

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Филологический факультет
Кафедра английской филологии и перевода

МАЛЫХИНА Наталья Владимировна

ИГРА СЛОВ И ЕЕ ПЕРЕДАЧА НА РУССКИЙ ЯЗЫК (НА МАТЕРИАЛЕ СКЕТЧ-ШОУ)

Магистерская диссертация

Научный руководитель
к.ф.н., доц. Силинский С.В.

Санкт-Петербург
2016

Оглавление

Введение.....	3
ГЛАВА 1. Теоретические основы понятия игры слов.....	6
1.1 Теории юмора.....	5
1.1.1 Теория превосходства.....	7
1.1.2 Теория высвобождения.....	9
1.1.3 Теория несовместимости.....	10

1.2	Понятие игры слов.....	15
1.3	Основные подходы к переводу игры слов.....	32
	Выводы к первой главе.....	42
ГЛАВА 2. Перевод игры слов – проблемы, специфика.....		43
2.1	Перевод лексических каламбуров.....	43
2.1.1	Перевод каламбуров, представляющих собой значимые имена собственные.....	43
2.1.2	Перевод каламбуров, представляющих собой полисемантические слова.....	46
2.1.3	Перевод каламбуров, представляющих собой созвучия слов в узком контексте 54	
2.1.4	Перевод каламбуров, представляющих собой омонимы и омофоны.....	56
2.1.5	Перевод каламбуров, представляющих собой вымышленные слова.....	57
2.2	Перевод фразеологических каламбуров.....	62
2.2.1	Внутренние (семантические) преобразования.....	62
2.2.2	Структурно-семантические (внешние) трансформации.....	69
	Выводы ко второй главе.....	81
	Заключение.....	83
	Список использованной литературы.....	85
	Приложение	

Введение

Данная работа посвящена изучению лингвостилистических особенностей английской игры слов и способов ее воссоздания в переводе.

Актуальность данного исследования обусловлена тем, что до настоящего времени не разработано четкой методологии, регламентирующей перевод игры слов, а также недостаточной изученностью особенностей использования игры слов в жанре скетч-шоу.

Цель исследования – проанализировать существующие способы перевода каламбуров с английского на русский язык, представить данный процесс в виде определенной системы и выявить возможные закономерности передачи игры слов с сохранением комического эффекта.

Для достижения поставленной цели нам потребуется решить следующие *задачи*:

1. Проанализировать существующие научные работы по особенностям игры слов, рассмотреть основные классификации игры слов и разработать классификацию исследуемых каламбуров;
2. Проанализировать существующие подходы к переводу игры слов;
3. Определить наиболее частотные способы перевода каламбуров;
4. Определить способы перевода игры слов, позволяющие сохранить комический эффект.

Материал исследования – примеры игры слов, отобранные из британского юмористического скетч-шоу «A Bit of Fry & Laurie», и их переводы, взятые из официального выпуска «Шоу Фрая и Лори» на русском языке в 2007-м году.

Объект исследования – игра слов в британском юмористическом скетч-шоу «A Bit of Fry & Laurie» и его переводе на русский язык.

Предмет исследования – способы передачи игры слов при переводе с английского языка на русский.

Теоретическая значимость определяется тем, что в исследовании углубляется теория игры слов и системно рассматриваются различные способы передачи этого приема с одного языка на другой.

Практическая значимость состоит в том, что определенные положения данной работы могут быть использованы в курсах теории перевода, сопоставительной стилистики, а также на практических занятиях по переводу и в практике письменного и устного перевода.

Научная новизна исследования состоит в том, что юмор как таковой, будучи разделом теории перевода, изученным в значительно меньшей

степени, чем ее прочие аспекты, представляет собой большую сложность для перевода, а также в том, что комедийное скетч-шоу «A Bit of Fry & Laurie» и его перевод на русский язык впервые становятся объектами сопоставительного межъязыкового анализа с точки зрения проблемы эквивалентности и адекватности перевода.

В исследовании использованы такие *методы*, как метод сплошной выборки, контекстуальный анализ и структурно-семантический анализ.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения. Первая (теоретическая) глава разделена на три параграфа: в первом параграфе рассматриваются наиболее популярные теории юмора; во втором – понятие игры слов и ее классификации; и в третьем – основные подходы к переводу игры слов и сопряженные с этим трудности. Вторая (практическая) глава разделена на два параграфа: в первом подробно анализируется перевод лексических, а во втором – фразеологических каламбуров. В работе рассмотрено 124 каламбура. В приложении даны статистические результаты работы. Каждая глава сопровождается выводами. В заключении содержатся выводы по исследуемой теме, сделанные исходя из целей и задач, которые были поставлены во введении.

ГЛАВА 1. Теоретические основы понятия игры слов

1.1 Теории юмора

Юмор – это уникальная черта, присущая человеческому виду, которая позволяет нам более успешно выполнять ряд функций в обществе. Юмор позволяет людям обмениваться мыслями и чувствами, а также выразить критику или недовольство социально приемлемым способом [35]. Так, к

примеру, юмор используется для сглаживания критики, делая ее менее обидной, чем прямые обвинения. [47].

Юмор облегчает социальные взаимодействия при обмене неприятной информацией. Совместное восприятие юмора позволяет установить и поддержать социальные взаимоотношения, что усиливает взаимопонимание между людьми [52].

При помощи юмора люди обмениваются чувствами и эмоциями, причем важно отметить, что не только положительными, но и отрицательными, которые обычно в обществе демонстрировать не принято. Юмор – это особый общественный инструмент, который снимает психологическое напряжение и в целом улучшает человеческие взаимоотношения. Несомненно, юмор способствует социализации [9].

Понимание юмора и функционирование человека в обществе тесно взаимосвязаны, поскольку способность воспринимать юмор развивает социальное поведение, и, следовательно, юмор играет особую роль в социальных отношениях. [50]. Напротив, неспособность понимать юмор оказывает негативное влияние на жизнь человека.

Проанализируем, как в разных источниках определено понятие юмора.

Значение слова «юмор» по Ефремовой [Ефр]:
Юмор - 1. Добродушный смех, незлобивая насмешка. // Отношение к чему-л., проникнутое таким настроением;
2. Прием в произведениях литературы и искусства, основанный на изображении чего-л. в комическом, смешном виде. // Совокупность художественных произведений, проникнутых таким отношением к действительности.

Словарь Вебстера [Web] определяет слово “humour” следующим образом:

1. The quality that makes something laughable or amusing; funniness;
2. That which is intended to induce laughter or amusement;
3. The ability to perceive, enjoy, or express what is amusing, comical, incongruous, or absurd.

Попытки установить необходимые и достаточные условия для того, чтобы та или иная ситуация казалась нам смешной, – это краеугольный камень определения юмора. Этим вопросом в разное время занимались представители различных научных дисциплин – лингвисты, философы, биологи, – однако до сих пор все необходимые и достаточные критерии выявить не удалось. Среди универсальных характеристик юмора, вызывающих соответствующую реакцию в виде смеха, можно перечислить следующее: «несовместимость, несочетаемость, несоответствие; абсурд/бессмыслица, курьезность/смехотворность, несерьезность; непредвиденное будущее; приятный сюрприз; сильное удивление; понимание этого; эмоциональный хаос, вспоминаемый в состоянии спокойствия» [35:2].

Попытки установить природу юмора предпринимались еще древнегреческими мыслителями; за последние же два-три десятилетия резко возросло число работ, посвященных юмору [58], [25], [26], [11]. В 1989 году было образовано Международное общество изучения юмора – The International Society for Humor Studies. Во многих странах регулярно проходят конференции по юмору, издаются специализированные журналы: *Witty World*, *International Journal of Humor Studies*, *Thalia Studies in Literary Humor*, *International Journal of Humor Research* и многие другие.

Количество теорий юмора сейчас настолько велико, что даже их классификации не отличаются единообразием. Патриция Кейт-Шпигель, заслуженный профессор социальных и поведенческих наук в Государственном университете Болла, предложила свою классификацию, разделив все теории юмора на 8 групп, в каждой из которых юмор имел одно

из следующих оснований: биологическое; состояние превосходства; несоответствующее действительности ожидание; неожиданное решение; двойственное; высвобождающее; конфигуративное; психоаналитическое [55].

Дэвид Монро, профессор философии в Университете Монаша в Австралии, предложил разделить все теории юмора на три категории: теории превосходства, теории высвобождения и теории несовместимости [63]. Несмотря на то, что такое разделение может показаться чрезмерным упрощением, большинство современных ученых пользуются этой классификацией. Однако, нужно понимать, что ни одна из этих теорий, взятая в отдельности, не в состоянии дать объяснение всем случаям проявления комического. Поэтому, как считает С.Ж. Нухов, только теория, неким образом интегрирующая все существующие представления о комическом, может дать максимально полное объяснение сути понятия юмор [24]. Рассмотрим теперь каждую из теорий более подробно.

1.1.1 Теория превосходства

Согласно этой теории, смех рождается из нашего ощущения себя менее глупыми, некрасивыми, неудачливыми или слабыми, чем окружающие. Сходные точки зрения высказывали еще Платон, Аристотель и Цицерон, а впоследствии они нашли развитие в трудах А. Шопенгауэра и Т. Гоббса.

Платон в своем диалоге «Филеб» утверждает, что смешным мы находим невежество окружающих, когда они ошибочно уверены в своей правоте. Другими словами, смех возникает из удовольствия наблюдать, как другие, прежде считавшие себя умнее, чем есть на самом деле, осознают свою ошибку [27].

По словам Аристотеля, комедия – это «подражание <людям> худшим, хотя и не во всей их подлости: ведь смешное есть <лишь> часть безобразного. В самом деле, смешное есть некоторая ошибка и уродство, но

безболезненное и безвредное: так, чтобы недалеко <ходить за примером>, смешная маска есть нечто безобразное и искаженное, но без боли» [2:118]. Вслед за Платоном он считает, что юмористический эффект комедий заключается именно в насмешке над другими людьми: мы смеемся над уродством (если это уродство в данной ситуации не является болезненным или разрушительным). Согласно Аристотелю, основная причина смеха в том, что мы смеемся над неудачами других людей, тем самым подтверждая идею о неизбежной низости нашей души. Эти взгляды на природу юмора развивал Томас Гоббс, утверждая, что мы смеемся, чтобы выразить внезапное ликование от осознания превосходства над окружающими людьми или над собственным прошлым. Так как человек постоянно борется за власть с другими людьми, а современные нормы поведения запрещают непосредственное уничтожение соперников, то люди выражают превосходство иначе, например, посредством юмора и остроумия. Именно по этим причинам, считал Гоббс, мы радуемся чужим недостаткам и смеемся над глупостью окружающих [53].

Многие ученые, однако, отмечают слабые места теории превосходства: существует множество ситуаций, в которых мы ощущаем свое превосходство, однако не находим эти ситуации смешными. Как заметил Фрэнсис Хатчесон, зрелище страдающего человека скорее заставит нас разрыдаться, нежели рассмеяться [54].

1.1.2 Теория высвобождения

Эти теории гласят, что смех рождается в результате высвобождения психической энергии, то есть освобождения человека от определенных ограничений. Функция юмора при этом заключается в снятии стресса и избавлении от напряжения. Одним из основоположников данной теории можно назвать философа, социолога и эволюциониста Герберта Спенсера. Он

утверждал, что в виде смеха проявляется высвобождение некоего нервного возбуждения или эмоционального напряжения [66].

Наиболее известное развитие этой теории предложил Зигмунд Фрейд, объявивший, что «юмор позволяет экономить психическую энергию» [40:68]. Фрейд считал, что удовольствие от остроты связано с экономией «энергии, расходуемой на задержки или подавление некоторого содержания» [40:69]. Механизм этих процессов таков: ситуация, вызывающая у нас сильные эмоции, оказывается безопасной и не несущей угрозы; при этом происходит разрядка энергии, которая расходовалась на подавление этого негативного эмоционального фона.

Так, Норман Р. Ф. Майер писал, что «юмор, как один из способов разрядки, преобразует отрицательные чувства в нечто прямо противоположное – в источник смеха» [59]. Функция юмора при этом заключается в защите человеческого Я, поскольку благодаря юмору человек может сохранить самообладание и достоинство в критических ситуациях. По мнению Александра Лука, защита Я достигается за счет обесценивания объекта, на который направлен юмор, с помощью смеха [18].

Однако, некоторые ученые полагают, что все механизмы, рассмотренные Фрейдом, не являются уникальными и характерными только для юмора. К примеру, С. Аттардо в своем исследовании [46] высказывает точку зрения, что теорию Фрейда можно рассматривать как часть теории несовместимости.

1.1.3 Теория несовместимости

Теория несовместимости на данный момент является господствующей в области изучения юмора. Большинство современных исследователей придерживаются той или иной вариации данной теории.

Теория несовместимости предполагают, что юмор рождается из-за осознания несоответствия между ожиданием реципиента и тем, что в

действительности случилось, то есть результатом. Наш мозг – это превосходная машина по опознанию и сортировке схем и паттернов. Мозг анализирует поток входящей информации и проверяет ее на сходство с уже существующими моделями реальности. При этом особое внимание уделяется двум категориям ситуаций: когда новый объект совпадает с важной моделью, уже хранящейся в памяти; и когда новый объект нетипичен для текущего контекста. Это те ситуации, которые мозг распознает как важные и вычленяет их из потока фонового шума. На основе этих баз данных мозг также строит предсказания будущего, используя свой прошлый опыт.

Таким образом, согласно теории несовместимости, некая ситуация кажется нам смешной, если сначала она совпадает с имеющимися у нас моделями реальности, но затем входит с ними в резкое противоречие, то есть происходит неожиданный, но логически оправданный поворот.

Фрэнсис Хатчесон утверждает, что смех берет начало в интеллектуальном распознавании несоответствия. По его мнению, мы смеемся, когда собираем воедино образы, разнящиеся в деталях, но обладающие неким сходством в главной идее [54]. Среди наиболее известных сторонников подобных взглядов можно перечислить И. Канта и А. Шопенгауэра. По Канту, «смех есть аффект, возникающий из внезапного превращения напряженного ожидания в ничто» [10:207]. А. Шопенгауэр считал, что смех – это итог нахождения несоответствия между нашим представлением о реальности и тем, каково положение дел в действительности. Наша способность распознавать бессмыслицу, осознавать различия между реальным объектом и нашим о нем представлением и есть причина смеха [43].

Подобные идеи находят сейчас практическое подтверждение. Современный британский ученый и теоретик юмора Ричард Уайзман провел масштабное исследование психологических аспектов восприятия юмора [70]. Он собрал и изучил десятки тысяч разнообразных шуток и даже организовал

конкурс на самую смешную шутку всех времен и народов. На основе собранных им данных он выделил четыре архетипичные темы для шуток, которые в разных вариациях неизменно оценивались респондентами как смешные:

- 1) герой старается показать себя умнее, чем он есть, но ему это не удается;
- 2) муж и жена не любят друг друга;
- 3) врач проявляет равнодушие к смерти больного;
- 4) Бог допускает ошибку.

Примечательно то, что в основе каждого из архетипов лежит несоответствие между ожиданием и реальностью.

Последние данные, полученные нейробиологами, позволяют дать эволюционное объяснение такого явления, как смех, причем это объяснение поддерживает постулаты теории несовместимости. В.Рамачандран высказывает предположение, что смех является естественным сигналом ложной тревоги. Один участок мозга фиксирует некую аномалию, а другой обрабатывает эту информацию и, при условии, что все безопасно, посылает сигнал «угрозы нет». Именно этот сигнал и связан с явлением смеха. По мнению Рамачандрана, эволюционная ценность смеха в том, что с его помощью индивидуум может предупредить других членов дружественной группы, что та или иная аномальная ситуация не несет в себе никакой угрозы [31].

Таким образом, все больше исследователей сходятся на том, что в основе такого явления, как юмор, лежит несоответствие между выстроенной моделью реальности и самой реальностью, то есть нарушение неких паттернов или сценариев. Однако не всякое нарушение сценария будет казаться нам смешным. К примеру, сальная шутка, основанная на нарушении

моральных или социальных норм, покажется смешной только тем людям, которые достаточно свободно относятся к конкретным морально-этическим вопросам. В связи с этим американский исследователь Питер МакГроу в соавторстве с Каледом Уорреном разработали теорию, позволяющую объяснить, почему одни шутки кажутся нам смешными, а другие – нет. Они назвали свою концепцию теорией безобидного нарушения [62]. Их исследования основываются на работах лингвиста Томаса Витча [68]. Согласно МакГроу и Уоррену, та или иная ситуация будет воспринята как смешная только в тех случаях, когда одновременно соблюдаются два условия: 1. Ситуация является нарушением; 2. Ситуация безобидна. Отсюда следует, что шутка покажется несмешной при несоблюдении одного из этих условий (или обоих одновременно) – если она слишком безобидна, то покажется скучной, а если степень нарушений будет слишком велика, она покажется оскорбительной.

Существует мнение, что ключевым условием понимания юмора является причастность к описываемым событиям, т.е. не просто наличие фоновых знаний, но и некоторое личное переживание, вызванное этими событиями [23].

Анализ теорий несовместимости будет неполным без рассмотрения когнитивных теорий юмора, а именно бисоциативной теории Артура Кестлера, семантической теории сценариев Виктора Раскина и формальной теории Сальваторе Аггардо.

Основная мысль теории бисоциации А. Кестлера в том, что комическое по структуре своей бисоциативно. Мы воспринимаем реальность в двух ассоциативных контекстах, или матрицах, и при этом происходит резкое переключение течения мыслей из одного в другой. Необходимым условием рождения юмора является неожиданность, или бисоциативный шок. В результате происходит выброс эмоциональной энергии, сопровождающийся

смехом. Кестлер утверждает, что каламбур — это бисоциация одной фонетической формы в двух смысловых значениях. Огромную популярность каламбуров среди детей, а также их распространенность среди людей, страдающих от некоторых психических заболеваний, Кестлер объясняет глубокой и бессознательной привлекательностью фонетических соединений [56].

Теория семантических сценариев В. Раскина является вариацией теории бисоциации А. Кестлера. По Раскину, комическое представляет собой комбинацию двух семантических сценариев, или скриптов, соединенных с помощью переключателя, или триггера. Скрипты – это устойчивые сценарии, которые в результате ежедневного социального опыта остаются в сознании человека и создают дополнительный контекст для любой получаемой информации. Одновременное восприятие двух сценариев вызывает в сознании человека одну из важных категориальных дихотомий: реальное/нереальное, истинное/ложное, возможное/невозможное, нормальное/ненормальное и т.д. Смех же является реакцией на эту оппозицию [64].

Формальная теория Сальваторе Агтардо представляет собой доработку семантической теории В. Раскина [44]. Согласно этой теории, с точки зрения семантики любое комическое высказывание состоит из шести элементов:

1. конфликт сценариев;
2. логические механизмы, которые объединяют конфликтующие сценарии и создают двойной смысл высказывания;
3. ситуация, включающая в себя пространственно-временные параметры высказывания и набор персонажей, принимающих участие в действии;

4. мишень — то есть конкретный человек, группа людей или какое-либо явление, которое является объектом насмешки, кому адресован агрессивный эмоциональный заряд высказывания;

5. нарративные стратегии — то есть стилистика в широком понимании этого слова;

6. языковые средства, используемые в тексте.

Таким образом, в рамках теории фреймов или сценариев текст можно охарактеризовать как смешной, если выполняются два условия:

1) текст полностью или частично соотносится с двумя разными сценариями;

2) эти два сценария противоположны друг другу и полностью или частично перекрывают друг друга [45].

