





ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
МОРДОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМ. Н. П. ОГАРЁВА»

Факультет иностранных языков  
Кафедра теории речи и перевода

УТВЕРЖДАЮ  
Зав. кафедрой  
д-р филос. наук, проф.  
 А. Ю. Ивлева  
14 мая 2016 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**


**ИГРА СЛОВ В АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ФИЛЬМАХ И МУЛЬТФИЛЬМАХ И  
СПОСОБЫ ЕЕ ПЕРЕДАЧИ НА РУССКИЙ ЯЗЫК**

Автор бакалаврской работы  14.05.2016 М. В. Вергизова  
Обозначение бакалаврской работы БР-02069964-45.03.02-10-16  
Направление 45.03.02 лингвистика (английский язык)  
Руководитель работы  
канд. филол. наук, доц.  14.05.2016 Ю. Е. Чубарова  
Нормоконтролер  
преподаватель  14.05.2016 Е. Д. Полетаева

Саранск  
2016

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
МОРДОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМ. Н. П. ОГАРЁВА»

Факультет иностранных языков  
Кафедра теории и речи и перевода

УТВЕРЖДАЮ  
Зав. кафедрой  
д-р филос. наук, проф.  
 А. Ю. Ивлева  
12 ноября 2015 г.

**ЗАДАНИЕ НА ВЫПУСКНУЮ КВАЛИФИКАЦИОННУЮ РАБОТУ**  
(в форме бакалаврской работы)

Студент Вергизова Марина Васильевна

1 Тема Игра слов в англоязычных фильмах и мультфильмах и способы ее передачи на русский язык

Утверждена приказом № 9705–с от 12.11.2015 г.

2 Срок представления работы к защите 14.05.2016 г.

3 Исходные данные для научного исследования: научные публикации по теме исследования, англоязычный мультфильм «Труп невесты» и его переводы на русский язык

4 Содержание выпускной квалификационной работы

4.1 Теоретические основы изучения игры слов и способов ее передачи

4.2 Игра слов в англоязычном мультфильме «Труп невесты» и способы ее передачи на русский язык

Руководитель работы


12.11.2015 Ю. Е. Чубарова

Задание принял к исполнению

12.11.2015 М. В. Вергизова

## РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 60 страниц, 50 использованных источников.

ИГРА СЛОВ, КАЛАМБУР, ПЕРЕВОД, ЭКВИВАЛЕНТНОСТЬ, АДЕКВАТНОСТЬ, ДУБЛЯЖ, ЗАКАДРОВОЕ ОЗВУЧИВАНИЕ, СУБТИТРЫ

Объект исследования: англоязычный мультфильм «Труп невесты» и его переводы на русский язык.

Цель работы – на основе анализа переводов случаев англоязычной игры слов выявить основные способы ее передачи на русский язык.

В результате работы изучены способы передачи игры слов, проанализированы различные переводы случаев игры слов в мультфильме «Труп невесты».

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
1 Теоретические основы изучения игры слов и способов ее передачи	7
1.1 Игра слов как лингвистическое явление	7
1.2 Особенности передачи игры слов	17
1.2.1 Соотношение эквивалентности и адекватности в переводе	17
1.2.2 Переводимость игры слов и способы ее передачи	19
2 Игра слов в англоязычном мультфильме «Труп невесты» и способы ее передачи на русский язык	28
2.1 Вопросы перевода кино	28
2.2 Анализ передачи игры слов в мультфильме «Труп невесты»	31
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	54
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	56
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ-ПРИМЕРОВ	60

## ВВЕДЕНИЕ

Данная работа посвящена изучению англоязычной игры слов и способов ее передачи на русский язык на основе англоязычного мультфильма «Труп невесты». Как известно, в настоящее время существует огромное количество стилистических приемов, направленных на придание речи выразительности и оригинальности. В рамках теории и практики перевода особый интерес представляет полноценная передача различных особенностей текста оригинала. Тем не менее, существует ряд стилистических приемов, которые далеко не всегда легко поддаются переводу. Одним из них, в частности, является игра слов, которая встречается не только в литературе, но и в кинематографе. Данному лингвистическому явлению следует уделять особое внимание в рамках науки о переводе, поскольку до сих пор не было предложено однозначного решения данной проблемы. Это обуславливает **актуальность** этой работы.

**Объектом исследования** является игра слов как лингвистический прием.

**Предметом исследования** является исследование способов передачи игры слов в англоязычном мультфильме «Труп невесты» при переводе на русский язык.

**Цель работы** – рассмотрение теоретических аспектов явления игры слов, анализ различных переводов англоязычного мультфильма «Труп невесты» и выявление основных способов передачи игры слов на русский язык.

Для достижения поставленной цели в бакалаврской работе необходимо решить следующие **задачи**:

- 1) рассмотреть определения, функции, способы создания и виды игры слов;
- 2) рассмотреть вопрос переводимости игры слов;
- 3) рассмотреть основные виды перевода художественных фильмов и мультфильмов;

4) проанализировать различные переводы случаев игры слов в мультфильме «Труп невесты».

**Методология работы** базируется на современной отечественной теории перевода и теории межкультурной коммуникации. Исследование опирается на сопоставительный анализ. Сопоставительный анализ был использован при изучении способов передачи игры слов в указанном мультфильме.

**Материалом** исследования послужил англоязычный мультфильм «Труп невесты» и его переводы на русский язык.

**Научная новизна** определяется тем, что в переводоведении не сложилось единого мнения относительно выявления способов передачи игры слов при переводе художественных фильмов и мультфильмов с английского языка на русский.

**Теоретическая значимость** данного исследования заключается в рассмотрении основных особенностей игры слов и систематизации различных способов ее передачи на русский язык.

**Практическая значимость** исследования состоит в том, что оно может быть использовано в качестве материала для дальнейшего изучения способов передачи игры слов в курсе теории и практики перевода, а также при переводе художественных и аудио-медиаальных текстов.

**Структура работы.** Данная работа состоит из введения, в котором указаны актуальность, цели и задачи исследования, материал исследования, методическая основа, научная новизна и практическое применение работы; двух разделов, в которых, в процессе анализа материала исследования, рассмотрен вопрос передачи случаев игры слов в при переводе на русский язык; заключения, где подведен итог достигнутых в исследовании целях и задачах; списка использованных источников, включающего 50 наименований на русском и английском языках. В бакалаврской работе нами представлены и проанализированы примеры из англоязычного мультфильма «Труп невесты» и его переводов. Нумерация примеров по всей работе единая.

# **1 Теоретические основы изучения игры слов и способов ее передачи**

## **1.1 Игра слов как лингвистическое явление**

В настоящее время исследования игры слов в языке и проблемы ее передачи с иностранного языка на русский не теряют своей актуальности, несмотря на огромное количество исследований, посвященных данному лингвистическому явлению. Прежде всего, это касается понимания этого стилистического приема, о чем свидетельствует терминологическое разнообразие. Проанализируем несколько точек зрения.

Так, англоговорящие исследователи используют такие термины как “wordplay”, “pun”, “paronomasia”, в русском языке распространены определения «языковая игра», «каламбур», «игра слов». Отметим, что отечественные и зарубежные исследователи придерживаются разных мнений о соотношении вышеупомянутых понятий. Некоторые ученые отождествляют их, другие же придерживаются противоположной точки зрения. Рассмотрим несколько определений.

Прежде всего, обратим внимание на англоязычные определения. Например, Кембриджский словарь предлагает следующее определение: “wordplay – the activity of joking about the meaning of words, especially in an intelligent way” [46] и “pun – a humorous use of a word or phrase that has several meanings or that sounds like another word” [44]. Как мы видим, в обоих дефинициях акцент делается на реализации нескольких значений слова, зачастую в виде шутки. Мы считаем, что это может говорить о синонимичности понятий “wordplay” и “pun”.

Аналогичной точки зрения придерживается Ю. М. Скребнев: “This term (pun) is synonymous with the current expression “play upon words”. Он определяет игру слов следующим образом: “Pun is either ambiguity actualized in one utterance which has at least two meanings, so that the recipient chooses one, or two contiguous utterances similar in form, their constituents having essentially different meanings” [31, с. 157]. Данное определение также связано с проявлением

нескольких значений слова или похожих по звучанию слов в одном и том же контексте.

В. А. Кухаренко ограничивается более коротким определением: “*Pun is simultaneous realization of two meanings*”. Она так же указывает на определенные условия, влияющие на формирование игры слов, такие как недопонимание собеседника и неверная трактовка исходного высказывания вследствие использования паронимов [22, с. 26].

