчика при работе с материалом являются, безусловно, переводческие трансформации [18]. Переводческие трансформации – это технические приемы перевода, которые состоят в преобразовании регулярных соответствий нерегулярными (т.е. контекстуальными), так же, как и результат, получаемый в результате применения таких приемов. Л. К. Латышев определяет трансформации как способы перевода, для которых характерны отхождение от семантико-структурного параллелизма между оригиналом и переводом [24]. Применение

переводческих трансформаций должно быть мотивировано их способностью обеспечить более высокую степень эквивалентности. Переводческие трансформации принято разделять на лексические, грамматические и комплексные лексико– грамматические трансформации, в зависимости от характера единиц исходного языка [55].

К лексическим трансформациям относится ряд приемов: переводческое транскрибирование и транслитерация (с применением такого приема происходит воссоздание формы оригинала с помощью букв переводного языка). Транскрибирование и транслитерация лишь за редким случаем может оказаться полезным и действенным приемом для перевода каламбура [52]. При транскрипции воспроизводится звучание слова, при транслитерации лишь его написание, но даже различия в фонетическом строе и системе письменности могут помешать реципиенту перевода понять замысел литературного приема. Вместо данного приема можно использовать калькирование.

Калькирование – это способ перевода единицы оригинала путем замены ее составных морфем их лексическими соответствиями в языке перевода [44, с. 62]. Стоит провести границу между понятиями калькирования и буквального перевода. Калькирование является оправданным дословным переводом, а буквализм же дословный перевод, но искажающий смысл переводимого выражения. Именно гипертрофия дословного перевода зачастую становится ошибочным подходом к переводу каламбура. Лексико-семантические замены (генерализация, модуляция и конкретизация).

Лексико-грамматические трансформации: компенсация (утраченные элементы перевода передаются в тексте другим средством, и необязательно в том же самом месте, что и в оригинале текста);

Компенсация, определенно, относится к наиболее употребляемым приемам перевода игры слов и каламбуров. Достаточно мощный теоретический аппарат, для классификации видов компенсации был

разработан Л.В. Бреевой и А.А. Бутенко [46]. Они выделяют два вида компенсации в зависимости от положения в исходном тексте: контактная (то есть восстановление фрагмента в том же месте в тексте перевода) и дистантная (опущение фрагмента в исходном месте и восстановление его в другом элементе текста). К остальным видам лексико-грамматических трансформаций относят: антонимический перевод и экспликацию (описательный перевод).

Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление (дословный перевод); грамматические замены (формы слова, части речи или члена предложения), объединение предложений, членение предложения. Помимо рассмотренных переводческих трансформаций стоит также осветить прием смысловой адаптации [28, с. 405].

Существует непосредственная связь использованных приемов адаптации и передачей стилистической черты произведения. К выделенным приемам, помимо уже рассмотренных лексико-грамматических трансформаций, относится замена образа. Замена образа является приемом при котором слово, обозначающее незнакомое явление, заменяется на обозначающее, которое, безусловно, знакомо носителям языка перевода [39, с. 5]. Данный прием часто используется при переводе фразеологизмов, юмора и игры слов. При этом сам элемент необходимо было передать любым возможным способом, в то время сохранение (или воссоздание) адекватности перевода каламбура продолжало играть первоочередную роль в создании текста перевода.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

1. Появление кино в истории человечества дало огромный толчок для прогресса. Кинематограф – это в первую очередь искусство, которое имеет свою уникальную историю, и безусловно, повлияло на культуру многих поколений. Существует два вида перевода кино, перевод с помощью субтитров и дубляж. Перевод с помощью субтитров является самым изучаемым способом адаптации фильмов и сериалов на сегодняшний день. Дубляж в свою очередь является непростым, трудоемким и, конечно же, дорогим процессом.

2. В сериалах жанра комедии, присутствуют шутки, основанные, зачастую на игре слов и каламбурах. Шутка, выраженная лингвистически, содержит в себе стилистические приемы для достижения желаемого комического эффекта: иронию, сарказм, сатиру, оксюморон и каламбур. Способность создавать, понимать и передавать функциональную и смысловую составляющие литературного приема значимы для как для авторской, так и для переводческой деятельности.

3. Понятие каламбура нередко отождествляют с понятием игры слов. В большинстве определений обосновывается механизм создания и функция каламбура в тексте. Были выведены следующие определения: каламбур – это стилистический оборот речи, который является как самостоятельным произведением, так и его частью, и основывается на полисемии, шуточной этимологизации слов, комическом использовании двусмысленности выражения, переосмыслении частей слова, отдельных слов, их групп, словосочетаний или предложений. Игра слов – это литературный прием, основанный на явлениях многозначности и омонимии слов и используемый в юмористических целях.

4. Если у переводчика нет возможности достаточно четко передать «каламбурное» содержание выражения, его сатирический или

юмористический аспект в сочетании с игрой слов, тогда он создает принципиально новый каламбур, близко напоминающий авторский по тем или иным признакам. Такая новая игра слов может быть создана порой на совсем иной основе и проводиться другими средствами, однако функционально она должна оставаться идентичной оригиналу, вписываться в контекст для достижения адекватности перевода. Подход, при котором перевод и авторство становятся одинаково необходимы, мы определяем, как творческий перевод.

5. Основным инструментарием переводчика при работе с материалом являются, безусловно, переводческие трансформации. Переводческие трансформации – это технические приемы перевода. В зависимости от характера единиц исходного языка, переводческие трансформации принято разделять на лексические, грамматические и лексико-грамматические трансформации. К лексическим трансформациям относятся: транскрибирование, транслитерация, калькирование. Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление, членение предложения, объединение предложений, грамматические замены. Лексико-грамматические трансформации: антонимический перевод, экспликация, компенсацию.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ СПОСОБОВ ПЕРЕВОДА НА ОСНОВЕ СЕРИАЛА «ОФИС»

В данной главе проводится анализ отобранного материала с каламбурами и игрой слов англоязычного сериала «Офис». Корпус для анализа был осуществлен методом сплошной выборки. Общий объем выборки составляет 700 примеров из 200 серий. В практической части представлены примеры представляющие наибольший интерес, статистические данные приведены с учётом общего объема. Анализ был проведен согласно общей классификации каламбуров и переводческих трансформаций, рассмотренных ранее в первой главе пунктов 1.3 и 1.4.