В данной работе мы разделяем взгляды тех исследователей, которые придерживаются различных версий теории несовместимости.

Подводя итоги данного раздела, можно привести слова американского исследователя Теда Коэна, который утверждает, что мы находим смешными аномальные ситуации во многом потому, что им характерно помещение объектов и людей в такие обстоятельства, которые обычно запрещаются обществом или законами природы. Он называет это явление «юмором свободы» — нашей свободы, пусть и воображаемой, от лингвистических, социальных, культурных и природных ограничений, которые сопутствуют нам в повседневной жизни. В этой связи Коэн особо выделяет игру слов и каламбуры — он подчеркивает, что они в особенности смешны потому, что дают нам ощущение свободы от привычных ограничений, свойственных языку [49].

1.2 Понятие игры слов

Как мы уже упоминали, большинство современных исследователей придерживаются точки зрения, что источником комического является несоответствие между ожиданием и реальностью, то есть столкновение двух планов восприятия. Игра слов, в самом широком значении, представляет собой яркий пример такого понимания комического. Вот что говорит об игре слов, или каламбуре, О. А. Черновол-Ткаченко: «Наиболее естественными и распространенными лингвистическими средствами выражения комического являются парадоксы, игра слов, аллюзии, метафоры, художественные сравнения ввиду того, что они обладают двойным значением, а, значит, изначально несут в себе бисоциацию» [41:118].

Прежде, чем перейти к более подробному рассмотрению феномена каламбура, нужно уделить внимание вопросу терминологии. У научного сообщества нет единой точки зрения на вопрос, стоит ли разграничивать понятия «каламбур» и «игра слов». Некоторые исследователи утверждают, что каламбур и игра слов – это понятия разного объема, и данные стилистические приемы находятся в родовидовых отношениях. Такого мнения придерживаются С.Н. Влахов и С.В. Флорин: они считают, что каламбур – это один из видов игры слов [7].

Сазонова Л. А. поддерживает точку зрения о необходимости разделить эти понятия. Она разграничивает каламбур и игру слов по принципу одновременности или последовательности реализации двух значений одной языковой единицы. В игре слов, по ее мнению, оба значения реализуются последовательно, а в каламбуре — одновременно [32].

Некоторые ученые считают, что данные термины обозначают одно и то же явление, и все различия заключаются лишь в сферах их употребления. По мнению А.В. Федорова, «одна из словесных форм выражения комического - каламбур. В общепринятом кратчайшем определении - игра слов» [39:244].

Многие ученые, однако, не находят нужным разграничивать эти понятия и считают их синонимичными. Такой точки зрения придерживается множество исследователей, что подтверждается рядом определений:

«Каламбур – остроумное выражение, шутка, основанные на использовании сходно звучащих, но различных по значению слов или разных значений одного слова; игра слов» [Ефр].

«Каламбур – игра слов, использование разных значений одного и того же слова (или двух сходно звучащих слов) с целью произвести комическое впечатление» [Уш].

«Каламбур — сознательная игра слов, построенная на возможности их двоякого понимания» [20].

«Каламбур – игра слов, по двусмыслию их, двоякому значению» [Даль].

«Pun – the use of words or phrases to exploit ambiguities and innuendoes in their meaning, usually for humorous effect; a play on words» [С1].

В данной работе каламбур в дальнейшем мы будем считать синонимом игры слов.

В научной литературе существует множество определений каламбура. Максимально полную и точную дефиницию находим в БСЭ: «Каламбур - 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. Некоторые виды каламбуров:

1. сопоставление омонимов;
2. созвучие слов в узком контексте;

3. столкновение омофонов;
4. сопоставление омографов;
5. разрушение и переосмысливание устойчивых словосочетаний и фразеологизмов;
6. разные значения слова или словосочетания;
7. шуточная этимологизация и т.д.» [БСЭ].

Сущность каламбура заключается в столкновении или внезапном пересечении двух резко контрастирующих значений в одной звуковой или графической единице.

Успех каламбура обеспечивается непредсказуемостью появления того или иного элемента в речевом потоке, то есть эффектом неожиданности. Как говорит С. А. Колесниченко, «появление каждого элемента речевой цепи как бы предопределяется всеми предшествующими элементами и предопределяет все последующие элементы». Читатель воспринимает, одновременно либо последовательно, оба значения одной языковой единицы, одно из которых оказывается для него неожиданным [13:107].

А. П. Сковородников говорит о следующих признаках игры слов: наличие двух несовместимых смысловых элементов (один из которых не высказывается напрямую, а лишь подразумевается) и комический эффект [36].

В. С. Виноградов выявил следующую модель функционирования каламбура. С его точки зрения, каламбуры состоят из двух элементов, каждый из которых может быть отдельным словом или целым словосочетанием. «Первый компонент такого двучленного образования является своеобразным лексическим основанием каламбура, опорным элементом, стимулятором игры слов, ведущей иногда к индивидуальному словотворчеству. Второй член

конструкции – слово (или словосочетание) - «перевертыш», результирующий компонент, или «результанта», представляющая собой как бы вершину каламбура. Лишь после реализации в речи второго компонента и мысленного соотнесения его со словом-эталоном возникает комический эффект, игра слов» [5:202]. Важно отметить, что стимулятор каламбура, по мнению Виноградова, не обязательно должен находиться в непосредственной близости от «результанта». Он может располагаться в более широком контексте, находиться перед «результантой» или вовсе подразумеваться. Также, результирующим компонентом может быть не одно конкретное выражение, а весь контекст в целом и даже его подразумеваемые компоненты.

Рассмотрим классификации каламбуров, предлагаемые различными учеными.

В. З. Санников выделяет три главных смысловых вида игры слов:

1. Каламбур «соседи». Этот тип каламбура практически не дает приращения смысла, обычно он представляет собой простое объединение созвучных или схожих по смыслу слов.

2. Каламбур «маска» подразумевает внезапное столкновение смыслов обыгрываемых слов или фраз, при котором происходит резкая смена одного понимания на другое. Такой каламбур работает благодаря эффекту обманутого ожидания: когда знакомое явление внезапно оказывается ошибочным или абсурдным; либо наоборот – что-то необычное и абсурдное становится привычным и объяснимым.

3. Каламбур «семья» совмещает в себе признаки рассмотренных выше двух категорий. Происходит внезапное столкновение смыслов (как в категории «маска»), но оба значения сосуществуют друг с другом. К этой группе относятся различные трансформации фразеологических единиц (ФЕ), пословиц и поговорок, известных цитат и крылатых выражений, поскольку

понимание таких трансформаций подразумевает знание их прообразов [33, 34].

С.Н. Влахов и С.В. Флорин выдвигают свою классификацию, основанную на внутренней структуре каламбура. Они утверждают, что каламбуры могут быть построены:

1. на фонетической основе. При этом звуковая сторона каламбура преобладает над семантикой;

2. на лексической основе. Это каламбуры, основанные на обыгрывании основных лексических категорий:

2.1 многозначных слов,

2.2 омонимов,

2.3 антонимов,

2.4 терминов,

2.5 имен собственных, и т.д.;

3. на фразеологической основе. Это каламбуры, основанные на обыгрывании отдельных элементов фразеологических выражений [7].

Поскольку на фонетическом уровне звуковая сторона каламбура зачастую слишком очевидно преобладает над смысловой, Влахов и Флорин говорят о переводе каламбуров только двух типов: лексических и фразеологических [7].

Рассмотрим более подробно особенности предлагаемых ими категорий. Для начала обратимся к разновидностям *лексических каламбуров*.

1. Полисемантические каламбуры

С.Н. Влахов и С.В. Флорин разграничивают омонимичную и полисемантическую игру слов: полисемантический каламбур предполагает, что между значениями слова существует семантическая связь. Каламбуры, относящиеся к этому типу, возможно, самые многочисленные и типичные. С.Н. Влахов и С.В. Флорин приводят следующий пример: «Рубрика зарубежного юмора в «Крокодиле» носит название «Улыбки разных *широт*». Комический эффект каламбура основан на полисемии слова «широта». Однако, подчеркивают авторы, основой для каламбура зачастую служат не полисемантические слова в прямом смысле, а единицы, имеющие один и тот же корень. Смысловые различия между однокоренными словами бывают намного больше, чем между разными значениями многозначного слова. Но даже простое расхождение значений таких слов может породить каламбур. В качестве примера они приводят следующий отрывок из повести Л. Кассиля «Далеко в море»: «Рассказывает кок: «как волну вскинет да прихватит *морозом*, так она в один момент горой и застывает. Смеются моряки: «— Ай да кок, вот уж действительно *сморозил!*» [7:294].

2. Омонимичные каламбуры

В омонимичном каламбуре семантическая связь между двумя значениями отсутствует или не прослеживается, и автор ее теми или иными средствами создает или восстанавливает. Пример омонимичного каламбура: «Даже на свежем воздухе нет того свежего воздуха. Сейчас всюду этот — как он называется? — *смог*.… Вдохнул, сколько *смог*, и на том спасибо…» [7:299].

Многие каламбуры основаны на паронимии — это явление на первый взгляд сходно с омонимией, однако существенно от нее отличается. Паронимы — это слова, схожие по звучанию, лексико-грамматической принадлежности и родству корней, но имеющие разное значение. Паронимия часто лежит в основе так называемой «детской», или «мнимой», этимологии, на которой зачастую строятся каламбуры. Пример такой детской этимологии можно найти у Л. Кэрролла: «От перца, верно,

начинают всем перечить. От уксуса – куксятся, от горчицы – огорчаются, от лука – лукавят, от вина – винятся, а от сдобы – добреют. Как жалко, что никто об этом не знает... Все было бы так просто. Ели бы сдобу – и добрели!» [7:300].

3. Антонимичные каламбуры

Нередко встречается игра слов, построенная на противопоставлении. С.Н. Влахов и С.В. Флорин приводят следующие примеры:

«Многие американцы *сложили* головы в джунглях Меконга. Многие *подняли* их, бросив вызов «грязной войне».

«Одним агрессия навеки *закрывает* глаза, другим — *открывает* на жизнь...» [7:303].

4. Каламбуры на основе терминов

С.Н. Влахов и С.В. Флорин подчеркивают, что многие термины создаются на основе слов общего языка, что приводит к смешению терминологических значений с общеязыковыми, а также дает возможность их комического обыгрывания. М. А. Кулинич, рассматривая номинативные процессы в области информатики и программирования, замечает, что «формирование терминологической системы несколько отстает от развития теории и практики этой науки, поэтому лакуны в терминосистеме активно заполняются жаргонными терминами, шутивными и ироничными» [15:97]. В качестве примера терминологического каламбура она приводит заглавие книги «*Hello, Mr. Chips!*», представляющее собой аллюзию на известный роман Дж. Хилтона «*Good bye, Mr. Chips*», где *Chips* – фамилия главного героя. «*Chips*» в жаргоне программистов – это полупроводниковый кристалл, микросхема. Кроме того, она указывает, что для компьютерного жаргона также характерно наличие вымышленных, несуществующих на общеязыковом уровне слов, схожих по звучанию с реальными:

froblicate – бесцельно манипулировать (клавишами на клавиатуре или курсором мыши). Этот вымышленный термин вызывает ассоциации со словом «*fornicate*» – прелюбодействовать;

cruft – неприятное свойство программы, халтура, плохой код. Комический эффект достигается благодаря звуковому сходству со словом «*craft*», имеющим практически противоположное значение. Слово «*cruft*» служит производящей основой для дальнейших словообразовательных процессов: «*to cruft together*» – смастерить на скорую руку, «*cruftsmanship*» – халтура, плохо написанная программа. При этом наблюдается следующая закономерность – чем больше вымышленное слово похоже на существующее, тем сильнее производимый им комический эффект.

5. Каламбуры на основе имен собственных

Так называемые говорящие (значащие, смысловые) имена – довольно многочисленная группа каламбуров. По мнению С.Н. Влахова и С.В. Флорина, почти каждое значащее имя собственное может обладать потенциалом для построения каламбура [7]. В качестве примера каламбура, имеющего в своей основе значимое имя собственное, можно привести название пьесы Оскара Уайльда «*The Importance Of Being Earnest*». В нем обыгрывается созвучие слова «*earnest*» (серьезный, искренний) и имени *Ernest*, которым представлялись два главных героя пьесы. Комизм каламбура в том, что именно искренности и серьезности персонажам, выдающим себя за других людей, остро не хватало.

М. А. Кулинич рассматривает следующие группы каламбуров, которые, в дополнение к перечисленным С.Н. Влаховым и С.В. Флориным, можно отнести к лексическому уровню [15]:

1. Производные слова

Например: «*lachrymist*» – плакса; «*mixologist*» – мастер составлять коктейли; «*computereese*» – жаргон специалистов по компьютерам.

Источником комического в первом случае является стилистический контраст между книжным характером словообразовательной основы (от лат. «*lacrima*» – слезы; термин «*lachrymal*» применяется преимущественно в биологии и медицине) и значением суффикса *-ist* (человек, принадлежащий к определенному течению, направлению, профессии), а также общий сниженный характер слова «плакса». Аналогичный прием мы видим в следующем примере – слово «*mixologist*» (по аналогии с «*biologist*», «*geologist*», «*paleontologist*») должно было бы означать представителя некой загадочной науки «*mixology*» – науки смешивания. Однако, значение производного слова совершенно ненаучное – "бармен высокого класса, умелый составитель коктейлей".

Для создания комического эффекта часто применяется окказиональное расширение непродуктивных словообразовательных моделей, таких, как:

$n + \text{dom} \rightarrow N$,

$n + \text{age} \rightarrow N$,

$n + \text{let} \rightarrow N$.

Так, М.А. Кулинич приводит следующий пример из романа Э.М. Форстера [15]: «...in what a perfunctory way the population of *noveldom* is recruited». Окказионализм «*noveldom*», образованный по аналогии со словом «*kingdom*» и ему подобными, обозначает «героев, населяющих роман» и создает юмористический эффект, потому что данное вымышленное слово похоже на реально существующие в языке слова.

Образование окказионализмов по продуктивным словообразовательным моделям также используется для создания юмористического эффекта. Примером может служить продуктивная модель $V + \text{er} \rightarrow N$. Полученные

производные слова, несмотря на то, что они образованы в соответствии с правилами английского языка, явно преследуют игровую цель, как в следующем примере, взятом из романа Ф. Фицджеральда:

«She was a *picker up* and *thrower away* of men».

Такие отглагольные существительные, как «*waiter*», «*writer*», имеют значение «человек, постоянно и профессионально занимающийся тем или иным видом деятельности». В данном случае комический эффект основан на том, что таким действиям, как «цеплять и бросать мужчин», придается характер профессиональной деятельности.

2. Сложные слова

Сложные слова в силу своей структуры – столкновения и соединения двух смысловых единиц – хорошо приспособлены для создания комических образов. Как пишет С.А. Венгерова, «наличие двух полнозначных основ способствует их сопоставлению, сравнению, переносу признака с одного предмета на другой в рамках микроконтекста сложной единицы» [4]. М.А. Кулинич приводит следующие примеры данного типа каламбуров: «*idiot-box*» – телевизор, «*talking-head*» – диктор телевидения.

3. Ремотивация идиоматичных сложных слов

Комический эффект может возникать при ремотивации сложного идиоматичного слова, т.е. при возвращении идиоматичному слову его изначального, буквального значения. Механизм такой ремотивации – это образование нового слова, которое опирается на уже существующее слово, то есть является реакцией на него. Рассмотрим пример, взятый из романа П. Вудхауза:

«- *You want to know what's the matter? Listen, then, I'm cat-pecked.*

- *Cat-pecked?*

- *You've heard of men being hen-pecked, haven't you? - said Lancelot with a touch of irritation. Well, I'm cat-pecked».*

Идиоматичное сложное слово «hen-pecked» означает «забитый, затюканный женой» [С1]. Вудхауз образует новое слово «cat-pecked», которое по аналогии означает «затюканный кошкой». При этом происходит ремотивация исходного слова – ему возвращается его прямое, буквальное значение «заклеванный курицей». Идиома разрушается, потому что происходит замена одного компонента на другой, и из-за этого все ее элементы начинают осознаваться как самостоятельные языковые единицы. Это и рождает комический эффект [48].

4. Слова-слитки

Слова-слитки иначе называют также телескопными образованиями, контаминациями или словослияниями. Пример такого слова: «*workaholic*» (work + alcoholic) – работяга, трудоголик.

В некоторых случаях такие образования являются вариантом сжатия оксюморонов-словосочетаний в оксюмороны-слова. Природа оксюморона как стилистического явления состоит в соединении несочетаемых элементов, поэтому он сам по себе может служить средством выражения комического.

Говоря о каламбурах, стоит упомянуть о понятии информационной энтропии в контексте образования новых слов. Теория нарушенных ожиданий, являющаяся вариантом теорий несовместимости, гласит, что смешно нам становится в том случае, когда мы разрешаем то или иное удивившее нас несоответствие. Работая над доказательством этой теории, канадские и немецкие психологи и лингвисты протестировали юмористические свойства самих слов как инструмента юмора: они решили выяснить, в каких случаях слова кажутся нам смешными сами по себе, без влияния контекста, просто потому, что мы находим их неожиданными [69].

Крис Уэстбери с коллегами с помощью специального программного обеспечения сгенерировали тысячи вымышленных слов и проверили их на произносимость. Настройки программы выстроили таким образом, чтобы все буквенные триплеты вновь созданных слов встречались и в реальных словах английского языка. Готовый набор вымышленных слов предложили на изучение почти тысяче респондентов, задача которых состояла в том, чтобы ранжировать их по степени производимого комического эффекта. Важным результатом стала высокая согласованность оценок: одни слова раз за разом определялись как смешные («*blablesoc*», «*whook*», «*tamessa*»), а другие – как несмешные («*exthe*», «*turth*», «*suppect*»). Самыми смешными респондентам казались грубо звучащие слова, которые напоминали неприличные реальные: «*whong*», «*dongl*», «*focky*», «*clunt*». На следующем этапе организаторы удалили такие слова из теста, но это не повлияло на оценки остальных несуществующих слов.

Затем исследователи создали новый набор слов, для каждого из которых они определили информационную энтропию – меру того, насколько слово не похоже на реальные, естественные для языка слова. Чем больше слово похоже на реальные слова английского языка, тем его информационная энтропия ниже. Примеры слов с самой низкой энтропией: «*subvick*», «*quingel*», «*probble*». Примеры слов с самой высокой энтропией: «*tatinse*», «*retsits*», «*tessina*». Ученые выдвинули следующую гипотезу: чем ниже энтропия, то есть чем больше вымышленное слово похоже на реальное, тем оно смешнее, так как человеку сложнее поставить под сомнение реальность его существования.

Предложенная исследователями гипотеза подтвердилась. Слова с более низкой энтропией стабильно чаще оценивались респондентами как смешные. Эти результаты хорошо согласуются с теорией нарушения ожиданий. Вымышленные слова кажутся нам смешными, когда они противоречат нашим ожиданиям, что можно считать словом, а что нельзя.

Подобные словесные аномалии распознаются нашей психикой как неопасные и вызывают ответную реакцию в виде смеха.

В данной работе мы, согласно классификации, предложенной С.Н. Влаховым и С.В. Флориным, будем делить исследуемые каламбуры на лексические и фразеологические. Основываясь на классификациях С.Н. Влахова, С.В. Флорина и М.А. Кулинич, лексические каламбуры мы разделим на следующие категории:

1. Значимые имена собственные
2. Полисемантические слова
3. Созвучия слов в узком контексте
4. Омонимы и омофоны
5. Вымышленные слова

Перейдем теперь к рассмотрению каламбуров *фразеологического типа*.