Перейдем к рассмотрению определений языковой игры, которые представлены на русском языке. Прежде всего, приведем определение Л. Витгенштейна, т.к. он был первым, кто использовал данное понятие в лингвистике. Он определял языковую игру как особое употребление языковых единиц, которое осознается автором высказывания в функциональном соотношении, т.е. соотносится со сферой общения и позволяет творчески использовать языковые средства.

В стилистическом словаре русского языка М. Н. Кожинной можно обнаружить похожее определение языковой игры. По ее мнению, языковая игра представляет собой определенный тип речевого поведения, который основан на сознательном изменении системных отношений языка с целью создания новых языковых структур, вызывающих эстетический эффект у реципиента [32, с. 657]. Она создает свежий образ и в большей степени характерна для художественного, публицистического и разговорного стилей речи.

Аналогичной точки зрения придерживается И. В. Цикушева, которая считает, что языковая игра всегда проявляется в речи с учетом конкретной ситуации. Она определяет языковую игру как целенаправленное и осознанное манипулирование экспрессивными речевыми ресурсами, которое направлено на реализацию комического эффекта [35, с. 170].

Отметим, что рассмотренные выше формулировки несут в себе широкое значение, которое касается употребления в речи языковых средств в целом, а не фокусируется исключительно на лексических единицах. В рамках данного



исследования интерес представляет более узкий аспект языковой игры – игра слов. Таким образом, проанализируем толкования данного термина, предложенные различными исследователями.

Многие ученые отождествляют понятия «игра слов» и «каламбур», объясняя их с помощью друг друга. Ряд исследователей полагает, что «игра слов» – понятие более широкое, чем «каламбур», который рассматривается в качестве частного случая игры слов. Прежде всего, приведем определение игры слов, которое дается в фразеологическом словаре русского литературного языка: «Игра слов – остроумное выражение, каламбур» [15]. Как мы видим, данная дефиниция отождествляет понятия «игра слов» и «каламбур».

Толковый словарь Ушакова объясняет одно понятие через другое: «Каламбур – игра слов, использование разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов с целью произвести комическое впечатление» [17].

Л. С. Бархударов определяет игру слов как прием, основывающийся на внешнем сходстве далеких по значению слов. По его мнению игра слов строится на внутрilingвистических отношениях, которые существуют между словами какого-либо языка [2, с. 138].

В. С. Виноградов дает более подробное определение игры слов, в котором отождествляет ее с каламбуром. Он указывает на то, что каламбуры создаются с помощью использования полных или частичных омонимов и паронимов, различных созвучий, полисемии и изменения устойчивых лексических оборотов для достижения комического эффекта [4, с. 104].

А. В. Федоров придерживается аналогичной точки зрения относительно связи понятий «игра слов» и «каламбур». Согласно его мнению игра слов или каламбур представляет собой особый смысловой эффект, который вызывается посредством сопоставления значений слов, тождественных или близких друг другу в звуковом отношении [33, с. 259].

Существует мнение о том, что каламбур представляет собой один из видов игры слов. В частности, Энциклопедический словарь-справочник

лингвистических терминов и понятий предлагает нашему вниманию следующее определение каламбура: «Каламбур – сознательная игра слов, построенная на возможности их двоякого понимания» [37, с. 383].

С. И. Влахов и С. П. Флорин дают краткое определение каламбура, в котором он рассматривается как игра на несоответствии между привычным звучанием и непривычным значением [5, с. 288].

На основании рассмотренных выше определений понятий «языковая игра», «игра слов» и «каламбур» мы можем сформулировать свою точку зрения относительно соотношения данных понятий. В рамках данного исследования мы поддержим мнение исследователей, считающих игру слов и каламбур синонимичными понятиями, которые в свою очередь являются одним из видов языковой игры.

Рассмотрев основные определения игры слов и каламбура, перейдем к анализу структурных особенностей данного лингвистического явления. Так, в своих исследованиях В. С. Виноградов обращает внимание на структуру каламбура. Как правило, он состоит из двух компонентов, каждый из которых может являться словом или словосочетанием. Первый элемент каламбура – это его лексическое основание, с которого начинается игра слов. Отметим, что опорный компонент соответствует орфоэпическим, орфографическим и словоупотребительным языковым нормам. Второй элемент называется результирующим компонентом или перевертышем, который представляет собой вершину каламбура. Игра слов и ее комический эффект возникает после его реализации. В отличие от опорного элемента каламбура, результирующий может находиться за рамками литературной нормы языка. Что касается положения компонентов каламбура относительно друг друга, то они необязательно должны находиться в непосредственной близости [4, с. 104].

Такая структура каламбура ярко иллюстрируется следующим примером:

“Isn't the view beautiful? It takes my breath away. Well, it would if I had any.” [50].

Для понимания данного случая игры слов необходимо учитывать особенности сюжета рассматриваемого нами мультфильма: героиня, которой принадлежит эта реплика, мертва, следовательно, не нуждается в кислороде и не дышит. Как мы видим, в качестве первого компонента каламбура выступает фраза “It takes my breath away”, которая используется в своем обычном значении – «захватывать дух, поражать». Реализация игры слов происходит после добавления “Well, it would if I had any”, после которого мы также столкнулись с буквальным значением первой части высказывания.

Отметим, что в настоящее время существует множество способов создания каламбуров, некоторые из которых невозможно отнести к какой-либо группе ввиду их оригинальности и новизны. Тем не менее, можно выделить несколько основных способов, с помощью которых можно добиться создания игры слов. В частности, В. З. Санников рассматривает некоторые особенности создания каламбура [29, с. 507].

В первом случае каламбурная многозначность возникает благодаря специфичности описываемой ситуации. Ситуация может носить различный характер: географический, исторический, физиологический или социальный.

Второй случай противопоставляется первому: ситуация, в которой возникает игра слов носит обычный характер. Однако участники коммуникации являются специфичными: дети, иностранцы или же люди, не владеющие литературным языком.

К третьему случаю относятся различные иносказания. В. З. Санников отмечает, что такие каламбуры зачастую используются в баснях. Необходимо учитывать, что для понимания игры слов данной группы необходимо опираться на контекст.

В четвертом случае описываются два вида создания игры слов, широко используемых в юмористических журналах: несоответствие между текстом и заголовком и несоответствие между текстом и рисунком к нему.

К пятой группе относятся случаи «межтекстовой» многозначности, которая возникает при обыгрывании широко известных выражений. В эту

группу входят изменения не только пословиц и поговорок, но и очень известных песен и стихов. Следующая группа включает в себя обыгрывание различных опечаток.

Седьмой случай рассматривает грамматические способы создания каламбуров. В эту группу входят: добавление зависимых слов (определений, дополнений или обстоятельств), добавление различных вводных слов, употребление сравнительных оборотов и присоединение к обыгрываемому слову семантически разнородной цепочки для актуализации разных значений обыгрываемого слова.

Еще одним способом создания игры слов является использование производных слов, в которых положительное значение слова снижается за счет того, что в нем можно узнать слова, имеющие негативную окраску.

Что касается функций каламбуров, то им свойственны все функции языковой игры, поскольку ранее мы пришли к выводу, что игра слов – это один из случаев языковой игры. Рассмотрим несколько точек зрения относительно данного вопроса.

Согласно мнению В. З. Санникова, важнейшей функцией языковой игры является создание новых слов, что способствует обогащению языка. Данная функция называется языкотворческой. Отметим, что со временем наиболее употребительные примеры языковой игры перестают являться таковыми и становятся общеязыковыми. К функциям языковой игры он также относит «стремление развлечь себя» и «стремление к самоутверждению», что по его мнению является необходимостью в некоторых условиях общественной жизни.

Наиболее подробно В. З. Санников рассматривает маскировочную функцию языковой игры. Данная функция отличается от остальных тем, что она затрагивает отношение между говорящим и его адресатом, а не содержание описываемого. В частности, с помощью языковой игры говорящему можно замаскировать и сгладить невежливость, что весьма отчетливо проявляется в ироничных высказываниях. В некоторых случаях данная функция языковой игры используется для выражения отношения к описываемой ситуации.

Ряд исследователей относит комическую функцию к основным характеристикам языковой игры. В частности, Е. М. Земская указывает на то, что в разговорной речи языковая игра служит для того, чтобы вызвать смех или улыбку, создать ироническое отношение и шутовское настроение [13, с. 174].