Прежде чем перейти к анализу, нам представляется необходимым рассмотреть понятие адекватности перевода. В.Н. Комиссаров считает, что адекватный перевод – это синоним «хорошего перевода», обеспечивающий необходимую наполненность межъязыковой коммуникации [22].

2.1 Анализ перевода на материале сериала «Офис»

Офис – популярный американский сериал, созданный на основе одноименного популярного сериала канала ВВС, снятый в стиле псевдодокументалистики, рассказывающий о жизни сотрудников офиса. В 2006 году данный сериал был отмечен премией «Эмми» в номинации «Лучший комедийный сериал» [57].

В рассматриваемом сериале представлено довольно большое количество каламбуров и игры слов. Создатели «Офиса» обозначили его как «mockumentary», что в свою очередь, является хорошим примером каламбура.

Сочетание таких слов, как «mock» и «documentary» переводится как псевдодокументальный сериал. Это является новым форматом съемки, в котором актеры не предполагают, где находится съемочная группа [57].

Таблица 1 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
M: Now, you may look around and see two groups here. <u>White collar, blue collar.</u> But I don't see it that way. And you know why not? Because <u>I am collar-blind</u>	M: Вас можно условно разделить, так сказать, на две группы. <u>Белые воротнички и синие.</u> Но мне без разницы, а вам как? <u>Что синий, что белый.</u>	Компенсация

В таблице 1, термины «white collar» и «blue collar» в английском языке относятся к офисным и производственным работникам. Таким образом, случайный феномен «collar-blind» (слепого воротничка), образованный в результате языковой игры, создает очень яркий, интересный и фиксирующийся в памяти образ и определяет человека, который не видит разницы между этими двумя группами работников.

При переводе можно обнаружить, необходимого эффекта нет: перевод полностью нейтрален. Переводчик решил компенсировать это и создал свой собственный каламбур, буквально истолковав фразу «посмотри на вещи по-другому.»

Таблица 2 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
M: And yeah, Jim, now is the time to stop putting Dwight's personal effects into <u>jello.</u> J: Ok, Dwight I'm sorry because, I've always been your biggest " <u>flan</u> ". You should've put him in <u>custardy</u>	M: И да, Джим, пришло время – больше не надо прятать личные вещи Дуайта <u>в желе.</u> Д: Хорошо. Дуайт, прости, я очень <u>сожалею.</u> Возьмите его на <u>выпеченье.</u>	Компенсация

В данном примере (таблица 2), игра слов строится на таких единицах как «fan» (фанат) и «flan» (открытый пирог с фруктами), и выражении «put into custody» (взять под стражу) и «custard» (заварной крем), тем самым, мы получаем некий список, состоящий из десертных блюд, и что в свою очередь удалось сохранить в переводе.

Таблица 3 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
P: Let's say that my teeth turn to liquid and then they drip down the back of my throat. What would you call that? J: <u>That's spontaneous dental hydroplosion.</u>	П: Если мои зубы разжижаются и затем стекают в горло. Как это называется? Д: <u>Это же спонтанный зубной коллапс.</u>	Модуляция

В вышеприведенном примере (таблица 3), диалог таких персонажей как, Пэм и Джим, мы можем наблюдать, что сотрудники пытаются открыть новую болезнь, этим и обуславливается комичность ситуации. Эффект дополняется общим впечатлением от ситуации (так как сотрудники пытаются найти важное занятие во время своего рабочего дня).

Таблица 4 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
J: I think it's time for you to bury the hatchet. D: <u>Waste of a good hatchet.</u>	Д: Я думаю нам пора зарыть топор войны. Д: <u>Это пустая трата топора.</u>	Дословный перевод

В таблице 4, абстрактные понятия, в основе фразы «to bury the hatchet» (закопать топор войны), заменяются конкретными. Конфронтация прямого и переносного значения является, непосредственно, ядром каламбура, и невозможно, при калькировании фразы на русский язык [19]. Далее словесная игра имеет продолжение в высказывании, поэтому передает ироничное отношение к персонажу сериала, который слишком серьезно и, в то же время, наивно воспринимает все замечания своего босса. Длинная речь и философские размышления прерываются каламбуром, который возвращает нас в реальность сериала и добавляет комичности ситуации.

Таблица 5 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
J: We could take the expressway but, uh, this time of day you better of taking a <u>budge</u> . T: ... D: You were going for the word <u>bridge</u> there, weren't you? I'll have a good day...	Д: Есть более короткая дорога, но вечером лучше не ездить через <u>морг</u> . Т: ... Д: Наверное, имеется в виду через <u>мост</u> . Мне, наверное, пора уходить...	Компенсация

Обратимся к таблице 5, персонаж Джима, прочитывает слово «budge» (двинуться) вместо «bridge» (мост). Каламбур строится на сопоставлении омографов, согласно классификации. Получается абсурдное и несвязное выражение, но в переводе, благодаря сходству слов мост и морг, комичность ситуации была передана компенсацией, смысловой адаптацией и, в какой-то степени, черным юмором.

Таблица 6 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
M: Now, a lot of people say that Kelly <u>is one in a million</u> . And that's true, but it's also not true. Because, frankly, there are literally billions of people just like Kelly in the world.	М: Сейчас многие люди говорят, что Келли – <u>одна на миллион</u> . И это правда, но это также и неправда. Потому что, честно говоря, в мире буквально миллиарды таких же людей, как Келли.	Дословный перевод

В данном примере (таблица 6), отчетливо виден смысл, первоначально закладывающийся в выражении «one in a million» («одна на миллион»), так как персонаж Келли по национальности индианка. В качестве ядра каламбура может выступать не только фразеологическая единица, воспринятое буквально, но также любое средство выразительности [20]. К примеру, использование метафоры, олицетворения или, как в следующем примере, гиперболы, однако последующие размышления о численности людей на Земле разрушают образность высказывания и с одной стороны создают комический эффект, но, с другой, вызывают ощущение разочарования.