Многие ученые, например, Н.М. Шанский [42], В.В. Виноградов [6] и В. Л. Архангельский [3] как основной признак фразеологических оборотов выделяют устойчивость, которая проявляется на разных уровнях языка: лексическом (неизменность состава), морфологическом (невозможность образования отдельных грамматических форм) и синтаксическом (нельзя изменить порядок слов). Поэтому вполне логично, что любые нарушения норм употребления фразеологических оборотов мгновенно привлекают внимание читателя. Модификации и преобразования устойчивых выражений – крайне экспрессивные приемы, помогающие автору придать тексту выразительности и добиться комического эффекта. Как утверждает Сазонова Л. А., сама возможность трансформаций фразеологических единиц (ФЕ) с образованием каламбуров «заложена в лингвистической природе устойчивых словосочетаний и зависит от их основных свойств: раздельнооформленности, воспроизводимости, устойчивости» [32:19].

Нужно отметить, что существуют различные точки зрения на вопрос о том, какие языковые единицы можно считать фразеологическими. Так, к

примеру, для Н.Н. Амосовой характерно довольно узкое понимание объема фразеологии [1]. Однако, преобладает сейчас более широкий подход к этому вопросу. Исходя из такого подхода, объектом фразеологии являются все устойчивые сочетания слов с осложненным значением. Нижней границей фразеологизма при этом являются фразовые глаголы – то есть двуслойные образования, в которых один из компонентов может быть служебным словом. Верхняя граница фразеологизма при таком подходе – это сложное предложение [17].

Преобразования фразеологизмов являются прекрасным примером теории нарушения ожиданий: поскольку мы хорошо знакомы с оригинальной формой того или иного выражения, а также нам известно, что обычно форма устоявшегося выражения не меняется, то малейшие ее нарушения сразу обращают на себя внимание, а как только мы распознаем эти аномалии как безобидные нарушения, следует реакция в виде смеха. Такая реакция широко известна, поэтому фразеологические каламбуры весьма многочисленны, и авторы охотно пользуются этим экспрессивным средством.

Рассмотрим теперь способы преобразования устойчивых выражений более подробно. Е.Б. Наумов выделяет следующую особенность «расширения» фразеологизма: использование не всего фразеологизма, а только его содержания, или образа. В таких случаях писатели используют лишь несколько компонентов фразеологизма, однако для того, чтобы читатель смог верно понять контекст и правильно оценить его стилистику, необходимо иметь в виду фразеологический оборот в целом [21, 22].

По мнению К. Д. Приходько, трансформации, посредством которых образуются фразеологические каламбуры, представляют собой разрушение формы и/или содержания оригинальных ФЕ, причем читатель параллельно воспринимает как фразеологическое значение устойчивых выражений, так и

прямое значение составных элементов. Такое параллельное восприятие называют «двойная актуализация» [30].

Таким образом, характерными чертами фразеологического каламбура являются двуплановость его восприятия и рождение комического эффекта, обычно вызванного эффектом нарушенных ожиданий [29].

Существует множество приемов обыгрывания ФЕ, которые зачастую сводятся к двум типам преобразований:

1) деформация – то есть изменение внешней формы, структуры, компонентов ФЕ;

2) модификация – то есть изменение внутренней формы, семантики ФЕ. [7].

Рассмотрим классификацию трансформаций ФЕ, предлагаемую Л. А. Сазоновой. Именно этой классификацией мы будем в дальнейшем пользоваться при анализе исследуемых фразеологических каламбуров. Основным отличительным признаком, по которому все типы трансформаций делятся на две группы, является наличие или отсутствие изменения внешней формы ФЕ.

1. Внешняя форма выражения не меняется. Изменения происходят только в сфере семантики, не затрагивая структуру выражения, то есть состав, количество и порядок элементов. Такие преобразования Л. А. Сазонова предлагает называть внутренними, или семантическими.

Как подчеркивает Л.А. Сазонова, сущность семантических трансформаций в том, что «автор при помощи контекста членит устойчивое словосочетание на отдельные компоненты и актуализирует семантику какого-нибудь отдельного или каждого слова, составляющего словосочетание. В результате создается двойственность восприятия устойчивого выражения как неделимого целого и как свободного сочетания слов одновременно. Это влечет за собой возникновение широких смысловых ассоциаций» [32:6]. А

чем более непредсказуемы ассоциации, тем сильнее эффект обманутого ожидания, а следовательно, и комический эффект.

В качестве примера приведем цитату из романа «Золотой теленок»: «Я, конечно, не херувим. У меня нет крыльев, но я чту Уголовный кодекс. Это моя слабость». Устойчивое выражение «*это моя слабость*» имеет значение привычки, склонности, своеобразной прихоти, от которой нет желания отказаться. В данном случае внешняя форма ФЕ не меняется, однако, семантика выражения вступает в противоречие с контекстом (уважение и соблюдение Уголовного кодекса – явно благое дело, которое никак не может быть чьей-то слабостью), что и порождает комический эффект.

2. Внешняя форма устойчивого выражения меняется. Поскольку модификация внешней формы всегда приводит к изменению смысловой составляющей, данные приемы преобразования устойчивых выражений целесообразно называть внешними, или структурно-семантическими трансформациями.

Все внешние трансформации можно разделить на два вида исходя из способа нарушения структуры устойчивого словосочетания:

а) *трансформации замены*, подразумевающие изменение компонентного состава ФЕ путем замены одного или нескольких компонентов переменными элементами.

В качестве примера обратимся вновь к творчеству И. Ильфа и Е. Петрова: «Они [американские кинокартины] рассчитаны на птичьи мозги, на тяжелодумность крупного рогатого человечества, на верблюжью неприхотливость». Авторы заменили последний компонент устойчивого словосочетания «*крупный рогатый скот*» на не связанное с ним по смыслу, но определяемое контекстом слово «*человечество*». Несмотря на замену,

исходная форма устойчивого словосочетания легко восстанавливается читателем. Параллельное восприятие двух слоев реальности создает необычный юмористический образ.

б) *трансформации вклинивания*, подразумевающие отклонение от обычного количества компонентов. Рассмотрим пример из романа «Двенадцать стульев»:

«Прощайте, любители сильных шахматных ощущений!»

В данном каламбуре в устойчивое выражение «*любитель сильных ощущений*» вводится дополнительный элемент. Прилагательное «шахматный» уточняет специфику «сильных ощущений» (этой фразой Остап Бендер заканчивает сеанс одновременной игры в городе Васюки). В итоге получается необычная комбинация слов, которые обыкновенно не сочетаются, и словосочетание приобретает два противоположных значения. С одной стороны, сильные ощущения – это риск, экстрим и опасность. С другой стороны, шахматы считаются спокойной взвешенной неторопливой игрой. Таким образом, каламбур возникает при добавлении дополнительного элемента, порождающего эффект неожиданности, ведь именно нарушение норм словоупотребления и вызывает комический эффект.

1.3 Основные подходы к переводу игры слов

Обратимся теперь к проблеме перевода каламбуров и связанных с этим трудностей. Для этого необходимо рассмотреть понятие переводческой эквивалентности. В. Коллер выделяет пять видов эквивалентности:

- 1) денотативную, передающую предметное содержание текста;
- 2) коннотативную (стилистическую), передающую коннотации текста;
- 3) текстуально-нормативную, предусматривающую жанровые признаки текста;

4) прагматическую (коммуникативную), передающую определенную установку на получателя;

5) формальную, передающую художественно-эстетические, каламбурные, и другие формальные признаки оригинала [57].

В. Н. Комиссаров также выделяет пять уровней эквивалентности:

1. Уровень цели коммуникации.

2. Уровень описания ситуации.

3. Уровень высказывания.

4. Уровень сообщения.

5. Уровень языковых знаков [14].

В. Коллер отмечает, что важнее добиться эквивалентности всего текста, нежели эквивалентности каждого из его элементов. Также он подчеркивает, что каламбур невозможно адекватно перевести на уровне эквивалентности языковых знаков [57].

По словам Т.Р. Левицкой, «передача каламбура в переводе – труднейшая лексико-стилистическая проблема, так как игра слов основывается на омонимии или близком созвучии, а совпадения такого рода в двух языках очень редки. В таких случаях переводчику приходится прибегать к заменам, и тут от него требуется много находчивости и изобретательности. Однако, иногда игру слов можно сохранить» [16:120].

Исследователи сходятся во мнении, что для того, чтобы сохранить авторскую интенцию, игра слов при переводе должна быть передана соответствующим стилистическим приемом. Однако, на практике переводчики зачастую принимают решение передать игру слов описательными средствами, или вовсе ее опускают.

Н. М. Любимов считал, что переводчик обязан приложить все возможные усилия, чтобы с художественной точностью передать каламбур, имеющий социально-политическое значение. Если же каламбур представляет собой чисто фонетическую или графическую игру, переводчик вправе отклониться от оригинала, чтобы создать собственную игру слов и передать тот комический эффект, на который рассчитывал автор. Это крайне сложная задача, но, по словам того же Н. М. Любимова, «непереводимой игры слов» почти не существует [19]. Н. Галь утверждала, что «непереводимая игра слов» – это поражение переводчика. «Конечно, – пишет она, – порой ты и впрямь бессилён перед какой-то уж очень головоломной задачей. Тогда вернее совсем пожертвовать игрою слов здесь и, может быть, взамен сыграть в другом месте, где у автора ничего и нет, а переводчику что-то придумалось. Но чем меньше потерь, тем, понятно, лучше, и отступить без боя стыдно» [8:136].

При переводе обычного текста задача переводчика заключается в том, чтобы поместить текст в новую языковую форму. Однако, при переводе игры слов необходимо изменить и саму форму исходного текста. Более того, нередко план выражения оказывается важнее плана содержания, и в таком случае необходимо модифицировать даже содержание.

Таким образом, идеальным вариантом является ситуация, когда между элементами иностранного языка и соответствующими им элементами языка перевода существуют не просто частичная эквивалентность, но полностью эквивалентные отношения, охватывающие несколько значений. В таких случаях языковую игру удастся передать практически без потерь, минимально изменяя содержание оригинального каламбура и сохранив его форму. Однако, такие ситуации весьма редки.

Стоит отметить, что даже в этом случае не всегда возможен абсолютно удачный перевод: между эквивалентами часто находятся неочевидные различия в сочетаемости. Следовательно, при переводе каламбуров переводчик неизменно встает перед необходимостью пожертвовать одним из

аспектов игры слов. Он может отказаться от стилистического приема каламбура и передать лишь содержание, или же сохранить каламбур, но при этом изменить образ и отклониться от оригинального значения; он может даже совершенно пренебречь содержанием и передать исключительно языковую игру [7].

По мнению О.В. Троицкой, основными приёмами перевода каламбура являются опущение, компенсация и калькирование [38].

Опущение подразумевает отказ от передачи каламбура; текст оригинала передается на другой язык посредством простого перевода.

Компенсация – это замена непереданного компонента оригинала аналогичным компонентом, восполняющим потерю информации и способным оказать схожее воздействие на реципиента. Это означает, что переводчик создает свою собственную языковую игру, которая, хоть и напоминает авторский каламбур, может иметь совершенно иную основу и реализовываться иными средствами. «Даже термин «перевод» здесь часто неуместен, поскольку от данности оригинала не осталось ничего; тем не менее, в рамках переводимого произведения такую «интерпретацию» несомненно следует считать правильной» [7:301].

Калькирование означает, что лексические единицы одного языка переводятся путем замещения их структурных компонентов соответствующими элементами языка перевода. Получившаяся при этом новая лексическая единица «копирует» состав и структуру оригинальной единицы.

Рассмотрим подробнее подходы к передаче *лексических каламбуров* различных типов.

1. Перевод полисемантических каламбуров

Обратимся к уже рассмотренному выше примеру. С.Н. Влахов и С.В. Флорин приводят данное выражение как пример перевода полисемантического

каламбура с сохранением и плана выражения, и плана содержания: «Рубрика зарубежного юмора в «Крокодиле» носит название «Улыбки разных широт». Каламбур заключается в том, что одновременно реализуются два значения слова «широта»: географическое понятие и характеристика улыбки. Ученые отмечают, что при переводе на немецкий язык полноценный перевод обеспечивается использованием «общего» для обоих значений слова «Breite». Однако, при переводе данного каламбура на английский или французский необходимо найти другую основу, поскольку в этих языках географический термин имеет совершенно другой корень – latitude [7:294].

О. В. Троицкая считает, что для перевода полисемантической игры слов обычно нужно изменять семантику ядра оригинального каламбура. Она подчеркивает определенную сложность перевода такого типа каламбуров и констатирует, что зачастую полисемантическая игра слов передается в неюмористической форме, а для того, чтобы сохранить эквивалентность на уровне текста, переводчики прибегают к компенсации и создают собственную языковую игру [38].

2. Перевод омонимичных каламбуров

Перевод таких каламбуров обычно сопряжен с более серьезными трудностями, нежели перевод полисемантических каламбуров. Причина в том, что при полисемии, особенно, если одно из значений слова – не прямое, переводчик может рассчитывать на некоторую семантическую связь между двумя значениями, что упрощает перевод игры слов. В случае же омонимичных каламбуров, как подчеркивают С.Н. Влахов и С.В. Флорин, такая связь чрезвычайно маловероятна, и рассчитывать на нее при переводе нельзя [7].

Если переводчик передаст только содержательный аспект каламбура, то он потеряет игру слов и юмористический эффект. Поэтому обычно переводчики пользуются компенсацией. С.Н. Влахов и С.В. Флорин приводят следующий пример: омонимичные пары «водоплавающая птица и ложный слух (*утка*)» или «дерево и фальшивка (*лина*)» характерны только для русского языка, поэтому переводчик может передать слово «*фальшивка*» на французский как «*faux*», омонимическим значением которого является «*коса*», а на этой основе уже можно построить новый каламбур [7:298].

По мнению О. В. Троицкой, омонимичная игра слов в большинстве случаев «передается каламбуром на базе омонимии, созвучия или полисемии (при этом полностью изменяется семантика ядра и происходит замена образа)» [38:42]. В качестве примера она приводит каламбур, основанный на омофонах: «not» - отрицательная частица и «knot» - существительное «узел» из третьей главы «Алисы в Стране Чудес». В своем переводе Н. Демурова строит каламбур на полисемии слова «вынести» - 1) вытерпеть, выдержать; и 2) унести, доставить наружу, за пределы чего-то: «Ты не слушаешь!» - строго сказала Алисе Мышь. «Нет, почему же, - ответила скромно Алиса. - Вы дошли уже до пятого завитка, не так ли?» «Глупости! - рассердилась Мышь. - Вечно всякие глупости! Как я от них устала! Этого просто не *вынести!*» «А что нужно *вынести?* - спросила Алиса. (Она всегда готова была услужить.) - Разрешите, я помогу!»

3. Перевод антонимичных каламбуров.

Согласно С.Н. Влахову и С.В.Флорину, антонимические каламбуры – это довольно легко поддающийся переводу тип игры слов [7]. Обратимся к уже рассмотренному выше примеру: «Многие американцы *сложили* головы в джунглях Меконга. Многие *подняли* их, бросив вызов «грязной войне». Авторы отмечают, что перевод подобного каламбура не представляет больших проблем из-за распространенности подобных антонимичных ФЕ. В болгарском и французском языках имеются аналогичные по семантике и форме

эквиваленты; несмотря на то, что в английском нет подходящего по форме аналога для выражения «*сложить голову*» (to lay down one's life), его можно заменить другой лексической единицей, например, «*to lose one's head*».

4. Перевод каламбуров на основе значимых имен собственных.

Зачастую при переводе значимые имена собственные просто транскрибируются, утрачивая, разумеется, при этом весь заложенный в них комический потенциал. Чтобы этого не допустить, переводчику следует найти или придумать такое имя собственное, внутренняя форма которого содержала бы юмористический намек на личность, внешний вид, социальный статус или поступок героя. По словам В.С. Виноградова, при переводе «часто подыскивается не целое слово, а какой-либо русский корень (или основа, тема). Он может быть созвучен стимулятору или же нет, но обязательно семантическое значение этого корня должно ясно осознаваться, т.к. оно составит содержание (смысл) внутренней формы создаваемого переводчиком слова. Затем придумывается конечный формант (суффикс и окончание), рифмующийся с опорным компонентом. Функции частей нового слова разграничены: основа – прежде всего, для смысловой игры, а конечный элемент – для каламбурного созвучия» [5:203]. В качестве примера Виноградов приводит перевод Н. Любимовым следующего каламбура из «Дон-Кихота»:

"... a vista de la gran laguna Meona, digo, Meotides".

Игра слов основывается на схожем звучании слов «*Meotides*» – Меотийское озеро, древнее название Азовского моря, и «*meona*» – страдающий недержанием мочи. Переводчик создает следующую языковую игру: «И если ветер будет попутный ... лет через девять вы очутитесь в виду великого озера *Пистисийского*. То бишь *Меотийского*...». В качестве смысловой основы топонима переводчик использует звукоподражательное междометие, а конечный формант представляет собой типичный для

наименований некоторых географических объектов суффикс *-ийск* (*Каспийское море, Аравийская пустыня* и т.п.).

5. Перевод каламбуров на основе вымышленных слов

Вымышленные слова, или авторские окказионализмы, строятся по словообразовательным моделям, действующим или теоретически возможным в данном языке. Этот процесс подчиняется универсальному закону аналогии: выражение неизвестного через известное.

Е. В. Поздеева отмечает, что при переводе окказионализмов как на этапе восприятия и понимания оригинала, так и на этапе порождения текста перевода переводчики используют механические и творческие приемы. Переводчики отталкиваются от той словообразовательной модели, по которой построен исходный окказионализм. На основе данных о грамматическом значении частей слова, его можно разделить на составные элементы и, опираясь на грамматическую структуру слова, сделать предположение о его значении [28].

С.Н. Влахов и С.В. Флорин отмечают сложность таких новообразований для перевода: «Для переводчика выход здесь только в подстановках, т. е. в сочинении других слов, независимо от их содержания приспособленных к контексту» [7:297].

Примеры подобных вымышленных слов можно в избытке найти в научно-фантастическом романе Д. Адамса «Автостопом по галактике». Рассмотрим окказионализм «*Sens-O-Matic*» – слово, составленное из «*sense*» (чувство, ощущение) и «*automatic*» (автоматический). Первый переводчик, В. Баканов, создаёт свой окказионализм путём сращения. Его вариант – «*чуткомат*». Второй же переводчик, В. Филиппов, берет за основу слово «*sense*» и посредством аффиксации образует окказионализм «*ощущатель*».

Рассмотрим теперь подходы к переводу *фразеологических каламбуров*.

Л. А. Сазонова утверждает, что для адекватной передачи игры слов на фразеологической основе нужно знать способ преобразования исходной ФЕ в

каламбур. Переводчику следует найти в языке перевода устойчивое выражение, эквивалентное или аналогичное оригинальной ФЕ, и подвергнуть его тем же изменениям, с помощью которых был создан оригинальный каламбур. Л.А. Сазонова утверждает, что именно благодаря сохранению способа модификации ФЕ переводчик оказывается в состоянии адекватно передать языковую игру. Она предлагает следующую классификацию способов перевода фразеологических каламбуров [32]:

1. Передача каламбуров равноценным стилистическим приемом. При этом сохраняется не только смысл и прагматическая функция игры слов, но и ФЕ-основа, а также способ преобразования выражения в каламбур. Чаще всего при использовании данного подхода применяется эквивалент ФЕ языка оригинала. Если же в языке перевода нет устойчивого эквивалента, то применяется функциональный аналог – то есть устойчивое выражение, которое является контекстуальным синонимом исходной фразеологической единицы.