Т. П. Куранова также занималась рассмотрением функций языковой игры. Так, в ее работах мы можем обнаружить следующие функции: смыслообразующая, эстетическая, компрессивная, характерологическая (самопрезентирующая), экспрессивная (воздействующая) [34, с. 273].

Смыслообразующая функция языковой игры заключается в создании нового содержания с помощью оригинального использования языка. Таким образом, языковая игра является средством создания новых смыслов и ассоциативных связей между привычными и устоявшимися в языке выражениями.

Эстетическая функция представляет собой стремление автора донести до читателя свои мысли и чувства в наиболее эффективной форме для того, чтобы доставить эстетическое удовольствие.

Компрессивная функция заключается в экономии языковых средств. Отметим, что данная функция имеет огромное значение для рекламы на радио и телевидении ввиду временных ограничений.

Характерологическая или самопрезентирующая функция служит потребностям самовыражения человека. Таким образом, языковая игра оказывает влияние на формирование и реализацию индивидуального стиля говорящего.

Роль экспрессивной функции заключается в определенном воздействии на адресата. С помощью языковой игры говорящий может привлечь внимание собеседника, оказать эмоциональное воздействие, побудить к действию, дать оценку чему-либо. Таким образом, языковая игра является средством реализации прагматических установок.

Рассмотрев различные функции игры слов как одного из видов языковой игры, мы можем прийти к выводу, что данный стилистический прием является

многогранным и сочетает в себе не только лингвистические, но и прагматические характеристики.

Как известно, игра слов проявляется в речи в различных формах. Несмотря на широкое разнообразие каламбуров, некоторые ученые предприняли попытки их классификации. В зависимости от целей исследования за основу классификации берется тот или иной признак.

Если брать за основу контекстные характеристики, то игру слов можно разделить на две большие группы:

- 1) доминантные каламбуры;
- 2) каламбуры ограниченного действия [9].

Каламбуры первой группы обычно находятся в самых значимых участках текста и влияют на формирование основной темы произведения. На наш взгляд, одним из ярчайших примеров доминантных каламбуров является оригинальное название произведения О. Уайльда «Как важно быть серьезным» – “The importance of Being Earnest”. В названии данного произведения обыгрывается созвучие имени Эрнест и слова со значением «серьезный, честный», что является важным для развития сюжета. Что касается каламбуров, принадлежащих ко второй группе, то они служат для создания микротем текста и не влияют на создание главной темы произведения.

Следующая классификация каламбуров основывается на характере семантических связей в игре слов. Она была предложена В. З. Санниковым. Данная классификация представлена тремя большими группами, некоторые из которых делятся на подгруппы:

- 1) «соседи»;
- 2) «маска»:
  - а) обманутое ожидание;
  - б) комический шок;
- 3) «семья»:
  - а) равноправные;
  - б) неравноправные [29, с. 499].

Приведем характеристику каждой из представленных выше групп каламбуров. Игра слов первого типа, так называемые «соседи», включает в себя обычное суммирование всех смыслов созвучных слов. Таким образом, в игре слов данного вида не происходит столкновения значений и смыслов обыгрываемых слов.

Противоположное характерно каламбурам второго типа, «маска», где первоначальное понимание резко заменяется другим. Это служит причиной столкновения обыгрываемых слов. Согласно классификации В. З. Санникова каламбуры второго типа делятся на две подгруппы: обманутое ожидание и комический шок, которые противопоставляются друг другу. В первом случае значение каламбура оказывается не таким, которое ожидалось реципиентом, во втором ситуация прямо противоположная. Отметим, что каламбуры-маски первого типа встречаются гораздо чаще.

Группа каламбуров «семья» объединяет признаки двух вышеупомянутых групп игры слов. Подобно каламбуру-маске в каламбуре-семье происходит резкое столкновение значений обыгрываемых слов, однако в данном случае второе значение не отменяет первое. Это свойство объединяет каламбуры первой и третьей группы. Отметим, что каламбуры-семьи можно разделить на равноправные и неравноправные, основываясь на их семантике и синтаксических особенностях.

С. И. Влахов и С. П. Флорин предлагают классификацию, в основу которой положен лингвистический принцип. Они выделяют различные виды игры слов на трех уровнях в зависимости от того, что легло в основу каламбура:

- 1) фонетический;
- 2) лексический;
- 3) фразеологический [5, с. 292].

При этом они отмечают, что фонетические обороты можно исключить из данной классификации, поскольку им свойственно преобладание звуковой

стороны над смысловой, что делает сомнительной их принадлежность к каламбурам. Таким образом, рассмотрению подлежат лексический и фразеологический уровни.

Отметим, что лексический уровень можно разделить на несколько подуровней. Итак, к нему относится игра слов, основанная на:

- 1) на обыгрывании слов или их частей:
  - а) корней и аффиксов;
  - б) «обломков» слов, т.е. незначимых частей слов;
- 2) на омонимии или многозначности слова;
- 3) на других лексических категориях, например, антонимии.

Наибольшее число лексических каламбуров строится на многозначности слова, а также с помощью сильно отличающихся по смыслу лексических единиц, содержащих один и тот же корень. Иногда лексический каламбур осложняется сознанием авторского неологизма, который употребляется только в рамках описываемой ситуации.

В построенных на омонимии каламбурах автор намеренно воссоздают семантические связи между значениями омонимов, которые обычно отсутствуют.

Антонимическая игра слов заключается в намеренном столкновении двух слов с противоположным значением в одном высказывании.

С. И. Влахов и С. П. Флорин выделяют также группу каламбуров, построенных на особых лексических единицах, таких как имена собственные, аббревиатуры и термины.

Что касается каламбуров фразеологического уровня, то все они основываются на нарушении формы или содержания исходного фразеологизма. Интересным аспектом фразеологических каламбуров является учет их коннотации. Условно фразеологические единицы можно разделить на три группы: положительные, отрицательные и двойственные в зависимости от того, какие эмоции они вызывают. Положительные и отрицательные фразеологизмы вызывают соответственно положительный и отрицательный эффект. Основой



для игры слов может служить третья группа фразеологических единиц, поскольку такие фразеологизмы в положительном контексте дают юмористический эффект, а при отрицательном – сарказм [5, с. 313].

Подробно рассмотрев основные определения и функции игры слов, а также способы ее создания и различные классификации, мы можем перейти к вопросу переводимости игры слов с одного языка на другой.

## **1. 2 Особенности передачи игры слов**

### **1. 2. 1 Соотношение эквивалентности и адекватности в переводе**

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

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

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

В. С. Виноградов ставит знак равенства между понятиями «эквивалентности» и «адекватности». Под эквивалентностью (адекватностью) он понимает в наибольшей степени полное и идентичное сохранение в переводе

жанровых особенностей оригинального текста, а также содержащейся в нем информации [4, с. 6].

В толковом переводческом словаре Л. Л. Нелюбина адекватность определяется как соотношение исходного и конечного текстов, при котором учитывается цель перевода [25, с.13]. Там же мы можем обнаружить определение эквивалентности: «Эквивалентность перевода – максимальная идентичность всех уровней содержания текстов оригинала и перевода» [25, с. 254].

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

Интересной точки зрения относительно понятия «эквивалентность» придерживается Ю. Найда. В отличие от остальных исследователей, он выделяет два вида эквивалентности в переводе: формальную и динамическую (функциональную). Формальная эквивалентность ориентирована на максимально точное воспроизведение плана содержания и структуры оригинала. Зачастую в связи с этим может искажаться смысл исходного текста. Динамическая эквивалентность в свою очередь направлена на то, чтобы реакция получателей перевода была идентичной реакции получателей оригинала [3]. Как мы видим понятие динамической (формальной) эквивалентности по своей сути является адекватностью.

Рассмотрев данные определения, мы можем прийти к выводу, что адекватность направлена на цель перевода, в то время как эквивалентность стремится к идентичности содержания текстов оригинала и перевода.

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

В первом случае В. В. Сдобников рассматривает вариант наиболее качественного перевода, который эквивалентен на уровне отдельных текстовых

сегментов и адекватен в целом. Примером такого перевода может служить перевод текстов узкой направленности или специальных текстов.

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

Третий случай затрагивает эквивалентные, но не адекватные переводы. Это не может считаться качественным переводом, так как переводчик не раскрывает намерений автора и стремится только к точному переводу.

Четвертый случай также считается примером неудачного перевода, поскольку он касается либо языковой некомпетентности переводчика, либо незнания предмета перевода. Речь идет о неэквивалентном и не адекватном переводе [30, с. 213].

