



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

**«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

**ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ**

Тема

Творческий перевод англоязычных шуток и каламбуров

**Выпускная квалификационная работа
по направлению 45.03.02 Лингвистика**

**Направленность программы бакалавриата
«Перевод и переводоведение»**

Проверка на объем заимствований:

87,17 % авторского текста
Работа рецензирована к защите
рекомендована/не рекомендована

«14» июня 2019 г.

зав. кафедрой английской филологии
Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнила:

Студентка группы ОФ-403/074-4-1
Москвичева Таисия Геннадьевна

Научный руководитель:

к.ф.н., доцент кафедры английской
филологии

Буланов Павел Георгиевич

Челябинск, 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ШУТКА И КАЛАМБУР КАК ПЕРЕВОДЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА	7
1.1 Понятия шутки и каламбура	8
1.2. Классификации каламбуров	12
1.3. Игра слов и творческий перевод	15
1.4 Способы перевода каламбура и переводческие трансформации.....	20
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	26
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ТВОРЧЕСКОГО ПЕРЕВОДА АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ШУТОК И КАЛАМБУРОВ ИЗ КИНЕМАТОГРАФА И КОМЕДИЙНЫХ ШОУ	28
2.1. Анализ перевода на материале американских сериалов «Друзья», «Как я встретил вашу маму», «Теория Большого Взрыва» и «Клиника» ..	29
2.2 Анализ перевода на материале художественных фильмов и мультфильмов	50
2.3. Статистический анализ и выводы	55
2.4 Основные рекомендации для работы над переводом шуток и каламбуров	59
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	61
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	63
Библиографический список	66

ВВЕДЕНИЕ

На разных этапах истории к переводческой деятельности выдвигались различные требования. Немаловажным фактором являлся способ перевода, в то время как вопрос о возможности перевода языкового фрагмента оставался неоспорим. Тем не менее, с развитием межкультурных связей и более глубоким подходом к передаче особенностей одного языка на другой, в переводческой сфере привлекло к себе внимание понятие непереводимости. Данная проблема продолжительное время оставалась центральной для теории перевода. Гумбольдт, Шлегель и Шлейермахер рассматривали каждый язык как неизмеримый в своей собственной индивидуальности инструмент. Постепенно расширялся круг непереводимых элементов языка и культуры, в том числе реалий, фразеологических и стилистических единиц. Среди этих «непереводимостей» традиционно перечисляется и каламбур. Каламбур является уникальным явлением, появившимся на стыке юмора - шуток - и игры слов. Оба этих феномена отражают богатство и культуры, и языка народа, его самобытность и опыт. Таким образом, можно предположить, что каламбур содержит в себе как бы повышенный уровень непереводимости. Тем не менее, теория перевода направлена на решение поставленной проблемы, и каламбур продолжает рассматриваться как потенциально переводимый лингвистический феномен.

Актуальность и практический аспект выбранной темы остаются неизменными на протяжении всего существования переводческой деятельности, так как само явление каламбура существует в языке еще с древности.

С точки зрения переводоведения, **актуальность настоящего исследования** обусловлена недостаточностью развития смысло-ориентированного подхода в переводе шуток и каламбуров. Перевод

выбранного лингвистического феномена встречает как объективные, так и субъективные трудности, включая различия грамматического строя языков и индивидуально-авторскую черту творческой деятельности переводчика. Помимо этого наблюдается слабая применимость традиционных подходов в процессе перевода шуток на основе каламбура.

Цель исследования заключается в выявлении действенных творческих способов перевода шуток и каламбуров, а также составлении рекомендаций для переводчиков при работе ними. Для достижения поставленной цели в ходе выполнения квалификационной работы были определены следующие **задачи**:

1. изучить теоретический материал по теме феномена каламбура и уточнить понятийный аппарат исследования;
2. определить соотношение понятий «шутка», «игра слов», «каламбур» и условия их разграничения в рамках настоящей работы;
3. рассмотреть творческий аспект перевода как явление и обосновать его роль при переводе шуток и каламбуров;
4. изучить способы передачи шуток и каламбуров на язык перевода;
5. Проанализировать опыт перевода шуток и каламбуров и определить рекомендации для наиболее удачного перевода каждого из выделенных типов.

Объектом исследования является перевод англоязычных шуток и каламбуров.

Предметом исследования являются творческие способы перевода и критерии адекватности перевода англоязычных шуток и каламбуров на язык принимающей культуры.

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

Материалом для исследования послужили телевизионные сериалы - ситкомы Friends, How I met your mother, The Big Bang Theory, Scrubs, сериал Dr.House, мультфильм Inside Out, фильмы Wolf of Wall Street, Here come the boom, Ocean's 11 и др.

На защиту выносятся следующие положения.

1. Любые шутки и каламбуры в художественном тексте потенциально переводимы с учетом юмористической и смысловой составляющей.
2. Перевод шуток и каламбуров является творческим, так как в данной переводческой деятельности равнозначными становятся и творческий, и переводческий аспекты. Отсюда уместно введение понятия **творческий перевод**.
3. Главным критерием адекватности перевода каламбура как частного случая игры слов является сохранение оригинальных прагматических функций игрового приема. Дополнительным, но не обязательным критерием служит также сохранение механизма создания игры слов и передачи его на язык перевода.
4. Наиболее успешными для передачи каламбура являются компенсационные приемы. При этом компенсация рассматривается в широком плане, с учетом замены образных единиц и стилистических приемов для передачи авторской интенции на язык перевода.

Практическая значимость исследования заключается в предложении опорных положений в качестве рекомендаций для переводческой деятельности, в возможности применения обработанного материала в

практике перевода, при анализе и редактуре аудиовизуального перевода, в лингводидактике и переводоведении при обучении предпереводческому анализу.

Научная новизна определяется тем, что в работе вводится понятие «творческий перевод» для характеристики художественного перевода, проводится комплексный сопоставительный анализ англоязычных шуток и каламбуров и их переводов на русский язык, а также предпринимается попытка подготовки рекомендаций, ориентированных на передачу авторских интенций при творческом переводе шуток и каламбуров.

Методы исследования определены его целями и спецификой поставленных задач. Основными методами исследования являются методы сравнительно-сопоставительного анализа, классификации.

Объем и структура работы определены спецификой поставленных задач : выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, выводов к каждой главе и библиографического списка.

ГЛАВА 1. ШУТКА И КАЛАМБУР КАК ПЕРЕВОДЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

С моей точки зрения, «непереводимой игры слов» не существует и не должно существовать, за чрезвычайно редкими исключениями.

Весь вопрос в мастерстве переводчика.

Н. Любимов

Сегодня, в связи с активным процессом глобализации и взаимодействия культур, широкий пласт развлекательного художественного материала получает свое распространение во многих странах мира. Последние тридцать лет наблюдается также повышение популярности комедийного жанра, распространение иностранных сериалов и фильмов на английском языке среди русскоязычной аудитории. Юмор является уникальным продуктом каждой культуры, и для его понимания требуется качественный перевод. Именно поэтому перевод шуток и острот становится все более актуальной проблемой для изучения. В настоящий момент в переводоведении существует обширный корпус материалов по особенностям перевода таких стилистических единиц, как идиоматические выражения и фразеологизмы, экзотизмы и культурные реалии и т.д. Однако, даже с увеличением интереса общественности к комедии, в переводоведении практически не наблюдается интереса особенностям строения шуток и таким стилистическим приемам, как игра слов и каламбур.

В учебной программе студентов лингвистического направления встречается несколько глав, затрагивающих феномен игры слов и двойного смысла. Они освещены в трудах таких ученых-лингвистов, как И.В. Арнольд [Арнольд, 1990], В.С. Виноградов [Виноградов, 2001], Алексеева, Влахов и Флорин [Влахов, Флорин, 2012] и др.

Игру слов, или же каламбур, принято относить к одному из наиболее сложных аспектов перевода. Чтобы подробнее рассмотреть особенности переводческих механизмов, нам необходимо познакомиться с определениями необходимых терминов.

1.1 Понятия шутки и каламбура

Шутка - это феномен, который является частью человеческой культуры с древних времен. В словаре «Психология» указано, что шутки являются воплощением юмора, интеллектуальной способности подмечать в окружающих событиях и явлениях противоречия, комичные, смешные стороны [Петровский, Ярошевский, 1990]. Современный эстонский психолог Яак Панксепп (Jaak Panksepp) видел юмор как поразительный механизм реакций, называл его фиксацией невероятных логических связей, происходящих в сознании. Вся его суть в приятной неожиданности. Она появляется из способности соединять странные, порой алогичные вещи вместе, и влечет за собой позитивные эмоции. Некоторые придерживаются мнения, что юмор присущ не только человеку, но даже и животным, в том числе приматам, дельфинам и попугаям. Однако лишь человеческий юмор представляет собой сложную систему взаимосвязи внутреннего и внешнего, внеязыкового, отраженного в слове. [The Guardian, 2015] Согласно словарю Ушакова, шутка- это то, что говорят или делают ради развлечения, ради возбуждения смеха, веселья, забавы и шалости [Ушаков, 1935-1940]. Шутка, выраженная лингвистически, может содержать в себе особые стилистические приемы для достижения желаемого комического эффекта. В числе этих приемов отмечают иронию, сарказм, сатиру, оксюморон и каламбур. Именно каламбур представляет особый интерес для данного лингвистического исследования, так как находится на стыке двух явлений: шутки и игры слов. Способность создавать, понимать и передавать функциональную и

смысловую составляющие литературного приема значимы для как для авторской, так и для переводческой деятельности.

Каламбуры следует рассматривать не только с лингвистической стороны, то также учитывать и их психологическую, стилистическую составляющую, художественную роль и, конечно же, переводческий аспект. Несмотря на творческую составляющую, требующую неординарного и остроумного мышления, в игре слов наблюдаются и фиксированные правила. Тем не менее, использование такого приема остается индивидуальной чертой как говорящего, так и всей культуры. В каждом обществе складываются определенные предпочтения и особенности острот, они подчеркивают колорит сложившегося быта и могут служить показателем кругозора и образованности человека.

Игру слов также называют «каламбуром», «словесной остротой», «двойным смыслом» и т.д. Вдобавок, и содержание этих понятий, как и их соотношение в разных источниках трактуются по-разному. Зачастую к сравнению сводят два из вышеприведенных определений: каламбур и игру слов. И на вопрос об их тождественности ученые разделились на две группы. Представители одной группы рассматривают словесную игру и каламбур как два отдельных понятия, например, А.П. Московский разделяет их по сфере употребления: игру слов от относит к общеупотребительным выражениям, в то время как каламбур считает лингвистическим термином [Московский, 1968]. Вторая группа ученых не проводит различий между данными понятиями (к ним относятся В.В.Виноградов, Е.А.Земская, Л.Е.Лопатина, В.В.Лопатин, С.И.Ожегов, В.З.Санников, Д.Н.Ушаков и др.). Нередко в их работах определение одного понятия происходит через второе. Существует и третье мнение, мы находим его наиболее оптимальным, согласно которому каламбур рассматривают как вид игры слов. Такая идея принадлежит ученым

из Болгарии, Сергею Влахову и Сидеру Флорину. [Влахов, Флорин, 1980: 343]. Калинина Е.Д. и Нестерова Н.А. в работе «Каламбур как стилистический прием и трудности его перевода» также отметили, что каламбур является непосредственно частью такого явления, как игра слов, однако отличается от других его видов наличием двух важных компонентов: многоплановости и юмористического и сатирического эффекта «Вся суть каламбура заключается в противопоставлении или же непредсказуемом объединении двух диаметрально противоположных значений в одной фонетической или графической форме» [Калинина, Нестерова, 2017: 287].

Нам близка идея рассмотрения каламбура в качестве лишь вида такого явления, как игра слов. В своем использовании термин каламбур, как мы выяснили, обязательно отражает комическую сторону языкового события, тогда как игра слов может содержать в себе и другие различные функции. Таким образом, в нашей работе, посвященной англоязычному юмору, шуткам и их переводу на русский язык, каламбур и игра слов могут использоваться взаимозаменяемо. Приведем несколько определений этих терминов.

В современном языкознании можно найти несколько определений понятиям «каламбур» и «игра слов». Наиболее общим звучит определение Влахова и Флорина: каламбуром называется «игра на несоответствии между привычным звучанием и непривычным значением» [Влахов, Флорин, 1980: 288]. 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» [БСЭ, 1981: 531]. Арнольд И.В., рассматривая сущность словесной игры в работе

«Лексикология современного английского языка», 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 др.» [Арнольд, 2012: 114]. В статье научного журнала Текстология.ру было приведено определение, подчеркивающее умышленную деятельность говорящего в создании каламбура: «Каламбур – это стилистический оборот или самостоятельная миниатюра, основанная на нарочитой или невольной двусмысленности, порожденной сходным звучанием слов и словосочетаний, имеющих разное значение и придающих речи или тексту оттенок комизма» [52].

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. Комический эффект в каламбуре может быть достигнут с помощью объединения двух несовместимых слов в одном высказывании, которые вызывают неожиданный юмористический эффект; зачастую основой такой графической формы становятся крылатые выражения, пословицы и поговорки, где основой являются две разные единицы языка с рифмующимся звучанием.

Учитывая все дополнения и основываясь на рассмотренных определениях игры слов из разных источников, мы предлагаем в качестве рабочего определения следующее: игра слов, или каламбур – это стилистический оборот речи, являющийся 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.