2. Передача каламбуров компенсацией – т.е. с сохранением языковой игры, однако каламбур при этом строится не на основе устойчивого эквивалента оригинальной ФЕ.

3. Передача каламбуров описательными приемами: то есть с сохранением предметного содержания каламбура, однако стилистический прием языковой игры при этом утрачивается. Описательные приемы подразделяются на описательный перевод и калькирование.

4. Отказ от передачи каламбура на ПЯ. Переводчики просто опускают имеющиеся в тексте оригинала каламбуры, а содержащаяся в них информация никак не компенсируется. По статистическим данным, приведенным в работе Л.А. Сазоновой, примерно один из десяти каламбуров не переводится [32].

Прежде, чем перейти к практическому анализу собранного материала, необходимо дать краткую характеристику жанра скетч-шоу и определить присущие ему особенности.

Скетч-шоу (англ. sketch show, sketch comedy) – это юмористическая телепередача, состоящая из некоторого количества скетчей, т.е. коротких комедийных сценок, каждая из которых является самостоятельным художественным произведением, не связанным сюжетной линией с другими скетчами [61].

Каждый скетч длится в среднем от одной до десяти минут. Принципы создания юмористического эффекта непостоянны, поэтому каждая сценка является отдельным произведением, однако некоторые механизмы могут оставаться неизменными и переходить из скетча в скетч [65].

Е. Г. Ким отмечает, что скетч-шоу представляют собой особый подвид кинотекста. Единообразие и логичность аудиовизуальной информации в скетч-шоу обеспечивается такими кинематографическими приемами, как ракурс, кадр, свет, план, сюжет, монтаж и т. д. Визуальный ряд может как подкреплять аудиальный, так и противоречить ему, создавая тем самым дополнительный комический эффект. Одно из ключевых отличий жанра скетч-шоу от других видов киноискусства заключается в большей интенсивности, а значит, и плотности потока передачи аудиальной и визуальной информации [12].

«A Bit of Fry and Laurie» - одно из самых известных британских скетч-шоу, которое выходило в эфир в 1989-1995 гг. на канале BBC 2. Шоу разделено на 4 сезона и состоит из 26 эпизодов по 22-25 минут. Несмотря на комедийный характер, в нем затрагиваются многие важные социальные и политические вопросы.

В 2007-м году на DVD был выпущен официальный перевод данного скетч-шоу на русский язык. Передача вышла под названием «Шоу Фрая и Лори».

Е.Г. Ким так высказался по поводу того, на чем в немалой степени основывается комический эффект данного скетч-шоу: «комичность сериала построена на каламбурах и игре слов, зачастую очень тонкой и требующей от зрителя большой внимательности и знания контекста политической ситуации или общественных настроений» [12:258]. Очевидно, что при переводе шоу на русский язык переводчики сталкивались с множеством проблем. Вот, что говорит К. Степанова, редактор русского перевода скетч-шоу, по поводу этой работы: «Это изнуряющий и изумительный поиск синонимов, это продирирование сквозь многоэтажные сложноподчиненные предложения, заковыристые неизменно многосмысловые обороты и временами довольно специфический британский сленг». Степанова признается, что зачастую переводчикам не представлялось возможным найти адекватный вариант, и она, как редактор, была вынуждена соглашаться с не совсем удачными переводами [37].

Выводы к первой главе

1. Юмор играет важную роль в любых социальных отношениях. Установить необходимые и достаточные критерии юмора ученым пока не удалось. Среди множества существующих теорий юмора выделяются три основных направления: теория превосходства, теория высвобождения и теория несовместимости. Большинство современных ученых склоняются к последней. Теория несовместимости гласит, что источником комического является несоответствие между ожиданием и реальностью, то есть

столкновение двух планов восприятия. Игра слов представляет собой яркий пример такого понимания юмора.

2. Есть несколько точек зрения на соотношение понятий игры слов и каламбура. В данной работе мы не разграничиваем эти явления. Ученые выделяют два основных типа каламбуров: лексические и фразеологические. На лексическом уровне мы будем рассматривать следующие типы каламбуров: значимые имена собственные; полисемантические слова; созвучия слов в узком контексте; омонимы и омофоны; вымышленные слова. На фразеологическом уровне: каламбуры, основанные на семантических трансформациях, и каламбуры, основанные на структурно-семантических трансформациях. Последние делятся на трансформации замены и трансформации вклинивания.

3. Перевод игры слов вызывает много затруднений, потому что переводчик зачастую сталкивается с необходимостью пожертвовать либо содержанием, либо стилистическим приемом языковой игры. Исследователи выделяют следующие основные подходы к переводу каламбуров: передача игры слов словарными эквивалентами или равноценными стилистическими приемами, компенсация, описательные приемы, опущение.

ГЛАВА 2. Перевод игры слов – проблемы, специфика

Анализ собранного материала показал, что все каламбуры, встречающиеся в скетч-шоу «A Bit of Fry and Laurie», можно, согласно классификации С.Н. Влахова и С.В. Флорина, разделить на две основные категории: лексические и фразеологические. Каждая из них, в свою очередь, включает в себя несколько подкатегорий. Рассмотрим особенности и специфику перевода каждой категории каламбуров.

2.1 Перевод лексических каламбуров

В категории лексических каламбуров мы выделяем следующие подкатегории:

1. Значимые имена собственные
2. Полисемантические слова
3. Созвучия слов в узком контексте
4. Омонимы и омофоны
5. Вымышленные слова

Рассмотрим подходы к переводу каламбуров данных подкатегорий более подробно.

2.1.1 Перевод каламбуров, представляющих собой значимые имена собственные

В анализируемом материале встречается 14 каламбуров, представляющих собой значимые имена собственные.

Ah good morning Michael, good morning <i>Mr. Smear.</i>	Доброе утро, Майкл! Доброе утро, <i>мистер Липкинс.</i>
---	---

Перед нами пример удачного перевода данного типа игры слов. В оригинале каламбур основан на значимой фамилии персонажа: «*to smear*» – to bedaub or cover with oil, grease [C1]. Персонаж, носящий это имя, предъявляет окружающим абсурдные обвинения, сам не отличаясь при этом моралью и нравственностью. Переводчики нашли русский корень «лип» (как в слове «липкий»), внутренняя форма которого содержит комический намек на сущность персонажа, и придумали конечный формант – суффикс «инс» – характерный для английских фамилий.

You mention in your letter that you're starting up a business and that you're interested in taking advantage of our new "Gredo" start-up package.	В своем письме вы написали, что начинаете бизнес, и поэтому заинтересованы в получении нашего нового кредита "Жадноу".
---	--

В данном примере игра слов основана на том, что название кредитного пакета «Gredo» (произносится как [gri:dou]) созвучно слову «greedy» –

excessively desirous of food or wealth [C1]. При переводе на русский язык переводчики использовали смысловый формант «жадн» и добавили конечный формант – суффикс «оу», характерный для некоторых англоязычных имен и фамилий, к примеру, *Barlow, Harlow*.

Таким образом, в обоих примерах переводчики применили подход, предлагаемый В. В. Виноградовым, и им удалось сохранить как стилистический прием языковой игры, так и комический эффект.

В некоторых случаях «говорящие» фамилии могут переводиться с помощью калькирования:

Morin Limpwipydippydodo	Морин Хромоногаядурында
Colin FenchmosleythinkIhave	Колин Фенчмозли-что-у-меня-есть
Fenella Hahahahahaspuit	Финелла Ха-ха-ха-ха-харка
Peter Weeeeeeeeeeeeeeeeeeeee	Питер Пи-пи
Evelyn Brokethemouldaftertheymadepeter	Эвелин Сломанная-форма-после-Питера

Из сюжетного контекста данного скетча становится понятно, что персонаж придумывает эти фамилии на ходу, чтобы сбить с толку своего собеседника, поэтому все фамилии исключительно абсурдны и не похожи на реально существующие антропонимы. Все фамилии, кроме первой, на русский язык переведены калькированием. В данном случае это представляется оптимальным переводческим решением, так как позволяет сохранить их абсурдность и при этом передает семантическое наполнение.

Весьма часто при передаче на русский язык значимые имена и фамилии просто транслитерируются. При таком подходе стирается оригинальная игра слов как стилистический прием и утрачивается комический эффект.

Hello, I'm Gelliant <i>Gutfright</i> , your host on «The Seventh Dimension».	Здравствуйте, меня зовут Геллиант <i>Гатфрайт</i> , я – ваш гид по "Седьмому измерению".
--	--

Говорящая фамилия Gutfright образована сложением двух основ: *gut* (*guts*) – the basic visceral or emotional part of a person [MW], *fright* – sudden intense fear or alarm [CI]. Персонаж, носящий эту фамилию, рассказывает зрителям страшную историю и изо всех сил старается выглядеть пугающе. Передача этого антропонима транслитерацией – Гатфрайт – лишает русскоязычного зрителя тех смыслов, что заложены в оригинале, а также сопутствующего им комического эффекта.

Mr. <i>Twee</i>	Мистер <i>Туи</i>
Mrs. <i>Pert</i>	Миссис <i>Пёрт</i>

Говорящие фамилии *Twee* (*excessively sentimental, sweet, or pretty*) и *Pert* (*saucy, impudent, or forward*) [CI] переведены транслитерацией. Внутренняя форма этих слов содержит комический намек на личности и особенности поведения персонажей: миссис Пёрт ведет себя исключительно дерзко, а сентиментальность мистера Туи по отношению к Отечеству выходит за границы разумного. При переводе на русский язык этот намек не передан, игра слов не сохранена, а юмористический эффект отсутствует.

Таким образом, можно сделать вывод, что для адекватной передачи игры слов и сохранения комического эффекта при переводе значимых имен собственных могут успешно применяться калькирование и подход, предлагаемый В. В. Виноградовым. При транслитерации сохранить комический эффект весьма затруднительно.

2.1.2 *Перевод каламбуров, представляющих собой полисемантические слова*

Это одна из самых многочисленных групп каламбуров – в исследуемом материале таких примеров 27.

Для начала рассмотрим случаи, когда на русский язык полисемантические каламбуры переданы с помощью словарных эквивалентов, и при этом комический эффект сохранен. То есть это те случаи, когда русские словарные эквиваленты также обладают многозначностью, а значит, потенциалом для построения каламбура.

Stephen (<i>Pointing out the window</i>): There are six million people <i>out there</i> , Peter.	Стивен (<i>показывая за окно</i>): Там шесть миллионов человек...
Hugh : Really? What do they want?	Хью : Да? И что им надо?

Юмористический эффект достигается благодаря неопределенности значения выражения «*out there*». В словаре мы видим следующее значение: «*out there*» – in or at a place or places regarded as being distant or remote, outside, etc. [C1] Русский эквивалент «там» обладает той же двойственностью значений: словарь дает следующее определение – «в том месте, не здесь» [Куз]. Это может означать как «за окном», так и «во всем мире». Многозначность русского эквивалента позволяет передать игру слов и сохранить комический эффект.

Old woman (<i>speaking about the old man she is going to buy in the shop</i>): Can I <i>change</i> him if I'm not satisfied?	Старушка (<i>говорит о старике, которого собирается купить в магазине</i>): А если что, можно его будет <i>поменять</i> ?
Old man : Bloody women! They always want to <i>change</i> you.	Старик : Чертовы женщины! Вечно вы нас <i>меняете</i> !

Юмористический эффект основан на многозначности слова «*to change*» – 1. to make or become different; 2. to replace with or exchange for another [C1]. Русский эквивалент «менять» обладает аналогичной полисемантичностью: 1. заменять одно другим; 2. делать иным [Куз]. Благодаря этому игре слов удалось сохранить без смысловых и прагматических потерь.

Sit, Nigel Carter. Sit, sit, sit. (Stephen pushes	Садитесь, Найджел Картер. Садитесь,
---	-------------------------------------

<p>Hugh gently on to a seat which is part of a double chair). It's called a lover's seat. I <i>picked it up</i> in San Gimignano in 1963. <i>That and so much else besides.</i></p>	<p>садитесь, садитесь, садитесь. (<i>Подталкивает его к двухместной кушетке</i>). Это моё сиденье любви. Я <i>подцепил</i> его в Сан Джиминьяно в 1963-м году. <i>Да и не только его.</i></p>
--	---

Юмористический эффект основан на многозначности глагола «*to pick up*»: помимо множества других значений, в данном случае реализуются следующие два – 1. to acquire, obtain, or purchase casually, incidentally; 2. to catch (a disease) [CI]. Происходит последовательная актуализация обоих значений слова благодаря внезапной смене контекста, что и рождает комическую реакцию. Русский эквивалент «*подцепить*» также обладает многозначностью: 1. заполучить, раздобыть; 2. (о болезни) схватить, получить, подхватить, заразиться. [Муд]. Благодаря этому переводчикам удается сохранить игру слов без потери комического эффекта.

<p>Hugh (in angry voice): I'm going to write a very <i>stiff</i> letter. A very stiff letter... on <i>cardboard</i>.</p>	<p>Hugh (возмущенно): Я обязательно напишу кому-нибудь письмо! Очень <i>жесткое</i> письмо! <i>На картонке...</i></p>
---	--

Каламбур основан на полисемии слова «*stiff*» – 1. difficult to accept in its severity or harshness, 2. not easily bent, rigid, inflexible [CI]. Юмористический эффект достигается неожиданной реализацией второго значения слова благодаря контексту «*on cardboard*». В русском варианте игра слов сохранена благодаря аналогичной многозначности слова «*жесткий*»: 1. твёрдый, плотный на ощупь; 2. суровый, резкий; грубый [Куз]. Переводческое решение можно назвать удачным, поскольку сохранен стилистический прием и комический эффект без изменения смысловой составляющей оригинала.

Иногда реализации каламбура способствуют внеязыковые средства, а именно аудио- и видеоряд. К примеру, по сюжету следующего скетча Хью удалось вырастить бегонии и картошку на голове у Стивена. Стивен хвалит его и произносит следующие фразы:

Simple, cheap, effective. Well done Hugh, my <i>head</i> gardener.	Дешево и эффективно! Браво, Хью, мой <i>головной</i> садовник!
--	--

Комизм основан на полисемии слова «*head*» в значении атрибутива – 1. of, relating to, or intended for the head; 2. principal, chief [MW]. Благодаря визуальному и сюжетному контексту происходит одновременная реализация прямого и переносного значений данного слова. Русский эквивалент «*головной*» обладает аналогичной многозначностью: 1. относящийся к голове; 2. ведущий, руководящий, главный (к примеру, см. выражение «*головной* офис») [Куз]. Однако, стоит отметить, что в русском языке переносное значение этого слова употребляется сравнительно нечасто, поэтому комический эффект в переводе удалось передать не в полной мере.

Далее рассмотрим случаи, когда использование в переводе словарных эквивалентов было невозможно, и для того, чтобы добиться адекватного перевода, переводчикам приходилось прибегать к компенсации или созданию собственной языковой игры. Опорой для передачи игры слов в таких случаях обычно служит семантика одного из двух элементов ядра каламбура, либо новая семантическая основа. Юмористический эффект в данных примерах в той или иной степени сохранен.

<p>Hugh: Well I suppose as personnel manager I guess it's been my job to look after the hiring and <i>firing</i> around here.</p> <p>Stephen: Now by <i>firing</i>, I take it that you don't mean <i>rifles</i> or anything like that? You mean <i>firing</i> in the sense of sacking, or dismissing an employee.</p> <p>Hugh: That's right. Although a rifle would be handy every now and then.</p>	<p>Хью: Ну, как начальник отдела кадров, я отвечал за наём и <i>увольнение</i> персонала.</p> <p>Стивен: Ну, конечно, <i>увольнение</i>. Надеюсь, вы не имеете в виду, что держали <i>невольников</i>? Увольнение в смысле освобождения сотрудника от должности?</p> <p>Хью: Именно. Хотя иногда невольники не помешали бы.</p>
---	--

В оригинале комический эффект достигается благодаря многозначности слова «*to fire*» – 1. to detonate; 2. to dismiss from employment [Cl]. В русском языке подобной многозначности нет, поэтому переводчики были вынуждены

прибегнуть к компенсации. Они построили каламбур на основе семантики первого элемента ядра исходного каламбура – увольнении – и обыграли созвучность однокоренных слов «увольнение» и «невольник». Получившаяся игра слов звучит несколько неестественно, однако, комический эффект в какой-то степени сохранен.

<p>Stephen: We're going to leave you with tonight's recipe. This is for "A <i>Mug</i> Of Horlicks". You'll need some Horlicks, some milk, a teaspoon and a <i>mug</i>.</p> <p>Hugh: Huh, <i>will I do?</i></p> <p>Stephen: I meant mug in the sense of a drinking vessel.</p>	<p>Стивен: А напоследок вас ждёт наш новый рецепт. Он называется "Кружка снотворного". Вам потребуется снотворный порошок, походная плитка, немного молока, чайная ложка и <i>пустой котелок</i>.</p> <p>Хью: <i>Мой подойдет?</i></p> <p>Стивен: Я имел в виду котелок как сосуд.</p>
--	---

Комический эффект основан на многозначности слова «*mug*» – 1. a drinking vessel with a handle; 2. a gullible person, esp. one who is swindled easily [С1]. В русском варианте переводчики нашли слово «котелок», которое также имеет два значения: 1. небольшой металлический сосуд; 2. голова, умственные способности [Куз]. Они построили каламбур на последовательной реализации этих двух значений. Комический эффект им удалось сохранить, и данное переводческое решение можно назвать удачным. Однако, для единообразия и большего юмористического эффекта в названии коктейля в таком случае стоило бы также использовать слово «котелок», а не «кружка».

<p>Fiona: I was <i>shooting</i> Anna Karenina in York.</p> <p>Hugh: Can I stop you there? When you say, "Shooting Anna Karenina", you don't actually mean filming, do you?</p> <p>Fiona: I mean <i>blowing her brains out</i> with a 12-bore shotgun.</p>	<p>Фиона: Я <i>снимала</i> Анну Каренину в Йорке.</p> <p>Хью: Остановись на минутку! Когда ты говоришь: "Снимала Анну Каренину", ты ведь не имеешь в виду киносъёмку?</p> <p>Фиона: Нет, я <i>снимала ее с дерева</i>, куда она забралась.</p>
--	---

Оригинальный каламбур основан на полисемии слова «*to shoot*» – 1. to hit, wound, damage, or kill with a missile discharged from a weapon; 2. to photograph or record [C1]. В русском варианте переводчики отказались от семантики элемента «*стрелять*» и построили игру слов на многозначности слова «*снимать*». Русский язык предполагает следующие значения данного слова: 1. достать, взять; 2. запечатлеть на фото- или киноплёнке [Куз]. Таким образом, переводчики создали новую языковую игру на основе одного из элементов семантического ядра исходного каламбура. Несмотря на то, что они полностью изменили исходный образ, им удалось сохранить как стилистический прием языковой игры, так и комический эффект.

Рассмотрим теперь примеры того, как при работе с полисемантическими каламбурами переводчики создавали собственную игру слов и прибегали к компенсации, однако сохранить комический эффект им не удалось. Стоит отметить, что подобный отрицательный результат также небезынтересен для практики перевода.