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

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

### **1. 2. 2 Переводимость игры слов и способы ее передачи**

Передача игры слов является довольно узким аспектом в науки о переводе. Тем не менее, многие исследователи уделяют внимание данной

проблеме в своих работах. В частности, С. И. Влахов и С. П. Флорин полагают, что, прежде всего, при переводе игры слов перед переводчиком стоит выбор: отказаться от игры слов и буквально передать содержание оригинала или же сконцентрироваться на игре слов и сохранить ее за счет создания нового образа при переводе [5, с. 290].

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

Н. Галь также признает сложность адекватной передачи игры слов, однако придерживается противоположной точки зрения относительно сносок: согласно ее мнению, самым худшим переводческим решением про передаче игры слов является сноска с вышеупомянутым пояснением. Она считает, что в подобных случаях поиск замен необходим, поскольку сноски являются лишь оправданием и «распиской переводчика в собственном бессилии» [6, с. 90].

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

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

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

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

Например, А. П. Ерошин предлагает классификацию, в основу которой положено соответствие нормам адекватности. Данная классификация включает в себя не только адекватную передачу каламбуров, но и неудачные переводческие решения. Он делит все возможные случаи перевода игры слов на три большие группы:

1) адекватная передача:

- а) идентичный образ;
- б) замена образа с сохранением игры слов;
- в) частичная компенсация;

2) неадекватная передача:

- а) буквальный перевод с опущением игры слов;
  - б) буквальный перевод с искажением смысла;
  - в) замена образа с утратой игры слов;
- 3) особые случаи передачи игры слов [12, с. 20].

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

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

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

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

Перейдем к рассмотрению неадекватной передачи игры слов. Первым случаем является буквальный перевод с опущением игры слов. Здесь осуществляется буквальный перевод, при котором теряется игра слов. Ерошин утверждает, что в таком переводе больше искажается стиль, а не смысл, поскольку первоначальные идеи автора предоставляются в тексте перевода в упрощенном виде [12, с. 44]. Отметим, что это оказывает влияние на восприятие произведения получателем. В некоторых случаях переводчик может не заметить игру слов, в результате чего текст перевода лишается средств выразительности оригинала. Иногда переводчику удается передать только одно из значений, скрывающихся в игра слов оригинального текста.

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

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

А. П. Ерошин выделяет также особые случаи передачи игры слов, которые не вписываются в рамки предложенной им классификации [12, с. 86]. Данной группе принадлежит перевод игры слов, которая будет понятна либо носителям языка, либо людям в достаточной степени владеющим языком оригинала. В частности, он указывает на игру слов в кинофильмах и телесериалах, где она может появляться не только в репликах персонажей, но и в заголовках газет, названиях различных заведений и т.д. При этом он отмечает, что зачастую такие случаи остаются без перевода, что может повлиять на общее впечатление от произведения. Иногда для внесения ясности зрителю предлагается перевод с комментарием.

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

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

Рассмотрим подробнее перевод игры слов с помощью аналогичных приемов. Первый случай - копирование без изменений - происходит тогда, когда переводчик решает полностью или частично перенести игру слов из оригинального текста в переводной так, как она есть, не внося никаких изменений. Как правило, такой перевод направлен на получателя-билингва,



который может опознать игру слов, поскольку хорошо владеет и языком оригинала, и языком перевода. Однако, такой способ не подходит для передачи игры слов в текстах, предназначенных для людей, не владеющих языком оригинала.

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

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

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

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

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

фразеологического [5, с. 292]. Напомним, что ранее мы рассмотрели классификацию каламбуров, предложенную данными исследователями. Они отмечают, что их классификация носит условный характер, поскольку чаще всего каламбуры принадлежат к разным типам единиц, а не относятся только к какому-либо одному.

Рассмотрим особенности перевода лексических каламбуров. Перевод каламбуров, основанных на многозначности слова, может затрудняться не только многозначностью слова, но и грамматическими различиями между языком оригинала и языком перевода. Очень часто в таких случаях переводчику необходимо искать новую основу для того, чтобы создать игру слов в тексте перевода.

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

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

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

главным критерием удачного перевода в данной ситуации является наличие игры слов.

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

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

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

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

## **2 Игра слов в англоязычном мультфильме «Груп невесты» и способы ее передачи на русский язык**

### **2.1 Вопросы перевода кино**

В современном мире художественные фильмы являются неотъемлемой частью массовой культуры. Что касается российского проката, то большинство фильмов в нем составляет продукция Голливуда, следовательно, их обязательно переводят на русский язык.

С точки зрения переводоведения возникает вопрос о том, к какому типу текстов следует относить материалы кино, предназначенные для перевода. Так, К. Райс выделяет особую группу текстов – аудио-медиаальные тексты. Их особенность заключается в том, что они зафиксированы письменно, но поступают получателю в устной форме через неязыковую (техническую) среду, например, с помощью радио или телевидения [27, с. 211]. К аудио-медиаальным текстам можно отнести фильмы, песни, а также различные сценические произведения. Важно отметить, что в таких текстах огромное значение имеют речевой синтаксис и техника речи, а также вспомогательные акустические и оптические средства. Также при переводе аудио-медиаальных текстов необходимо иметь в виду, что оригинал и перевод должны оказывать одинаковое воздействие на своих получателей, несмотря на то, что иногда это приводит к отклонениям от формы и содержания оригинала.

В настоящее время киноперевод является особым видом переводческой деятельности и понимается как перевод художественных и анимационных фильмов и сериалов [10]. Он сочетает в себе устный и письменный перевод.

Одной из основных задач переводчика кино является сохранение замысла создателей фильма (режиссера и сценариста), а также индивидуальных особенностей речи персонажей. Кроме этого, не следует допускать использование современных речевых оборотов в фильмах, повествующих о прошлом и при необходимости подвергнуть перевод стилизации под соответствующую эпоху. Также важно помнить, что диалоги не должны

переводиться отдельно от видеоряда, поскольку в кино текст и изображение несут одинаковый объем информации [10].

С точки зрения техники озвучивания на российском кинорынке к настоящему времени сложилось три основных вида перевода: дубляж, закадровое озвучивание и субтитрирование [21, с. 142]. Рассмотрим подробнее каждый из них.

Дубляж подразумевает полную замену оригинальной речи актеров на языке перевода. Качественный и полноценный дубляж требует больших финансовых затрат и осуществляется на высочайшем профессиональном уровне. Важной особенностью текста дубляжа является то, что он должен точно подстраиваться под артикуляцию персонажей фильма. Такой вид перевода кино обладает рядом преимуществ. Прежде всего, это большая аудитория, включающая в себя детей и людей с ослабленным зрением, которые не могут воспринимать субтитры. Кроме того, у носителей языка перевода создается ощущение, что фильм был изначально сделан на их родном языке, благодаря чему преодолевается языковой барьер. Тем не менее, существуют определенные недостатки использования дубляжа. Один из них был назван выше – это большие финансовые затраты на оборудование и актеров; сюда же можно отнести и временные затраты. Выделяется еще один недостаток, однако он не имеет отношения к собственно переводу – актерам дубляжа не всегда удается добиться выразительности речи актера оригинала.

Следующий вид перевода, закадровое озвучивание, представляет собой так называемый «псевдодубляж», когда на слегка приглушенную оригинальную звуковую дорожку накладывается перевод [21, с. 142]. Как правило, такое озвучивание осуществляется двумя и более актерами, хотя нередки случаи одноголосого озвучивания. Данный вид перевода кино получил широкое распространение в России в конце 20 века и в настоящее время встречается в зарубежных фильмах и сериалах, предназначенных для показа на телевидении. Популярность закадрового озвучивания объясняется тем, что оно дешевле, чем дубляж, и на работу над ним требуется меньше времени.

Тем не менее, в последние годы наблюдается заметное снижение качества дубляжа и закадрового перевода. К наиболее распространенным недостаткам современных переводов кино относятся обилие американизмов, стилистическая неточность, буквальный перевод некоторых фраз, искажение смысла реплик персонажей. По мнению С. А. Кузьмичева это связано с падением общего уровня культуры перевода и сниженными требованиями заказчика к качеству текста перевода [21, с. 148].