1.2. Классификации каламбуров

В существующих работах по лингвистике, где уже рассматривалось явление каламбура, мы обнаружили различные попытки классифицировать примеры по тому или иному признаку, в том числе по их функции и структуре построения. Большинство современных исследователей выделяют четыре вида каламбуров:

1. Фонетический каламбур. Он нередко встречается в диалоговых шутках-миниатюрах: How do you call a deer with no eyes? -No-eye-deer (no idea).

2. Лексический каламбур: the importance of being Earnest (название произведения) — важность быть Эрнестом (О. Уайльд). Earnest — серьезный, Эрнест — имя героя.

3. Морфологический каламбур, в основу которого берется игра лишь части слова: whomping willow — гремучая ива (из произведения «Гарри Поттер»), основан на сочетании выражения weeping willow (плакучая ива) и глагола whomp -ударять.

4. Фразеологический каламбур, где игра строится на сочетании устойчивых выражений и фразеологических единиц: He was overwrought as a newt: можно перевести как «он смертельно устал», где соединили выражение Pissed as a newt — пьяный в стельку и слова overwrought — переутомленный [Муллина, 2011].

Помимо общих сокращенных классификаций встречаются и конкретизированные. Так, в Большой советской энциклопедии даются следующие типы каламбуров:

1. столкновение омофонов;
2. созвучие слов в узком контексте;
3. сопоставление омонимов;
4. сопоставление омографов;
5. разрушение и переосмысление устойчивых словосочетаний и фразеологизмов;
6. разные значения слова или словосочетания;
7. шуточная этимологизация [Бархударов, 1995] [Большая советская энциклопедия, 1983].

В.З. Санников подходит к классификации типов каламбура со стороны характера смысловых связей. Так, в его классификации получают место три группы словесной игры с необычными названиями: «соседи», «маска», «семья». Первая группа, каламбур - «соседи», содержит в себе примеры «мирного сосуществования» обыгрываемых созвучных слов. Во второй группе, названной «маской», взаимодействие обыгрываемых элементов представляется столкновением и конфликтом. Здесь первоначальное понимание внезапно заменяется другим, а введение второго смысла в ходе выражения дискредитирует первый. В каламбурах-масках отчетливо проявляется свойственная шуткам двухплановость. Она может строиться на эффекте обманутого ожидания, когда обычное явление «демаскируется» как ошибка или абсурд, или на эффекте комического шока, когда необычное или абсурдное становится обычным, понятным [Санников, 1999; 1998: 5-12].

В.П. Москвин в своей публикации «Филологических бесед» о каламбурах отметил 6 тактик построения, т.е. 6 типов каламбуров:

1. сближение слов, тождественных или сходных по форме (приемы *антанаклазы*, *парономасии* и сопоставлении близкозвучных слов);
2. замена сходными по форме (то есть близкозвучными, однокоренными либо этимологически родственными) элементами (приемы *параморфозы*, *паронимической аллюзии*, *травестирования*);
3. объединение номинативных единиц (приемы *скорнения* и *каламбурной зевгмы*);
4. перестановка речевых элементов (*кругофоны* и *метатезные словообразования*);
5. контекстуализация - размещение либо многозначного (в частности, семантически производного), либо имеющего омонимы выражения в различных контекстах;
6. переосмысление на основе ассоциаций по близкозвучию и равнозвучию (популярный в публицистике прием *метанализа*) [Москвин, 2011].

И.В. Арнольд в свою очередь выделяет четыре типа игры слов, опираясь на механизм их построения:

- 1) игра слов, основанная на полисемии;
- 2) игра слов, основанная на полной или частичной омонимии;
- 3) игра слов, основанная на созвучии, т. е. омофонных лексических элементах;
- 4) игра слов, основанная на антонимах [Арнольд, 2012].

Но помимо классификации всего потенциального множества каламбуров, к себе также привлекал внимание вопрос о функционировании каламбура. Какое взаимодействие элементов стилистической фигуры

порождает комический эффект? Так В.С.Виноградов, анализируя механизм работы каламбура, определил два его компонента: «стимулятор» игры слов, отвечающий законам существующего языка и вписывающийся в повествование, и «результатирующий компонент» или «результат». По мнению Виноградова, именно после реализации в речи и осмысления второго компонента, сопоставления его с основой конструкции - стимулятором - становится возможным ощутить комический эффект шутки [Виноградов, 2001].

Влахов С.Н. и Флорин С.К. подошли к изучению каламбура исключительно с переводческой точки зрения. Поэтому, в их классификации основополагающим критерием стало функционирование фигуры в тексте. Таким образом, каламбур может являться:

- а) оборотом речи, т.е. элементом текста;
- б) самостоятельным произведением, миниатюрой, родственной эпиграмме.
- в) заголовком к тексту (в особенности газетных заметок, фельетонов, юмористических рассказов),
- г) подписью и ремаркой к рисункам и карикатурам.

Таким образом, для классификации каламбуров лингвисты выбирают разные критерии: образование на уровнях языка, т.е. ярусах языковой системы, характер взаимодействия элементов внутри стилистической фигуры, тактику построения и литературные приемы, взятые в основу каламбура, позицию и функцию каламбура в художественном тексте, а также и более детализированные подходы, затрагивающие формы представления и условия реализации каламбура в коммуникативном акте.

1.3. Игра слов и творческий перевод

Игра слов как явление в рамках одного языка апеллирует к остроумию и находчивости носителя языка. Не зря одной из составляющих такого определения становится слово «игра». Игра - это специфический вид деятельности, один из первых видов осознанной деятельности человека, в процесс которой вовлекается и развивается потенциал личности: критическое мышление, воля, чувства, эмоции, потребности, интересы. Как утверждает С. А. Шмаков, большинству игр присущи четыре главные черты: **1) Свободная** развивающая деятельность, ради удовольствия от самого процесса; **2) Творческий**, в основном импровизационный характер; **3) Эмоциональная** активность, раскрывающая чувственную природу игры; **4) Наличие** прямых или косвенных **правил** [Шмаков, 1994].

Данная характеристика игровой деятельности подходит и к явлению игры слов. Принципы этой деятельности усваиваются на интуитивном уровне у носителей языка с детства, раскрывают возможности родной речи и подталкивают человека к словотворчеству, к восприятию языка как инструмента в общении. Но что делать, если игра слов звучит не на родном языке, более того, ее необходимо перевести? В первую очередь необходимо понять смысл, при наличии многоплановости шутки - двойной смысл. Осознание переводчиком наличия игры слов позволяет обнаружить механизм ее создания. Игра слов строится не только по универсальным моделям, действующим или теоретически возможным в данном языке, но и с использованием дивергенций: как грамматических, так и культурных. Отсюда следует, что для переводчика каламбур становится подобием арифметической задачи, где требуется выражение неизвестного через известное и создание порой принципиально нового результата. Исследователи сходятся во мнении, что при переводе каламбура как на этапе восприятия и понимания оригинала, так и на этапе порождения текста

перевода переводчики используют механические и творческие приемы в равной степени.

В.С. Виноградов видел в задачах переводчика выступить в некоей мере соавтором миниатюры. Так, для того, чтобы сохранить игру слов и не исказить авторского повествования, переводчику приходится, опираясь на основное слово (стимулятор), придумать каламбур, семантически неравнозначный оригинальному, и включить его вместе с необходимыми дополнениями в перевод, который в остальном сохраняет полное соответствие оригиналу [Виноградов, 2001]. Жертвовать содержанием при передаче каламбура на переводящий (ПЯ) - это нередкий выбор переводчика. К примеру, когда встречается каламбур на основе омофонов, и внимание читателя сосредотачивается на аллитерации, неожиданной рифме или других звуковых эффектах. И.Левый отмечает случаи, где «сохранить игру слов <...> важнее, чем передать точное их значение» [Левый, 1974: 144-145]. Переводчик, воссоздающий каламбур, подчиняется сверхзадаче, которую хорошо определил Н. Любимов: «Если каламбур имеет совершенно определенный социально-политический адрес, если он имеет идейное значение, переводчику надлежит напрячь все усилия и передать его с художественной точностью. Там, где присутствует чисто звуковая игра, переводчик вправе отступить от буквы оригинала, если иначе ему не создать того самого комического эффекта, которого добивался автор». [Любимов, 1964: 245.]

Любимов рассматривал условия, когда переводчику необходимо придерживаться позиции не только перекодировки смыслов исходного языка в смыслы переводящего языка, но и выступить в роли автора фрагмента произведения для передачи авторских *замыслов* в текст перевода. Для него решающим, судя по высказыванию, был факт наличия «чисто звуковой

игры», когда автор не вкладывает первостепенную роль в семантику слова и цепляет внимание читателя исключительно звуковой оболочкой.

Однако мы считаем, что к таким условиям могут относиться не только каламбуры на фонетической основе, но и шутки, среди которых фигурируют культурные реалии, устойчивые выражения, грамматические особенности языка и, безусловно, полисемия слова. Даже среди перечисленных шуток предпочтительной стороной может оставаться элемент игры слов, не «социально-политический», а «идейное значение» будет так или иначе нуждаться в отступлении от буквы оригинала в силу различия культурных особенностей, окружения и восприятия. Стоит отметить, что, говоря «соавтор», мы подразумеваем творческий вклад в произведение оригинала. По определению толковых словарей (С.И.Ожегова, Н.Ю.Шведовой, Д.Н.Ушакова) соавтор делит авторство какого-либо произведения. Переводчик же подчиняется главной идее и эстетической реальности, созданной изначальным автором, но привносит в нее непосредственно новый элемент [Ушаков, 1940 т.4].

В своих рассуждениях В.С. Виноградов особенно подчеркивает творческую сторону переводческой деятельности. Произвольные дополнения переводчика необходимы, без них в тексте перевода не состоялось бы никакой игры со словами. В таком «произволе» суть творческого подхода к передаче каламбуров [Виноградов, 2001].

До определенного времени «непереводимости» отмечались в переводах сносками, и читатель сперва знакомился с буквальным переводом отрывка, а затем его перенаправляли узнавать описательные объяснения сути авторского каламбура. К середине XXв. переводчики постепенно стали участвовать в передаче произведения на языке перевода также и на уровне сотворцов текста. Читателю стало легче воспринимать историю, где герои шутят по-русски. Так, к примеру, в первом номере журнала «Мурзилка» за

1939 год был впервые представлен читателю перевод одной главы из сказки Милна о Винни Пухе, ее переводом занимались А. Колтынина и О. Галанина еще задолго до того, как над сказкой начал работать Борис Заходер. В данном переводе многие детали были упущены из-за достаточно «сухого подхода». Уже позже читателю стали знакомы Шумелки, Кричалки, Пыхтелки героя. На деле это целиком изобретение Б. Заходера, т. к. в английском оригинале все поэтические опыты Винни-Пуха названы просто “hum”, а сам герой мычал неразборчивые шутки себе под нос. Борис Владимирович прекрасно осознавал, что вложил в перевод частичку самого себя, поэтому долго боролся за то, чтобы его версию «Пуха» назвали «пересказом». Тем не менее, этот вариант всё-таки точнее назвать в меру «вольным переводом», даже «творческим», ведь в целом Борис Владимирович не отходил от общей канвы оригинала и удачно передал общую атмосферу авторского текста. [39]

Те же творческие поиски требовались и от переводчиков, взявшихся «оживить» буквальный подход к передаче текстов, богатых лингвистическими и культурными причудами, на русский язык. Такой новый подход наблюдался в переводах произведений Г.Х.Андерсена, Л.Кэрролла, А.Линдгрена, а также и классиков - У.Шекспира, И. Гете, Г.Ибсена. «Эталонными» становятся переводы Н.Демуровой, С.Маршака, Л.Лунгиной и И.Токмаковой. Герои любимых произведений не перемещались в российский быт, но их приключения, шутки и уникальные черты бережно передавались талантливыми переводчиками на русский лад. Со временем такая же необходимость появляется и в работе над телевизионными программами, шоу и кино. Зрителю непросто уловить юмор, если объяснения кропотливо вложены в субтитры, а попытки передать шутку путем привычных приемов перевода не всегда способны оправдать ожиданий, а значит могут повлечь за собой провальные рейтинги на телевизионном вещании, плохие кассовые сборы. Отсюда на переводчика возлагается

обязанность всесторонне и креативно подходить к созданию русскоязычной версии игры слов и материала в целом.

Однако с учетом всего вышесказанного, переводчику необходимо в первую очередь передать аутентичность и самобытность истории, уловить и передать авторские интенции, а также обеспечить узнаваемость принадлежности текста к той или иной лингвокультуре. Как уже отмечалось, перед ним действительно встает сложная задача – воспроизвести потенциал каламбура, сохранив при этом, насколько это возможно, «идентичность авторской речи», его семантику и структуру. [Латышев, 2008 : 228]

Именно основываясь на известных примерах, на мнениях авторитетных переводчиков и лингвистов, мы предлагаем ввести определение **творческого типа перевода** как особого подхода к передаче текста и авторских замыслов. Таким образом, **творческий перевод** - это тот тип художественного перевода текста, при котором помимо общепринятых в переводоведении переводческих трансформаций также используются способы творческого преобразования текста и создания новых единиц, которые вписываются в широкий контекст произведения и отражают авторские интенции, встроенные в поле другой лингвокультуры.

Необходимо воспринимать творческий перевод как совокупность переводческих стратегий и индивидуально-авторский подход переводчика в создании принципиально нового элемента текста, внедряемого в исходный материал. При этом немаловажным условием остается то, насколько органично преобразованная шутка вписывается в оригинал стилистически, ситуационно и функционально. Более того, и в исходном тексте может встречаться отсутствие такой органичности, так как элементы внезапности, неловкости и даже абсурда могут быть вложены в авторскую интенцию. Эти факторы также могут влиять на необходимость использования творческого переложения, отступления от оригинала.