<p>Hugh: We're after your help tonight because we aim, in the next half hour, to become <i>big</i>. So big that even Marlon Brando will know exactly who we are.</p> <p>Stephen: Yes, but first of all, it might be helpful if we were to explain exactly what big is.</p> <p>Hugh: You see, Stephen and I are both very tall, - but we're not very big.</p> <p>Stephen: No.</p> <p>Hugh: Whereas, by quite stark contrast, Mickey Rooney, Prince and Michael J Fox are very short.</p> <p>Stephen: But incredibly big! So, let's take a look at our <i>big-o-meter</i>, so we can just spell that out.</p>	<p>Хью: Нам нужна ваша помощь, потому что в ближайшие полчаса мы намерены стать <i>крутыми</i>. Настолько крутыми, что о нас узнает даже сам Марлон Брандо.</p> <p>Стивен: Да, но... но сначала мы хотим объяснить, что же мы подразумеваем под словом "крутой".</p> <p>Хью: Мы со Стивеном довольно высокие, но мы не круты.</p> <p>Стивен: Нет...</p> <p>Хью: А вот, например, Микки Руни, Принц и Майкл Джей Фокс - коротышки.</p> <p>Стивен: Но при этом они круты! Для наглядности предлагаю взглянуть на наш портативный <i>крутометр</i>.</p>
---	--

Игра слов основана на полисемии слова *big* – 1. of great or considerable size, 2. important through having power, influence, wealth, authority, etc. [C1]. В русском варианте переводчики попытались построить каламбур на созвучии слов «крутой/коротышка», однако это созвучие настолько неочевидно, что юмористического эффекта им добиться не удалось. В данном случае, как нам кажется, более адекватным был бы каламбур, построенный на созвучии слов «великий/великан».

Stephen: Something I've always wondered.	Стивен: Меня всегда терзал один вопрос.
How did you keep <i>Nancy</i> so long?	Как ты смог так долго прожить со своей
Hugh: I've never been <i>nancy</i> , John.	<i>невицей</i> .
Stephen: No, your wife.	Хью: Джон, я никогда не был <i>девицей</i> .
	Стивен: Я имею в виду твою жену.

Игра слов основана на полисемии слова «*nancy*»: помимо женского имени Nancy, это слово имеет значение «an effeminate or homosexual boy or man» [C1]. Переводчики попытались сохранить игру слов, применив прием компенсации и построив каламбур на схожем звучании слов «*невица/девица*», однако из-за несхожести построения фраз «*прожить со своей невицей/никогда не был девицей*» не происходит внезапного столкновения смыслов, необходимого для того, чтобы игра слов сработала.

Теперь рассмотрим случаи, когда полисемантические каламбуры переводились дословно, нейтральным выражением или вовсе опускались. Юмористический эффект в этих случаях не передан. Такой подход к переводу каламбуров встречается довольно часто – в исследуемом материале присутствует 11 подобных примеров. Это свидетельствует о сложности перевода данного типа языковой игры. Обратимся к некоторым примерам.

I think <i>animal testing</i> is a terrible idea.	Я думаю, использование животных в
They get all nervous and give silly answers.	опытах – это ужасно. Они наверняка так
	нервничают, что дают глупые ответы.

Игра слов основана на столкновении прямого значения слова «*testing*» (от глагола «*to test*») – to ascertain the worth (capability, or endurance) of a person (or thing) by subjection to certain examinations [C1], и выражения «*animal testing*» – the use of animals in experiments [C1]. В русском варианте представлен дословный перевод с реализацией только одного значения (опыты на животных), который не позволил сохранить юмористический эффект.

Stephen: Yes, we've <i>licked</i> bigger problems than this, eh, Hugh?	Стивен: Да, мы и не с такими <i>справлялись</i> , да, Хью?
Hugh: Yes, there was that very funny time when...	Хью: Да, вот, например, однажды, когда мы...
Stephen: Oh, shut up!	Стивен: Заткнись!
Hugh: Right, sorry.	Хью: Ладно.

Игра слов основана на полисемии глагола «*to lick*» – 1. to pass the tongue over, esp. in order to taste or consume, 2. to defeat or vanquish [C1]. Буквальное значение слова («лизать») не озвучивается, но подразумевается благодаря контексту. В русском переводе игра слов опущена, реализовано только второе значение многозначного слова – «*справляться*». Комический эффект при этом не сохраняется.

Stephen: Kevin, they tell me that you're something of an <i>impressionist</i> . Are they right to tell me that? <i>[Кевин садится за рояль, надевает шляпу и начинает петь, изображая кого-то]</i>	Стивен: Кевин, говорят, что ты своего рода <i>импрессионист</i> . Правы ли те, кто это утверждает? <i>[Кевин садится за рояль, надевает шляпу и начинает петь, изображая кого-то]</i>
Stephen: Impressionist? He's nothing like Manet, or Renoir, or... Monet?	Стивен: Импрессионист? Разве это не Мане или Ренуар или... Моне... или типа того?

Игра слов основана на полисемии слова «*impressionist*» – 1. any artist, composer, or writer who uses impressionism; 2. an entertainer who impersonates famous people [C1]. Благодаря контексту происходит внезапное столкновение

двух значений, что и порождает каламбурный эффект. На русский язык языковая игра переведена дословно: слово «импрессионист» передает только первое значение полисемантического слова в оригинале. В результате игра слов потеряна, а комический эффект отсутствует.

<p><i>(While choosing cocktails)</i></p> <p>Jeanine: What's a <i>Sodding</i> Mary?</p> <p>Stephen: <i>Sodding</i> Mary is like a <i>Bloody</i> Mary, but a little bit ruder.</p>	<p><i>(Выбирают коктейли)</i></p> <p>Дженин: А что такое «Долбаная Мэри»?</p> <p>Стивен: А, «Долбаная Мэри» – это как «Кровавая Мэри», только чуть-чуть покрепче.</p>
--	---

Данный каламбур основан на полисемии слова «*bloody*» – 1. resembling or composed of blood; 2. damned (often used as an intensive) [MW]. Комический эффект вызван употреблением слова «*sodding*», которое является производным от «*sod*» – a person considered to be obnoxious [CI], в качестве синонима ко второму, переносному значению слова «*bloody*». В русском языке слово «кровавый» не имеет подобного переносного значения, поэтому дословный перевод «*sodding*» как «долбанный» приводит к потере языковой игры. Комический эффект не сохранен.

2.1.3 Перевод каламбуров, представляющих собой созвучия слов в узком контексте

В исследуемом материале нам встретилось 17 каламбуров, основанных на созвучии слов в узком контексте.

Сначала рассмотрим случаи удачного перевода языковой игры с сохранением той или иной степени комического эффекта.

Listen to that <i>bazooka</i> music, Gordon.	Послушай эту музыку <i>базуки</i> , Гордон.
--	---

Данный каламбур основан на употреблении корневых паронимов «*bazooka*» (a portable tubular rocket-launcher) [CI] и «*bouzouki*» (a Greek long-necked stringed musical instrument related to the mandolin) [CI]. Корневые

паронимы имеют разные корни, а их внешнее сходство является чистой случайностью. Общей мотивацией и общей семантической связью такие паронимы не объединены. Русские эквиваленты «*базука*» и «*бузуки*» также являются паронимами, что позволяет при переводе сохранить языковую игру и комический эффект.

I stooped to pick a <i>buttercup</i> . Why people leave <i>buttocks</i> lying around, I've no idea.	И я остановился сорвать цветочек <i>куриной слепоты</i> . Я не понимаю, откуда в полях столько <i>слепых кур</i> .
---	--

Языковая игра основана на созвучии слов «*buttercup*» (a small plant with bright yellow flowers) [MW] и «*buttocks*» (the two large fleshy masses of thick muscular tissue that form the human rump) [CI]. В русском варианте переводчики применили компенсацию и создали собственную игру слов – они взяли за основу название цветка «*куриная слепота*» и разрушили его идиоматичность, обратившись к буквальным значениям составляющих его слов. Комический эффект при этом сохранен.

Теперь рассмотрим случай, когда для передачи языковой игры переводчики применяли компенсацию или создавали собственные каламбуры, однако сохранить юмористический эффект им не удалось.

<p>Stephen: And when is this "birthday" of his?</p> <p>Hugh: <i>Wednesday</i>.</p> <p>Stephen: Yes, that's what I said. <i>When's the day?</i></p> <p>Hugh: <i>Wednesday</i>.</p>	<p>Стивен: Ага. И когда же у него этот самый "день"?</p> <p>Хью: Это будет <i>среда</i>.</p> <p>Стивен: <i>Окружающая?</i> Видимо, вы не поняли мой вопрос, сэр.</p> <p>Хью: Я понял, в среду!</p>
---	--

Языковая игра основана на созвучии слова «*Wednesday*» и фразы «*When's the day?*» В русском варианте переводчики применили компенсацию, построив каламбур на полисемии слова «*среда*» – 1. третий (после воскресенья) день недели; 2. совокупность природных условий, в которых протекает жизнедеятельность какого-либо организма, жизнь общества [Куз].

Несмотря на правомерность такого приема, получившийся диалог выглядит несколько натянутым, логика реплик не ясна. Создать необходимое для каламбура неожиданное столкновение двух значений одного слова у переводчиков не получилось. Юмористический эффект практически отсутствует.

Теперь рассмотрим случаи, когда каламбуры, основанные на созвучии слов в узком контексте, переведены либо дословно, либо вовсе опущены. Комический эффект в таких случаях отсутствует. Таких примеров в исследуемом материале – 7.

Love's nothing to be afraid of, Peter. You don't need a Harvard MBA to know that the <i>bedroom</i> and the <i>boardroom</i> are just two sides of the same agenda.	Не стоит бояться любви, Питер. Не надо быть магистром Гарвардского университета, чтобы знать что <i>спальня</i> и <i>совет директоров</i> - две стороны одной медали.
---	---

Игра слов основана на сходстве звучания слов «*bedroom*» и «*boardroom*». На русский язык каламбур переведен дословно – «*спальня*» и «*совет директоров*». При этом языковая игра стирается как прием, комический эффект отсутствует.

Stephen: Am I right in thinking that you have a daughter? Hugh: Yup. <i>Henrietta</i> . Stephen: Did he? Did he? I'm sorry to hear that. That must have hurt.	Стивен: У тебя ведь и дочь есть. Хью: Да, <i>Генриетта</i> . Стивен: Правда? Мне очень жаль. Это, наверное, было чертовски больно.
--	---

Игра слов основана на созвучии имени *Henrietta* и фразы «*Henry ate her*». Благодаря контексту происходит резкая смена смысловых планов, что и порождает комический эффект. На русский язык каламбур переведен дословно. При этом реализуется только прямое значение – имя *Генриетта*. Дальнейшие реплики звучат нелогично, юмористический эффект отсутствует.

2.1.4 Перевод каламбуров, представляющих собой омонимы и омофоны

Рассмотрим каламбуры, в основе которых лежат омонимы и омофоны. Таких примеров в исследуемом материале нам встретилось 4.

He <i>trains seals</i> , he <i>seals trains</i> .	Он <i>тренирует</i> морских <i>котиков</i> , <i>котирует</i> морских <i>тренеров</i> .
---	---

Перед нами каламбур, основанный на употреблении грамматических омонимов «*trains*» и «*seals*». Грамматические омонимы – слова, совпадающие лишь в отдельных своих формах. Так, «*trains*» и «*seals*» – формы третьего лица единственного числа глаголов «*to train*» (тренировать) и «*to seal*» (запечатывать) – совпадают с множественным числом существительных «*train*» (поезд) и «*seal*» (тюлень). Переводчики отказались от второго элемента ядра исходного каламбура и построили собственную языковую игру на созвучии слов «котик» и «котировать». В итоге получился каламбур-перевертыш «*тренировать морских котиков/ котировать морских тренеров*». Комический эффект сохранен.

The gentlest <i>breeze</i> and mildest Camemberts were packed in our hamper and all nature seemed to be holding its breath.	Из корзинки веяло нежным "бри" и "камамбером". И вся природа словно замерла.
---	--

Игра слов основана на омофонии слова «*breeze*» (a gentle or light wind) [C1] и формы множественного числа слова «*brie*» (a soft creamy white cheese) [C1] – «*bries*». Комический эффект вызван резким столкновением указанных значений. На русский язык каламбур переведен дословно, реализовано только одно значение – сорт сыра «бри». Языковая игра при этом не сохранена, как и комический эффект.

2.1.5 Перевод каламбуров, представляющих собой вымышленные слова

Рассмотрим каламбуры, основанные на словообразовании, то есть на авторских вымышленных словах, или окказионализмах. Таких примеров в исследуемом материале насчитывается 26.

Сначала рассмотрим случаи, когда переводчикам удалось сохранить юмористический эффект. Сюжет следующего скетча состоит в том, что персонаж приходит в магазин инструментов и хозяйственных товаров; названия всех инструментов, которыми он интересуется, представляют собой игру слов – в большинстве своем это вымышленные слова, которые звучат похоже на названия реальных инструментов, но при этом созвучны с выражениями, обозначающими различные сексуальные действия. Следует отметить, что иногда оригинальные каламбуры балансируют на грани приличия, однако не выходят за рамки нормативной лексики.

Юмористический прием, примененный авторами в данном скетче, в очередной раз демонстрирует нам справедливость положений теории нарушенных ожиданий: для человека, не знакомого со спецификой технических терминов и инструментов, используемые в скетче выражения кажутся вполне похожими на реальные; при этом зритель четко осознает неприличную составляющую семантики данных окказионализмов. При переводе на русский язык переводчики практически всегда отходили от оригинальных образов и создавали собственную игру слов. Данный скетч – пример весьма вольного перевода, в котором, тем не менее, сохранен авторский стиль и комический эффект.

<p>Stephen: <i>Metre of fleeling wire, coaxial, twenty cock-grip shafting sleeves and a parping couplet.</i></p> <p>Hugh: Male or female?</p> <p>Stephen: Male. No, second thoughts, one of each.</p> <p>Hugh: Do you want the parping couplet standing proud?</p>	<p>Стивен: Метр свернутой коаксиальной крени. Двадцать держателей для петушковых стержней. И полную флажу.</p> <p>Хью: Полную флажу? Вам мужскую или женскую?</p> <p>Стивен: Мужскую. Хотя, давайте и ту, и другую.</p> <p>Хью: Вам какая мужская флажа нужна?</p>
--	--

Stephen: No, embarrassed I think.	Стоячая, или как? Стивен: Лучше висячая.
--	--

Придуманные авторами слова «*fleeling*» и «*parping*» в сочетании с техническими терминами звучат как реальные названия инструментов, однако в общем контексте они приобретают отчетливые сексуальные оттенки смысла. Переводчики отходят от оригинальных образов и создают собственные каламбуры – к примеру, выражение «*полная фляжса*».

Далее рассмотрим каламбуры, которые были либо переведены на русский язык дословно, либо вовсе опущены. Комический эффект при этом не сохранен.

<p>1. Which of the manifold hairs upon sir's crisp and twinkling headage would sir like to place in my professional care for the purposes of securing an <i>encutment</i>?</p> <p>2. Would sir have preferred that in the sphere of total hair <i>cuttation</i>, I was to him a virgin?</p> <p>3. May he favour me with an explanation as to the <i>whyness</i>?</p> <p>4. Um, if sir would care to resume the <i>seatedness</i> of his posture.</p>	<p>1. Какой из этих несравненных завивающихся волос ваша милость хотела бы предоставить для выполнения мной своих профессиональных обязанностей в сфере <i>подстригания</i>?</p> <p>2. Ваша милость предпочла бы, чтобы в области <i>подстригания</i> волос я был абсолютно девственен?</p> <p>3. Не соблаговолите ли объяснить <i>причину</i> подобного шага?</p> <p>4. Не соизволит ли ваша милость вернуться в <i>сидячее положение</i>?</p>
--	---

Перед нами каламбуры, основанные на образовании новых слов по продуктивным моделям:

Adj + ness → Noun (*seatedness*)

V + ation → Noun (*cuttation*)

en+N+ment → Noun (*encutment*);

А также один пример словообразования по несуществующей модели:

Adv + ness → Noun (*whyness*).

В данном случае комизм основывается на эффекте обманутых ожиданий: авторские окказионализмы образованы по всем правилам английского языка и представляют собой грамматически верные, однако же не существующие в реальности слова. В случае с «*whyness*» эффект обманутых ожиданий усиливается: зрители понимают, что суффикс *-ness* очень часто используется для образования существительных, однако сочетание этого суффикса с наречием «*why*» воспринимается как крайне странное и необычное, что и вызывает комический эффект.

В данном примере эти вымышленные слова используются для создания эффекта выпендренной, чрезвычайно вежливой и слегка устаревшей манеры речи. При переводе на русский язык переводчики постарались сохранить возвышенный стиль оригинала, однако нужной степени эффекта добиться им не удалось. Выразительные окказионализмы «*encutment*» и «*cuttation*» переданы как «*подстригание*»; самое сильное по степени производимого юмористического эффекта «*whyness*» и вовсе передано абсолютно нейтральным словом «*причина*». Перевод слова «*seatedness*» как «*сидячее положение*» можно назвать более удачным, потому что, хотя переводчикам не удалось передать оригинальный прием языковой игры, они сохранили общий прагматический эффект. В целом, переводчики пытались компенсировать потери языковой игры тем, что создавали эффект пафосной и устаревшей манеры речи такими выражениями, как «*не соблаговолите ли объяснить*» и «*не соизволит ли ваша милость*».

Quite so, Quitely so. Quitely <i>soington</i> .	Совершенно верно.
---	-------------------

Игра слов основана на образовании слов по непродуктивной модели: добавлении суффикса *-ington*, характерного для английских топонимов, к наречию «so». Суффикс *-ington* добавляется к словам, чтобы произвести эффект сложной, интеллектуальной (возможно, чересчур) речи [UD]. Никакого отдельного семантического значения он не несет. В русском переводе игра слов полностью опущена.

Since then, a friend put me on to " <i>dancercises</i> ". The key to dancercise is the rather ingenious coupling of the word "dance" to the word " <i>circumcise</i> ".	Но мой друг рассказал мне о " <i>танцerezании</i> ". Гениальный термин "танцerezание" происходит от слов "танец" и "обрезание".
--	---

Слово-слиток «*dancercise*» образовано путем соединения слов «*dance*» и «*exercise*» и означает танцы как вид спорта – «an exercise system that uses dancing to improve fitness» [C1]. Юмористический эффект основан на ложной этимологии этого слова, которая становится очевидна из контекста – якобы данный окказионализм образован соединением слов «*dance*» и «*circumcise*». В русском переводе не отражены оригинальное значение и происхождение слова «*dancercise*». Комический эффект присутствует, но лишь благодаря непривычному окказионализму «*танцerezание*».

В исследуемом материале также встретились два примера игры слов, которые нельзя отнести ни к одной категории предложенной нами классификации. Рассмотрим их отдельно.

Imelda: I did make a personal appearance yesterday, at the <i>hairdresser's</i> , to get my hair, um, you know...	Имельда: К примеру, вчера я собственной персоной появилась в <i>парикмахерской</i> , чтобы уложить... как их...
Stephen: <i>Dressed?</i>	Стивен: <i>Волосы?</i>
Imelda: Dressed, yeah.	Имельда: Да, волосы!

Перед нами каламбур, основанный на ремотивации идиоматичного сложного слова «*hairdresser*» со значением «a person who cuts, washes, and styles people's hair» [C1] и реализации прямого значения второго его элемента

– корня «*dress*». При передаче на русский язык игра слов опущена, комический эффект сохранить не удалось.

Is it not a fact that the words " <i>parish council</i> " are an infamous anagram of " <i>lispian crouch</i> "?	А разве не является доказанным тот факт, что слова «приходской совет» давно уже стали печально известной анаграммой фразы «лесбийская церковь»?
---	---

Юмористический эффект основан на использовании анаграммы:

«*Parish council*» – the administrative body of the smallest unit of local government in rural areas [CI];

«*Lispian*» – a male with a speech affect that creates the impression that the individual may be a homosexual. A lispian may or may not be gay (UD);

«*Crouch*» – the act of stooping or bending [CI].