Таблица 7 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
D: You say jump, and he says <u>on who</u> ?	Д: Ты говоришь прыгай, а он говорит <u>на кого</u> ?	Калькирование

Основа фразы «if I say jump, you say how high» в таблице 7, использовалась при подготовке солдат в армии и стала широко распространена в массовой культуре. Мы можем наблюдать в данной ситуации, что смысл высказывания сохраняется и при этом, отмечается зависимость и полное подчинение начальству персонажа (Дуайта) и отсутствие желания отступить от приказа, и меняется конечная часть высказывания и что в свою очередь придает элемент абсурдности. Популярный комический прием представляет с собой отсылку к культурным реалиям, знаменитым событиям, фильмам, картинам и многое другое. Сценаристы чаще всего прибегают к данному комическому эффекту, потому что требуется огромная заинтересованность реципиента к реальным событиям чтобы достичь необходимый результат.

Таблица 8 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
M: A neutron walks into a bar and asks, <u>how much for a drink</u> ? The bartender says, for you, <u>no charge</u> .	М: Заходит протон в бар и говорит: <u>Налейте мне чего-то покрепче!</u> А бармен ему отвечает: Хватит уже, <u>ты и так заряжен</u> .	Модуляция

В данном случае (таблица 8), наблюдается попытка передачи анекдота через буквальный перевод, лексического материала и сохранение образов. Выражение, «no charge» имеет значение как «бесплатно» и «без заряда». В переводе наблюдается использование двух значений. В целом, данный перевод можно считать удачным, за исключением того факта, что нейтрон, все же, не имеет заряда и «уже и так заряженным» быть совершенно не может.

Таблица 9 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
<p>M: Excuse me. Could you tell me how to get to the medical school? I'm supposed to be doing a lecture in about 20 minutes, and my driver's a bit lost.</p> <p>W: You go straight ahead, and, uh, you make a left over the bridge.</p> <p>M: That's a lovely accent you have. New Jersey?</p> <p>W: Austria!</p> <p>M: Австрия? Ha ha! <u>Well, then... G'day, mate. Let's put another shrimp on the barbie.</u></p> <p>W: Let's not.</p>	<p>M: Извините, не скажете, как проехать к медицинскому колледжу? У меня лекция через двадцать минут, а мой шофер заблудился.</p> <p>Д: Езжайте прямо, а потом поверните налево, за мостом.</p> <p>M: Какой милый акцент. Нью-Джерси?</p> <p>Д: Австрия!</p> <p>M: Австрия? Ха ха! <u>Надо же. Здорово, гуру, а не поджарить ли нам кенгуру?</u></p> <p>Д: Давай нет.</p>	Компенсация

В таблице 9, переводчик использовал прием компенсации (при этом заменяя одну реалию другой) вместо комментария. Переводчиком был введен образ «кенгуру», что в свою очередь, даёт понять реципиенту, что персонаж перепутал Австрию с Австралией. Слово «гуру» использовано в качестве рифмы к слову «кенгуру» и в свою очередь, не несёт глубокого смысла и смысловой нагрузки. Данный прием только усилил комический эффект каламбура и придал некую красочность.

Таблица 10 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
<p>S: Okay, see you later, Pan. – Pan? Pam!</p>	<p>C: Ладно, увидимся позже, Пан. – <u>Пан? Пэм!</u></p>	Опущение

Одним из интересных приемов в сериале является оговорка. В следующем примере (таблица 10), оговорка раскрывает характер персонажа и его отношение к окружающим. Возникает дополнительное значение помимо непосредственного искажения имени.

Любая металлическая емкость для приготовления пищи это «Pan», тем самым, за счет такого, реципиент может почувствовать пренебрежение к собеседнику, хоть и скрытое. Таким образом, персонажи, которые имеют в своих репликах аллюзии, приобретают правдоподобность, также подчеркивается псевдодокументальный оттенок и характер сериала.

Таблица 11 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
D: They kiss. It is super emotional, <u>like in Toy Story</u> .	Д: Они целуются. Это очень чувственно, <u>как в Истории игрушек</u> .	Опущение

В таблица 11, использование известного образа полностью транслирует эмоции, которые хочет показать персонаж, несмотря на неуказанный эпизод и экранизацию. Для реципиента, знакомого с указанным произведением, данная отсылка будет понятна и не потребуются необходимых пояснений, но человеку, который не знает мультфильм «История игрушек» довольно проблематично понять суть сравнения.

Внимание зрителя не сосредоточено на конкретной теме, потому что слишком много информации поступает как из картинки, так и из сопроводительного текста. Благодаря этому легко удивить публику, обращая внимание зрителя только на определённое явление. При этом, добиться комического эффекта можно путем указания на понятные всем вещи, так и путем подмены вымышленных фактов [23].

Таблица 12 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
S: Boss has <u>fired</u> me! J: I'll call <u>911</u> .	С: Босс меня <u>уволит!</u> Д: Я звоню в <u>скорую</u> .	Опущение

Обратимся к таблице 12, шутка теряется при прямом переводе и довольно проблематично её передать, сохраняя комический эффект. На русском языке «подстрелить» и «уволить» являются довольно далекими по

смыслу, но в английском языке всё устроено несколько иначе, так как это одно слово «fire».

Основные значения слова «fire»:

1) огонь, поджигать. – We put up our tents and made a fire. – Мы поставили палатки и разожгли огонь.

2) выстрел, стрелять. – We moved back but the tank continued to fire. – Мы отступали, но танк продолжал стрелять.

3) уволить. – My boss could fire me anytime. – Мой босс может уволить меня, когда угодно.