1.4 Способы перевода каламбура и переводческие трансформации

При переводе каламбура (и игры слов в целом) принятие однозначно верного переводческого решения оказывается невыполнимым. В зависимости от случая, могут существенно варьироваться способы перевода, алгоритм подбора соответствий в переводящем языке и даже сама цель. Чаще всего в таком процессе используются смысловые сдвиги, влекущие за собой известные семантические потери, но дающие возможность воспроизвести функциональную доминанту текста. Определение такой доминанты и становится опорной точкой в переводе каламбура, и ей может стать: а) семантика обоих значимых элементов каламбура; б) семантика лишь одного его элемента; в) новая семантическая основа при столкновении смысловых элементов.

Основным инструментарием переводчика при работе с материалом являются, безусловно, переводческие трансформации. Переводческие трансформации – это технические приемы перевода, состоящие в преобразовании регулярных соответствий нерегулярными (т.е. контекстуальными), равно как и результат, получаемый в результате применения таких приемов. Л. К. Латышев определяет трансформацию как способ перевода, для которого характерен отход от семантико-структурного параллелизма между оригиналом и переводом. [Латышев, 2000 : 76] Применение переводческих трансформаций должно быть мотивировано их способностью обеспечить более высокую степень эквивалентности, чем любое из возможных регулярных соответствий и избежать негативных последствий использования регулярных соответствий в определенных контекстах. В зависимости от характера единиц исходного языка, переводческие трансформации принято разделять на лексические, грамматические и комплексные лексико-грамматические трансформации.

- 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. При транскрипции воспроизводится звучание слова, при транслитерации - его написание, но даже различия в фонетическом строе и системе письменности могут помешать реципиенту перевода понять замысел литературного приема. Вместо данного приема можно воспользоваться калькированием;

- калькирование - это способ перевода единицы оригинала путем замены ее составных частей – морфем или слов (в случае устойчивых словосочетаний) – их лексическими соответствиями в языке перевода.

Стоит провести границу между понятиями калькирования и буквального перевода. Калькирование - оправданный дословный перевод, буквализм же - дословный перевод, искажающий смысл переводимого выражения. Именно гипертрофия дословного перевода зачастую становится ошибочным подходом к переводу каламбура.

- лексико-семантические замены (конкретизация, генерализация, модуляция).

- Лексико-грамматические трансформации:

- компенсация (утраченные при переводе элементы передаются в тексте перевода каким-либо другим средством, причем необязательно в том же самом месте текста, что и в оригинале);

Компенсация статистически относится к наиболее употребляемым приемам перевода игры слов. Для классификации видов компенсации разработан достаточно мощный теоретический аппарат. Так, Л.В. Бреева и А.А. Бутенко выделяют два вида компенсации в зависимости от положения компенсационного приема относительно исходного приема в тексте:

контактная (восстановление фрагмента в том же месте в тексте перевода) и дистантная (опущение фрагмента в исходном месте и восстановление его в другом элементе текста). [Бреева, Бутенко, 2000]

В качестве частичной компенсации переводчики используют стилистические средства звуковой организации высказывания (рифму, аллитерацию, звуковое сходство) и графическое выделение. К остальным видам лексико-грамматических переводческих трансформаций относятся:

- антонимический перевод;
- экспликация (описательный перевод);
- Грамматические трансформации:
 - синтаксическое уподобление (дословный перевод);
 - членение предложения;
 - объединение предложений;
 - грамматические замены (формы слова, части речи или члена предложения).

Помимо рассмотренных переводческих трансформаций стоит также осветить прием смысловой адаптации. Согласно недавним статьям Тасенко и Нелюбовой, существует непосредственная связь использования приема адаптации с передачей стилистических черт произведения. К выделенным ими приемам, помимо уже рассмотренных лексико-грамматических трансформаций, относится замена образа.

Замена образа — прием, при котором слово, обозначающее незнакомое или непривычное явление, заменяется на слово, обозначающее явление, знакомое носителям языка перевода. Статистика исследования показывает, что данный прием — самый распространенный в переводческой практике, однако с точки зрения сохранения аутентичности текста и его стилистических черт замена образа может исказить уникальность

художественного произведения. Данный прием часто используется при переводе фразеологизмов, юмора и игры слов. [Тасенко, Нелюбова, 2016]

Помимо обращения к хрестоматийным источникам, в ходе работы мы также провели беседу с практикующими переводчиками, специализирующимися на работе с юмористическими шоу в формате Stand-Up Comedy, что в русском звучит как Стендап комедия. Для полного понимания следует пояснить, что это комедийное искусство, в котором комик (его называют называют стендап-комиком, комиком или стендапером) выступает перед живой аудиторией, обычно говоря напрямую зрителям. В репертуар выступления, как правило, входят авторские монологи, короткие шутки, истории и импровизация с залом. Основной задачей стоит продемонстрировать остроумие и находчивость артиста, поэтому каламбуры составляют значительную часть выступлений. На русскоязычном интернет-пространстве широкую популярность завоевал ресурс “AllStandUp” с переводами комедийных шоу с английского языка. На счету у опытной команды переводчиков почти две тысячи шоу, концертов и интервью со знаменитыми комиками, собственные статьи и авторские проекты, а количество зрителей достигло 165 тысяч человек.

Основываясь на собственном опыте помимо академических знаний, команда постоянно совершенствует подход к переводу каламбуров. Артем Ионов, переводчик проекта AllStanUp, и его коллега Насим Калиев, по совместительству создатель информационного ресурса British Comedy Club, в беседе с нами отметили, что со временем решили полностью отказаться от сносок, пояснений и заметок переводчика, где оправдывается непереводаемость шутки. Это объяснялось чрезмерной нагруженностью, которая не характерна для комедийного жанра. 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. Вдобавок, в реальности кроме лингвистических и культурных трудностей переводчик встречает и особые, порой стесняющие условия: сжатые сроки для завершения работы, моментальная оценка от реципиента, критика.

Интересной формулировкой для приема компенсации и замены стал «вынужденный подгон задачи под ответ», когда отталкиваться приходится от ожидаемого итога и выстраивать ход шутки в обратном порядке. Для подтверждения своего приема переводчики продемонстрировали процесс работы следующим образом: «В своем последнем концерте No Place Like Home Даг Стенхоуп пересказал историю, как водил свою девушку Бинго на прием в психиатрическую клинику в контексте инцидента с психически больным. Сперва Стенхоуп описывает само учреждение, в которое он направился вместе со своей спутницей. Оригинал звучит так: In the middle of it there is the Beast Brewery, and on her end is Community Intervention Associates. Перевод: «Посередине - пивоварня Beast Brewery, а на другом конце - Центральное реабилитационное учреждение». Само словосочетание «Community Intervention Associates» ни в коем случае не будет переводиться как «центральное реабилитационное учреждение», но в данном случае мы наблюдаем *вынужденный подгон задачи под ответ*, поскольку обыгралась аббревиатура этого самого «Community Intervention Associates» — C.I.A., у нас известное как ЦРУ. Каким-то образом надо было с минимальным трением (а лучше — вообще без оногo) затолкнуть в перевод ЦРУ и название этого учреждения для душевнобольных».

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

1. Шутка – это феномен, который является частью человеческой культуры с древних времен, воплощение юмора как результат целенаправленной деятельности. Шутка, выраженная лингвистически, содержит в себе стилистические приемы для достижения желаемого комического эффекта: иронию, сарказм, сатиру, оксюморон и каламбур. Именно каламбур находится на стыке двух явлений: шутки и игры слов. Способность создавать, понимать и передавать функциональную и смысловую составляющие литературного приема значимы для как для авторской, так и для переводческой деятельности.

2. Понятие каламбура нередко отождествляют с понятием игры слов. В большинстве определений обосновывается механизм создания и функция каламбура в тексте. Ряд ученых определяют каламбур как подтип игры слов, содержащий в себе комический или сатирический аспект. Рабочим для данной работы было выведение следующее определение: каламбур – это стилистический оборот речи, являющийся 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.

3. Для классификации каламбуров лингвисты выбирают разные критерии: образование на уровнях языка, т.е. ярусах языковой системы, характер взаимодействия элементов внутри стилистической фигуры, тактику построения и литературные приемы, взятые в основу каламбура, позицию и функцию каламбура в художественном тексте, а также и более детализированные подходы, затрагивающие формы представления и условия реализации каламбура в коммуникативном акте.

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.**

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ТВОРЧЕСКОГО ПЕРЕВОДА АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ШУТОК И КАЛАМБУРОВ ИЗ КИНЕМАТОГРАФА И КОМЕДИЙНЫХ ШОУ

В данной главе осуществляется анализ отобранного материала с шутками из англоязычных сериалов, шоу, кинокартин и мультфильмов. Корпус для анализа был выбран методом сплошной выборки из 14 кинопроектов и шоу, а также благодаря обращению на форумы их переводчиков и поклонников. Общий объем выборки составляет 105 примеров. В практической части представлен анализ наиболее интересных примеров, статистические данные приведены с учетом общего объема. Анализ был произведен согласно общей классификации каламбуров и переводческих трансформаций, рассмотренных в первой главе (пункт 1.3, 1.4).

Прежде чем приступить к анализу нам представляется необходимым рассмотреть понятия адекватности перевода, а также его критериев в рамках данной работы. Как правило, термин «адекватность перевода» рассматривается в паре с его эквивалентностью. В.Н. Комиссаров считает, что **адекватный перевод** - это синоним «хорошего» перевода, т. е. перевода, который обеспечивает необходимую полноту межъязыковой коммуникации в конкретных условиях, тогда как эквивалентность, по его словам отражала это смысловую общность единиц перевода в исходном и переводящем языках [Комиссаров, 1980]. А. Д. Швейцер также проводил различия данных понятий и отмечал, что адекватность означает соответствие перевода как процесса данным коммуникативным условиям, в отличие от эквивалентности, где роль играла тождественность текстов оригинала и перевода. И если при анализе на предмет эквивалентности речь идет о максимальном приближении текста перевода к оригиналу, о максимальных требованиях, предъявляемых переводу, то требование адекватности носит скорее оптимальный характер: перевод должен оптимально соответствовать

определенным коммуникативным целям и задачам. [Швейцер, 1988] Как отмечает В.В.Мошкович, адекватность рассматривается как оценка качества переводческого решения как процесса. [26]

Основываясь на теоретической базе, представленной в первой главе, мы можем вывести к требованиям адекватности для шутки и каламбура следующую коммуникативную цель: реализация юмористической (функциональной) составляющей и способность данной стилистической фигуры в тексте перевода возыметь тот же эффект - рассмешить, удивить или же высмеять. Еще одним критерием стала передача так называемой смысловой составляющей, то есть лингвистического содержания и игры слов.

2.1. Анализ перевода на материале американских сериалов «Друзья», «Как я встретил вашу маму», «Теория Большого Взрыва» и «Клиника»

Комедийный американский сериал «Друзья» (Friends) транслировался на канале NBC в 1994–2004 гг. В сюжете встречается значительное количество шуток, в том числе и игра слов. Такие приемы раскрывают остроумие или недалекость персонажей, являются основным инструментом для создания комичности эпизода. Сериал за долгие годы своего существования смог повлиять и на речь нации - в обиход вошли крылатые выражения, шутки («Oh my God!», «How you doin'?»), изменились даже специфические предпочтения: до трансляции самым популярным словом, усиливающим эмоции, было Very, а позже стало So.

Переводом сериала на русский занималось несколько студий, в числе которых появился профессиональный перевод от телеканалов РТР/СТС, а через несколько лет телеканал Paramount Comedy запустил проект переозвучивания сериала - голоса те же, а текст новый, с учетом неточностей в предыдущей версии. Более того, при создании русскоязычного

телевизионного варианта шоу были вырезаны целые миниатюры с шутками, оказавшимися слишком сложными для перевода с английского языка.

Табл.1

Пример 1, Сериал «Друзья» (Friends, 1994–2004)

<i>Источник</i>	<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
<i>Сериал «Друзья». Friends (1994–2004) S01e20</i>	<i>Ross: Four letters, circle or hoop Chandler: Ring, damn it! Ring! Ross: Thanks</i>	<i>Росс: Шесть букв, украшение. Чендлер: Кольцо, черт возьми, кольцо! Росс: Спасибо</i>

В данном примере (Табл.1) переводчик решил предпочесть простой перевод происходящего, буквально передавая основное значение произносимого и опуская игру слов. Согласно принятой классификации, каламбур в тексте оригинала относится к лексическому типу. Таким образом, была произведена частичная передача смысла и упущена функциональная часть шутки — русскоговорящий зритель не поймет, почему в ситкоме включили «закадровый смех», и к чему в целом была создана миниатюра. В официальном переводе трансформациями послужили синтаксическое уподобление и генерализация. При творческом подходе к переводу переводчик имеет право изменить образные составляющие, чтобы сохранить юмористический эффект. Слово «Ring» полисемантическое, и согласно онлайн-системе словарей ENVOС [47], имеет в себе значения:

Ring:

1. a circle of any material;
2. a circular band for holding, connecting, hanging, pulling, packing, or sealing;
3. to make a telephone call;

4. to make a sound by or as if by ringing a bell.

Следовательно, было задействовано значение «звонить, звонок, звон» помимо основного «*кольцо, круг, обод*», совпадающего с ответом кроссворда. Для переводчика становится задачей сохранить смысловую часть фразы героя, ожидающего звонка и держащего в руках телефон, так как эта часть непосредственно вплетена в сюжет. Смысл же вопроса в кроссворде можно не передавать и заменить на новый, в силу того, что на сюжет это не повлияет. Соответственно, мы предлагаем для перевода взять персонажа из мультфильмов Disney, фею Динь-динь, и оформить эпизод следующим образом:

- *Имя маленькой феи, помощницы Питера Пена.*

- *Ну же, звони! Динь-динь!*

Далее в анализе адекватности примеров помимо лингвистического анализа перевода мы будем ориентироваться также на следующие критерии: влияет ли прямой смысл шутки на сюжет, есть ли аудио-визуальные компоненты шутки.