В русском переводе отсутствует как сама анаграмма, так и любые попытки компенсировать потерю игры слов – рифмой ли, схожим звучанием или написанием. В результате реплика звучит нелогично, юмористический эффект пропадает.

2.2 Перевод фразеологических каламбуров

Фразеологические каламбуры представляют собой так или иначе преобразованные, или трансформированные, фразеологические единицы (ФЕ). Воспользуемся классификацией Л.А. Сазоновой, согласно которой все способы преобразования ФЕ делятся на две группы: внутренние (семантические) преобразования и внешние (структурно-семантические преобразования). Последние в свою очередь делятся на трансформации замены и трансформации вклинивания.

Для начала рассмотрим первую группу трансформаций.

2.2.1 Внутренние (семантические) преобразования

Внешняя форма каламбура не меняется. Изменения происходят только в сфере семантики, не затрагивая структуру словосочетания. В анализируемом материале таких каламбуров встретилось 15.

а. Передача каламбура равноценным стилистическим приемом:

I <i>bumped into</i> this old school friend the other day. He was on a Yamaha 750. It was a terrible mess.	Я вчера <i>столкнулся</i> со своим бывшим однокашником. Он ехал на Ямахе-750. От него ничего не осталось.
---	---

В данном случае каламбур основан на внутренней (семантической) трансформации. Благодаря контексту реализуется одновременно устойчивое значение фразового глагола «*to bump into*» – to meet by chance [CI] и прямое значение глагола «*to bump*» – to knock or strike with a jolt [CI]. В русском языке эквивалентом данной ФЕ является слово «*сталкиваться*», которое несет в себе оба значения, присущих английскому варианту. Таким образом, при переводе сохраняется смысловая нагрузка и комический эффект.

<i>(In a shoe shop)</i> Stephen: That's right. How may we serve? Hugh: Yes. I <i>was after</i> a pair of shoes. Stephen: Ah very well. I shall serve them first.	<i>(В обувном магазине)</i> Стивен: Что вам угодно? Хью: Я пришел к вам <i>за</i> парой ботинок. Стивен: Прекрасно. Тогда я их сначала и обслужу.
--	---

В данном случае, благодаря контексту реализуются одновременно идиоматичное значение выражения «*to be after*» – to be in pursuit of smth. in order to reach or get [Web] и буквальное значение слова «*after*» – following in time [CI]. В русском варианте предлог «*за*» также обладает многозначностью, позволяющей сохранить комический эффект: 1. с целью получить; 2. быть после [Куз]. Но нужно отметить, что в данном контексте гораздо отчетливее читается первое значение предлога «*за*», поэтому комический эффект здесь выражен неярко.

She drives a hard bargain and a Fiat Tipo.

Она водит знакомства и Фиат "Тупо".

В данном случае игра слов представляет собой особую стилистическую фигуру – зевгму. Зевгма – это повторение слова, например, глагола, поставленного один раз, в дальнейшем не в том же, а в близком значении [Лит]. Комический эффект основан на том, что глагол «*to drive*» употребляется в составе идиомы «*to drive a hard bargain*», которая означает «*to make someone agree to an arrangement that benefits you*» [CDAI], а затем, благодаря контексту, реализуется его прямое значение – «*to go by car*» [C1]. Для передачи игры слов на русский язык переводчики создали аналогичный стилистический прием, возможный благодаря последовательной реализации значения устойчивого выражения «*водит знакомства*» и прямого значения слова «*водит (машину)*».

Stephen: Yeah. So that *argument doesn't really stand up*, I'm afraid.

Hugh: No. That argument *falls straight over*.

Stephen: Yeah.

Hugh: And just *lies there*.

Стивен: Так что, боюсь, ваш аргумент *не подходит*.

Хью: Да. Этот аргумент *ушел совсем*.

Стивен: Да.

Хью: Вот именно

Благодаря контексту происходит одновременная реализация буквального и переносного значения устойчивого выражения «*to stand up*»: 1. *to rise to the feet*; 2. *to resist or withstand wear, criticism, etc.* [C1] Буквальное значение актуализируется благодаря дальнейшему использованию выражений «*falls straight over*» и «*just lies there*». Комизм вызван нарушением сочетаемости – выражения, обычно употребляемые применительно к объектам физического мира («*fall over*», «*lie there*»), используются по отношению к абстрактному понятию «*argument*». Первая часть русского перевода вполне удачна – переводчики построили языковую игру на полисемии слова «*подходить*» – 1. идя, приближаться к кому-л., чему-л., 2. оказываться годным, удобным, соответствующим кому-л., чему-л. (Куз.) Однако, последняя фраза оригинала «*And just lies there*» не нашла адекватного отражения в переводе и была

просто опущена, а вместе с ней частично оказался утерян и юмористический эффект. Возможным вариантом передачи могло бы стать продолжение линии «подходить/уходить», к примеру, «этот аргумент ушел и не обещал вернуться/никогда не возвращался».

What <i>makes me really mad</i> is this new drug, ecstasy. <i>Makes me mad!</i>	Что меня <i>бесит</i> , так это тот новый наркотик, экстази. Я от него <i>бешусь!</i>
---	---

В данном случае реализация каламбура становится возможна благодаря видеоряду – на второй реплике персонаж активно начинает изображать безумца. Таким образом, происходит одновременная реализация идиоматического значения устойчивого выражения «*to make mad*» – «to make someone very angry», и прямого значения слова «*mad*» – «insane, crazy» [C1]. В русском варианте переводчики решили построить каламбур на полисемии слова «беситься». Такой перевод в какой-то степени сохраняет игру слов, однако трудность заключается в том, что в русском языке слово «беситься» в значении «страдать бешенством» применяется только по отношению к животным. Более того, для передачи этого значения чаще используется прилагательное «бешеный». Поэтому, в данном случае комический эффект неочевиден.

б. Передача каламбура с помощью компенсации

Hugh: Maybe? Maybe? I don't believe I'm hearing this. What the hell's happened to the <i>old John</i> ? Stephen: We <i>pulled it down</i> when we built the car park.	Хью: Возможно? Я не верю своим ушам! Где старина Джон, <i>несгибаемый, как дуб</i> ? Стивен: <i>Дуб срубили</i> , когда строили парковку.
--	--

Перед нами диалог персонажей, одного из которых зовут Джон. В данном случае благодаря контексту происходит последовательная реализация буквального и переносного значений выражения «*Old John*» – 1.старина Джон, 2. парковое украшение в виде искусственных руин, построенное в 1784 году в графстве Лестершир, Англия [67]. В русском варианте

переводчики применили прием компенсации и внесли дополнительный элемент «*несгибаемый, как дуб*», а затем построили каламбур на полисемии слова «*дуб*». Данный перевод можно считать адекватным, однако с потерей связи с именем персонажа (Джон) игра слов не создает достаточного комического эффекта.

Well, you know, he tried to <i>palm me off</i> with margarine. I said, you know, if you're gonna <i>palm me off</i> , at least use butter or olive oil.	Он пытался всучить мне маргарин. Я говорю ему: "Хочешь меня <i>подмаслить</i> , по крайней мере, используй <i>оливковое масло</i> ".
---	---

Игра слов основана на одновременной реализации устойчивого значения фразового глагола «*to palm off*» – «*to offer, sell, or spend fraudulently*» [C1] и прямого значения глагола «*to palm*» – «*to stroke with the palm or hand*» [C1]. В русском варианте переводчики воспользовались компенсацией и для сохранения игры слов построили каламбур на основе полисемии слова «*подмаслить*» : 1. Положить еще немного масла в о что-ли бо ; 2. Задобрить, расположить к себе [Куз]. Здесь также происходит столкновение буквального и переносного смыслов, что и рождает юмористический эффект. От оригинальной основы каламбура пришлось отказаться.

I suppose you call her a <i>piss artist</i> . I mean, she was really a piss artist. She used to <i>daub</i> these enormous canvases with <i>urine</i> . Not hers, I don't think, but I could be wrong.	Полагаю, ее вполне можно назвать <i>живописцем</i> . Она и вправду знала толк в живописи – она постоянно <i>пцсала</i> на огромные холсты... Правда, рисовали на них другие люди.
--	---

Благодаря контексту реализуются идиоматичное значение устойчивого выражения «*piss artist*» и прямое значение элемента «*piss*» – «*an act of urinating*» [C1] Идиоматичные значения таковы: 1. a boastful or incompetent person; 2 . a person who drinks heavily and gets drunk frequently [C1]. Юмористический эффект создается столкновением двух планов понимания действительности. В русском варианте переводчики применили прием

компенсации и попытались построить каламбур на омографах «*писа́ть*» и «*пи́сать*». Определенная степень комического эффекта сохранена, хотя перевод нельзя назвать полностью адекватным оригиналу.

в. Перевод каламбуров описательными приемами

<p>Hugh: It just wasn't your <i>cup of tea</i>? Stephen: No. (<i>Picking up teacup</i>) This is my <i>cup of tea</i>, in fact.</p>	<p>Хью: Образно выражаясь, это была <i>не ваша чашка чая</i>. Стивен: (<i>Берет в руку чашку</i>) Нет, вот <i>моя чашка чая</i>.</p>
---	---

Каламбур основан на последовательном восприятии фразеологического значения идиомы «*one's cup of tea*» – «one's chosen or preferred thing, task, company, etc.» [C1] и прямого значения слова «*cup*», которое реализуется благодаря видеоряду – на второй реплике герой берет в руки настоящую чашку чая. Наиболее точный русский аналог данного устойчивого выражения – «в моем вкусе». Переводчики не воспользовались этим выражением, а перевели каламбур дословно. При этом игра слов была утеряна, более того, такой перевод оставляет ощущение бессмысленности, потому что в русском языке отсутствуют фразеологические единицы, имеющие в плане выражения словосочетание «чашка чая». Такой перевод выглядит нелогичным и необоснованным.

<p>Hugh: Look. I really only came in here for jewelry, I thought if you happened to <i>have</i> an Opal Fruit <i>on you</i> ... Stephen (<i>Feeling about on the top of his head</i>): "On" me? Sir I have no Opal Fruit "on" me. <i>I have never had</i> an Opal Fruit <i>on me</i>. Look, sir can search my head if sir in unconvinced.</p>	<p>Хью: Слушайте, я зашел, чтобы купить у вас обручальное кольцо. Я подумал, что леденцы у вас уже <i>при себе</i>. Стивен (<i>ощупывает сверху голову</i>): <i>На себе?</i> Нет, сэр, на мне леденцов нет! Я даже осмелюсь сказать - на мне их никогда и не было! Вот! Если сэр мне не верит, то, возможно, ему стоит проверить самому.</p>
---	---

Благодаря контексту происходит последовательная реализация идиоматического значения устойчивого выражения «*to have something on you*» –

«to be carrying something, for example in a pocket or bag» [Mac] и прямого значения предлога «on» – «at the upper surface of» [CI]. Для передачи игры слов на русский язык переводчики решили использовать созвучие выражений «при себе» и «на себе». Они сохранили предметно-логическое содержание каламбура, однако комический эффект новой игры слов крайне слаб.

<p>Stephen (repairing a clock): Just a moment, John. I promised Marjorie I'd mend this clock for her. I wonder if you could <i>give me a hand</i>.</p> <p>Hugh: <i>Big hand?</i></p> <p>Stephen: <i>Little hand.</i></p> <p><i>(giving him the little clock hand)</i></p>	<p>Стивен (чинит часы): Минуту, Джон. Я обещал Марджори починить часы. Не желаешь ли <i>оказать помощь</i>?</p> <p>Хью: <i>Большую?</i></p> <p>Стивен: <i>Маленькую.</i></p> <p><i>(протягивает ему минутную стрелку)</i></p>
--	--

Благодаря контексту происходит последовательная реализация идиоматичного значения выражения «to give a hand» – «to provide help» [MW] и одного из значений слова «hand» – «a pointer on a dial, indicator, or gauge, esp. on a clock» [CI]. В русском переводе игру слов сохранить не удалось. Исходный каламбур переводчики передали эквивалентным выражением «оказать помощь», а затем постарались связать его с образом стрелок часов с помощью слов «большая/маленькая», однако юмористического эффекта им добиться не удалось.

<p>John, give me 24 hours, maybe I can <i>cook something up</i>. A pie chart probably...</p>	<p>Джон! Дай мне 24 часа, и я что-нибудь <i>придумаю</i>! Диаграмму...</p>
--	--

Благодаря контексту последовательно реализуются прямое и переносное значения выражения «to cook up» – 1. to prepare a meal, esp. quickly; 2. to concoct or invent a story, alibi, etc. [CI] В сочетании с буквальным значением выражения «to cook up» происходит также реализация прямого значения первого элемента «pie» – «a baked food» [CI] в выражении «pie chart» – «a circular graph divided into sectors» [CI]. Таким образом, разрушается идиоматичное выражение, что и рождает комический эффект. В русском переводе каламбур передан описательно. Игра слов полностью опущена.

<p>Hugh: Now, I've got a doll here. Can you show me with the doll exactly what he <i>used to do</i>? <i>(Hugh brings out an Action Man and hands it to Stephen).</i></p> <p>Stephen He <i>didn't use</i> a doll.</p> <p>Hugh No, no. Pretend the doll is you, and show me what he used to do.</p>	<p>Хью: Ну что ж, вот кукла. Ты не мог бы мне показать, <i>что он с тобой делал?</i> <i>(Хью дает подвижную фигурку Стивену)</i></p> <p>Стивен: У него не было куклы.</p> <p>Хью: Нет, нет. Давай будем считать, что кукла - это ты. Покажи мне, что он с тобой делал.</p>
---	--

Благодаря контексту происходит последовательная реализация двух значений глагола «*to use*»: 1. в составе полумодальной глагольной конструкции *used to*, означающей повторяемость глагольного действия в прошлом; 2. employ, utilize [C]. На русский язык данный каламбур переведен описательно. Игра слов при этом не сохранена, юмористический эффект не передан.

г. Опущение каламбура.

Примеров опущения фразеологических каламбуров, основанных на внутренних трансформациях, в исследуемом материале не встретилось.

Теперь рассмотрим вторую группу трансформаций устойчивых выражений.

2.2.2 Структурно-семантические (внешние) трансформации

2.2.2.1 Трансформации замены

а. Передача каламбура равноценным стилистическим приемом

<p>Marjorie may have <i>won the war</i>, <i>but she hasn't won the battle.</i></p>	<p>Возможно, Марджори <i>победила в войне</i>, но <i>она не выиграла битву!</i></p>
---	--

Каламбур основан на том, что устойчивое выражение «*winning a battle, losing a war*» претерпевает изменение своей структуры – авторы меняют местами элементы «*battle*» и «*war*». При этом происходит комическое искажение смысла устойчивой идиомы, что и рождает юмористический

эффект. Данное устойчивое выражение имеет аналог в русском языке – «выиграть битву, но проиграть войну». Для передачи каламбура используется тот же способ преобразования устойчивой единицы, что и в оригинале – замена. В русской идиоме, однако, присутствуют однокоренные слова «проиграть/выиграть», создающие параллельные структуры и тем самым усиливающие воздействие выражения на реципиента. При передаче каламбура переводчики упустили этот момент и не использовали однокоренные слова, что ослабило провоцируемый комический эффект.

So. Anyway. What can I <i>do you for</i> ?	Да. Ладно, <i>чем ты можешь мне помочь?</i>
--	---

Данный каламбур основан на трансформации выражения «What can I do for you?» Строго говоря, его нельзя отнести к фразеологическим единицам. Это скорее клише – речевой стереотип, готовый оборот, используемый в качестве легко воспроизводимого в определенных условиях и контекстах стандарта, который, несмотря на частое употребление, сохраняет свою семантику. Юмористический эффект основан на разрушении речевого штампа и перестановке слов в предложении. В получившемся выражении «*What can I do you for?*» есть элемент «*do someone*», которое имеет множество значений, одно из которых – «to treat unfairly, cheat» [MW]. «What can I do you for?» можно перевести на русский язык вопросом «Как я могу вами воспользоваться?» Таким образом, перестановка элементов изменяет значение речевого стереотипа, а комический эффект основан на том, что одновременно с этим новым значением воспринимается и его первоначальная форма. Переводчики воспользовались русским аналогом данного клише и применили к нему трансформацию замены – поменяли местами субъект и объект действия. Получившийся вариант «*Чем ты можешь мне помочь?*» отражает коммуникативное содержание оригинала: из вежливого предложения помощи высказывание превратилось в ироничный намек на то, что у говорящего не самые лучшие намерения по отношению к собеседнику.

Данный перевод позволяет сохранить определенную, хотя и довольно малую, долю комического эффекта.

б. Передача каламбура с помощью компенсации

Примеров передачи фразеологических каламбуров, основанных на внешних трансформациях замены, с помощью компенсации в исследуемом материале не встретилось.

в. Перевод каламбуров описательными приемами

Right, Richard, welcome, sit down, <i>take the weight off your paragraphs</i> .	Привет, Ричард. Садитесь. <i>Сбросьте бремя со своих параграфов.</i>
---	---

В данном скетче происходит диалог между персонажами, один из которых – известный писатель. Каламбур основан на том, что авторы разрушают устойчивое выражение «*take the weight off your feet*», означающее «to sit down and rest» [Mac], заменив последнее слово на «*paragraphs*», тем самым актуализировав прямое значение каждого элемента данной идиомы. Русским аналогом данного выражения является фразеологизм «в ногах правды нет». Однако, переводчики отказались от попыток передачи игры слов и перевели данный каламбур дословно при помощи калькирования. Получившаяся фраза для русскоязычного зрителя звучит нелогично и непонятно; комический эффект при переводе утерян.

<p>Stephen: The Department is <i>rotten</i>. Rotten to the core. [...]</p> <p>Stephen: The Beiderbeck file went walkies six weeks ago. Hasn't been seen since.</p> <p>Hugh: I see. Hence your <i>rotten apple</i> theory.</p> <p>Stephen: Noooo. Hence my <i>rotten Department</i> theory. I don't really have a rotten apple theory.</p>	<p>Стивен: Наша контора <i>прогнила</i>. Прогнила насквозь. [...]</p> <p>Стивен: Досье Бейдербека приделали ноги полтора месяца назад. С тех пор его никто не видел.</p> <p>Хью: Отсюда теория о <i>прогнившем яблоке</i>.</p> <p>Стивен: Нет. Отсюда теория о <i>прогнившей конторе</i>. Я не выдвигал теорий о прогнившем яблоке.</p>
---	---

В качестве основы каламбура используется устойчивое выражение «*rotten apple*», имеющее значение «a morally corrupt person in a group, regarded as capable of having an adverse effect on others» [OD]. Авторы разрушают эту идиому, заменив второй ее элемент словом «*Department*». При этом происходит реализация прямых значений входящих в идиому элементов. Таким образом, благодаря столкновению буквального и переносного значений рождается комический эффект. В русском языке есть идиома, являющееся аналогом исходного выражения – «паршивая овца». Однако, переводчики передали данный каламбур с помощью калькирования, при этом получившиеся варианты «*прогнившее яблоко*» и «*прогнившая контора*» звучит нелогично и непонятно, потому что в русском языке у выражения «*прогнившее яблоко*» отсутствует какая-либо идиоматичность.