Таблица 13 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
P: Look, I <u>kinda</u> had a <u>dream</u> , but I don't want to talk about it. M: Now what if <u>Martin Luther King</u> had said that? «Yeah I kinda had a dream. I don't want to talk about it.»	П: Мне <u>как бы приснился сон</u> , но я не хочу об этом говорить... М: Воу, погоди, а если б <u>Менделеев</u> так сказал? «Мне тут сон приснился, но я не хочу... об этом говорить.»	Компенсация

В примере 13, мы можем наблюдать удачную работу переводчиков, которые сумели передать содержание шутки. Она содержит в себе сходство фразы с известным высказыванием исторической личности. «I kinda had a dream» – отсылка к знаменитой речи Мартина Лютера Кинга, с повторяющимся заявлением «I Have a Dream». Здесь переводчик сталкивается с реалией, а точнее, с упоминанием известной личности в США, но не столь известной в России. В результате было изменено имя, а также соответствующий исторический контекст, и перевод стал более понятным для российского зрителя.

Довольно любопытно, что в данном случае переводчику повезло, так как слово «Dream» имеет сему «мечта» (что было основой для шутки с М. Л. Кингом), и «сон» (что вписывается в историческую шутку о Д. Менделееве).

Таблица 14 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
J: Is it me or does it smell like <u>updog</u> here M: <u>What's updog?</u> J: <u>Nothin much, what's up with you?</u>	Д: Мне кажется или здесь пахнут дела псиной? М: Что за делапсина? Д: Не ругайтесь, я ведь только спросил	Компенсация

В примере 14 шутка состоит в том, что «what's updog?» это излюбленная фраза-приветствие американцев «What's up, doc?», и переводится она как «что-то не так, док?». В данном примере, переводчик хорошо передал суть каламбура и использовал метод компенсации.

Таблица 15 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
K: You've been <u>missing</u> a lot of work lately. S: I wouldn't say I've been <u>missing</u> it.	К: В последнее время вы <u>потеряли</u> много рабочего времени. С: Не сказал бы, что я <u>многое потерял</u> .	Опущение

В таблице 15, игра слов строится на двух значениях глагола «to miss». С одной стороны, он означает «пропустить, прогулять», то есть персонаж Стенли брал много отгулов на работе. С другой стороны, «to miss» переводится как «скучать», хоть и Стенли не было долго в офисе, за работой он особо не скучал.

Таблица 16 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
D: «R» is among the most menacing of sound that's why they call it <u>murder not mukduk</u> .	Д: «Р» один из самых зловещих звуков вот почему говорят <u>мрак а не мак</u> .	Модуляция

Таблица 17 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
D: <u>Criminals are like raccoons.</u> You give them a taste of cat food and pretty soon they're back for the whole cat.	Д: Бандиты как еноты, если почуют кошачий корм, завтра явятся за кошкой.	Компенсация

Таблица 18 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
D: If I were buying my coffin, I would get one with thicker walls so you couldn't <u>hear the other dead people.</u>	Д: Если бы я покупал себе гроб, я бы взял с толстыми стенками, <u>чтобы не слышать других мертвых.</u>	Калькирование

Таблица 19 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
Identity theft is not a joke, Jim! <u>Millions of families suffer every year.</u>	Кража личных данных – это не шутка, Джим! <u>Миллионы семей страдают каждый год.</u>	Дословный перевод

Таблица 20 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
I'm faster than 80% of <u>all snakes.</u>	Я быстрее чем 80% <u>всех змей.</u>	Дословный перевод

В таблицах 17 – 20 практически невозможно знать наперед продолжение высказывания. Столкновение представлений зрителя и заключения, выведенного персонажем это то, на чем основан комический эффект. Наблюдается накладывание смыслов, которое при попытке понять логику высказывания ставит зрителя в тупик, также авторы сценария к этому добавляют абсолютно неожиданное сравнение и перевод внимания на определённую деталь поведения. Персонаж Дуайта, пытается вывести фразу с глубоким смыслом, но нарушение связи в предложениях, складывает

противоположное впечатление. Для сериала «Офис», примеры обмана ожиданий наиболее характерны.

Таблица 21 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
M: That's my favorite part of Christmas, <u>the authority</u> .	M: Это моя любимая часть рождества, <u>власть</u> .	Калькирование

Рождество, безусловно, светлый и семейный праздник, но, в следующем примере (таблица 21) изменяется полностью образ Рождества. У персонажа Майкла, Рождество связано с властью и подчинением. Пример был переведен при помощи калькирования. Прием обманутых ожиданий является разновидностью неожиданных сравнений.

Таблица 22 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
Everything I have I owe to this job... <u>this stupid, wonderful, boring, amazing job</u> .	Всем, что у меня есть, я обязан этой работе... этой _____ <u>глупой, замечательной, скучной, удивительной работе</u> .	Калькирование

Вне контекста данные эпитеты (таблица 22) не имеют яркой выразительной окраски, потому что частота их употребления в повседневной речи и значение стало почти нейтральным. Однако в конкретной фразе нейтральные слова могут быть высокими, контрастно подчеркивающими эмоциональную составляющую.

Таблица 23 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
M: What do you call a sketchy neighborhood in Italy? A <u>spaghetti</u> !	M: Как ты назовешь подозрительный район в Италии? <u>Спагетто</u> !	Калькирование

В данном случае (таблица 23) к основе слова «spaghetti», что обозначает спагетти, присоединяется лексема «ghetto» (гетто). Потому что в русском языке данные слова имеют ту же фонетическую составляющую, как и в английском и анекдот остается смешным.

Таблица 24 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
W: Yeah, if they wanted Ye Olde Desserts, they should have come to us. <u>We've got lady fingers so old, they have arthritis.</u>	Д: Если уж им захочется старинных десертов, лучше бы к нам зашли. <u>У нас такие древние дамские пальчики, что у них артрит развился.</u>	Дословный перевод

В таблице 24, устойчивое сочетание «lady fingers» (печенье «дамские пальчики»), героиня сравнивает печенье с настоящими пальчиками, которые являются настолько старыми, что их уже поразил артрит. Таким образом, актуализация фразеологизма усиливается метафорой. Переводчикам вновь повезло: на русский язык печенье «дамские пальчики» переводится буквально, поэтому игру слов удалось перевести без смысловых потерь.

