

**ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ИГРЫ СЛОВ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ
(НА МАТЕРИАЛЕ СЕРИАЛА «ДРУЗЬЯ»)**

У.А. Васильева, 4 курс

Научный руководитель – Е.Б. Греф, старший преподаватель

Псковский государственный университет

Ситком, или комедийный сериал, является одним из видов кинодискурса, в котором вербальная составляющая содержания неразрывно связана с визуальной, образуя цельное семиотическое пространство [1, с. 13]. Из этого следует, что при переводе реплик персонажей ситкома важно воспринимать кинофразу как один из важнейших элементов кинотекста, погруженного в контекст соответствующего видеоряда.

Следующей особенностью перевода текста ситкома является внимание к основной задаче кинодискурса – воздействию на реципиента. Согласно данному критерию, переводчик должен стремиться к соблюдению культурного, эмотивного и содержательного аспекта в тексте перевода. Так, характерной особенностью ситкома является закадровый смех, следовательно, переводчику необходимо адаптировать исходный текст таким образом, чтобы видеофрагмент, вызывал смех и у иностранного зрителя [2, с. 3].

Ситком представляет собой жанр телевизионной комедии, в которой, с целью создания комического эффекта, часто используется игра слов, или каламбур. Передача игры слов при переводе телевизионных сериалов с английского языка на русский является одной из наиболее актуальных переводческих проблем.

Каламбур является средством, основанным на реализации двух хорошо известных значений слова или фразы. По мнению В.С. Виноградова, каламбур реализует комический эффект базируясь на полисемии, омонимии, паронимии и модификации фразеологических оборотов. Функции каламбура очень ёмко описаны В. З. Санниковым: «в каламбурной упаковке грубая непристойность становится допустимой шалостью, старомодная назидательность – мудростью, тривиальность – любопытным соображением и, наконец, откровенная чушь – загадочным глубокомыслием» [3, с. 59].

Существуют различные способы передачи каламбура с исходного языка на переводящий. Передача игры слов подразумевает возможность использования различных переводческих трансформаций, необходимых для достижения адекватного перевода. Согласно классификации Л.С. Бархударова, можно выделить четыре типа переводческих трансформаций: добавления, опущения, перестановки и замены. К заменам относятся такие приемы, как *конкретизация, генерализация, антонимический перевод, модуляция, компенсация, прием смыслового развития и целостного переосмысления* [4, с. 194–220].

Перевод каламбуров, как отмечает В.С. Виноградов, является достаточно узкоспециальным переводческим вопросом, требующим особого подхода [5, 199]. Когда переводчик имеет дело с каламбуром, основанном на омонимии, он имеет право не привязываться к семантическому аспекту исходного каламбура. В таком случае переводческая работа сводится к подбору подходящего слова, которое будет созвучно основанию (опорному компоненту) каламбура и способствовать сохранению комического эффекта высказывания. Однако подбор нужного слова не всегда является возможным. В таком случае переводчик может прибегнуть к более сложному приему – словотворчеству, созданию переводческого неологизма, окказионального слова. Для этого переводчики, как правило, подбирают какой-либо подходящий корень или основу слова, дополняя его прочими морфемами для достижения каламбурного созвучия. При этом значение выбранного корня должно

быть легко определяемым, поскольку составит основу для смысловой игры внутри каламбура [5, с. 202–203].

Рассмотрим примеры перевода каламбура из сериала «Друзья».

Довольно часто допускается потеря каламбура вследствие использования при переводе приема целостного переосмысления. Например:

*We're like The Three **Hockey-teers**, you know?* [6]

Мы всегда вместе ходим, особенно на хоккей! [7]

Каламбур в данном примере основан на словотворчестве с отсылкой к произведению А. Дюма «Три мушкетера» («The Three Musketeers»). При переводе семантика высказывания сохраняется, но происходят потери в плане аллюзивности, и, как следствие, производимый в исходном тексте комический эффект нейтрализуется.

Анализ способов перевода каламбура в ситкоме «Друзья» показал, что зачастую в переводе РТР игра слов не сохраняется, акцент делается на передаче общего семантического аспекта. Однако, при таком подходе комический эффект нейтрализуется и перевод сложно признать адекватным, так как происходит рассинхронизация текста перевода с коммуникативной интенцией говорящего.