На наш взгляд, возможным вариантом передачи данного каламбура на русский язык могло бы стать использование устойчивого выражения «паршивая овца», которое можно было бы подвергнуть структурно-семантической трансформации, аналогичной оригиналу («контора запаршивела; теория о паршивой овце»).

Maybe I'll go outside and get myself <i>a bite of air</i> .	Да, наверное, мне нужно <i>подышать воздухом</i> .
---	--

Каламбур основан на структурно-семантической трансформации замены. Авторы разрушают устойчивое выражение «*get some air*», имеющее значение «to take a break from an unpleasant encounter or stifling environment» [CDAI], заменив слово «*some*» на «*bite of*». Тем самым, реализуются буквальные значения составляющих идиому элементов. В русском варианте каламбур переведен описательно, игра слов опущена, комический эффект не сохранен. Возможно, более адекватным вариантом перевода могло бы стать проведение аналогичной трансформации с русским эквивалентом исходного выражения «глоток свежего воздуха»: «выйду на улицу, кусну свежего воздуха».

г. Опускание каламбура

Let me <i>start a leveret</i> here	Давайте так.
------------------------------------	--------------

Авторы используют устаревшую фразеологическую единицу «*start a hare*», пришедшую в язык из охотничьей терминологии. Изначально это выражение имело следующее значение – во время охоты на лис ненамеренно испугнуть зайца, из-за чего собаки, а вслед за ними и охотники, начинали ошибочно преследовать зайца вместо лисы. Со временем значение этого выражения эволюционировало в «*raise a topic of conversation*» [OD]. Юмористический эффект основан на трансформации замены – авторы меняют слово «*hare*» на «*leveret*». Тем самым происходит разрушение фразеологической единицы и актуализируется буквальное значение составляющих ее слов. Переводчики отказались от попыток передать игру слов. Каламбур полностью опущен, комический эффект не сохранен.

<p>Stephen: I haven't finished. It's absolutely mandatory that you buy into my way of working. Things could get a little <i>hairy</i> in the next forty-eight.</p> <p>Hugh: You know me, John. <i>Hairy is as hairy does.</i></p>	<p>Стивен: Я еще не закончил. Ты должен принять мой образ мышления, и работать так, как я. В ближайшие двое суток ситуация может осложниться.</p> <p>Хью: Ты меня знаешь Джон. <i>Опасность будоражит кровь.</i></p>
---	--

В основе каламбура лежит пословица «*handsome is as handsome does*», имеющая значение «*character and behavior are more important than appearance*» [OD]. Авторы разрушают устойчивое выражение, заменив элемент «*handsome*» на «*hairy*». Юмористический эффект усиливается тем, что в первой реплике слово «*hairy*» используется в своем переносном значении – «*scaring, dangerous, or exciting*» [CI], а, будучи внедрено в герметичный пословичный комплекс, теряет переносное значение и воспринимается в прямом, буквальном смысле – «*having or covered with hair*» [CI]. Наиболее близкий аналог данной пословицы в русском языке – «судят не по словам, а по делам». Переводчики опустили игру слов, переведя каламбур

нейтральным в данном случае выражением «*опасность будоражит кровь*». Юмористический эффект также не сохранен.

<p>Stephen: I'm not surprised he's tired after the <i>merry dance he's been leading us</i>.</p> <p>Hugh: Yeah, <i>very merry dance</i> he's led us, yeah.</p> <p>Stephen: Yeah. Right <i>gay gavotte</i>.</p> <p>Hugh: Ha, ha, ha, I'm <i>so merry</i>.</p>	<p>Стивен: Не удивительно, особенно после той <i>беготни</i>, которую он устроил.</p> <p>Хью: Да уж, <i>погоня</i> действительно была что надо!</p> <p>Стивен: <i>Веселый гавот</i>.</p>
---	---

Данный каламбур основан на структурно-семантической трансформации устойчивого выражения «*to lead sb. a merry dance*», означающего «*to deliberately waste someone's time and cause them trouble*» [Mac]. Каламбур основан на том, что происходит последовательное разрушение устойчивого выражения с реализацией прямых значений входящих в него элементов. Сначала авторы добавляют наречие «*very*» к оригинальному выражению, тем самым актуализируя прямое значение слова «*merry*» – «*cheerful, jolly*» [Cl]. Затем они полностью разрушают исходное устойчивое выражение, заменив каждый элемент словосочетания «*merry dance*» на синонимичные им слова – «*gay gavotte*». В последней реплике слово «*merry*» изымается из устойчивого выражения и употребляется в своем прямом значении. В русском переводе игра слов отсутствует. Для перевода оригинального устойчивого выражения найден русский эквивалент «*устроить беготню*», который позволяет сохранить смысл высказывания, однако контекст переведен так, что не оставляет никаких возможностей для языковой игры: дословный перевод реплики Стивена «*веселый гавот*» не способствует созданию юмористического эффекта, потому что в семантике выражения «*устроить беготню*» отсутствует сема танца. Последняя реплика Хью («*I'm so merry*») и вовсе опущена.

2.2.2.2 Трансформации вклинивания

а. Передача каламбура равноценным стилистическим приемом

Hugh: It's after 11 o'clock and you've not had your coffee.	Хью: Уже больше одиннадцати. А вы еще не выпили кофе.
Stephen: You're right. Huh. <i>It never rains but it pours</i> , eh Tony?	Стивен: <i>Не одно, так другое</i> , да, Тони?
Hugh: Yes, Control, but <i>quite often it rains and pours at the same time</i> .	Хью: Да, Контрол, <i>но очень часто одновременно бывает и одно, и другое</i> .

В данном случае происходит разрушение пословицы «*it never rains but it pours*», означающей «unfortunate events occur in quantity» [CDAI], благодаря добавлению уточняющих выражений «*quite often*» и «*at the same time*». При этом актуализируются буквальное значения составляющих ее элементов. В русском языке есть несколько аналогов данного выражения: 1. пришла беда – отворяй ворота; 2. беда никогда не приходит одна; 3. *не одно, так другое*. В данном примере каламбур передан с сохранением смысловой и прагматической нагрузки, а также с сохранением способа трансформации устойчивого выражения и комического эффекта.

For the next half-an-hour or so, you're going to be in our hands, but we'd like to think of you as being in our arms, too.	В ближайшие полчаса, ну, или около того, вы будете в наших руках, а, может быть, даже и в наших объятьях.
--	---

К устойчивому выражению «*to be in someone's hands*», означающему «to be controlled or owned by someone» [Cam], авторы добавляют элемент «*being in our arms*». Тем самым ретроспективно актуализируется буквальное значение слова «*hands*», а значит, происходит столкновение планов восприятия, что и порождает комический эффект. В русском языке есть устойчивое выражение с аналогичным значением – «*быть у кого-то в руках*». Перевод производится в соответствии с той же схемой трансформации оригинального выражения в каламбур – добавлением элемента «*в наших объятьях*», благодаря чему реализуется прямое значение словосочетания «*быть в чьих-то руках*». Комический эффект при переводе сохранен.

Stephen: The phrase "centre of excellence"	Стивен: Фраза "клуб по интересам" будет
---	--

will be <i>muchly</i> evidenced. [...] Hugh: And by a centre of excellence we mean ... Stephen: We mean, primarily ... Hugh: Primarily that is ... Stephen: A centre that is ... Hugh: <i>By and large</i> . Stephen: <i>By-ly and large-ly</i> .	должным образом рассмотрена. [...] Хью: И под "клубом по интересам" мы подразумеваем... Стивен: Мы подразумеваем прежде всего... Хью: Именно, прежде всего... Стивен: Центр сам по себе... Хью: <i>В общем и целом</i> . Стивен: <i>В общности и цело-сти</i> .
--	--

Устойчивое выражение «*by and large*», имеющее значение «in general» [C1], разрушается добавлением к его элементам суффикса *-ly*. Аналогично данный суффикс был добавлен к слову «*much*» в предыдущей реплике. Суффикс *-ly* в данном случае не несет никакого смысла и не изменяет значение слова, а лишь придает речи избыточный, устаревший, высокопарный характер, поскольку слово «*muchly*» употреблялось в английском языке несколько веков назад [Et]. Добавление суффиксов в данном случае – это словообразование по непродуктивной модели, которое приводит к разрушению идиоматического выражения, что и дает в результате комический эффект.

В русском варианте переводчики провели сходную трансформацию с русским аналогом оригинального выражения «в общем и целом», получив выражение «*в общности и целостности*». Однако, в данном случае юмористический эффект отсутствует, потому что в русском языке есть слова «*общность*» и «*целость*», каждое из которых существует само по себе и не является ни редким, ни неправильным. Таким образом, даже при комбинации их в единое фразеологическое выражение столкновения двух планов восприятия не происходит.

б. Передача каламбура с помощью компенсации

Stephen: Well, while <i>on the one hand</i> , Tony,	Стивен: Если посмотреть на это <i>с одного</i>
--	---

<p>he's delighted that Costain is behind bars, <i>on the other hand</i> he's extremely anxious to avoid any publicity. <i>And on the other hand</i> he's ...</p> <p>Hugh: You've got <i>three hands</i> there, Control.</p>	<p><i>бока</i>, он рад, что Костейн наконец-то за решеткой, а <i>с другого бока</i>, он очень хочет избежать огласки. А <i>с третьего бока</i>, он...</p> <p>Хью: У вас уже <i>третий бок</i> пошел, Контрол.</p>
--	--

В данном случае к устойчивому выражению «*on the one hand, on the other hand*» авторы добавляют третий элемент «*and on the other hand*», благодаря которому реализуется буквальное значение слова *hand*. Так создается двойственность восприятия устойчивого выражения: как неделимого целого и как свободного сочетания слов одновременно. Возникают неожиданные смысловые ассоциации, которые и провоцируют юмористический эффект. Русским аналогом является выражение «с одной стороны, с другой стороны», однако этот вариант для перевода не подходит, потому что семантика слова «сторона» не предполагает никаких ограничений на их количество. Выбранное переводчиками выражение «*с одного бока, с другого бока*» встречается в речи крайне редко, однако оно вызывает в памяти другое выражение – «смотреть на проблему однобоко», и воспринимается реципиентами довольно естественно, не вызывая недоумения. Достоинство же его в том, что благодаря ему удалось сохранить шутку о невозможности появления третьей парной части тела, будь то рука или бок. Таким образом, перед нами вариант передачи каламбура, при котором стилистический прием языковой игры сохраняется, но в тексте перевода отсутствует устойчивое словосочетание-основа каламбура.

<p>Stephen See, that's why I have this star, Jacobson. Because my ass is <i>on the line</i>.</p> <p>Hugh The <i>bottom line</i> ... ?</p> <p>Stephen The bottom line.</p>	<p>Стивен: Вот почему эта звезда у меня на погонах, а не у тебя. Потому что моя задница <i>поставлена на карту</i>.</p> <p>Хью: На <i>козырную карту</i>?</p> <p>Стивен: На козырную.</p>
--	--

К устойчивому выражению «*to be on the line*», означающему «to be at risk» [Cam], авторы добавляют элемент «*bottom*», поскольку одно из

значений этого слова – «buttocks» [Cl], а как мы видим из контекста, именно об этой части тела в данном диалоге и идет речь. Вновь созданное выражение – «*bottom line*» – также является идиомой и означает «the most important fact in a situation» [Cam]. Таким образом, происходит одновременная реализация переносного значения этого устойчивого выражения и прямого значения входящего в его состав слова «*bottom*». В русском варианте переводчики сохранили игру слов: они выбрали для перевода устойчивое выражение «*быть поставленным на карту*», а затем провели трансформацию вклинивания, добавив в выражение слово «*козырная*». Тем самым они разрушили устойчивое выражение, реализовав прямое значение слова «карта». Комический эффект в некоторой степени сохранен.

в. Передача каламбура описательными приемами

The Institute of Executive Salesmen would go <i>ape crazy on all fours</i> for a theory of that sort.	Институт торговли <i>с руками тебя оторвет</i> , когда узнает о такой теории.
---	---

Каламбур основан на структурно-семантической трансформации вклинивания. Авторы объединяют три фразеологические единицы в одну: «*to go ape*» – to become very excited, enthusiastic, or angry about something [Mac], «*to go crazy*» – to become very excited about something [Cam] и «*on all fours*» – with your hands and knees on the ground [Mac]. В русском варианте переводчики опустили игру слов, передав каламбур одной фразеологической единицей «*с руками тебя оторвет*». Перед нами пример описательного перевода. Данная идиома позволяет передать предметно-логическое содержание каламбура, однако авторская игра слов при таком переводе теряется. Сохранить комический эффект переводчикам не удалось.

Where's your precious morality then? <i>Up a gum tree without a paddle</i> , that's where it is.	Что тогда будет с вашей моралью? <i>В полном пролете</i> она будет, эта мораль.
--	--

Каламбур основан на объединении двух устойчивых выражений со сходными значениями в одно:

1. *To be up a gum tree* – to be in a very difficult situation [Long];
2. *To be up the creek without a paddle* – to be in a difficult situation [Mac].

В русском варианте игра слов опущена. Переводчики перевели данный каламбур описательно: они воспользовались устойчивым выражением «*быть в пролете*», которое позволяет сохранить смысл высказывания, однако комический эффект при этом оказывается полностью утрачен.

г. Опущение каламбура

В исследуемом материале примеров опущения каламбуров, основанных на структурно-семантической трансформации вклинивания, не обнаружено.

В завершение второй главы хотелось бы более подробно остановиться на таком подходе к переводу игры слов, как компенсация. В исследуемом материале примеров перевода каламбуров с помощью компенсации – 40. Некоторые из них рассмотрены выше. Из этих 40 примеров в 36 случаях комический эффект в той или иной степени сохранен, а в 4 случаях – нет. Если рассмотреть эти 4 примера более внимательно, то становится очевидно, что в них переводчикам не удалось создать внезапного столкновения смыслов, т.е. переключения сценариев, необходимого для рождения каламбура.

Для того, чтобы создать переключение сценариев, оба сценария должны казаться зрителям логичными, не вызывать недоумения и вписываться в контекст. В этих четырех примерах переводчикам достичь этих целей не удалось.

Возможные тому причины:

1. Построение каламбура на неочевидном созвучии слов (пример на стр. 51 «*круты/коротышки*»);
2. Несхожее построение фраз, отсутствие параллельных синтаксических конструкций (пример на стр. 51 «*прожить со своей певицей/никогда не был девицей*»);
3. Второй сценарий не вписывается в контекст (пример на стр. 55 «*Это будет среда. Окружающая?*»);
4. Слишком неестественно звучащее имя собственное («*Желл Ти Страницы*»):

<p>Stephen: We do have 30,000 copies of <i>Yellow Pages</i>, can't shift 'em. [...]</p> <p>Old Man: You can? That's marvellous. My name? Of course ... it's <i>Pages, L.O. Pages.</i></p> <p>Hugh: I never asked him his name, did you?</p> <p>Stephen: No.</p> <p>Stephen (Voiceover): Good old <i>L.O. Pages.</i></p>	<p>Стивен: Зато знаете, что у нас есть? У нас есть 30 тысяч копий <i>Желтых Страниц.</i> Неподъемные!</p> <p>[...]</p> <p>Старик: Меня зовут...<i>Мистер Страницы. Желл Ти Страницы.</i></p> <p>Хью: Ты что, спросил, как его зовут?</p> <p>Стивен: Нет.</p> <p>Стивен (голос за кадром): Старые добрые <i>Желл Ти Страницы.</i></p>
--	---

Таким образом, можно сделать вывод, что прием компенсации при переводе сам по себе не гарантирует сохранения комического эффекта. Для того, чтобы новый каламбур, созданный переводчиками, вызывал смех, необходимо, чтобы он не просто основывался на одновременном восприятии двух сценариев, но и чтобы эти сценарии воспринимались реципиентами как логичные, разумные и вписывающиеся в контекст.

Выводы ко второй главе

1. В нашем исследовании проанализировано 124 каламбура. Все они разделены на две группы: лексические каламбуры (73%) и фразеологические каламбуры (27%). В свою очередь, группа лексических каламбуров подразделяется на следующие подкатегории:

- каламбуры, основанные на значимых именах собственных – 16%;
- каламбуры, основанные на полисемантических словах – 30%;
- каламбуры, основанные на созвучии слов в узком контексте – 19%;
- каламбуры, основанные на омонимах и омофонах – 4%;
- каламбуры, основанные на словообразовании – 29%;
- иное – 2%.

Группа фразеологических каламбуров подразделяется на следующие подкатегории:

- внутренние трансформации – 44%;
- внешние трансформации – 56%. Из них:
 - трансформации замены – 58%;
 - трансформации вклинивания – 42%.

2. Выделены четыре основных подхода к переводу игры слов: использование словарных эквивалентов или равноценных стилистических приемов; компенсация; описательный перевод; опущение.

3. Оптимальный подход к переводу игры слов – это использование словарных эквивалентов или равноценных стилистических приемов. Комический эффект при таком подходе в большинстве случаев сохраняется. Однако, реализовать такой подход удастся далеко не всегда. В исследуемом

материале нам встретилось 28 примеров такого перевода, что составило 23% от общего числа анализируемых каламбуров. Из этих 28 примеров 68% приходится на перевод лексических каламбуров с помощью словарных эквивалентов, а 32% – на перевод фразеологических каламбуров с помощью равноценных стилистических приемов.

4. Компенсация – широко применяющийся при переводе игры слов прием. В нашем исследовании на компенсацию приходится 32% от общего числа рассматриваемых каламбуров. Переводчики создают собственную игру слов, зачастую не основанную на семантике оригинального каламбура, и за счет этого в большинстве случаев им удается сохранить комический эффект. В нашем исследовании передать юмористический эффект им удалось в 90% случаев применения компенсации. Однако, в 10% случаев компенсации оказалось недостаточно для сохранения комического эффекта.

5. Игра слов весьма часто переводится с помощью описательных приемов, а именно: посредством описательного перевода или калькирования. В нашем исследовании описательно переведен 41 каламбур, что составляет 33% от общего числа анализируемых каламбуров. Такой подход к переводу не позволяет сохранить комический эффект.

6. Последний широко применяющийся подход к переводу игры слов – это опущение, т.е. отказ от передачи каламбура в предыдущем и последующем контекстах. Естественно, комический эффект при подобном подходе к переводу не сохраняется. В нашем исследовании на опущение приходится 12% каламбуров.

7. Анализ материала показал, что сохранить комический эффект переводчикам удалось в 64 случаях (28 примеров перевода с помощью словарных эквивалентов или равноценных стилистических приемов и 36 примеров компенсации), что составляет 52% от общего числа проанализированных каламбуров.

Заключение

Юмор – это чрезвычайно широкое понятие, и многие вопросы, связанные с определением необходимых и достаточных критериев юмора, продолжают представлять интерес, в том числе и для лингвистов. Пока не существует универсальной теории юмора, которая объяснила бы все без исключения комичные ситуации; наиболее признанной считается теория несовместимости, согласно которой источником комического является столкновение двух планов восприятия. Игра слов является характерным примером такого подхода к пониманию юмора.

В соответствии с первой задачей данного исследования, мы проанализировали основные существующие классификации игры слов. Мы воспользовались классификацией, предложенной С.Н. Влаховым и С.В. Флориным, и разделили все исследуемые каламбуры на лексические и фразеологические. Затем мы предложили собственную классификацию лексических каламбуров, выделив следующие их подкатегории: значимые имена собственные; полисемантические слова; созвучия слов в узком контексте; омонимы и омофоны; вымышленные слова.

Фразеологические каламбуры мы анализировали в соответствии с классификацией, предложенной Л.А. Сазоновой: мы выделяли каламбуры, основанные на семантических трансформациях, и каламбуры, основанные на структурно-семантических трансформациях. Последние делятся на трансформации замены и трансформации вклинивания.