Таблица 25 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
A: I'm moving to Rome and I'd like you to come with me. <u>Carry on.</u> B: What?! That – That – That's amazing, but I – I don't know if I can just uproot my life. A: Also, I need your advice on purchasing some luggage. B: What kind? A: <u>Carry on</u>	A: Я переезжаю в Рим, и я бы хотел, чтобы вы поехали со мной. <u>Возвращайтесь к работе.</u> B: Что? Это – это – это замечательно, но я не знаю, смогу ли я просто покончить со старой жизнью. A: Мне также нужен ваш совет по поводу багажа. B: В каком смысле? A: <u>Переносном</u>	Компенсация

В этом примере (таблица 25) говорится о поездке в Рим. Босс предлагает героине переехать с ним в Италию, но видимо, он не думает, что это может повлечь за собой кардинальные изменения, поэтому, сообщив эту новость, он как бы говорит обратное: «Carry on», чуть позже он снова обращается к героине, которая еще не пришла в себя, с просьбой помочь выбрать багаж ручной клади. Переход от одного омонимичного термина к другому является неожиданным и смещает фокус разговора на совершенно другую тему, создавая комический эффект.

Был использован прием компенсации: каламбур был сохранен, но перенесен в конец. В переводе языковая игра основана на многозначности слова «Curry on». Переводчики настолько естественно вплели языковую игру в текст перевода, что этот вариант можно считать удачным.

Таблица 26 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
M: What's so unpleasant about being drunk? <u>You ask a glass of water.</u>	M: Что же неприятного в том, чтобы быть пьяным? <u>Похмелье.</u>	Модуляция

В таблице 26, главный герой, Босс Майкл Скотт, рассказывает довольно известный анекдот, но переводчики опустили перевод каламбура и воспользовались приемом модуляции. В целом, русскоговорящему реципиенту понятно содержание каламбура, тем самым главная цель, донести смысл шутки, достигнута.

Таблица 27 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
D: Oh, that was easy, says Man, and for an encore goes on to prove that <u>black is white and gets himself killed on the next zebra crossing.</u>	Д: О, легко, – говорит Человек, после чего, на бис, пробует доказать, что красное – <u>это зеленое, и попадает под машину на ближайшем же пешеходном переходе.</u>	Модуляция

Обратимся к таблице 27, слово «zebra», означает «пешеходный переход», и в данном случае каламбур основан на том факте, что пока человек доказывает, что черное это белое, его сбивают на пешеходном переходе. При переводе, переводчики использовали модуляцию и немного видоизменили шутку, поэтому они сосредоточились не на пешеходном переходе, а на светофоре. Этот вариант перевода считается удачным.

Таблица 28 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
----------	---------	----------------

He moved forward to it, slowly, like a man <u>possessed</u> – or more accurately like a man who wanted <u>to possess</u>	Он приблизился к машине медленно, как человек, которым овладело <u>желание</u> – <u>желание овладеть</u> .	Модуляция
--	--	-----------

В данном отрывке (таблица 28) обыгрывается два схожих слова, таких как «possessed» и «to possess». В первом используется прилагательное «одержимый», во втором используется глагол в значении «владеть». При сохранении каламбура возникли трудности, так как, в русском языке эти слова не являются паронимами. Переводчики воспользовались модуляцией, сохранив комичность фрагмента и создав свой лаконичный вариант шутки.

Таблица 29 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
A: I'm the guy who's telling you to <u>beat it</u> , before you get it <u>beaten</u> for you.	A: Я тот, кто говорит тебе <u>катись отсюда</u> , <u>катись</u> , <u>пока я тебя не закатал</u> .	Модуляция

Вышеупомянутые фразы «beat it» и «get it beaten» (таблица 29) обозначают «проваливать» и «побить». Переводчики воспользовались модуляцией. Перевод является интересным и, безусловно, удачным.

Таблица 30 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
There are no <u>unbearable</u> people, there are just <u>narrow</u> doors.	Не бывает <u>невыносимых</u> людей, бывают только <u>узкие двери</u> .	Дословный перевод

Слово «невыносимый» в таблице 30, транслирует как прямое, так и переносное значение слова «unbearable»: «что-то, что невозможно вытерпеть» и «невозможно вынести куда-то». В данном примере (таблица № 30) шутка сохраняется и в оригинальном виде.

Таблица 31 – Примеры перевода

Оригинал	Перевод	Прием перевода
M: <u>What do a boy with a tin, whose name is Nick, and a cigarette have in common? Nick-o-tin.</u>	<u>А вы знаете, чем отличается пустой портсигар от круглого сироты?</u> <u>Пустой портсигар, он просто, без папирос, а круглый сирота не только без папи рос, но и без мами рос.</u>	Компенсация

Прямо переводить анекдот с английского языка на русский будет абсолютно бессмысленно (таблица 31). «Папироса» – это «cigarette», с этим словом довольно сложно придумать адекватный и правильный каламбур. Но можно воспользоваться заменой игры слов, сохранив только форму шутки. К примеру, ее можно отразить совершенно иной реалией. В данном примере смысл шутки совсем иной, ядром каламбура является молодой человек Ник и жестяная банка. Но при этом сама шутка о сравнении парня с сигаретой сохранена, хоть и в измененном виде.

2.2 Статистический анализ и выводы

На основе проанализированного материала нами были представлены статистические данные приемов перевода, а также подробный анализ исходного материала. Всего было проанализировано 700 примеров из 200 серий.

Таблица 32. Используемые переводческие трансформации

Переводческая трансформация	Частота употребления
Компенсация	39%
Модуляция	25%
Опущение	15%
Калькирование	14%
Дословный перевод	7%

Из таблицы следует, что при переводе каламбуров, шуток и игры слов, переводчики чаще используют такие приемы как компенсация (39%) модуляция (25%), и опущение (15%). Эти данные отображены на рисунке 1.