Рассмотрим третий вариант перевода кино – использование субтитров. Согласно словарю иностранных слов современного русского языка субтитр представляет собой графическое отражение в виде надписи на экране речи, произносимой диктором телепередачи, героями фильма, закадрового текста и т. д.; обычно отражается внизу экрана [11, с. 636]. В. Е. Горшкова определяет перевод с субтитрами как сокращенный перевод диалогов фильма, который отражает их основное содержание и в виде печатного текста сопровождает визуальный ряд фильма, располагаясь в нижней части кинокадра [8, с. 142]. Как правило, субтитр представляет собой две строки по 36-38 знаков и находится на экране 2-5 секунд [21, с. 144]. Таким образом, при работе с субтитрами переводчик должен уметь отделять важную информацию от второстепенной для создания адекватного и качественного перевода.

В отличие от дубляжа, субтитры не требуют значительных финансовых и временных затрат, что, несомненно, является преимуществом. Кроме того, просмотр фильмов с субтитрами считается хорошим способом для изучения иностранного языка. Несмотря на это, в России субтитрирование не набрало популярности при подготовке зарубежных фильмов к выходу в широкий прокат. Это может быть связано с наличием определенных недостатков при использовании субтитров. Прежде всего, это касается восприятия субтитров: зритель может частично потерять визуальную информацию, т.к. его внимание переключается на чтение субтитров. Еще одним недостатком использования субтитров является компрессия, из-за которой возможна потеря заложенной в оригинальном диалоге информации.

Рассмотрев три вида перевода кино, мы можем прийти к выводу, что каждый из них имеет свои особенности, преимущества и недостатки. Учитывая особенности киноперевода как отдельного вида переводческой деятельности и каламбура как лингвистического явления, в рамках данной работы мы проанализируем способы передачи игры слов в художественном фильме, используя основные виды киноперевода.

## **2. 2 Анализ передачи игры слов в мультфильме «Труп невесты»**

В предыдущей главе мы рассмотрели множество способов передачи игры слов и пришли к выводу, что с практической точки зрения наибольший интерес представляет классификация, ориентированная на нормы адекватности перевода и не ограниченная исключительно удачными переводческими решениями. Наш выбор также обосновывается тем, что материалом для практического исследования служит художественный мультфильм, где возможно отклонение от формы и содержания оригинала при создании перевода.

В рамках нашего исследования случаи передачи игры слов рассмотрены на примере англоязычного мультфильма “Corpse Bride” («Труп невесты») и его трех переводов на русский язык.

«Труп невесты» – кукольный мультфильм Тима Бертона, выпущенный в 2005 году (в России – в начале 2006 года). Действия разворачиваются в европейской провинции викторианской эпохи. В центре повествования – юные Виктор Ван Дорт и Виктория Эверглот, которых собираются поженить, несмотря на то, что они никогда не видели друг друга. Встретившись друг с другом, Виктор и Виктория понимают, что они созданы друг для друга. Тем не менее, на репетиции свадьбы Виктор волнуется, путает слова брачного обета и убегает в лес, для того, чтобы успокоиться. Там ему удается правильно произнести необходимые слова, и он надевает кольцо на попавшийся под руку сучок, оказавшийся пальцем мертвой невесты Эмили, которая просыпается и забирает Виктора в царство мертвых.

Интересной особенностью мультфильма является контраст мира живых и мертвых: первый предстает перед зрителями серым, безликим и равнодушным, в то время как второй красочным, веселым и жизнерадостным. Отметим, что многие случаи игры слов в данном мультфильме основаны на противопоставлении этих миров и обыгрывании темы жизни и смерти.

В ходе исследования нами был проанализирован оригинал мультфильма «Труп невесты», а также три варианта перевода на русский язык: 1) дубляж, выполненный студией «Пифагор», 2) многоголосый закадровый перевод от студии Tusoon, 3) субтитры, подготовленные SDI Media Group.

Итак, обратимся к примерам и проследим, как переводчики справились с задачей передачи игры слов на русский язык.

Первый случай игры слов был замечен нами после сцены, в которой Виктор перепутал слова брачного обета и таким образом сорвал репетицию свадьбы. Об этом немедленно стало известно всем жителям города благодаря глашатаю. В его сообщении о Викторе прозвучали следующие слова:

(1) “Fishy fiancé could be canned!” [50]

Следует отметить, что по сюжету Виктор является сыном торговцев рыбой, что послужило основой для создания игры слов в реплике глашатая. Здесь мы сталкиваемся с одновременной реализацией двух значений слова “fishy”, оба из которых описывают Виктора в сложившейся ситуации: «рыбный» говорит зрителю о его происхождении, в то время как «сомнительный» характеризует его как кандидата в мужа Виктории. Обратимся к переводам.

Профессиональный дубляж предлагает следующий вариант перевода:

– Рыбный женишок получил от ворот поворот! [47]

Как мы видим, в данном переводе было передано только одно из значений английского прилагательного “fishy”, и таким образом, была утрачена оригинальная игра слов. Это может объясняться тем, что в русском языке нет слова, имеющего два значения: «рыбный» и «сомнительный». Переводчик прибегнул к приему компенсации, переведя “fiancé” словом «женишок»,



имеющим уничижительную окраску. На наш взгляд, несмотря на это, передать игру слов ему не удалось.

Перейдем к анализу многоголосого закадрового перевода:

– Юный Ван Дорт учинил полный разгром! [49]

Что касается этого перевода, то здесь не наблюдается передачи слова “fishy” на лексическом уровне. Переводчик, опираясь на контекст ситуации, предлагает зрителю совершенно отличающийся от оригинальной реплики перевод. Однако переводчик не справился с задачей передачи игры слов, поскольку она отсутствует в его переводе.

Проанализируем перевод с использованием субтитров:

– Жених разинул рот, как рыба, и попался на крючок! [48]

Как мы видим, переводчик решил создать новый образ с использованием игры слов. В данном переводе Виктор сравнивается с рыбой, что является намеком на его происхождение; кроме того, использование фразы «попасться на крючок», имеющей значение «оказаться в безвыходном положении», характеризует сложившуюся ситуацию. Таким образом, переводчику удалось создать новую игру слов, сохранив оба значения английского прилагательного “fishy” благодаря приему компенсации.

Следующий случай игры слов был замечен в том же сообщении глашатая:

(2) “Everglots all fired up as Van Dort disaster ruins rehearsal!” [50]

Для понимания игры слов в данной реплике необходимы знания деталей сюжета мультфильма. Как было отмечено раньше, Виктор сорвал репетицию свадьбы. При этом он не только перепутал слова брачного обета, но и уронил горящую свечу на платье матери Виктории, что вызвало волну возмущения у присутствующих. Как мы видим, в своем сообщении глашатай использовал глагол “fire up”, благодаря которому создается игра слов. Условия возникновения каламбура аналогичны первой ситуации: мы сталкиваемся с одновременной реализацией двух значений английского слова. Первое значение вышеупомянутого глагола – «разжигать, зажигать», второе – «вспылить», которое имеет отношение к эмоциям человека. Мы считаем, что в

сложившейся ситуации одновременно раскрылись оба значения, поскольку по вине Виктора загорелось платье миссис Эверглот, и это стало причиной возмущения членов ее семьи.

Проанализируем различные переводческие решения. Дубляж предлагает вниманию зрителей следующий перевод:

– Эверглоты так распарились из-за неуклюжего Ван Дорта, что хоть туши! [47]

Как мы видим, переводчик отказался от использования словарного соответствия глагола “fire up” в русском языке. Тем не менее, он прибегнул к приему компенсации с целью сохранения ситуации с игрой слов. В данном переводе на русский язык игра слов реализуется в конце реплики глашатая. Глагол «тушить» используется в своем прямом значении – в ходе сорванной репетиции персонажам действительно пришлось тушить горящее платье матери Виктории. В то же время глашатай сравнивает реакцию семьи Эверглот на сорванную свадьбу с огнем, который необходимо потушить. Следовательно, переводчик принял удачное решение и смог сохранить ситуацию с игрой слов.

Перейдем к анализу многоголосого закадрового перевода:

– Свадьба Эверглот и Ван Дорта откладывается. Репетиция свадьбы сорвана. [49]

Здесь переводчик также решил не использовать прямое словарное соответствие глагола “fire up” и предпочел сообщить зрителям информацию об отложенной свадьбе, опираясь на контекст. Несмотря на это, при переводе была утрачена игра слов, в отличие от рассмотренного выше варианта. Таким образом, с точки зрения передачи игры слов такой перевод не может считаться адекватным.