Табл.2

Пример 2, Сериал «Друзья» (Friends, 1994–2004)

<i>Источник</i>	<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
<i>Сериал «Друзья». TVShow Friends S02e02</i>	<i>Monica: Hello? oh, hi <u>Jull</u>- Hi <u>Jew</u>! Sure, that'll be great, see you then, bye Rachel: Did you say "Hi Jew?" M: Yes.. Yes, I did. That was my friend Eddie Maskowitz, He's going</i>	<i>Моника: Слушаю. Привет, Джули... привет, жулик! Да, с удовольствием. Увидимся. Пока! Рейчел: Ты что, сказала «Привет, жулик?» Моника: Ну да, это один мой приятель. она сам просит.</i>

	<i>through this whole religious thing. Yeah, he likes it. Reaffirms his faith.</i>	<i>чтобы его так называли. Причины религиозные. Подчеркивает его честность.</i>
--	--	---

Вариант удачного перевода каламбура фонетического типа (Табл.2). Была выполнена функциональная часть шутки, переводчики воспользовались приемом адаптации шутки через смену образа. Игра слов базируется на фонетическом сходстве имени Julia и слова Jew, означающего евреев и иудеев. Отсюда, условно определим данную шутку по выбранной общей классификации как фонетический каламбур. С целью сохранить имя персона, был сменен образ еврея, переводчик нашел созвучному Джули слово «жулик», что даже добавило комичности ситуации.

Однако, в продолжении сцены переводчик вернулся к буквальной передаче сюжета - в обосновании своего поступка Моника заявляет «Ну да, это один мой приятель, он сам просит, чтобы его так называли. Причины религиозные. Подчеркивает его честность». При этом теряется смысл религиозной отсылки. В таком случае, стоит верно определить границы шутки, не упустив ее продолжения для передачи на язык перевода.

Табл.3

Пример 3, Сериал «Друзья» (Friends, 1994–2004)

<i>Источник</i>	<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
<i>Сериал «Друзья» TV Show Friends s02e19, 1996.</i>	<i>Joey: All the way to the airport, huh? You know that's over 30 miles. That's gonna cost you SO bucks</i> <i>Interviewer: Excuse me, that's 50 bucks.</i> <i>J: ...What?</i>	<i>Джоуи: Значит, вам прямо в аэропорт? Да-а, далековато. Это вам будет стоить 30 долларов.</i> <i>Инт: Это не 30,, это 30 баксов</i> <i>Дж: Что?</i>

	<i>Int: Five - Oh dollars</i>	<i>Инт: Тридцать. Долларов</i>
--	-------------------------------	--------------------------------

Еще один удачный перевод простой на первый взгляд шутки. Переводчики пришли к способу замены, сохранив как смысловой, так и функциональный потенциал шутки. Юмор заключается в графическом сходстве цифры 5 и буквы «S», отсюда по классификации БСЭ шутка условно может относиться к сопоставлению омографов, хотя внешние отличия знаков все же неоспоримы. Для переводчика стояла задача найти подобное сходство в кириллице, отсюда удалось провести аналогию за счет сходства цифры 3 и буквы «З».

Однако, так как это аудио-визуальный перевод, переводчику, помимо творческого подхода к передаче языкового материала, необходимо применить и адекватную адаптацию к визуальной составляющей. В кадре режиссер, поясняя ошибку героя, показывает на пальца 5 - 0. Перевод «З-0» остается необоснованным.

Мы предлагаем использовать сходство буквы Ч и цифры 4, и тогда раскрытая ладонь на цифре *пять* может быть истолкована как *четыре*, а получившееся сочетание «ЧО» на слух могут воспринять как грубое произношение местоимения «что».

Все в той же сцене прослушивания на роль таксиста взволнованный Джоуи создает еще одну шутливую и бессмысленную оговорку, которую переводчики тоже находчиво сумели передать (Табл.4).

Табл.4

Пример 4, Сериал «Друзья» (Friends, 1994–2004)

<i>Сериал</i> <i>«Друзья»</i> <i>TV Show</i> <i>Friends</i>	<i>J: We could take the expressway but, uh , this time of day you better off taking a budge.</i> <i>Int: ...</i>	<i>Джоуи: Есть более короткая дорога, но вечером лучше не ездить через мост.</i>
--	---	--

s02e19, 1996.	Joey: <i>You were going for the word bridge there, weren't you? I'll have a good day..</i>	Инт.: ... Джоуи: <i>Наверное, имеется в виду через мост. Мне, наверное, пора уходить...</i>
---------------	--	--

Далее Джои, переволновавшись, прочитывает слово *budge* (двинуться - АБВУ Lingvo Live) вместо *bridge* - (мост - АБВУ Lingvo Live). Согласно классификации, каламбур строится на сопоставлении омографов, но в целом нам снова встретился случай графического сходства, когда написание слов лишь приближенно, но не идентично. Получается абсурдное и несвязное выражение, но в переводе, благодаря сходству слов мост и морг, комичность ситуации была передана компенсацией, смысловой адаптацией и, можно сказать, черным юмором.

Помимо графического и фонетического сходства разных слов и знаков, в сериале также встречались и шутки, основанные на непонимании непростых слов. Так, в одной из серии Джоуи спутал слова латинского происхождения, а именно, семантические составляющие приставок (Табл.5).

Табл.5

Пример 5, Сериал «Друзья» (Friends, 1994–2004)

Сериал «Друзья» TV Show Friends s01e04, 1994: The One With George Stephanopoulos	Monica: <i>What would you do if you were omnipotent for one day?</i> Phoebe: <i>If I were omnipotent for a day I would want, um.. World peace, No more hunger, good things for the rainforest.. and bigger boobs.</i> Ross: <i>Well, see.. you took</i>	Моника: <i>Теперь ты, фиби</i> Фиби: <i>Значит, так: если бы я могла исполнить одно заветное желание, то у всех людей на Земле был мир, изобилие, тихая экология и большая грудь.</i> Росс: <i>Очень хорошая мысль.</i>
---	---	---

	<p><i>mine!</i></p> <p><...></p> <p><i>Monica: Hey, Joey, What would you do if you were omnipotent?</i></p> <p><i>J: I'd probably kill myself.</i></p> <p><i>M: Excuse me?</i></p> <p><i>J: Hey, if little Joey is dead, then I have no reason to live</i></p> <p><i>Ross: Joey, OMNI-potent</i></p> <p><i>Joey: You are? Ross, I'm sorry. I had no idea. I thought it was, like, a theoretical question.</i></p>	<p><...></p> <p><i>М: Джоуи, если бы ты мог исполнить одно свое желание, что бы ты сделал?</i></p> <p><i>Дж: Повесился бы.</i></p> <p><i>М: Но почему?</i></p> <p><i>Дж: Потому что остальные девушки мне бы этого не простили.</i></p> <p><i>Р: Джо, у нас тут речь не о девушках.</i></p> <p><i>Дж: Не о девушках? Какой кошмар! Я думал, это просто вопрос по теории.</i></p>
--	---	--

Данный перевод считается частично удачным, так как изначальная шутка все же осталась утерянной, но общая тема коммуникативной ситуации оказалась передана. Тем не менее, заметна работа переводчика — опущение, компенсация и перестановка фраз для естественного восприятия речи на русском языке.

Ирония заключается в недопонимании слова «всемогущий» (англ. - *omnipotent*). Джоуи, достаточно недалекий герой, перепутал слова *omnipotent* и *impotent* (*импотент*) и сразу спроецировал вопрос на свою личную жизнь. Рассматриваемые слова получают схожи только в конкретной ситуации, учитывая произношение одного персонажа и осведомленность второго. Отсюда механизм выбранной шутки можно отнести к созвучию слов в узком контексте. Данный перевод мы определили частично удачным с функциональной точки зрения, так как при обдумывании ситуации (и имея

текст оригинала) можно догадаться, что было вложено изначально. Но для более очевидной передачи интимного подтекста шутки, мы предлагаем использовать в уже приведенном переводе глагол «удовлетворить». Таким образом, наш перевод:

- *М: Джоуи, если бы ты мог удовлетворить лишь одно свое желание, что бы ты сделал?*
- *Дж: Повесился бы.*

Помимо этого, в беседе встречается еще одна шутка на игре слов и созвучий, которую полностью опустили в переводе и добавили свою шутку по теме (Табл.6)

Табл.6

Пример 6, Сериал «Друзья» (Friends, 1994–2004)

<i>Ross: Joey, OMNI-potent</i>	<i>Р: Джо, у нас тут речь не о девушках.</i>
<i>Joey: You are? Ross, I'm sorry. I thought it was, like, a theoretical question.</i>	<i>Дж: Не о девушках? Какой кошмар! Я думал, это просто вопрос по теории.</i>

То, как Росс объясняет другу, произнося по слогам *Omni-potent*, становится похожим на *I'm impotent*, и тут Джоуи вновь удивляется - *You are?*. В русскоязычном варианте реплики удлиннили, а шутка не сразу улавливается. При переводе мы предлагаем также отойти от смысла, но сохранить момент того, что Джоуи ослышался, например:

- *Росс: Джоуи, тут НЕ удовлетворить, как ты это любишь.*
- *Джоуи: Тебе? Прости, дружище. Я не думал, что ты попросишь, это вроде как вопрос теоретический.*

При этом «не» можно принять за «мне», и неловкость ситуации сохранится.

Табл.7

Пример 7, Сериал «Друзья» (Friends, 1994–2004)

<p><i>Сериал «Друзья» TV Show Friends s05e16, 1999</i></p>	<p><i>Joey: Look, I kinda had a dream, but I don't want to talk about it.</i></p> <p><i>Chandler: Now what if Martin Luther King had said that? 'Yeah I kinda had a dream. I-I don't want to talk about it.'</i></p>	<p><i>Джоу: Мне как бы приснился сон.. но я не хочу об этом говорить...</i></p> <p><i>Чендлер: Воу, погоди, а если б Менделеев так сказал? Мне тут сон приснился, но я не хочу... об этом говорить</i></p>
--	--	--

В таблице 7 приведена удачная работа группы переводчиков, сумевших передать и смысловое, и функциональное содержание шутки. Она базируется ни на фонетической, ни на графической составляющей, а содержит в себе сходство фразы с известным высказыванием исторической личности. «*I kinda had a dream*» - отсылка к знаменитой речи Мартина Лютера Кинга, борца за гражданские права в середине XX в. в США, с повторяющимся заявлением «*I Have a Dream*».

В данном примере 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.

Что любопытно, 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).

Для анализа разнообразных видов шуток и подбора удачных стратегий для их перевода был также взят пример из третьего сезона сериала, где в силу вступают и фонетическая, и графическая, и смысловая составляющие, понятные лишь англоговорящему зрителю(Табл.8).

Пример 8, Сериал «Друзья» (Friends, 1994–2004)

<i>Источник</i>	<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
<i>Сериал «Друзья» TV Show Friends S03E17</i>	<i>Joey: I-I can't handle this, you guys. Chandler: Y'know what, I can handle it, handle's my middle name. Actually it's the ah, middle part of my first name.</i>	<i>Джо: нет, я так больше не могу Чендлер: А я могу. Могу - это мое второе имя. Если точнее, вторая часть моего первого имени</i>

Исключительно непростая, но очень удачная шутка на морфологической основе. Однако переводчикам в силу своих причин не удалось передать ее юмор, и в трансляции был показан официальный перевод с прямой передачей смысла сказанного приемом синтаксического уподобления. В оригинале же, слово *Handle* (рус. - «справляться, выдерживать») оказалось «запрятано» в имени героя — Chandler. Что же касается перевода, то и «второе имя», и «вторая часть первого имени» для русскоговорящего зрителя остаются загадкой. Вероятно, стоило пойти через полное имя персонажа - Чендлер Мюриэл Бинг. Мы предлагаем следующий вариант перевода, при котором каламбур морфологического типа преобразуется в шутку лексического типа:

Джо: Я нас, нам тут не повезет.

Чендлер: Эй, повезет. Везение — мое второе имя, я же Чендлер Бинг. Ну, или как меня любили звать, Чендлер Бинг-о.