В соответствии со второй и третьей задачей нашего исследования, мы проанализировали существующие подходы к переводу игры слов и рассмотрели сопряженные с этим трудности. Перевод игры слов сложен тем, что в этом случае требуется не только найти для содержания новую языковую форму, но и зачастую изменить саму форму оригинала. Поэтому переводчик часто сталкивается с необходимостью либо пожертвовать смысловым содержанием каламбура, либо отказаться от передачи языковой игры. На основе изученного теоретического материала мы выделили следующие

основные подходы к переводу каламбуров: передача игры слов словарными эквивалентами или равноценными стилистическими приемами, компенсация, описательные приемы, опущение.

В практической части работы было проанализировано 124 каламбура. Было установлено, что для перевода игры слов наиболее часто применялись такие подходы, как описательные приемы (33%) и компенсация (32%). Словарными эквивалентами или равноценными стилистическими приемами переводилось 23% всех рассмотренных каламбуров. 12% каламбуров при переводе были опущены.

В соответствии с четвертой задачей нашего исследования, мы установили, что наиболее эффективными подходами к переводу с точки зрения сохранения комического эффекта являются перевод с помощью словарных эквивалентов или равноценных стилистических приемов и компенсация. Благодаря использованию этих подходов переводчикам удалось сохранить комический эффект в 52% случаев. Установлено также, что применение компенсации не всегда позволяет сохранить комический эффект: в 10% случаев применения этого подхода юмористический эффект при переводе отсутствовал. Перевод с помощью описательных приемов и опущения сохранить комический эффект не позволяет.

Возможным направлением дальнейшего исследования может стать более глубокий анализ примеров перевода игры слов посредством компенсации, а также детальное изучение принципов функционирования русскоязычных каламбуров с целью разработать принципы перевода игры слов, позволяющие минимизировать применение описательных приемов и опущения.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Список использованной литературы на русском языке

1. Амосова Н.Н. Основы английской фразеологии. – Л.: Изд-во Ленинградского университета, 1963. – 208 с.
2. Аристотель. Поэтика // Аристотель и античная литература. – М.: Наука, 1978. С. 111-165.
3. Архангельский В. Л. Устойчивые фразы в современном русском языке. Опыт теории устойчивых фраз и проблемы общей фразеологии. – Ростов-на-Дону, 1964. – 315с.
4. Венгерова С.А. Сложные слова как способ создания образности в художественных произведениях // Сб. научн. тр. МГПИИЯ им. Мориса Тореза, вып.174. – М., 1981. – С.28-37.
5. Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). – М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
6. Виноградов В. В. Об основных типах фразеологических единиц в русском языке // Избранные труды. Лексикология и лексикография. – М., 1977. – С. 140-161.
7. Влахов С. Н. Непереводимое в переводе / С. Н. Влахов, С. В. Флорин. – М.: Международные отношения, 1980. – 343с.
8. Галь Н. Слово живое и мертвое. – М.: Международные отношения, 2001. – 147с.
9. Зализняк А.А. Константы и переменные русской языковой картины мира / А.А. Зализняк, И.Б. Левонтина, А.Д Шмелев. – М.: Языки славянских культур, 2012. – 696 с.
10. Кант И. Критика способности суждения. – М.: Искусство, 1994. – 367с.
11. Карасик А.В. Лингвокультурные характеристики английского юмора. Дисс. ... канд. филол. наук. – Волгоград, 2001. – 193с.
12. Ким Е.Г. К вопросу о транслируемости юмора скетч-шоу (на материале перевода «A Bit Of Fry And Laurie») / [Вестник Иркутского государственного лингвистического университета](#). – 2013. – № 1 (22). – С. 256-261.
13. Колесниченко С.А. Условия реализации стилистического приема игры слов в английском языке: Автореф. дисс. ... канд. филол. наук. М., 1979. – 22 с.

14. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). – М.: Высш. шк., 1990. – 253 с.
15. Кулинич М.А. Лингвокультурология юмора (на материале английского языка). – Самара: Изд-во Самарск. пед. ун-та, 1999. – 180 с.
16. Левицкая Т. Р. Теория и практика перевода с английского языка на русский / Т. Р. Левицкая, А. М. Фитерман. – М.: Издательство литературы на иностранных языках, 1963. – 125 с.
17. Литвинов П.П. Фразеология. – М.: Примстрой, 2001. – 182 с.
18. Лук А. Н. О чувстве юмора и остроумии. – М.: Искусство, 1968. – 192 с.
19. Любимов, Н. М. Перевод искусство / Н. М. Любимов. – 2-е изд., доп. – М.: Сов. Россия, 1982. – 128с.
20. Маслов Ю.С. Введение в языкознание. – М.: Высш. шк., 1987. – 272с.
21. Наумов Э.Б. Модифицированные фразеологизмы как основа каламбура // Русский язык в национальной школе. – 1973. – № 2. – С. 72-75.
22. Наумов Э.Б. Способы трансформации фразеологизмов (на материале произведений И. Ильфа и Е. Петрова) // Русский язык в национальной школе. – 1971. – № 3. – С. 71-74.
23. Нестерова, Н.М. О проблеме межкультурной транслируемости комического (на примере повести Сергея Довлатова «Компромисс») / Н.М. Нестерова, Н.В. Корюкина // Вестник ЮУрГУ. – 2007. – № 1 (73). – С. 9-12.
24. Нухов С. Ж. Языковая игра как одна из форм проявления общеэстетической категории комического // [Вестник Башкирского университета](#). – 2012. – №1(17). – С. 171-178.
25. Орлецкая Л. В. Фразеологизмы как средство создания юмористического эффекта в тексте. Дисс. ... канд. филол. наук. – Москва, 1994. – 235с.
26. Панина М.А. Комическое и языковое средство его выражения. Дисс. ... канд. филол. наук. – Москва, 1996. – 144с.
27. Платон. Филеб, Государство, Тимей, Критий. – М.: Мысль, 1999. – 656с.
28. Поздеева Е. В. Оказиональное слово: восприятие и перевод (на материале произведений русскоязычных и англоязычных писателей). Дисс. ... канд. филол. наук. – Пермь, 2002. – 203с.

29. Попова Л.В. О дефразеологизации устойчивых сочетаний слов // Проблемы устойчивости и вариантности фразеологических единиц: Материалы межвузовского симпозиума. – Тула, 1968. – С. 115-119.
30. Приходько К.Д. Соотношение фразеологических единиц и нефразеологических словосочетаний одинакового лексико-грамматического состава. Автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – М., 1972. – 23с.
31. Рамачандран В.С. Рождение разума. Загадки нашего сознания. – М.: Олимп-Бизнес, 2006. – 224с.
32. Сазонова Л.А. Закономерности передачи каламбура при переводе художественной литературы. – Дисс. ... канд. филол. наук. – М., 2004. – 185с.
33. Санников. В.З. Каламбур как семантический феномен // Вопросы языкознания. – М.: Наука, 1995. – № 3. – С. 56-69.
34. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
35. Сафарян Э.А. К пониманию юмора как теоретического концепта в современной науке. [Электронный ресурс] // URL: http://pglu.ru/upload/iblock/f14/uch_2009_v_00066.pdf (дата обращения 17.05.2016).
36. Сковородников А.П. О лингвистическом статусе каламбура (на материале русскоязычных газетных текстов) / А.П. Сковородников, Т.И. Дамм // Stylistyka X. Opole: Uniwersytet Opolski. – 2001. – С. 183-193.
37. Степанова К.А. A bit of Fry and Laurie - final countdown (на материале интернет-дневников). [Электронный ресурс] / URL: <http://nemica.livejournal.com/263114.html> (дата обращения 17.05.2016).
38. Троицкая О.В. Игра слов в английском оригинале и в переводе // Русская речь. О трудностях перевода каламбура в художественных произведениях. – 2005. – №2 – С. 40-46.
39. Федоров А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы). Учеб. пособие. 5-е изд. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: ООО «Издательский Дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ», 2002. – 416с.

40. Фрейд З. Остроумие и его отношение к бессознательному. – М.: Азбука, 2007. – 288с.
41. Черновол-Ткаченко О.А. Теория бисоциации как инструмент анализа вербального юмора // Современные подходы к изучению единиц языка и речи и вопросы лингводидактики. – Белгород: Белгородский государственный национальный исследовательский университет, 2012. – С. 118-121.
42. Шанский Н.М. Фразеология современного русского языка. – СПб.: Специальная Литература, 1996. – 192 с.
43. Шопенгауэр А. Мир как воля и представление. – М.: АСТ, 2007. – 848с.

Список использованной литературы на иностранном языке

44. Attardo S. Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis [Электронный ресурс] // Youngstown State University. URL: file:///C:/Users/%D0%9D%D0%B0%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D1%8F/Downloads/ATTARDO.pdf (дата обращения 17.05.2016).
45. Attardo S. Linguistic Theories of Humor. – New York: Walter de Gruyter & Co., 1994. – 428p.
46. Attardo S. Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model / S. Attardo, V. Raskin // Humor – International Journal of Humor Research. Volume 4, Issue 3-4, 1991. – pp. 293–347.
47. Brownell H. Neuropsychological insights into humor / H. Brownell, H. Gardner // J. Durant & J. Miller (Eds.), Laughing matters: A serious look at humor. – London: Longman, 1988. – pp. 17-34.
48. Chafe W.Z. Idiomaticity as an Anomaly in the Chomskyan Paradigm. – Foundations of Language №2, vol. 4, 1968. – pp. 109-127.
49. Cohen T. Humor // The Routledge Companion to Aesthetics. – London: Routledge, 2001. – pp. 375-383.
50. Daws S. Why not say it directly? The social functions of irony / S. Daws, J. Kaplan, E. Winner // Discourse Processes, 19(3), 1995. – pp. 347-367.
51. Dixon N. F. Humor: A cognitive alternative to stress? // G. S. C. D. Spielberger (Ed.), Stress and anxiety. – Washington, DC: Hemisphere, 1980. – pp. 281-289.
52. Haig R.A. Therapeutic uses of humor // American Journal of Psychotherapy, 40 (4), 1986. – pp. 543-552.

53. Hobbes T. Human Nature, or the Fundamental Elements of Policy // The English Works of Thomas Hobbes of Malmesbury, Vol. 4, ed. William Molesworth, London: Bohn, 1840. – 489p.
54. Hutcheson F. Reflections Upon Laughter: And Remarks Upon The Fable Of The Bees. – Glasgow: Garland Publishing, 1750. – 82p.
55. Keith-Spiegel P. C. Early conceptions of humor: Varieties and issues // J. H. Goldstein & P. E. McGhee (Eds.), The psychology of humor: Theoretical perspectives and empirical issues. – New York: Academic Press, 1972. – pp. 4-34.
56. Koestler A. The Act of Creation. – London: Hutchinson, 1964. – 751 p
57. Koller W. Einführung in die Übersetzungswissenschaft. – Quelle & Meyer Verlag GmbH & Co., 7, aktualisierte Auflage, 2004. – 343p.
58. Kotthoff Helga. Irony, quotation, and other forms of staged intertextuality. Double or contrastive perspectivation in conversation // Karl Graumann & Werner Kallmeyer (eds.) Perspective and Perspectivation in Discourse. – Amsterdam: Benjamins, 2002. – pp. 201-229.
59. Maier N.R.F. A gestalt theory of humour // British Journal of Psychology. General Section, Vol. 23, Issue 1, 1932. – pp. 69-74.
60. Martin R. A. Humor, laughter, and physical health: Methodological issues and research findings// Psychological Bulletin, 127, 2001. – pp. 504-519.
61. McCosham A. “This is generally followed by a blackout”: power, resistance, and carnivalesque in television sketch comedy [Электронный ресурс] // URL: https://etd.ohiolink.edu/rws_etd/document/get/bgsu1174927139/inline (дата обращения 17.05.2016).
62. McGraw A.P. Benign violation theory A.P. McGraw, C. Warren // Encyclopedia of Humor Studies, editor S. Attardo. – Texas A&M University, 2014. – pp. 75-77.
63. Monro D. H. Argument of Laughter / Philosophy, Vol. 27, Issue 103. – Melbourne University Press and Cambridge University Press, 1952. – pp. 372-373.

64. Raskin V. *Semantic Mechanisms of Humor*. – Dordrecht, Boston, Lancaster: D. Reidel Publishing Company, 1985. – 284 p.
65. Ross A. *The Language of Humour*. – London and New York: Routledge, 1998. – 118p.
66. Spencer H. *The Physiology of Laughter* // *Macmillan's Magazine*, Vol. 1, 1860. – pp. 395-402.
67. Stevenson J. *Bradgate Park: Childhood Home of Lady Jane Grey* / J. Stevenson, A. Squires // Kairos Press, 1999. – 84p.
68. Veatch T.C. *A theory of humor* // *Humor: International Journal of Humor Research*, Vol. 11, Issue 2. – Walter de Gruyter, 1998. – pp. 161–215.
69. Westbury C., Shaoul C., Moroschan G., Ramscar M. *Telling the world's least funny jokes: On the quantification of humor as entropy* // *Journal of Memory and Language* №86, 2016. – pp.141-156.
70. Wiseman R. *Laughlab: the scientific search for the world's funniest joke* [Электронный ресурс] // 2002. – URL: <https://richardwiseman.files.wordpress.com/2011/09/ll-final-report.pdf> (дата обращения 17.05.2016).

Словари

71. [БСЭ] – Большая Советская Энциклопедия [Электронный ресурс] // 3-е изд., 1969-1978. – URL: <http://bse.sci-lib.com/> (дата обращения 17.05.2016).
72. [Даль] – Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка [Электронный ресурс] // М.: Олма-Пресс, 2002. – URL: <http://slovardalja.net/about.php> (дата обращения 17.05.2016).
73. [Ефр] – Ефремова Т. Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный [Электронный ресурс] // М.: Русский язык, 2000. – URL: <http://www.efremova.info/> (дата обращения: 17.05.2016).

74. [Куз] – Кузнецов С. А. Большой толковый словарь русского языка. – СПб.: Норинт, 2006. – 1536с.
75. [Лит] – Литературная энциклопедия в 11 т [Электронный ресурс] // М.: издательство Коммунистической академии, Советская энциклопедия, Художественная Литература. Ред. В. М. Фриче, А. В. Луначарский. – 1 9 2 9 - 1 9 3 9 . – URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_literature/1942/%D0%97%D0%B5%D0%B2%D0%B3%D0%BC%D0%B0 (дата обращения: 17.05.2016).
76. [Муд] – Мудрова А. Ю. Словарь синонимов русского языка. – М.: Центрполиграф, 2009. – 507 с.
77. [Уш] – Ушаков Д. Н. Большой толковый словарь русского языка [Электронный ресурс] // М.: Астрель, 2004. – URL: <http://www.classes.ru/all-russian/russian-dictionary-Ushakov.htm> (дата обращения: 17.05.2016).
78. [Cam] – Cambridge Advanced Learner's Dictionary [Электронный ресурс] // Cambridge University Press, 2013. – URL: <http://dictionary.cambridge.org/> (дата обращения: 17.05.2016).
79. [CDAI] – Paul Heacock. Cambridge Dictionary of American Idioms. – Cambridge University Press, 2003. – 498p.
80. [C1] – Collins English Dictionary [Электронный ресурс] // Glasgow: HarperCollins, 2014. – URL: <http://www.collinsdictionary.com/> (дата обращения: 17.05.2016).
81. [Et] – Online Etymology Dictionary [Электронный ресурс] // URL: <http://www.etymonline.com>.
82. [Long] – Longman Dictionary of Contemporary English [Электронный ресурс] // 6th edition. – London: Longman, 2014. – URL: <http://www.ldoceonline.com> (дата обращения: 17.05.2016).
83. [Mac] – Macmillan English Dictionary for Advanced Learners [Электронный ресурс] // L o n d o n : Macmillan Education, 2 0 0 2 . – U R L : <http://www.macmillandictionary.com> (дата обращения: 17.05.2016).
84. [MW] – Merriam-Webster dictionary [Электронный ресурс] // Merriam-Webster, Incorporated. – URL: <http://www.merriam-webster.com/> (дата обращения: 17.05.2016).

85. [OD] – Oxford Dictionaries [Электронный ресурс] // Oxford: Oxford University Press. – URL: <http://www.oxforddictionaries.com/> (дата обращения: 17.05.2016).
86. [UD] – Urban Dictionary [Электронный ресурс] // URL: <http://www.urbandictionary.com/> (дата обращения: 17.05.2016).
87. [Web] – Webster's Ninth New Collegiate Dictionary. – Merriam-Webster, Incorporated, 1983.

Приложение

Статистические данные

В ходе работы было исследовано 124 каламбура. Все они были разделены на две группы: лексические каламбуры (90 примеров) и фразеологические каламбуры (34 примера). В свою очередь, в группе лексических каламбуров были выделены следующие подкатегории:

- каламбуры, основанные на значимых именах собственных – 14 примеров;
- каламбуры, основанные на полисемантических словах – 27 примеров;
- каламбуры, основанные на созвучии слов в узком контексте – 17 примеров;
- каламбуры, основанные на омонимах и омофонах – 4 примера;
- каламбуры, основанные на словообразовании – 26 примеров;
- иное – 2 примера.

В группе фразеологических каламбуров были выделены следующие подкатегории:

- внутренние трансформации – 15 примеров;
- внешние трансформации – 19 примеров:
 - трансформации замены – 11 примеров;

- трансформации вклинивания – 8 примеров.

Выделены четыре широких подхода к переводу игры слов: использование словарных эквивалентов или равноценных стилистических приемов; компенсация; описательный перевод; опущение.

Так выглядит распределение анализируемых примеров по данным подходам:

I. Словарные эквиваленты или равноценные стилистические приемы: 28 примеров – 23%:

- лексические каламбуры:
 - значимые имена собственные – 8 примеров;
 - полисемия – 9 примеров;
 - созвучие слов в узком контексте – 2 примера;
- фразеологические каламбуры:
 - внутренние трансформации – 5 примеров;
 - внешние трансформации – 4 примера:
 - трансформации замены – 1 пример;
 - трансформации вклинивания – 3 примера;

II. Компенсация: 40 примеров – 32%:

- лексические каламбуры:
 - полисемия – 8 примеров;
 - созвучие слов в узком контексте – 8 примеров;
 - омонимы и омофоны – 2 примера;
 - словообразование – 16 примеров;
- фразеологические каламбуры:
 - внутренние трансформации – 4 примера;
 - внешние трансформации – 2 примера:
 - замены – 0 примеров;
 - вклинивания – 2 примера;

III. Описательный перевод: 41 пример – 33%:

- лексические каламбуры:
 - полисемия – 9 примеров;
 - созвучие слов в узком контексте – 6 примеров;
 - омонимы и омофоны – 2 примера;
 - словообразование – 9 примеров;
 - иное – 1 пример;
- фразеологические каламбуры:
 - внутренние трансформации – 6 примеров;
 - внешние трансформации – 8 примеров:
 - трансформации замены – 5 примеров;
 - трансформации вклинивания – 3 примера;

IV. Опущение: 15 примеров – 12%:

- лексические каламбуры:
 - значимые имена собственные – 6 примеров;
 - полисемия – 2 примера;
 - созвучие слов в узком контексте – 1 пример;
 - словообразование – 1 пример;
 - иное – 1 пример;
- фразеологические каламбуры:
 - внутренние трансформации – 0 примеров;
 - внешние трансформации – 4 примера:
 - трансформации замены – 4 примера;
 - трансформации вклинивания – 0 примеров.