Обратимся к варианту перевода с использованием субтитров:

– Эверглоты просто воспламенились, когда Ван Дорт испортил репетицию! [48]

В данном случае переводчик практически дословно перевел оригинальную реплику, что не помешало ему сохранить игру слов: глагол

«воспламениться» подразумевает не только загоревшееся платье матери Виктории, но и реакцию присутствующих на сорванную репетицию свадьбы. Таким образом, здесь игра слов полностью эквивалентна оригинальной, и при этом перевод является адекватным.

Рассмотрим следующий случай, где условия создания игры слов отличаются от рассмотренных выше примеров:

(3) “By Jove, man. Looks like we've got ourselves a breather.”

“Does he have a dead brother?” [50]

Здесь игра слов строится на сходстве звучания англоязычных слов “breather”, которое можно перевести как «дышащий» и “brother” – «брат». Данный диалог происходит сразу же после того, как мертвая невеста Эмили забрала Виктора с собой в свой мир. Очнувшись, он осознает, что находится в новом месте и окружен незнакомцами. Жители этого мира не нуждаются в кислороде и не дышат, поэтому слово “breather” удачно характеризует живого Виктора. Вопрос о наличии у него мертвого брата, прозвучавший от одной из жительниц мира мертвых, показывает ее интерес к молодым людям, похожим на Виктора. Перейдем к анализу переводов этого диалога.

В профессиональном дублированной переводе этот диалог предстал в следующем виде:

– Ну и ну, да ты, брат, живой!

– О, у вас есть мертвый брат? [47]

Как мы видим, в данном случае переводчик отказался от дословной передачи слова “breather”, заменив его словом «живой». Возможно, таким образом переводчик хотел создать игру слов, основанную на том, что один из персонажей не расслышал другого. Несмотря на это, при переводе не сохранилось наличие созвучных слов в обеих репликах. Это можно объяснить тем, что в русском языке нет паронимов, которые можно было бы одновременно использовать в данном контексте. Таким образом, в данном переводе игру слов передать не удалось.

Многоголосый закадровый перевод предлагает вниманию зрителей такой вариант диалога:

– Жизнь моя, похоже, среди нас живой!

– И давно он умер? [49]

По аналогии с предыдущим вариантом перевода, переводчик также отказался от дословного перевода, однако здесь изменениям подверглись обе реплики. Мы считаем, что при переводе также была предпринята попытка по созданию игры слов, основанной на том, что один персонаж неправильно услышал другого. Тем не менее по нашему мнению вторая реплика может ввести зрителя в заблуждение, поэтому в данном случае адекватно передать игру слов не удалось.

Рассмотрим субтитрированный перевод:

– Святой Юпитер! У нас тут дышащий!

– У него есть мертвый брат? [48]

Этот перевод практически дословно повторяет оригинал, следовательно, в нем теряется основанная на созвучии оригинальная игра слов. При этом переводчик не предпринял попыток по созданию новой игры слов, поэтому такой перевод диалога не может считаться адекватным.

Следующий случай игры слов происходит практически сразу после рассмотренного выше. Виктор оказывается в развлекательном заведении, где его приветствует персонаж по имени Поль:

(4) “My name is Paul, I am the head waiter”. [50]

Для понимания данного случая возникновения игры слов необходимы знания сюжета мультфильма. Поль – главный официант развлекательного заведения в мире мертвых. Его казнили на гильотине, поэтому от него осталась одна голова. Исходя из этого, мы можем заключить, что игра слов строится на одновременной реализации двух значений слова “head” – Поль в буквальном смысле является головой и в то же время главным официантом. Обратимся к переводам.

Профессиональный дубляж:

– Меня зовут Поль, и я глава заведения. [47]

На наш взгляд выбор слова «глава» помог переводчикам справиться с поставленной задачей. В русском языке в определенных контекстах слова «глава» и «голова» являются синонимами, что было использовано при переводе для сохранения игры слов. Таким образом, этот перевод можно отнести к адекватному.

Многоголосый закадровый перевод и субтитры предлагают вниманию зрителей идентичные переводы:

– Меня зовут Поль, я – глава официантов. [48]

Как мы видим, эти переводы отличаются от дублированного только названием должности Поля, что с точки зрения передачи игры слов не имеет большого значения. Таким образом, во всех переводах игра слов была передана адекватно.

Отметим, что отдельного внимания заслуживают случаи игры слов, представленные в заголовках газет, названиях различных заведений, табличках и т.д. В рассматриваемом нами мультфильме нам удалось обнаружить игру слов в названии одного из магазинов в мире мертвых. Подумав, что произошла какая-то ошибка, Виктор решил найти выход из сложившейся ситуации, в то время как Эмили отправилась на его поиски. В одной из сцен она оказалась рядом с магазином, который имеет следующее название:

(5) “2<sup>nd</sup> hand shoppe” [50].

Как известно, в магазинах секонд-хенд продаются предметы, сданные их прежними владельцами. В буквальном смысле название такого типа магазинов понимается как «вторые руки», что способствовало созданию игры слов. В качестве товара в вышеупомянутом магазине выступают бывшие в использовании, так называемые «вторые» руки, которые указали Эмили, в каком направлении отправился Виктор.

Учитывая, что информация о названии магазина и его товаре представлена визуально, в дубляже и при закадровом озвучивании данный

случай игры слов остался без перевода. Таким образом, он остается незамеченным зрителями, не владеющими английским языком, что в определенной степени может повлиять на восприятие вышеупомянутой сцены.

Тем не менее, мы можем обнаружить перевод названия магазина на русский язык, если обратимся к субтитрам, где оно было передано следующим образом:

– Магазин «Из вторых рук» [48].

Как мы видим, переводчик решил отойти от уже устоявшегося варианта перевода при передаче названия магазина с целью сохранения игры слов. Мы считаем, что ему удалось справиться с поставленной задачей, поскольку в переводе название магазина также отражает идею о повторном использовании чего-либо – в русском языке фраза «из вторых рук» имеет значение «через посредника». Таким образом, перевод с помощью субтитров может иметь преимущество при передаче случаев игры слов, обладающих визуальной составляющей.

В следующих двух примерах каламбуров строятся на обыгрывании темы жизни и смерти и противопоставлении мира живых с миром мертвых. Рассмотрим отдельно каждый из них.

В одной из сцен Эмили пытается привлечь внимание Виктора и начинает разговор следующей репликой:

(6) “Isn’t the view beautiful? It takes my breath away. Well, it would if I had any.” [50]

Как нам уже известно, Эмили мертва и не дышит. В данном случае этот факт служит основой создания игры слов. Когда Эмили произносит первую часть реплики, она имеет в виду, что ее поражает вид на город. Таким образом, мы имеем дело с привычным значением фразеологизма “to take one’s breath away”. Тем не менее, когда она добавляет “Well, it would if I had any”, мы также сталкиваемся с буквальным значением вышеупомянутой фразы. Следовательно, в данном случае каламбур основывается на двояком понимании фразеологизма “to take one’s breath away”.

Проанализируем различные переводческие решения в данной ситуации. В профессиональном дубляже реплика Эмили представлена в следующем виде:

– Отсюда чудесный вид! Дух захватывает! Мне бы еще дышать [47].

Как мы видим, при переводе был использован существующий в русском языке полный эквивалент англоязычного фразеологизма “to take one's breath away”, который имеет то же значение. Вторая часть реплики Эмили не была передана дословно, однако, это не меняет заложенного в оригинале смысла. Кроме того, в результате игра слов была сохранена, поэтому предложенный вариант перевода можно считать адекватным.

В данном случае многоголосый закадровый перевод практически не отличается от профессионального дублированного:

– Смотри, как здесь красиво! У меня даже дух захватило бы. Ну, если бы я дышала, конечно [49].

Здесь переводчик так же подобрал русскоязычный эквивалент оригинальному фразеологизму. Рассмотренные нами переводы отличаются тем, что при закадровом озвучивании использование сослагательного наклонения глагола слегка меняет смысл первой части оригинальной реплики, однако с точки зрения передачи игры слов это не имеет большого значения. Таким образом, мы считаем, что данный перевод предлагает вниманию зрителей адекватно переданный каламбур.

Перевод с использованием субтитров несколько отличается от рассмотренных выше вариантов:

– Не очарователен ли этот вид? У меня аж дыхание перехватывает. Если б у меня оно было, конечно [48].

Как мы видим, этот перевод практически дословно повторяет оригинал. Тем не менее, благодаря тому, что в русском языке есть полный эквивалент фразеологизма “to take one's breath away”, переводчику удалось сохранить игру слов. При субтитровании был использован фразеологизм «перехватить дыхание», который синонимичен фразеологизму, употребленному в переводах для озвучивания.