Пример 9, Сериал «Друзья» (Friends, 1994–2004)

<i>Источник</i>	<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>

<p><i>Friends – S02E06: ‘The One with the Baby on the Bus’</i></p>	<p>Joey: <i>We’ll flip for it. Ducks or clowns.</i></p> <p>Chandler: <i>All right, call it in the air.</i></p> <p>Joey: <i>Heads.</i></p> <p>Chandler: <i>Heads, it is.</i></p> <p>Joey: <i>Yes!</i></p> <p>Chandler: <i>We have to assign heads to something!</i></p> <p>Joey: <i>Right! Okay, okay... Ducks is heads because ducks have heads.</i></p> <p>Chandler: <i>What kind of scary-ass clowns came to your birthday?</i></p>	<p>Джоуи: <i>Давай подбросим монетку.</i></p> <p>Чендлер: <i>Ну хорошо, орел или решка?</i></p> <p>Джоуи: <i>Орел.</i></p> <p>Чендлер: <i>Да, орел.</i></p> <p>Джоуи: <i>Йес!</i></p> <p>Чендлер: <i>А орел - это что: утки или клоуны?</i></p> <p>Джоуи: <i>Ну.. Орел - это, конечно.. Это, конечно, утки. По крайней мере, тоже птицы.</i></p> <p>Чендлер: <i>Знаешь, тебя в детстве клоуны в автобусе забыли.</i></p>
--	---	--

Данная шутка касается реалий конкретного языка и культуры и относится к лексическому типу. Ситуация подразумевает решение с помощью подбрасывания монетки - герои не могут вспомнить, в какую кофточку был одет ребенок: с клоунами или с утками. Им необходимо определить, какая сторона монеты при выборе - орел или решка - будет обозначать определенного ребенка, определенный принт на кофте. Однако, в английском языке слова «орел и решка» звучат иначе. Для них соответственно приняты слова *Heads and tails* (рус. - головы и хвосты). Отсюда возникает сложность при переводе не убедительного аргумента Джоуи, который буквально означает: «Орел (Heads) - это утки, потому что у уток есть головы (heads)». Переводчикам удалось передать и функциональную часть шутки, и адаптировать смысловую нагрузку

аргумента. «Орел - это утки. по крайней мере, тоже птицы». Что же касается продолжения диалога, то согласно утверждению Джуи, у клоунов голов не бывает. Именно за это в ответ он получает язвительный комментарий, означающий в оригинале следующее: «Какие же жуткие клоуны приходили к тебе на праздник в день рождения?». В русскоязычном варианте парадоксальности в решении Джоуи не видно, и потому переводчики воспользовались приемом смысловой адаптации (замены образа) и придумали свою шутку, которая относится к непосредственно сюжету эпизода и всей ситуации.

Пример 10:

Чуть более молодой американский сериал в жанре ситком - «Как я встретил вашу маму» (How I Met Your Mother), 2005 - 2014 гг., с самого начала трансляций на канале CBS привлек к себе внимание зрителя обилием остроумных шуток и каламбуров. Перевод всех эпизодов на русский язык осуществила студия «Кураж-Бомбей», а на телеэкраны России серии вышли благодаря каналу Paramount Comedy. Для анализа нами были взяты самые запоминающиеся примеры (Табл.10, 11).

Табл.10

Пример 10, сериал «Как я встретил вашу маму» (How I Met Your Mother)

<i>Источник</i>	<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
7.How I Met Your Mother, s02e13	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Hey, guys. Guess what I got. A new dart!</i> • <i>Oh, wow, a new dart!</i> • <i>Hey, that new dart is great.</i> • <i>I did not know you were such a fan of new dart, Barney.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ребята, зацените, что у меня есть. Новый дротик!</i> • <i>Новый дротик!</i> • <i>Вау, этот новый дротик прекрасен!</i> • <i>Я и не знала, что ты такой большой фанат нового</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Oh, yes, Robin, I just love new dart. Nude art. Nude art!</i> • <i>Okay, alright, so what, you guys found the painting, huh?</i> 	<p><i>дротика, Барни.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Да, Робин, я люблю порой обнажить новое.. обнажить...</i> <i>Обнаженка! Обнаженка!</i> • <i>Окей, хватит, вы нашли картину, да?</i>
--	---	--

Один из наиболее частоупотребляемых видов каламбура - фонетический, построенный на сочетании двух слов, которые, в зависимости от их разделения при произношении, создают новый смысл. New Dart - новый дротик, Nude Art - искусство «ню». Фонетически оба словосочетания звучат абсолютно одинаково, что и создает комичную ситуацию.

Перевод омофонных шуток, безусловно, один из самых сложных, так как оба смысла вплетены в общий сюжет истории. Особую трудность также предоставляет видеоряд, в котором герои держат в руках дротик для дартса. В данном случае переводческая команда студии Paramount Comedy подошла к проблеме с творческой стороны. Они буквально перевели практически весь диалог, но благодаря приему модуляции подобрали глагол, обосновывающий причину насмешки - обнажить. Конечно, масштаб шуток стал заметно скуднее, но тем не менее обе функции перевода остались соблюдены.

Табл.11

Пример 11, сериал «Как я встретил вашу маму» (How I Met Your Mother), сезон 02 эпизод 13

<i>Оригинал</i>	<i>Официальный перевод</i>
<i>Ted from 2030: Back when we were dating robin and I had this running joke. We were the only two people in the world who found it funny.</i>	<i>Тэд: Когда мы с Робин еще встречались, у нас была повторяющаяся шутка, и мы были единственные, кто находил ее</i>

<p><i>Barney: No way! March does not have 31 days.</i></p> <p><i>Marshall: Yes, it does! Everyone knows that. It's like general knowledge.</i></p> <p><i>Ted & Robin: General knowledge!</i></p> <p><i>Lily: Isn't it sad? I mean in 2007, some countries actually still condone corporal punishment.</i></p> <p><i>Ted & Robin: Corporal punishment.</i></p> <p><i>Marshall: Oh, man, I got a kernel stuck in my teeth.</i></p> <p><i>Ted & Robin: Colonel stuck-in-my-teeth.</i></p> <p><i>Marshall: Please stop! I hate you! You're killing me!</i></p> <p><i><...> Well, guys, have fun.</i></p> <p><i>Wow, this gonna be a major clean up.</i></p> <p><i>- Major clean-up!</i></p> <p><i>- Oh men, we're gonna to be doing this all the time now, are we? That's the general idea.</i></p> <p><i>- General idea.</i></p>	<p>смешной.</p> <p><i>Барни: Ни за что, в марте не может быть 31 день!</i></p> <p><i>Маршал: Нет, их 31. Все это знают, это общеизвестный факт!</i></p> <p><i>Тэд и Роб: Генерал Факт!</i></p> <p><i>Л: Это так грустно.. я имею в виду, что даже в 2007 году некоторые страны все еще потворствуют телесным наказаниям.</i></p> <p><i>Т. и Р.: Капрал Наказание!</i></p> <p><i>М: Ай, у меня зёрнышко в зубах застряло...</i></p> <p><i>Т. и Р.: Полковник Зернышко В Зубах Застряло!</i></p> <p><i>М: Пожалуйста, прекратите, вы убиваете меня!</i></p> <p><i><...></i></p> <p><i>- Перевод отсутствует, сцена вырезана.</i></p>
--	--

У героев сериала была своя собственная шутливая традиция - каждый раз, слыша выражения и слова, схожие с военными званиями, они дружно выкрикивали воинское приветствие, называя нелепый чин. Отнести данную

шутку к одному типу по классификации сложно, так как она включает в себя ряд разных каламбуров и шуток как на фонетическом, так и семантическом уровне. Представленный перевод, выполненный группой переводчиков студии Кураж-Бамбей, оказался неудачным с точки зрения смысловой связки, а завершающая сцена и вовсе оставлена без какого-либо звукового сопровождения. Таким образом, функциональная составляющая была утеряна совсем, а из переводческих трансформаций особо заметны синтаксическое уподобление и опущения. Комичность ситуации была заранее рассказана перед миниатюрой, поэтому зритель ожидает остроумных реплик, но данный перевод представляет героев скорее как просто глумящихся людей. Они не придают особого значения, в какой ситуации вставлять свою остроту.

Тем не менее, на форумах был предложен альтернативный вариант, который подходит и по функциональной, и смысловой составляющим оригинальной шутки, а типы каламбура аналогично оригиналу были лексические и фонетические.

- *Как можно не знать, что в марте 31 день, ты **серьезно?**.. Сэр Ёзно!*
- *Телесные наказания у них это **рядовой случай**... Рядовой Случай!*
- *У меня в зубах застрял попкорн **этот блинский**.... Корнет
Оболенский!*
- *Это превратится в **генеральную уборку**... генерал Уборка!*
- *Будет кухня **ваша сиять**... Ваше Сиятельство!*
- *Ребята, это только наше личное дело, **довольно!**.. Вольно!*

Пример 12:

Помимо игры слов на основе созвучия и многозначности слова, встречаются и шутки с грамматическими особенностями языка. Их уже сложнее отнести к каламбуру, так как в классификациях и работах,

посвященных игре слов, они анализируются нечтатно. Тем не менее, они все так же относятся к шуткам и содержат в себе трудности передачи как смысловой, так и функциональной составляющей. При передаче таковых на русский язык, переводчики сталкиваются с порой существенными различиями грамматического строя, что по нашему мнению тоже требует творческого подхода. Так, в сериале «Теория большого взрыва» (The Big Bang Theory) встречается шутка, затрагивающая сложность видо-временных категорий:

Источник: сериал «Теория Большого взрыва» (The Big Bang Theory), 2007 - настоящее время, канал CBS. Перевод для российской телетрансляции осуществлен командой Кураж-Бамбей. Сезон 8 серия 5.

Табл.12

Пример 12, сериал «Теория Большого взрыва» (The Big Bang Theory)

<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
<i>Leonard: Because it wasn't until his 21st birthday that 1955 Biff placed his first bet.</i>	<i>Лео: Но потому что Бифф из 1955 начал делать ставки только после своего 21-летия.</i>
<i>Sheldon: But whoa, whoa. Is placed right?</i>	<i>Ш: погоди. А можно ли в этом случае говорить начал делать?</i>
<i>Leonard: What do you mean?</i>	<i>Л: В смысле?</i>
<i>Sheldon: Is placed the right tense for something that would've happened in the future of a past that was affected by something from the future?</i>	<i>Ш: Ну, разве начал делать подходит для описания события, которое случилось бы в будущем прошлого, на которое повлияло что-то из будущего?</i>
<i>Leonard: [thinks] Had will have placed?</i>	<i>Л: То есть начал пред-сделать?</i>
<i>Sheldon: That's my boy.</i>	<i>Ш: Умничка.</i>

Leonard: OK. So, it wasn't until his 21st birthday that Biff **had will have placed** his first bet and made his millions. That's when he alters the timeline.

Sheldon: But he **had will haven't placed** it. <...> Therefore, in the new timeline, Marty and Doc never brought the time machine.

Leonard: Wait, wait, wait. Is brought right?

Sheldon: Marty and Doc **never had have had brought**?

Leonard: I don't know, you did it to me.

Sheldon: I'm going with it. Marty and Doc **never had have had brought** the time machine to 2015. That means 2015 Biff **could also not had have had brought** the Almanac to 1955 Biff. Therefore, the timeline in which 1955 Biff gets the Almanac is also the timeline in which 1955 Biff never gets the Almanac and not just never gets: **never have, never hasn't, never had have hasn't.**

Л: Так вот, только после того, как Бифу стукнуло 21, он **предсделал** свои первые ставки и заработал миллионы. И именно это уже изменило ход времени.

Ш: Но ведь он их не **предразместил!** <...> Поэтому, в новой истории Марти и Док никогда не отправлялись путешествовать...

Лео: погоди, а **отправлялись** в данном случае - это верно?

Ш: Марти и Док никогда не **предотправлялись?**

Л: Я не знаю, ты первый это начал.

Ш: Ладно, оставим так. Марти и Док никогда не **предотправлялись** на машине времени в 2015 год. А значит, Биф из 2015 тоже не **предпривез** Альманах Бифу из 1955. Поэтому ветка, в которой Биф получает Альманах - это все та же ветка, в которой Биф из 1955 никогда его не получает, и не просто никогда его не получает: **не получает, не получил и никогда не получил бы.**

В данном случае гений Шелдон и его друзья решили взять на себя право расширить глагольную парадигму видо-временных форм для создания

грамматики альтернативной вселенной, где возможны путешествия во времени и параллельные сюжетные линии. Так как в английском языке для данных создания форм используются аналитический способ, то герои смело играют с расположением вспомогательных глаголов *will* и *have*. Даже англоговорящего зрителя такое обращение с грамматикой может запутать, но в русском языке парадигма заметно меньше, и это затрудняет возможность передачи игры слов. Переводчики воспользовались приставкой «пред-», однако его конечная фраза «не получает, не получил и никогда не получил бы» оказывается слишком привычной, в связи с этим теряется абсурдность ситуации.

Табл.13

Пример 13, сериал «Теория Большого взрыва» (The Big Bang Theory), s03e18

<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
<i>Sheldon: A neutron walks into a bar and asks, how much for a drink? The bartender says, for you, no charge.</i>	<i>Шелдон: Заходит нейтрон в бар и говорит: «Налейте мне чего-нибудь покрепче!» А бармен ему отвечает: «Хватит уже, ты и так заряжен».</i>

Обсуждая трудности передачи юмористических миниатюр, мы упоминали, что важны не только лингвистические знания переводчика, то также его смекалка и общий кругозор. Здесь (Табл.13) мы наблюдаем попытку передачи классического анекдота через почти буквальный перевод лексического материала и сохранение образов. Английское выражение *no charge* в данном случае выступает как многозначное: «бесплатно» и «без заряда». В переводе наблюдается попытка использовать оба значения. В целом, данный перевод можно считать удачным, а слова - уместными, за исключением того факта, что нейтрон, все же, не имеет заряда и «уже и так заряженным» быть совершенно не может. В данном случае нам кажется

возможным сменить образ на протон, чтобы остальной перевод сохранился.

Мы предлагаем:

Шелдон: Заходит протон в бар и говорит: «Налейте мне чего-нибудь покрепче!» А бармен ему отвечает: «Хватит уже, ты и так заряжен».

Помимо этого, на форумах был найден пример, где вместо нейтрона переводчики изменили место действия:

Заходит нейтрон в оружейную лавку и покупает пистолет. Получив его, добавляет: «И патроны». А продавец отвечает: «Для вас - без заряда».

Очередным любопытным каламбуром, основанным на омонимии, стала шутка в эпизоде из 4 сезона сериала (Табл.14). Интересным нам показался и перевод, представленный все той же студией Кураж-Бамбей.