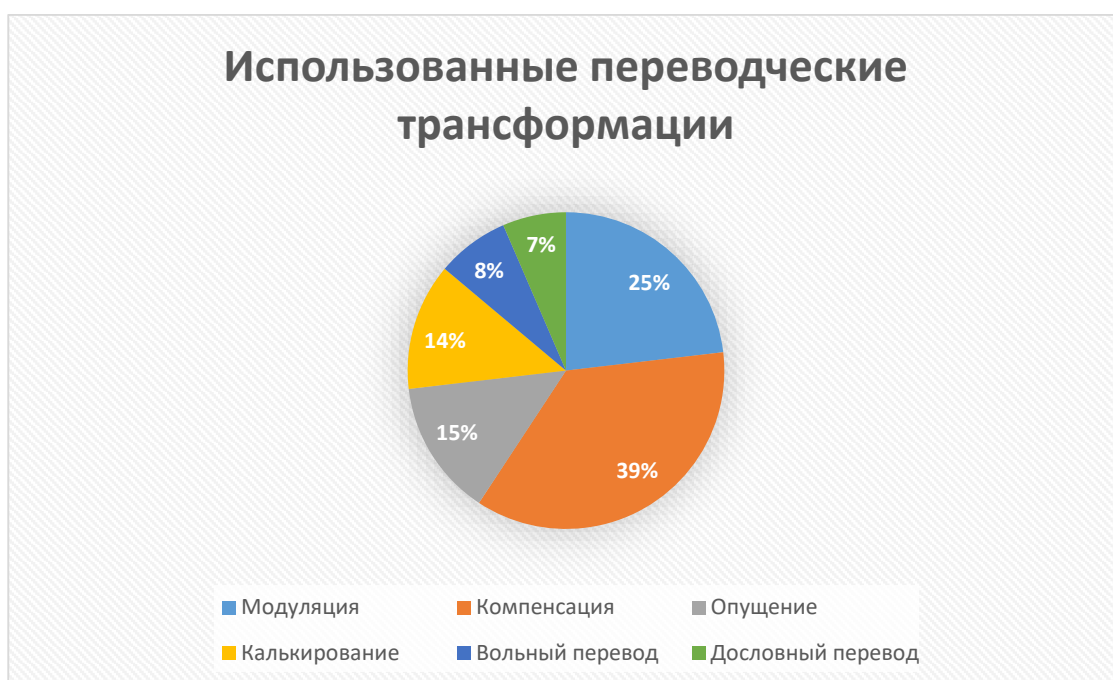


Рисунок 1 – Использованные переводческие трансформации

Таким образом, можно сделать вывод, что при переводе каламбуров, игры слов и шуток, с английского языка на русский преобладающим способом является компенсация как переводческая трансформация. Данный прием, позволяет переводчику в полной мере добиться эквивалентного сходства с оригиналом. Для некоторых переводчиков в силу сложности передачи безэквивалентной лексики, прием опущения является наиболее распространенным. В результате оригинал и перевод не имеют одинаковой комической и эмоциональной окраски.

Нельзя не подчеркнуть тот факт, что трудности при переводе каламбуров и игры слов, напрямую связаны с американским менталитетом и культурой [26]. Самой сложной задачей является то, что перед переводчиком стоит четкая задача создать эквивалент каламбура и шутки, которая в свою очередь, содержит ту же выразительность и идею, что и в тексте оригинала.

Неверный выбор использования переводческих трансформаций или внезапное решение пропустить перевод комического фрагмента, во многих ситуациях приводит лишь к опущению юмористической составляющей. Определенный вариант перевода может считаться корректным в том случае, если переводческая трансформация была выбрана корректно в соответствии авторского замысла и комической составляющей текста [25, с. 138].

2.3 Основные рекомендации для работы над переводом игры слов и каламбуров

На основании подробно изученного теоретического материала, а также проведенного практического исследования и составленной статистике, мы предлагаем следующие рекомендации для работы над переводом шуток и каламбуров, и игры слов. Рекомендации носят описательный и субъективный характер, отмечают общие черты переводческой стратегии.

1) при первоначальном анализе шутки необходимо определить механизм ее юмористической составляющей: какие стилистические приемы используются, присутствует ли каламбур и игра слов;

2) необходимо определить возможность передачи первоначального смысла шутки, сохраняя при этом комический или сатирический эффект, исходя из культурного опыта и менталитета взаимодействующих культур;

3) определить роль смысловых единиц шутки и каламбура в сюжете текста, и их взаимодействие и влияние на ход событий;

4) при передаче каламбура отдавать предпочтение сохранению игры слов в одном из ее проявлений согласно типам (фонетический каламбур, графический, морфологический, лексический, фразеологический);

5) если нет возможности передать шутку в значении оригинального узкого контекста, следует обратить внимание на: широкий контекст, историю

персонажей, смену сцены, культурную адаптацию, включение новых образных единиц без искажения сюжета;

б) при создании новой шутки и каламбура, необходимо учитывать адекватность, использовать уместность, органично в контексте скрипта, сохранять стиль и манеру изложения, аналогичные оригиналу.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Во второй главе был проведен анализ отобранного материала с шутками, каламбурами и игрой слов из англоязычного сериала «Офис». Корпус для анализа был отобран путем сплошной выборки. Всего было проанализировано 700 примеров из 200 серий.

1. При переводе каламбуров, шуток и игры слов, переводчики чаще используют такие приемы как компенсация (39%), модуляция (25%) и опущение (15%). Компенсация как переводческая трансформация, позволяет переводчику добиться адекватности.

2. Менталитет и культура тесно связаны трудностями перевода каламбуров и игры слов и шутками. Наиболее сложным является создание эквивалента каламбура и шутки, который обладает той же выразительностью, что и исходный текст.

3. В большинстве случаев, неверный выбор переводческих трансформаций или решение пропустить перевод комического фрагмента приводит, в свою очередь, к опущению шутки. Эквивалентный оригиналу перевод, может считаться удачным, в том случае, если переводческая трансформация была выбрана правильно и в соответствии авторскому замыслу и идее, и так же стоит подчеркнуть, комический характер текста.

4. На основании подробно изученного теоретического материала, а также проведенного практического исследования и составленной статистике, нами были составлены рекомендации для работы над переводом шуток и каламбуров, и игры слов. Рекомендации носят описательный и субъективный характер, отмечают общие черты переводческой стратегии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Данная выпускная квалификационная работа посвящена изучению особенностей перевода в киноиндустрии на основе сериала «Офис». Работа состоит из двух частей.