Таким образом, мы можем прийти к выводу, что во всех предложенных вариантах перевода реплики Эмили игра слов была передана адекватно. Перейдем к анализу следующего примера.

В дальнейшем по сюжету Виктор убедил Эмили в необходимости познакомить ее со своими родителями. Для того, чтобы это стало возможным, они должны были вернуться в мир живых, который находится «наверху». В связи с этим они обращаются за помощью к старейшине из мира мертвых. Просьба Виктора и Эмили вызывает у него удивление:

(7) “Now, why go up there, when people are dying to get down here?” [50]

Мы считаем, что его ответ содержит игру слов, поскольку в данном случае возможна двоякая трактовка фразы “people are dying to get down there”. Прежде всего, зритель может подумать, что по словам старейшины люди очень хотят попасть в мир мертвых, т.к. в английском языке фраза “to die to do something” имеет значение «сильно хотеть что-либо сделать». Тем не менее, учитывая положение, в котором оказались персонажи, возможен вариант буквального понимания этой фразы – люди умирают для того, чтобы попасть в мир мертвых. Таким образом, сама ситуация служит основой для возникновения игры слов.

Рассмотрим перевод этой реплики в дубляже:

– Зачем подниматься, если люди смерть как хотят попасть сюда? [47]

Как мы видим, в дублированном переводе наблюдается та же ситуация, что и в оригинале: зритель также может заметить двусмысленность реплики старейшины. При этом отметим, что предложенная в переводе игра слов является полным эквивалентом оригинального каламбура, поэтому в данном случае мы сталкиваемся с адекватной передачей игры слов.

В многоголосом закадровом переводе мы можем обнаружить следующий вариант реплики старейшины:

– Но зачем идти к ним, когда люди до смерти хотят попасть к нам? [49]

Как мы видим, в данном случае переводчик отказался от дословного перевода и предпочел подчеркнуть принадлежность персонажей к тому или



иному миру, используя личные местоимения. Отметим, что игра слов также была полностью передана благодаря использованию фразы «до смерти хотеть», которая имеет значение «сильно хотеть что-либо сделать». При этом также возможно двойное понимание вышеупомянутой фразы. Следовательно, в данном случае переводчику удалось предложить адекватный перевод каламбура.

Обратимся к переводу с использованием субтитров:

– Зачем идти туда, когда люди до смерти хотят попасть сюда? [48]

Как мы видим, этот перевод практически полностью совпадает с рассмотренным выше вариантом: при передаче игры слов была использована фраза «до смерти хотеть», двусмысленное понимание которой является основой для создания каламбура в русскоязычной версии реплики старейшины.

На наш взгляд, во всех вариантах перевода переводчикам удалось обыграть заложенное в оригинале противопоставление мира живых и мира мертвых и, таким образом, адекватно передать игру слов.

Обратимся к следующему примеру.

Как было отмечено выше, главная героиня мультфильма Эмили мертва. Добавим, что при этом в ее голове живет опарыш, играющий роль ее внутреннего голоса. Когда Эмили и Виктору удается попасть в мир живых, Виктор оставляет Эмили одну в лесу и просит подождать до тех пор, пока он не приведет своих родителей. Она соглашается, однако опарыш не доверяет Виктору и делится своими мыслями. Тем не менее, Эмили не хочет слушать своего друга и выгоняет его. Между ними происходит следующий диалог:

(8) “This is the voice of your conscience. Listen to what I say. I have a bad feeling about that boy. You know he is no...” [50]

“Go chew someone else's ear for a while. Victor has gone to see his parents, just like he said.”

На наш взгляд, в данном диалоге игра слов возникает в реплике Эмили из-за двусмысленного понимания фразы “to chew someone’s ear”. Мы сталкиваемся с ее переносным значением – «отчитывать кого-либо». Однако,

если взять во внимание особенности сюжета и персонажей рассматриваемого нами мультфильма, вышеупомянутая фраза может трактоваться буквально – «жевать ухо».

Проанализируем различные переводческие решения. Обратимся к варианту перевода, предложенному в дубляже:

– Это голос твоей совести, слушай, что я скажу. Скользкий парень внушает мне сомнения. Какой-то он...

– Все уши облизывал, нытик. Виктор сейчас у предков, я точно знаю [47].

Как мы видим, при переводе первая часть реплики Эмили подверглась значительным изменениям и была передана с помощью целостного преобразования. Несмотря на это, в данном переводе не содержится игра слов, что может повлиять на восприятие рассматриваемой нами сцены русскоязычным зрителем. Кроме того, при этом наблюдается потеря заложенного в оригинале смысла. Таким образом, при профессиональном дублировании не удалось адекватно передать оригинальный каламбур.

Проанализируем перевод реплики, прозвучавший в многоголосом закадровом озвучивании:

– Это твой внутренний голос, послушай, что я скажу. Не нравится мне этот парень...

– Хватит копать в моей голове! Виктор пошел повидать родителей, он сам так сказал [49].

В отличие от дубляжа, данный перевод ближе к оригиналу по форме и содержанию, за исключением первой половины реплики Эмили. На наш взгляд, переводчик принял удачное решение, заменив фразу “Go chew someone else's ear for a while” на «Хватит копать в моей голове!», поскольку при этом в переводе на русский язык возникает игра слов. Отметим, что в русскоязычной версии реплики она строится на одновременной реализации буквального и переносного значений фразы «копать в голове». Игра слов в данном переводе не повторяет англоязычную, но при этом сохраняет заложенный в оригинале

смысл – Эмили раздражена тем, что ее друг сомневается в Викторе, и просит его прекратить отчитывать ее и в буквальном смысле выбрасывает его из своей головы. Таким образом, в этом случае мы можем говорить об адекватной передаче оригинального каламбура.

Рассмотрим третий вариант перевода диалога Эмили и ее друга, предложенный в субтитрах:

– Это голос твоего сознания. Слушай, что я тебе скажу. Что-то мне не нравится в этом парне. По-моему, он не...

– Пойди пожуй пока еще чье-нибудь ухо. Виктор пошел навестить своих родителей, как он и сказал [48].

На наш взгляд, данный перевод является наименее удачным из рассматриваемых нами, поскольку он не только полностью дословно повторяет оригинал, но и не содержит игру слов. Вероятнее всего, услышав фразу «Пойди пожуй пока еще чье-нибудь ухо», русскоязычный зритель будет в замешательстве. Это свидетельствует о том, что некачественный перевод может значительно повлиять на восприятие фильма или его отдельных сцен зрителем, не владеющим языком оригинала. Таким образом, вариант перевода, предложенный при субтитровании, не может считаться адекватным с точки зрения передачи игры слов.

Следующий случай игры слов был обнаружен нами в том же диалоге. Друг Эмили удивляется тому, что она не хочет его слушать и считает ее слишком доверчивой и наивной. В связи с этим он произносит следующие слова:

(9) “If I hadn't just been sitting in it, I would say that you had lost your mind!” [50]

Как было отмечено ранее, друг Эмили – опарыш, живущий в ее голове и выполняющий роль ее внутреннего голоса. Этот факт послужил основой для создания игры слов в рассматриваемом нами примере. Отметим, что в английском языке идиома “to lose one’s mind” имеет значение «лишиться рассудка». Тем не менее, учитывая образ жизни опарыша и первую часть его

реплики, мы можем заключить, что в данном случае вышеупомянутая фраза понимается еще и в буквальном смысле.

Перейдем к анализу переводов.

В профессиональном дубляже реплика друга Эмили имеет следующий перевод:

– Не жил бы у тебя в голове, решил бы, что ты безмозглая! [47]

Переводчик решил заменить идиому “to lose one’s mind” словом «безмозглая», что, на наш взгляд, считается удачным решением. Кроме того, при передаче первой половины реплики наблюдается генерализация: глагол “sit” был переведен как «жить». В дублированном варианте мы имеем дело с двояким пониманием слова «безмозглый», благодаря чему русскоязычный зритель может заметить игру слов. С одной стороны, друг Эмили имеет в виду, что она легкомысленна, с другой – его слова можно трактовать буквально, если учитывать то, что он действительно живет в ее голове. Следовательно, в данном случае мы можем говорить об адекватной передаче игры слов.