Табл.14

Пример 14, сериал «Теория Большого взрыва» (The Big Bang Theory)

<i>Источник</i>	<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
<i>Сериал Теория Большого взрыва, The Big Bang Theory, s04e06</i>	<i>Howard: This is the worst cobbler I've ever eaten. I mean it tastes like it was made of actual ground-up shoemaker. Sheldon: Amusing. A play on the two meanings of cobbler.</i>	<i>Говард: Это худший пирог из всех, что я ел. Его как будто прям из Рязани к нам везли. Шелдон: Ты имеешь ввиду ту свою шутку про то, что в Рязани пироги с глазами?</i>

Выбранная игра слов строится на омонимии слова cobbler. Согласно словарю акад. Ю.Д. Апресяна [35] слово Cobbler имеет следующие значения:

- 1) сапожник, занимающийся починкой обуви;*
- 2) плохой мастер, «сапожник»;*
- 3) кобблер, напиток из вина, сахара и лимона со льдом;*

4) амер. фруктовый пирог с толстой верхней коркой.

Говард пробует яблочный пирог, но остается недовольным его вкусом. Его едкое замечание можно буквально перевести как «Это худший пирог из всех, что я ел. То есть, его будто из сапожника приготовили». В переводе решили воспользоваться заменой образов, преобразовать лексический каламбур во фразеологический. Для передачи реакции на неприятный вкус взяли знаменитое выражение «В Рязани пироги с глазами». Русскоговорящему зрителю такое выражение, конечно, будет знакомо, однако в отличие от общеизвестного факта про Менделеева и сон, рассмотренного нами ранее, фраза про Рязань и пироги в американском сериале выбивается из общего полотна и кажется неуместной.

Табл.15

Пример 15, сериал «Теория Большого взрыва» (The Big Bang Theory)

Источник	Оригинал	Перевод
Теория Большого Взрыва, The Big Bang Theory s04e19	<i>Penny: 'You know, for the first couple of months, whenever I would take off my bra, he would giggle and say, 'Oh boy, my breast friends.</i>	<i>Пенни: А когда мы начали встречаться, первые пару месяцев каждый раз, когда я снимала лифчик, он говорил: «А вот и мои сисьтрёнки!»</i>

В приведенном отрывке на английском языке наблюдается фонетический каламбур, построенный на схожем звучании слов. Можно также отметить, что в оригинале созвучие наблюдалось на лексическом уровне: Breast (рус. - грудь) и best (рус. - лучший). Выражение best friends потерпело оригинальные коррективы. В русском же варианте каламбур был построен на созвучии в морфологическом каламбуре, в основу которого была взята игра лишь части слова. При переводе были использованы приемы

опущения (giggle - хихикать) и компенсации, мы также причисляем его к творческому переводу, так как была произведена оригинальная замена образа при общем сохранении контекста.

Пример 16:

Еще одним источником анализируемого материала стал проект «Клиника», американский комедийно-драматический телевизионный сериал, посвящённый работе и жизни молодых врачей. Сериал был создан Биллом Лоуренсом и спродюсирован телекомпанией «Тачстоун», а первый и финальный эпизоды вышли в 2001 г. и 2010 г. соответственно. На русский язык серии были переведены переводческой командой телеканала MTV Russia.

Табл.16

Пример 16, сериал «Клиника» (Scrubs)

<i>Источник</i>	<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
13. Сериал «Клиника». Scrubs - My Kingdom, S02E19	<p>- Hey, Elliot. I just wanna tell you that the last few weeks have been really, really amazing</p> <p>- I love U2</p> <p>- What did you just say?</p> <p>- I said I love U2</p> <p>- Oh</p>	<p>- Знаешь, Эллиот, я хотел сказать, что последние пару недель были правда крутыми.</p> <p>- Как я тебя люблю</p> <p>- Что ты сказала?</p> <p>- Я сказала «как я тебя люблю»</p>

В рассматриваемый каламбур относится к офомонному типу, но главную роль играет видеоряд, в котором девушка Эллиот разбирает музыкальные диски своего друга. Именно здесь кроется основополагающая часть ложного толкования реплик в диалоге. Эллиот, героиня, держит в руках альбом известной британской рок-группы U2 (читается “You too”, рус. - «Ты

тоже»), и она оказывается ее любимой группой. Пока молодой человек пытается признаться в своих чувствах, свободно высказанная ремарка девушки “Oh, I love U2” превращается в “I love you, too” (рус. - «Я тоже тебя люблю»). В переводе же смысл потерялся, изрядно повлияв и на сам сюжет серии. Напряжение от оговорки осталось непонятным, так как в русскоязычном варианте девушка дважды призналась в чувствах, совершенно не сославшись на музыкального исполнителя.

В качестве одного из альтернативных вариантов перевода мы могли бы предложить диалог с грубым сленгом с утратой игры слов. Героям так или иначе характерны нелитературные высказывания, поэтому зрителю не покажется неуместным хлесткое слово.

- *Знаешь, Эллиот, я хотел сказать.. эти пару недель были такими, я ...*
- *О, я тоже просто тащусь.*
- *Что ты сказала?*
- *Классная группа, я тоже по ним тащусь.*

2.2 Анализ перевода на материале художественных фильмов и мультфильмов

Пример 17:

Обращаясь к жанру мультипликации, мы не можем не упомянуть фильм «Головоломка» (англ. Inside Out, букв. — «Наизнанку»). Это комедийно-драматический анимационный фильм, созданный в совместной работе компаний Pixar и Disney. Авторами и исполнителями идеи стали Пит Доктер, Ронни дель Кармен и Йонас Ривера. Мир данного фильма запутанный, яркий и безусловно ни раз сбивает с толку зрителя, приятно удивляя поворотами сюжета. Как раз о поворотах и пойдет речь в найденном примере(Табл.17).

Табл.17

Пример 17, мультфильм «Головоломка» (Inside Out, 2015)

<i>Источник</i>	<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
<i>Головоломка, Inside Out, 2015</i>	<p>- <i>Oh, Which way? Left?</i></p> <p>- <i>Right. No, I mean go left, I said left was right like correct</i></p> <p>- <i>Okay</i></p>	<p>- <i>Куда, налево?</i></p> <p>- <i>Направо. Нет, не настолько вправо, в смысле прямо и чуть-чуть правее.</i></p> <p>- <i>Понятно</i></p>

Замечательный пример путаницы и игры слов на основе полисемантичности слова. Оставшись в лабиринте, героиня Радость решает взять ситуацию под свой контроль и увести Печаль в другое место. Однако, путь знает только Грусть, но ее наставления невняты. Здесь ключевым словом является *Right* (рус. - «правильный, правый, направо»). Печаль подтверждает предположение Радости пойти влево, произнося слово *Right* - «Верно, ты права». Но это же выражение можно воспринять как указание идти в правую сторону. Так и поступает Радость, и для разрешения ситуации на помощь приходит синоним слову *Right* в значении «верный» - *Correct*.

Тем не менее, при переводе за смущающей ситуацией последовало еще более невнятное объяснение. Вероятно, и в русском варианте оставалась возможность воспользоваться непосредственной сложностью слов «прав, правый, право, направо», например:

- *Куда путь держать, налево?*
- *Твое право. Ну, то есть, нам налево, ты правильно все решаешь, так держать.*

Пример 18:

«Толстяк на ринге» (англ. *Here Comes the Boom*) — комедия режиссера Фрэнка Корачи о немолодом школьном учителе, начинающем

профессионально выступать в смешанных единоборствах. Переводом фильма занималась студия «Пифагор».

Табл.18

Пример 18, фильм «Толстяк на ринге» (Here Comes the Boom)

Источник	Оригинал	Перевод
<i>Here comes the Boom, 2012</i>	<p>- Okay, so "suffrage", what does it mean?</p> <p>Miguel: To be in pain?</p> <p>- No. Okay, you know what, that's "suffering."</p> <p>"No, that's 'suffering.'" '</p> <p>- <....> "suffrage" is the right to do something.</p> <p>- The right to not feel pain?</p> <p>- No.<...>"Suffrage" has nothing to do with pain. No pain.</p> <p>- No pain, no gain?</p> <p>- Okay, we're off track.</p>	<p>- Избирательное право</p> <p>- Когда делаешь поворот?</p> <p>- Нет, не в смысле право и лево. <..> Избирательное право - это право делать выбор</p> <p>- Право на красный поворачивать.</p> <p>- Нет, слушайте. <..> Избирательное право - не поворот, в него не повернешь.</p> <p>- Не повернешь - не узнаешь</p> <p>- Так, мы съехали с пути.</p>

Здесь мы наблюдаем отличный результат творческой адаптации юмористической миниатюры, построенной на созвучии слов *Suffrage* (избирательное право) и *suffering* (страдания) (Табл. 18). В ходе беседы в игру вступает даже известный фразеологизм “*No pain, no gain*”, у которого условным аналогом на русском может быть пословица «под лежачий камень вода на течет». Отсюда можно вывести, что шутка содержит в себе ряд каламбуров на лексическом и фразеологическом уровнях. Студенты, для которых английский язык не является родным, принимают первое слово за второе, и стараются объяснить свое понимание через слова «боль» и «право

не чувствовать боль».

Переводчик же полностью отошел от повествования оригинала и нашел схожие по значению слова в русском, которые можно связать с изначальной идеей об избирательном праве. Благодаря приемам адаптации, замены образов, компенсации и творческому подходу блестяще были выполнены оба основополагающих критерия для передачи специфичной англоязычной шутки на язык перевода, при это сохранились и типы каламбура из текста исходника.

Пример 19:

Помимо шуток, периодически встречающихся в фильмах для юмористического эффекта, есть и комедии, где каламбуры являются основой сценария. Так, например, комедийный боевик Кунг Фьюри (Kung Fury) шведского режиссера Давида Сандберга. Каламбуры, основанные на созвучиях имен и на высмеивании стереотипных персонажей, практически не прекращаются по ходу фильма. Нами были выбраны несколько характерных шуток для анализа.

Табл.19

Пример 19, фильм «Кунг Фьюри» (Kung Fury, 2015)

<i>Источник</i>	<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
<i>Кунг Фьюри,</i>	- <i>Knock knock!</i>	- <i>Тук-тук.</i>
<i>Kung Fury,</i>	- <i>Who's there?</i>	- <i>Кто там?</i>
<i>2015</i>	- <i>...knuckles.</i>	- <i>...костет</i>

Приведенный каламбур (Табл. 19) основан на популярной игре-шутке в английском языке “*Knock knock!*”. В русской культуре такая шутка, кроме как, разве что, в мультфильме «Трое из Простоквашино» не обрела особой популярности. В оригинале каламбур построен на созвучии слов *Knock* (рус. - стучать, звук стука) и *knuckles* (рус. - костяшки пальцев, костет). Перевод

осуществили путем прямой передачи семантики слов, поэтому зрителю осталась непонятна ни отсылка к детской шутке, ни игра слов. Функционально перевод не эквивалентный. Мы предлагаем при переводе воспользоваться созвучием слов «тук» и «хук». Последним принято означать классический фланговый удар из традиционного бокса, что отлично вписывается в контекст и подкрепляется соответствующим видеорядом. Таким образом, наш перевод каламбура:

- *Тук-тук. - Кто там? - Это... хук.*

Табл.20

Пример 20, фильм «Кунг Фьюри» (Kung Fury, 2015)

<i>Источник</i>	<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
<i>Кунг Фьюри, Kung Fury, 2015</i>	<i>Where did the tank go? *boom* Tank you.</i>	<i>Куда делся танк? *удар* Танке Шён.</i>

Еще один каламбур из комедийного боевика, подкрепленный абсурдным видеорядом и абстрактными диалогами (Табл. 20). Главный персонаж, считающий себя супергероем, избавляется от противников, опрокинув на них с помощью невероятной силы целый танк. Отсюда и относительно остроумная реплика *Tank you* - фонетический каламбур, напоминающий произнесенную с акцентом фразу *Thank you* (рус. - спасибо), но содержащий корень *Tank* (рус. - танк). В ряде изученных переводов каламбур был опущен, переведен фразами «Танком тебя», «лови танк» и др. В официальном релизе команда переводчиков предпочла творческий подход, в переводе и вовсе не использовала русский язык. Совершенно аналогичным образом знакомая абсолютному большинству фраза благодарности на немецком стала звучать с некоторым акцентом. Перевод неожиданный, оригинальный и отвечает обоим критериям анализа.

Пример 21:

Последний пример шутки для практической части взят из фильма «Шпион по соседству» 2010 года выпуска. Режиссером картины стал Брайан Левант. Уже рассмотренная ранее шутка “Knock-knock!” обыгрывается во время ужина в ресторане, и команде переводчиков удалось творчески подойти к ее передаче (Табл.21):

Табл.21

Пример 21, фильм «Кунг Фьюри» (Kung Fury, 2015)

<i>Источник</i>	<i>Оригинал</i>	<i>Перевод</i>
<i>Шпион по соседству</i>	<i>- Hey, Nora. Knock, knock.</i>	<i>- Эй, Нора! Тук-тук!</i>
<i>The Spy Next Door, 2010</i>	<i>- Who's there</i>	<i>- Кто там?</i>
	<i>- Irish stew.</i>	<i>- Эминем!</i>
	<i>- Irish stew who?</i>	<i>- Кто?</i>
	<i>I-rish st-ew in the name of the law</i>	<i>-Эминем закона вы арестованы!</i>

В переводе сохранилась не только сама шутка, но и ее характерный ход, количество реплик, фонетический каламбур и даже развязка. При условном сохранении вышперечисленных элементов, перевод все же считается творческим, так как была произведена удачная замена образа с учетом культуры страны исходного языка и потенциальной просвещенности реципиента. Стимулятором каламбура в исходной версии стало причудливое произношение названия национального блюда ирландской кухни Irish Stew, которое в необходимом контексте можно воспринять за фразу I arrest you (рус. - я арестовываю тебя). В русскоязычной версии сохранился тип каламбура, но доминантой стала вторая часть развязки - in the name of law (рус. - именем закона, во имя закона). Таким образом, оба критерия анализа оказались успешно выполнены, а шутка на наш субъективный взгляд стала

даже удачнее.