В теоретической части были рассмотрены виды перевода кино, такие как перевод с помощью субтитров и дубляж. Так же, было отмечено, что в сериалах жанра комедии присутствуют шутки, основанные на игре слов и каламбурах. Основным инструментарием при работе с каламбурами и игрой слов являются переводческие трансформации.

В практической части был проведен анализ отобранного материала с каламбурами и игрой слов англоязычного сериала «Офис». На основе проанализированного материала нами были представлены статистические данные метода перевода, а также подробный анализ исходного материала. Всего было проанализировано 700 примеров из 200 серий. Для проведения анализа исследуемого материала были рассмотрены различные классификации видов каламбуров, в том числе классификации БСЭ, Л. С. Бархударова, Санникова, В. П. Москвина и И. В. Арнольд, а также на материале В.В. Виноградова был изучен вопрос о функционировании каламбура и взаимодействии элементов стилистической фигуры для достижения юмористического эффекта.

Цель исследования заключалась в выявлении наиболее употребляемых переводческих трансформаций при переводе каламбуров, шуток и игры слов, а также составлении рекомендаций для переводчиков при работе ними. Для достижения данной цели необходимо было решить поставлены задачи.

Мы пришли к выводу, что при переводе каламбуров, игры слов и шуток, с английского языка на русский преобладает компенсация как переводческая

трансформация, что позволяет переводчику добиться наиболее точного сходства с оригиналом. На основе проанализированного материала были составлены рекомендации для перевода каламбуров, игры слов и шуток. При первоначальном анализе шутки необходимо определить механизм ее юмористической составляющей: какие стилистические приемы используются, присутствует ли каламбур, и игра слов. Необходимо определить возможность передачи первоначального смысла шутки, сохраняя при этом комический или сатирический эффект, исходя из культурного опыта и менталитета взаимодействующих культур. Так же, при создании новой шутки и каламбура, необходимо учитывать адекватность, использовать уместность, органично в контексте скрипта, сохранять стиль и манеру изложения, аналогичные оригиналу;

Следовательно, задачи работы были выполнены, а цель достигнута. Вопрос перевода каламбуров, игры слов и шуток остается актуальным.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеева И. С. Введение в переводоведение: Учеб. пособие для студентов филологических и лингвистических факультетов высших учеб. заведений / И. С. Алексеева. – Санкт-Петербург : Филологический факультет СПбГУ; Москва : Издательский центр «Академия», 2004. – 352 с.
2. Андреева Г. М. Социальная психология: Учеб. Пособие / Г. М. Андреева. – Москва : Аспект-Пресс, 2004. – 365 с.
3. Аристов Н. Б. Основы перевода / Н. Б. Аристов. – Москва : Литература на иностранных языках, 1959. – 261 с.
4. Арнольд И. В. Лексикология современного английского языка: Учебное пособие / И. В. Арнольд. – 2-е изд., переработ. – Москва : Флинта, 2012. – 376 с.
5. Арнольд И. В. Стилистика современного английского языка: стилистика декодирования. Учебное пособие для студентов педагогических институтов по специальности «Иностранный язык» / И. В. Арнольд. – 3-е изд. – Москва : Просвещение, 1990. – 300 с.
6. Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов. / О. С. Ахманова. – 2-е изд., стер. – Москва : Едиториал УРСС, 2004. – 69 с.
7. Бакиров В. С. Ценности, сознание и активизация человеческого фактора / В. С. Бакиров. – Харьков : Высшая школа, 1988. – 168 с.
8. Бархударов Л. С. Язык и перевод / Л. С. Бархударов. – Москва : Междунар. отношения, 1975. – 240 с.
9. Берди М. Киноперевод: мало что от Бога, много чего от Гоблина. «Круглый стол» в редакции «Мостов» / М. Берди, Д. М. Бузаджи, Д. И. Ермолович, М. А. Загот, В. К. Ланчиков, П. Р. Палажченко // Мосты. Журнал переводчиков. 2005. – № 4 (8). С. 52 – 62.
10. Большая советская энциклопедия / – Москва : Сов. энцикл., 1983. – т. 11. – 608 с.

11. Бреус Е. В. Основы теории и практики перевода с русского языка на английский: Учебное пособие / Е. В. Бреус. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Изд-во УРАО, 2000. – 208с.
12. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В. С. Виноградов – Москва : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
13. Виноградов В. С. Перевод. Общие и лексические вопросы: учеб. пособие / В. С. Виноградов. – Москва : Книжный дом «Университет», 2004. – 204 с.
14. Влахов С. Н. Непереводимое в переводе / С. Н. Влахов, С. П. Флорин. – Москва : Международные отношения, 1980. – 343 с.
15. [Грошев Н. В.](#) Проблема перевода каламбура в кино / Н. В. Грошев. – Волгоград : Вестник, 2016. – 12 с.
16. Егорова М. А. Конструктивно-прагматический анализ способов реализации просьбы: сопоставление британской, американской и русской традиций / М. А. Егорова. – Воронеж, 1995. – 670 с.
17. Егорова М. А. Субтитрование и дубляж. Определение, сравнение методик. Плюсы и минусы / М. А. Егорова. – Воронеж, 1995. – 670 с.
18. [Егорова Т. А.](#) Субтитрование и дубляж. Определение, сравнение методик. Плюсы и минусы / Т. А. Егорова. – Уфа : Вестник науки и образования, 2019. – 5 с.
19. Казакова Т. А. Практические основы перевода / Т. А. Казакова. – Серия: Изучаем иностранные языки. – Санкт-Петербург : «Издательство Союз», 2000. – 320 с.
20. Калмыкова И. Г. Категория комического и жанр комедии в литературном процессе: проблемы изучения / И. Г. Калмыкова. – Иркутск : Вестник, 2014. – 6 с.
21. Катцер Ю. М. Письменный перевод с русского языка на английский / Ю. М. Катцер. – Москва : Высш. школа, 1964. – 408 с.