Однако, были выявлены и примеры адекватного перевода игры слов, построенной на словотворчестве. Например:

*No, I'm just gonna help him, you know, get "**de-Ursula-ized**"* [6].

*Нет, я просто хочу произвести "**деурсулизацию**"* [7].

Каламбур «de-Ursula-ized» – «деурсулизация» описывает процесс помощи одному из героев забыть о девушке по имени Урсула (Ursula). Он построен на создании окказионального слова посредством добавления к имени собственному соответствующих морфем.

Рассмотрим еще один похожий пример:

*Hey, you're a **cheap-a-saurus!*** [6]

*Э, да ты **скупозавр!*** [7]

Данный перевод также является эквивалентным и точно отображает не только исходную форму, но и семантику.

Далее рассмотрим перевод каламбура, основанного на полисемии компонентов:

– *We should take a **trip!***

– *I don't think we need to, because you're **tripping** me out right now* [6].

– *Мы должны куда-нибудь **поехать!***

– *В этом нет необходимости, у меня и так уже **крыша от тебя едет*** [7].

Данная игра слов основана на полисемии лексической единицы *trip* (*a trip* - поездка; *to trip* – сбивать с толку). Переводчику удалось подобрать подходящую аналогичную пару, семантически близкую к компонентам исходного каламбура (*поехать* – в значении путешествия; *едет крыша* – сходить с ума от чего-либо). Коммуникативный эффект высказывания при переводе сохранен в полном объеме.

Однако, перевод каламбуров не всегда связан с кропотливым подбором подходящих аналогов для его компонентов. Например:

– *So you need a dentist? I've got a good one.*

– *Thanks, I have got a good one too. I just **can't see him.***

– *That is the problem with **invisible dentists*** [6].

– *Тебе нужен дантист? Я знаю хорошего.*

– *Нет, спасибо. Я сама хорошего знаю, только **видеть его не могу!***

– *Никогда не обращай к **невидимым дантистам*** [7].

В данном примере при переводе были использованы эквивалентные соответствия для компонентов каламбура, поскольку их грамматическая и семантическая роль совпадает с единицами исходного текста, не разрушая структуру и семантику игры слов.

Таким образом, проведенный анализ позволяет сделать вывод о том, что, задача переводчика каламбура осложняется необходимостью передачи не только содержания и формы, но и комического эффекта высказывания. Поэтому очень часто потери при переводе данного стилистического средства оказываются неизбежны. Такой перевод требует не только профессиональных навыков, но и творческой предрасположенности переводчика. Вместе с тем, важно понимать, что перевод

кинодискурса является комплексным процессом, сопряженным с необходимостью достигать соответствия текста перевода не только нормам переводящего языка, но и коммуникативной ситуации, визуальному окружению кинотекста.

Список использованных источников

1. Слышкин, Г.Г. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа): монография / Г.Г. Слышкин, М.А.Ефремова. — М.: Водолей Publishers, 2004. — 153с.

2. Давыдкина, Н.С. Гармоничный перевод в кинодискурсе как залог успеха продукта иностранного кинематографа среди носителей другого языка / Н.С. Давыдкина, В.А.Фенская; Перм.гос. гум.-пед. ун-т.// Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. — 2014. — № 19. — С. 22-27.

3. Санников, В.З. Каламбур как семантический феномен / В.З. Санников // Вопросы языкознания. — 1995. — № 3. — С. 56-69.

4. Бархударов, Л.С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода) / Л.С. Бархударов. — М., «Междунар. отношения», 1975. — 240 с.

5. Виноградов, В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В.С. Виноградов. — М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. — 224 с.

6. Sitcom Friends [Электронный Ресурс]: ling.online – Электрон. Дан. – М., 2017. – Режим доступа: <https://engvideo.net/en/serials/Friends/> (Дата обращения: 04.04.2024).

7. Сериал “Друзья” [Электронный ресурс]: TVkrash – Электрон. дан. – М. – Режим доступа: https://tvv.b3serial.xyz/serialy/7530-druzya_online-3.html (Дата обращения: 04.04.2024).