2.3. Статистический анализ и выводы

На основе проанализированного материала нами были выведены статистические данные на предмет качества и типа перевода, а также классификационный анализ исходного материала. Всего было проанализировано 105 единиц.

Табл.22

Соотношение типов каламбуров в текстах исходного и переводящего языков

Тип каламбура	Оригинал	Перевод
Лексический	26.8%	34.6%
Фонетический	38.4%	15.4%
Морфологический	7.8%	7.7%
Графическое сходство	3.9%	7.7%
Переосмысление фразеологизмов и выражений	3.9%	7.7%
Грамматический	3.9%	0%
Отсутствие шутки		15.4%
Шутка без каламбура	15.3%	11.5%

Таким образом, исходя из данных в таблице 22, мы можем отметить, что наиболее распространенным типом каламбура в собранном корпусе примеров на английском языке является фонетический - 38,4%. А каламбуров, основанных на шуточной этимологизации не встретилось совсем. В переводе превалирует тип лексического каламбура - 34,6%. Ниже приведем данную статистику в виде диаграммы:

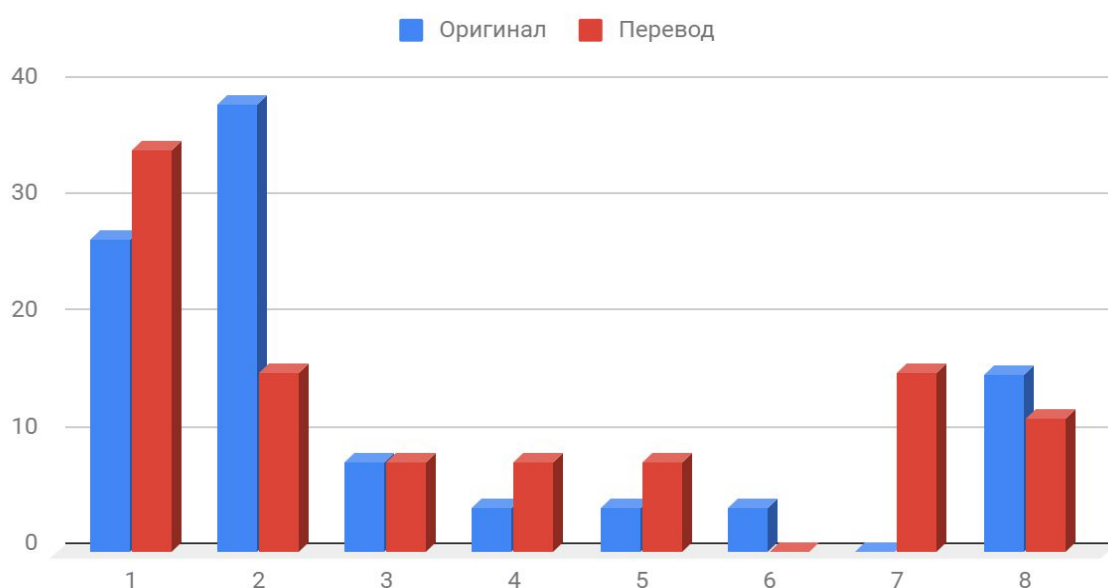


Рис 1. Соотношение типов каламбуров в текстах исходного и переводящего языков

В нижепредставленной таблице (Табл.23) указано соотношение удачных (уд.) и неудачных (неуд.) переводов (согласно проведенному анализу) по ранее указанным критериям: передача функциональной, т.е. юмористической составляющей, и смысловой, т.е. лингвистической составляющей с игрой слов и сохранением общего контекста. Данные приведены в процентах с учетом всей выборки, помимо рассмотренных примеров в Главе 2.

Табл.23

Анализ соотношения творческого перевода шуток и каламбуров по критериям выполнения адекватности

	уд. перевод		неуд. перевод	
	Функциональная (юмористическая) составляющая	42.85%		57.15%
Творческий перевод	Наличие	Отсутствие	Наличие	Отсутствие
	66,7%	33,3%	16,6%	83,4%

Смысловая (лингвистическая) составляющая	52.3%		47.7%	
Творческий перевод	Наличие	Отсутствие	Наличие	Отсутствие
	63,6%	35,4%	20%	80%

Таким образом можно сделать вывод, что творческий перевод позволяет сохранить адекватность абсолютного большинства примеров по крайней мере по одному из критериев. Среди переводов с выполненным одним из двух критериев адекватности преобладают те, в которых присутствовал творческий подход (66,7% для юмористической составляющей и 63,6% для лингвистической). Из числа переводов, адекватных по обоим критериям, творческий перевод присутствовал в 83%. Среди переводов с отсутствием адекватности по одному из критериев наблюдается обратное соотношение: подавляющее большинство так называемых неудачных переводов, а именно более 80%, было произведено без творческого подхода. Вероятно, отсутствие такового и повлияло на невыполнение критерия анализа. Однако стоит отметить, что и наличие творческого перевода не гарантировало передачу функциональной или смысловой составляющей, и среди неэквивалентных и неадекватных переводов присутствует небольшой процент «творческих» (16,6% и 20% соответственно).

Мы также провели анализ только тех примеров из общего корпуса выборки, где был отмечен творческий перевод в качестве основной тактики переводчика. Среди них 56,5% созданы с сохранением типа каламбура в языке перевода. В оставшейся части 18,1 % каламбуров построены с изменением типа каламбура с фонетического на лексический, 13,09% - с лексического на фразеологический, 7,4% - с морфологического на лексический и 4,9% каламбуров с учетом грамматики языка были

преобразованы в морфологический и лексический каламбур.

Отсюда следует, что в приоритете остается сохранение типа каламбура. В виду различия фонетического строя языков нередко наблюдается преобразование фонетического каламбура в лексический. Это же отражает и общее предпочтение культуры к определенному виду каламбура.

Стоит также отметить, что среди вариантов с творческим переводом полностью неадекватных по обоим критериям практически не встречалось - лишь 4,7% из общей выборки. Такой показатель в очередной раз доказывает, что переводчику необходимо тщательно анализировать уместность, органичность своего перевода, не злоупотреблять вольностями, но и не уходить в буквализм.

Безусловно, представленные данные являются абсолютными только в рамках данной работы и зависят от предпочтений переводчика. Тем не менее, беря во внимание наш анализ адекватности перевода, мы можем утверждать, что выявление творческого подхода в переводах помогло осветить особенности деятельности переводчика в работе с юмористическим жанром.

2.4 Основные рекомендации для работы над переводом шуток и каламбуров

На основании изученного теоретического материала, а также проведенного практического исследования и составленных статистик, мы предлагаем следующие рекомендации общего характера для работы над переводом шуток и каламбуров. Рекомендации носят описательный и субъективный характер, отмечают общие черты переводческой стратегии.

- При первичном анализе шутки необходимо определить механизм ее юмористической составляющей: какие применены стилистические приемы, присутствует ли игра слов;

- Следует определить возможность передачи исходных смыслов шутки с сохранением комического или сатирического эффекта, основываясь на культурном опыте и менталитете взаимодействующих культур.
- Определить роль смысловых единиц шутки и каламбура в сюжете художественного текста, их взаимодействие и влияние на ход событий.
- При передаче каламбура отдавать предпочтение сохранению игры слов в одном из ее проявлений согласно типам (фонетический каламбур, графический, морфологический, лексический, фразеологический).
- При отсутствии возможности передать шутку смыслами исходного узкого контекста, учесть творческий перевод: рассмотреть широкий контекст, историю персонажей, замену образов, смену места действия, культурную адаптацию, включение новых образных единиц без искажения общего сюжета.
- При создании новой шутки и каламбура в рамках творческого перевода необходимо учитывать адекватность, использовать перевод уместно, органично в контексте авторского текста, сохранять стиль и манеру подачи аналогично оригиналу и не искажать известные факты.
- При выполнении аудиовизуального перевода важно определить взаимосвязь аудио- и видеоматериала с содержанием шутки и каламбура. При непосредственной связи сопутствующего материала и текста для перевода рекомендуется исходить из аудиовизуального контекста, нежели лингвистического.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Во второй главе был проведен анализ анализ отобранного материала с шутками из англоязычных сериалов, шоу, кинокартин и мультфильмов. Корпус для анализа был выбран методом сплошной выборки из 14 кинопроектов и шоу, а также благодаря обращению на форумы их переводчиков и поклонников. Общий объем выборки составляет 105 примеров. В качестве выводов можно определить следующее:

1. Анализ единиц выборки проводился относительно его адекватности. Критерием адекватности для шутки и каламбура послужила коммуникативная цель: реализация юмористической (функциональной) составляющей, т.е. способность данной стилистической фигуры в тексте перевода возыметь тот же эффект. Еще одним критерием стала передача смысловой составляющей, то есть лингвистического содержания и игры слов.
2. На основе проанализированного материала нами были определены следующие результаты: наиболее распространенным типом каламбура в собранном корпусе примеров на английском языке является фонетический - 38,4%. В переводе превалирует тип лексического каламбура - 34,6%.
3. Творческий перевод позволяет сохранить адекватность большинства примеров по крайней мере по одному из критериев. Среди переводов с выполненным критерием адекватности превалируют те, в которых присутствовал творческий подход (66,7% для юмористич. составляющей и 63,6% для лингвистич.). Из числа переводов, адекватных по обоим критериям, творческий перевод присутствовал в 83%. Среди переводов с отсутствием адекватности по одному из критериев подавляющее большинство так называемых неудачных переводов (более 80%), было произведено без творческого подхода. Отсюда можно предположить, что отсутствие такового и повлияло на невыполнение критерия анализа.

4. При переводе в приоритете остается сохранение типа каламбура. В виду различия фонетического строя языков нередко наблюдается преобразование фонетического каламбура в лексический. Это же отражает и общее предпочтение культуры к определенному виду каламбура.

Помимо этого в данной главе на основании изученного теоретического материала, а также проведенного практического исследования нами были сформулированы рекомендации общего характера для работы над переводом шуток и каламбуров. В рекомендациях учитывались предпереводческий анализ шутки, наличие игры слов, тип каламбура, культурный аспект, влияние шутки на сюжет, наличие дополнительных сопутствующих материалов (аудио, видео сопровождение), а также авторский стиль и манера подачи шутки в исходном тексте.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Достаточно продолжительное время вопрос о возможности перевода языкового фрагмента оставался неоспорим, а основным фактором переводческой деятельности оставался способ перевода. Тем не менее, с развитием межкультурных связей и более глубоким подходом к передаче особенностей одного языка на другой, в переводческой сфере привлекло к себе внимание понятие непереводимости. Даже на современном этапе к «непереводимостям» нередко причисляется и каламбур. Каламбур является уникальным явлением, появившимся на стыке юмора - шуток - и игры слов. Оба этих феномена отражают богатства и культуры, и языка народа, его самобытность и опыт. Таким образом можно предположить, что каламбур содержит в себе как бы повышенный уровень непереводимости. Тем не менее теория перевода направлена на решение подобных проблем, и каламбур рассматривается как потенциально переводимый феномен.

Последние тридцать лет наблюдается также повышение популярности комедийного жанра, распространение иностранных сериалов и фильмов на английском языке среди русскоязычной аудитории. Юмор - это уникальный продукт каждой культуры, и для его понимания требуется качественный перевод. Именно поэтому перевод шуток и острот становится все более актуальной проблемой для изучения.

Шутка является частью человеческой культуры с древних времен, это особое воплощение юмора, интеллектуальной способности подмечать в окружающих событиях и явлениях противоречия, комичные, смешные стороны. Одним из проявлений шутки является каламбур - стилистический оборот речи, содержащий в себе игру слов.

При переводе каламбура (и игры слов в целом) принятие однозначно верного переводческого решения оказывается невыполнимым. В зависимости от случая, могут существенно варьироваться способы перевода, алгоритм

подбора соответствий в переводящем языке и даже сама цель. Именно эти факторы вызывают необходимость в творческом переводе - подходе, при котором помимо общепринятых в переводоведении переводческих трансформаций также используются способы творческого преобразования текста и создания новых единиц, которые вписываются в широкий контекст произведения и отражают авторские интенции, встроенные в поле другой лингвокультуры.

Творческий перевод как самостоятельное лингвистическое понятие ранее не получал своего освещения, однако в работах ученых не раз встречаются предпосылки к выделению данного аспекта художественного перевода в ранг полноценного понятия.

В теоретической части работы были рассмотрены основные определения, составляющие понятийный аппарат исследования. Для разграничения понятий шутка, каламбур и игра слов были изучены различные точки зрения лингвистов, среди них: А.П. Московский, И.В. Арнольд, В.В. Виноградов, Е.А. Земская, В.З. Санников, С. Влахов, С. Флорин, Е.Д. Калинина и Н.А. Нестерова. С учетом всех дополнений к множеству рассмотренных определений игры слов и каламбура из разных источников, нами было сформулировано собственное рабочее определение данного явления. В ходе беседы с практикующими переводчиками было подтверждено наличие объективных и субъективных трудностей, а также необходимость креативного подхода к передаче шуток.

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.