22. Колесникова, Э. Г. Роль полисемии в создании каламбуров в творчестве / Э. Г. Колесникова. – Иркутск, 2001. – 70 с.
23. Колесниченко С. А. Условия реализации стилистического приема игры слов в английском языке / С. А. Колесниченко. – Липецк, 1984. – 20 с.
24. Комиссаров В. Н. Лингвистика перевода / В. Н. Комиссаров. – Москва : Международные отношения, 1980. – 167 с.
25. Комиссаров В. Н. Общая теория перевода: Учебное пособие / В. Н. Комиссаров. – Москва : 1999. – 136 с.
26. Кузнецов С. В. Перевод как рефлексия деятельности на примере переводческого решения / С. В. Кузнецов. – Санкт-Петербург : Вестник, 2013 . – 15 с.
27. Кузьменкова Ю. Б. От традиций культуры к нормам речевого поведения британцев, американцев и россиян / Ю. Б. Кузьменко. – Москва : Изд. дом ГУ ВШЭ, 2005. – 315 с.
28. Латышев Л. К. Технология перевода: уч. пос. по подготовке переводчиков / Л. К. Латышев. – Москва : НВИ-ТЕЗАУРУС, 2000. – 280 с.
29. Левицкая Т. Р. Проблемы перевода / Т. Р. Левицкая, А. М. Фитерман. – Москва : Международные отношения, 1996. – 208 с.
30. Леонтович О. А. Россия и США: Введение в межкультурную коммуникацию / О. А. Леонтович. – Волгоград : Перемена, 2003. – 399 с.
31. Ломов А. М. Каламбур как вид языковой игры: механизмы образования / А. М. Ломов, А. П. Бабушкин // Вестник ВГУ. — Волгоград : Аспект-Пресс, 2000. – 340 с.
32. Любимов Н. М. Перевод – Искусство / Н. М. Любимов // Мастерство перевода. – Москва, 1964. – 508 с.
33. Михейкина С. Г. Технология каламбура / С. Г. Михейкина – Москва : 2008. – 20 с.
34. Москвин В. П. Каламбур: приемы создания и языковая основа / В. П. Москвин // Филологические беседы: Русская речь. – 2011. – Вып. 3. – С. 35 – 42.

35. Найда Ю. Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике / Ю. Найда. – Москва : Международные отношения, 1978. – С. 114 – 135.
36. Нелюбин Л. Л. Толковый переводоведческий словарь / Л. Л. Нелюбин – Москва : Флинта: Наука, 2003. – 320 с.
37. Олейник Т. С. Трудности перевода стилистического средства «каламбур» в художественной литературе / Т. С. Олейник // Том 52, серия 6.3. – 2013. – С.104 – 108.
38. Палинка А. М. Особенности передачи языковой игры с английского языка на русский / А. М. Палинка. – Москва : Дисс. канд. филол. Наук, 2019. – 70 с.
39. Потапова И. А. Пособие по переводу английского литературного текста / И. А. Потапова, М. А. Кащеева. – Москва : Высшая школа, 1985. –128 с.
40. Пустовалова О. С. Методика обучения иностранным языкам. Языковая педагогика в схемах и таблицах / О. С Пустовалова. – Методические тетради. – Москва : Еврошкола, 2006. – 55 с.
41. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика / Я. И. Рецкер. – Москва : Р. Валент, 2007. – 240 с. 2.
42. Санников В. З. Каламбур как семантический феномен / В. З. Санников // Вопросы языкознания. – 1995. – № 3. – С. 56 – 69.
43. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – Москва : Языки славянской культуры, 1999. – 543 с.
44. Санников В. З. Язык и юмор / В. З. Санников // Русский язык (прил. к газете «Первое сентября»), 1998. – №12 (132). – С. 5 – 12.
45. Сергоманова А. А. Особенности перевода кинофильмов / А. А. Сергоманова. – Москва : Дисс. канд. филол. Наук, 2015. – 74 с.

46. Токарева И. И. Понятия «стереотип» и «стратегия» в этнолингвистике / И. И. Токарева. – Москва : Высш.школа, 2003. – Ч.1. С.5 – 11.
47. Толковый словарь русского языка / под ред. Д. Н. Ушакова. — Москва : Гос. изд-во иностр. и нац. слов, 1940. – Т.4. – 1502 стб.
48. Фомина Н. О. Ценностные аспекты межкультурной коммуникации: личностный уровень/ Н. О. Фомина. – Москва : Дисс. канд. филос. наук. – 1999.
49. Чиж М. С. Особенности перевода каламбура / М. С. Чиж, И. И. Данилова // Успехи современного естествознания. – 2012. – № 5. – С. 168.
50. Швейцер А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты / А. Д. Швейцер. – Москва : Наука, 1988. – 215с.
51. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – Москва : Новая школа, 1994. – 238 с.

Электронные источники

52. Бреева Л. В. Лексико-стилистические трансформации при переводе / Л. В. Бреева, А. А. Бутенко // URL: <http://www.belpaese2000.narod.ru/Trad/trasform01.htm/> (дата обращения 12.05.2022).
53. Евгеньева А. П. Малый академический словарь / А. П. Евгеньева. – URL: <https://lexicography.online/explanatory/mas/> (дата обращения 15.03.2022).
54. Калинина Е. Д. Каламбур как стилистический прием и трудности его перевода / Е. Д. Калинина, Н. А. Нестерова. – URL: <https://www.alba-translating.ru/ru/ru/articles/2017/mullina-2017.html> (дата обращения 30.03.2022).

55. Кашапова Э. И. Перевод английских каламбуров в литературе / Э. И. Кашапова// Электронный научно-практический журнал «Гуманитарные научные исследования». – URL: <http://human.snauka.ru/2017/04/23326> (дата обращения 11.05.2022).

56. Лабус Л. А. Лингвистические особенности перевода кинофильмов с английского языка на русский / Л. А. Лабус. – Калининград, 2007. – Электрон. текстовые дан. – URL: <https://urok.1sept.ru/articles/501946> (дата обращения: 11.04.2022).

57. Сериал «Офис». Википедия. – URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Офис_\(телесериал,_США\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Офис_(телесериал,_США)) (дата обращения 29.05.2022).