Действительно, творческий перевод позволяет сохранить адекватность большинства примеров по крайней мере по одному из критериев. Результаты анализа показали положительную корреляцию наличия творческого перевода и выполнения критериев адекватности. В качестве действенных способов перевода можно выделить компенсацию, прагматическую адаптацию с заменой образа и места действия, а также расширение контекста в создании новой единицы переводного текста. Удалось отметить, что в большинстве адекватных переводов с творческим подходом сохранялся и тип каламбура.

Следовательно, задачи работы были выполнены, а цель достигнута. Основные рекомендации для переводчиков опираются на характер шутки, возможность сохранения типа каламбура, наличие внеязыковых компонентов шутки, которые могут повлиять на перевод.

Так, можно утверждать, что при использовании творческого перевода, обеспечивающего уместное «вплетение» нового элемента в авторский текст с сохранением его стиля, шутки и каламбуры становятся переводимыми элементами языка с функциональной точки зрения. Следовательно, положения, выводимые на защиту, получили подтверждение.

Библиографический список

1. Алексеева, И. С. Введение в переводоведение: Учеб. пособие для студ. филол. и лингв фак. высш. учеб. заведений [Текст] / И. С. Алексеева. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 352 с.
2. Алексеева, И. С. Профессиональный тренинг переводчика: Учебное пособие по устному и письменному переводу для переводчиков и преподавателей [Текст] / И. С. Алексеева. – СПб.: Издательство «Союз», 2001. – 288 с.
3. Аристов, Н. Б. Основы перевода [Текст] / Н. Б. Аристов. – М.: Литература на иностранных языках, 1959. – 261 с.
4. Арнольд, И. В. Лексикология современного английского языка: Учебное пособие [Текст] / И. В. Арнольд. – 2-е изд., переработ. – М.: Флинта, 2012. – 376 с.
5. Арнольд И. В. Стилистика современного английского языка: стилистика декодирования. Учебное пособие для студентов пед. ин-тов по спец. «Иностр. яз.» [Текст] / И. В. Арнольд. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 1990. – 300 с.
6. Ахманова, О. С. Словарь лингвистических терминов. [Текст] / О. С. Ахманова. – 2-е изд., стер. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 69 с.
7. Бархударов, Л. С. Язык и перевод [Текст] / Л. С. Бархударов. – М.: Междунар. отношения, 1975. – 240 с.
8. Большая советская энциклопедия [Текст] / – М.: Сов. энцикл., 1983, т. 11. – 608 с.
9. Бреус, Е. В. Основы теории и практики перевода с русского языка на английский: Учебное пособие [Текст] / Е. В. Бреус. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Изд-во УРАО, 2000. – 208с.

10. В. С. Виноградов Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) [Текст] / В. С. Виноградов – М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
11. Виноградов, В. С. Перевод. Общие и лексические вопросы: учеб. пособие [Текст] / В.С. Виноградов. – М.: Книжный дом «Университет», 2004. – 204 с.
12. Влахов, С. Н. Непереводимое в переводе [Текст] / С.Н. Влахов, С.П. Флорин. – М.: Международные отношения, 1980. – 343 с.
13. Галь, Н. Я. Слово живое и мертвое: из опыта переводчика и редактора [Текст] / Н. Я. Галь. – 4-е изд., доп. – М.: Книга, 1987.– 272 с.
14. Катцер, Ю. М. Письменный перевод с русского языка на английский [Текст] / Ю. М. Катцер. – М.: Высш. школа, 1964. – 408 с.
15. Казакова, Т.А. Практические основы перевода. English-Russian [Текст] / Т. А. Казакова. – Серия: Изучаем иностранные языки. – СПб.: «Издательство Союз», - 2000. – 320 с.
16. Колесниченко, С. А. Условия реализации стилистического приема игры слов в английском языке: Автореф. дис. ... канд. филол. наук [Текст] / С. А. Колесниченко. – Л., 1984. – 20 с.
17. Колесникова Э. Г. Роль полисемии в создании каламбуров в творчестве И.Ильфа и Е. Петрова. [Текст] / Э. Г. Колесникова. /Сб. науч. тр. Иркут. пед. ин-т, вып. 44, Серия филол. наук, 2001. – С. 57-66.
18. Комиссаров, В. Н. Лингвистика перевода [Текст] / В. Н. Комиссаров. – М.: Международные отношения, 1980. – 167с.
19. Комиссаров, В. Н. Общая теория перевода: Учебное пособие [Текст] / В. Н. Комиссаров. – М., 1999. – 136 с.
20. Латышев Л. К. Технология перевода: уч. пос. по подготовке переводчиков [Текст] / Л. К. Латышев. – М.: НВИ-ТЕЗАУРУС, 2000. – 280 с.

21. Левицкая, Т. Р. Проблемы перевода [Текст] / Т. Р. Левицкая, А.М. Фитерман. – М.: Междунар.отношения, 1996. – 208 с.
22. Любимов, Н. М. Перевод – Искусство [Текст] / Н. М. Любимов // Мастерство перевода.– М., 1964. – 508 с.
23. Михейкина, С. Г. Технология каламбура: Автореф. дисс. ... канд. филол. наук: 10.02.01 [Текст] / Михейкина С. Г. – М., 2008. – 20 с.
24. Москвин, В. П. Каламбур: приемы создания и языковая основа [Текст] / В. П. Москвин // Филологические беседы: Русская речь. – 2011. – Вып. 3. – С. 35 – 42.
25. Мошкович, В. В. Адекватность и эквивалентность как основополагающие критерии оценки качества перевода : Автореф. дис. ... канд. фил. наук : 10.02.20 [Текст] / В. В. Мошкович. Тюмен. гос. ун-т. – Тюмень, 2014. – 24 с.
26. Мошкович, В.В. Взаимосвязь и взаимовлияние адекватности и эквивалентности [Текст] / В.В. Мошкович // Журнал Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2012. – Вып. 10. – С. 270 – 279.
27. Психология : словарь [Текст] / 2-е изд., испр. и доп. – М.: Политиздат, 1990. – 494 с.
28. Рецкер, Я. И. Теория перевода и переводческая практика [Текст] / Я. И. Рецкер. – М.:Р. Валент, 2007. – 240 с.
29. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры [Текст] / В. З. Санников .– М. : Языки славянской культуры, 1999. – 543 с.
30. Санников, В. З. Язык и юмор [Текст] / В.З. Санников // Русский язык (прил. к газете «Первое сентября»), 1998.- №12 (132). – С. 5-12.
31. Тасенко, П. С. Использование приема адаптации при переводе текстов художественной литературы (на примере перевода на русский язык романов «Дама с камелиями» и «Грозовой перевал») [Текст] / П.С.

Тасенко, Н. Ю. Нелюбова, В. И. Ершов // Вестник РУДН. Серия Лингвистика, 2016.- Т.2 Вып.2. – С. 128-140.

32. Толковый словарь русского языка [Текст] / под ред. Д. Н. Ушакова.— М.: Гос. изд-во иностр. и нац. слов, 1940. –Т.4. – 1502 стб.
33. Швейцер, А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты [Текст] / А. Д. Швейцер. — М.: Наука, 1988. – 215с.
34. Шмаков С. А. Игры учащихся-феномен культуры [Текст] / С. А. Шмаков. – М.: Новая шк., 1994. – 238 с.

Электронные источники

35. Апресян, Ю. Д. Новый большой англо-русский словарь под общим руководством акад. Ю.Д. Апресяна [Электронный ресурс]/ Ю. Д. Апресян// Режим доступа: <https://classes.ru/dictionary-english-russian-Apresyan-term-20276.htm>, свободный
36. Бреева, Л. В. Лексико-стилистические трансформации при переводе. [Электронный ресурс]/ Л. В. Бреева., А. А. Бутенко // Режим доступа: <http://www.belpaese2000.narod.ru/Trad/trasform01.htm>, свободный (Дата обращения 12.05.2019)
37. Калинина, Е. Д. Каламбур как стилистический прием и трудности его перевода [Электронный ресурс]/ Е. Д. Калинина, Н. А. Нестерова// Молодежный научный форум: Гуманитарные науки: электр. сб. ст. по мат. ХLI междунар. студ. науч.-практ. конф. № 1(40) Режим доступа: [https://nauchforum.ru/archive/MNF_humanities/1\(40\).pdf](https://nauchforum.ru/archive/MNF_humanities/1(40).pdf), свободный (Дата обращения 30.03.2019)
38. Кашапова, Э. И. Перевод английских каламбуров в литературе [Электронный ресурс]/ Э. И. Кашапова// Электронный научно-практический журнал «Гуманитарные научные исследования»

- Режим доступа: <http://human.snauka.ru/2017/04/23326>, свободный (Дата обращения 11.05.2019)
39. Кузнецов, С. В. Перевод как рефлексия деятельности на примере переводческого решения [Электронный ресурс]/ С. В. Кузнецов// Материалы научной конференции с международным участием.- Ч.1-2019. – С. 6-8 Режим доступа: <https://week-science.spbstu.ru/userfiles/volumes/96/file.pdf>, свободный (Дата обращения 11.05.2019)
40. Курий, С. Как Уинни-Фу превратился в Винни-Пуха? Ко дню рождения Бориса Заходера [Электронный ресурс] / С. Курий // Режим доступа: <https://shkolazhizni.ru/culture/articles/62913/>, свободный (Дата обращения 12.05.2019)
41. Ланчиков, В. К. «Делайте вашу игру!» О передаче каламбуров при переводе [Электронный ресурс]/ В. К. Ланчиков // Мосты. – 2013. – № 1 (37). – С. 18-30. – Режим доступа: <http://www.thinkaloud.ru/feature/lan-pun.pdf>, свободный (Дата обращения 11.05.2019)
42. Медведская, О. В. Виды и классификации каламбуров на примере Британского сериала “Black Books” [Электронный ресурс]/ О. В. Медведская// Филологические науки. Актуальные проблемы перевода Режим доступа: <http://www.rusnauka.com>, свободный (Дата обращения 01.05.2019)
43. Муллина, Л. Л. Каламбур как стилистический прием: проблемы перевода каламбура [Электронный ресурс]/ Л. Л. Муллина// Актуальные вопросы переводоведения и практики перевода: сборник статей. – 2011 Режим доступа: <https://www.alba-translating.ru/ru/ru/articles/2017/mullina-2017.html>, свободный

44. Паревская, И. С. Непереводимое в переводе или к вопросу о понятии и специфике реалий [Электронный ресурс]/ И. С. Паревская// Филологические науки - вопросы теории и практики: Тамбов:Грамота.-2015.-№2(44).- С. 151-154 Режим доступа: http://scjournal.ru/articles/issn_1997-2911_2015_2-2_42.pdf, свободный
45. Русское слово [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://wordru.ru/igra-slov-kalambury-ix-raznovidnosti/>, свободный
46. Ткаченко, А. С. Способы передачи английского каламбура на русский язык [Электронный ресурс]/ А. С. Ткаченко// Актуальные вопросы филологической науки: сборник статей.- 2014.//Режим доступа: http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/37521/1/avfn_2014_54.pdf, свободный (Дата обращения 02.04.2019)
47. Трудности перевода, каламбур [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.wrabbit.ru/pages/pun> свободный (Дата обращения: 30.04.2019)
48. Bigbangtrans.wordpress.com The Big Bang Theory transcripts site [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://bigbangtrans.wordpress.com>, свободный
49. Cox, David. Tickling rats and giggling dolphins: do animals have a sense of humour? [Электронный ресурс]/ David Cox. The Guardian// Режим доступа: <https://www.theguardian.com/science/blog/2015/nov/17/tickling-rats-giggling-dolphins-do-animals-sense-humour>, свободный (Дата обращения 21.04.2019)
50. Envoc.ru - Образовательный сайт, для изучающих английский язык [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://envoc.ru/dict/enru/>, свободный

51. Fangj.github.io TV series Friends Transcripts [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://fangj.github.io/friends/>, свободный
52. Textologia - журнал о русском языке и литературе [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.textologia.ru/slovari/literaturovedcheskie-terminy/kalambur/?q=458&n=91>, свободный
53. Oxford Royale Academy. A guide to English puns and wordplay [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.oxford-royale.co.uk/articles/english-puns-wordplay.html>, свободный (Дата обращения 21.04.2019)
54. Springfieldspringfield.co.uk Here Comes The Boom (2012) Movie Script [Электронный ресурс] Режим доступа: https://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=here-comes-the-boom, свободный (Дата обращения 29.03.2019)
55. Springfieldspringfield.co.uk Inside Out (2015) Movie Script [Электронный ресурс] Режим доступа: https://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=inside-out, свободный (Дата обращения 30.03.2019)
56. Springfieldspringfield.co.uk Spy Next Door, The (2010) Movie Script [Электронный ресурс] Режим доступа: https://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=spy-next-door-the, свободный (Дата обращения 19.05.2019).
57. Springfieldspringfield.co.uk TV Show Episode Scripts How I Met Your Mother [Электронный ресурс] Режим доступа: https://www.springfieldspringfield.co.uk/episode_scripts.php?tv-show=how-i-met-your-mother, свободный
58. Springfieldspringfield.co.uk TV Show Episode Scripts > Scrubs [Электронный ресурс] Режим доступа:

https://www.springfieldspringfield.co.uk/episode_scripts.php?tv-show=scrubs

, свободный

59. Translation ambiguity in and out of context [Электронный ресурс]/ Prior A. [и др.]// Applied psycholinguistics p. 32.- 2011// Режим доступа: <https://www.cs.cmu.edu/~alavie/papers/prior-etal-2011.pdf>, свободный
(Дата обращения 25.04.2019)