Рассмотрим вариант реплики опарыша, предложенный многоголосым закадровым переводом:

– Если бы я не копался в твоей голове, то решил бы, что ты выжила из ума! [49]

Здесь переводчик подобрал эквивалент англоязычной идиоме “to lose one’s mind”, однако подверг изменениям первую часть реплики, конкретизировав значение глагола “sit” в зависимости от контекста. Учитывая особенности персонажей мультфильма, в данном случае зритель может заметить двусмысленность фразы «копаться в голове», что служит основой для создания каламбура в русскоязычной реплике опарыша: с одной стороны, он пытается понять ход мыслей Эмили, а с другой – в буквальном смысле копается в ее голове, поскольку там живет. Таким образом, мы можем прийти к выводу, что данный перевод отвечает нормам адекватности.

Что касается субтитров, то вниманию зрителей предлагается следующий вариант перевода:

– Я б сомневался, есть ли у тебя мозги, если б я только что не сидел в них! [48]

Первая часть оригинальной реплики в данном переводе была передана дословно и перемещена в конец предложения. Отметим, что мы имеем дело с антонимическим переводом идиомы “to lose one's mind”, которая в субтитрах была передана как «есть ли у тебя мозги». Это способствовало созданию игры слов в переводе, поскольку зритель замечает двоякий смысл вышеупомянутой фразы, который был подробно рассмотрен при анализе варианта профессионального дубляжа. Таким образом, мы считаем, что здесь переводчик успешно справился с поставленной задачей и адекватно передал игру слов.

Приведем еще один пример игры слов, взятый из другого диалога Эмили и живущего внутри ее головы опарыша. В одной из сцен Эмили нужен Виктор, однако она не может его найти. Ее друг предлагает свою помощь: он выталкивает один глаз Эмили из ее головы и занимает его место. При этом он произносит следующие слова:

(10) “I’ll keep an eye out for him” [50].

В английском языке фраза “to keep an eye out for somebody” имеет значение «наблюдать за кем-либо», однако учитывая особенности персонажей и визуальную составляющую данного примера, зритель также может буквально трактовать слова опарыша.

Обратимся к дублированному переводу:

– Не горюй, у меня глаз-алмаз [47].

Как мы видим, данный перевод полностью отличается от оригинала. Отметим, что переводчику удалось создать новую игру слов, которая учитывает происходящее на экране и сохраняет заложенный в оригинале смысл: в русском языке слово «глаз-алмаз» говорит о хорошем, остром зрении и умении замечать главное. Таким образом, мы считаем, что в данной ситуации перевод отвечает нормам адекватности.

Многоголосый закадровый перевод содержит не менее интересный вариант слов опарыша:

– За ним нужен глаз да глаз [49].

По аналогии с предыдущим вариантом, здесь переводчик предлагает полностью отличающуюся от оригинала реплику, которая, тем не менее, учитывает визуальную составляющую и заложенный в оригинале смысл. Фраза «нужен глаз да глаз» соотносится с необходимостью постоянного присмотра за кем-либо, что не противоречит разворачивающимся на экране действиям. Следовательно, переводчик успешно справился с поставленной задачей и смог создать новую игру слов.

В субтитрах слова друга Эмили имеют следующий вид:

– Я наострю на него глаз [48].

Данный вариант перевода имеет больше всего содержательных сходств с оригиналом, что не помешало сохранению игры слов при переводе. Отметим, что в русском языке фраза «наострить глаз» имеет значение «внимательно наблюдать». Такой перевод не противоречит происходящему на экране, и зритель наблюдает ситуацию с игрой слов.

Следующий случай игры слов был замечен нами в сцене, содержащей диалог между Виктором и Мэйхью – кучером семейства Ван Дорт. На протяжении всего мультфильма кучер страдает от непрекращающегося кашля и в результате попадает в мир мертвых. Там, встретившись с Виктором в развлекательном заведении, Мэйхью сообщает ему последние новости из мира живых: после его пропажи родители Виктории решили выдать ее замуж за другого человека. Такие известия не обрадовали Виктора, поэтому его пытаются приободрить. В этот момент в их разговор вмешивается один из жителей царства мертвых:

(11) “Time to pick up the pieces and... You know, and move on, I suppose. ”

“Speaking of picking up the pieces?” [50]

Здесь игра слов создается за счет того, что идиома “to pick up the pieces” понимается одновременно в буквальном и переносном смыслах. Мэйхью, чья

реплика представлена первой, советует Виктору не расстраиваться и жить дальше. Отметим, что вторая реплика была произнесена персонажем, являющимся скелетом, который ранее, споткнувшись, в буквальном смысле развалился на части.

Таким образом, важная роль визуальной составляющей в данном случае обязывает переводчика подобрать такой эквивалент оригинальной игры слов, который будет соотноситься с тем, что получатель перевода увидит на экране.

Рассмотрим данный диалог в профессиональном дублированном переводе:

– Надо собраться и жить как ни в чем ни бывало.

– Собраться, говоришь? [47]

Как мы видим, переводчик подобрал эквивалент англоязычной идиомы “to pick up the pieces”, который в полной мере отражает заложенный в оригинале смысл. При этом слова персонажей не противоречат тому, что происходит на экране и, таким образом, не вызывают у зрителя замешательство. Слово «собраться» в диалоге может трактоваться и в переносном, и в буквальном смысле. Таким образом, переводчику удалось сохранить игру слов, оказывающую такой же эффект на зрителей, как и оригинал.

Перейдем к анализу многоголосого закадрового перевода, в котором реплики персонажей звучат следующим образом:

– Так что вам нужно собраться и продолжать жить дальше.

– Мне бы тоже не мешало собраться [49].

Отметим, что реплика Мэйхью по структуре и содержанию практически не отличается от оригинала, в то время как слова скелета обретают более конкретное значение. Что касается передачи идиомы “to pick up the pieces”, то здесь переводчик также использовал глагол «собраться». Таким образом, в данном переводе условия создания игры слов совпадают с профессиональным дубляжом.

В субтитрированном переводе зрителям предлагается такой диалог:

– Пора взять себя в руки и жить дальше, я думаю.

– Кстати о том, чтобы взять себя в руки [48].

В отличие от рассмотренных выше вариантов перевода, здесь переводчик подобрал другое соответствие идиомы “to pick up the pieces” – «взять себя в руки», которое тоже является фразеологизмом. Отметим, что с точки зрения передачи стиля оригинальной реплики это является более удачным решением. Кроме того, зритель также может заметить игру слов, которая не противоречит происходящим на экране действиям. Таким образом, мы можем прийти к выводу о том, что во всех вариантах перевода игра слов была сохранена и успешно передана на русский язык.

Обратимся к следующему случаю игры слов. Эмили обеспокоена поведением Виктора, поэтому она обращается за советом к одной из жительниц мира мертвых. Между ними происходит следующий диалог:

(12) “He just walked off without saying a word. Are all men like this?”

“Well, I'm afraid none of them are very bright. They get something stuck in their heads and you can't do a thing with them.” [50]

Отметим, что данный диалог сопровождается наличием мужского персонажа в кадре, в голове которого застрял кухонный нож. Этот факт служит основой для создания игры слов: при просмотре данной сцены зритель обнаруживает, что фраза “to get something stuck in one’s head” может пониматься не только в переносном значении «убедить себя в чем-либо», но и в буквальном. Таким образом, переводчику необходимо передать диалог так, чтобы в нем содержалась игра слов, которая соотносится с происходящим на экране. Проанализируем три варианта перевода.

Профессиональный дубляж:

– Он ушел, не сказав ни слова. Все мужчины такие?

– Ох, боюсь, умных среди них мало. Если вобьют что-нибудь в голову, их не прошибешь [47].

В данном случае фраза “to get something stuck in one's head” была передана как «вбить что-либо в голову». Отметим, что данный перевод в



полной мере соответствует оригиналу, поскольку в русском языке выражение «вбить что-либо в голову» имеет значение «убедить себя в чем-либо». Кроме того, эти слова соответствуют происходящему на экране, поэтому зритель может трактовать их в буквальном смысле. Таким образом, в данном случае мы можем говорить о сохранении игры слов при переводе.

Рассмотрим многоголосый закадровый перевод:

– Он ушел, не сказав ни слова. Все мужчины такие?

– Боюсь, они не блещут умом. Им даже башку проткни, они и не заметят [49].

В данном случае переводчик решил отойти от формального соответствия оригиналу и предложил вариант перевода, полностью отражающий происходящее на экране. Таким образом, здесь наблюдается игра слов, которая, тем не менее, слегка искажает заложенный в оригинале смысл.

Рассмотрим третий вариант перевода:

– Он просто ушел и ничего не сказал. Неужели все мужчины такие?

– Ну, боюсь, все они не слишком разумны. Вобьют себе что-то в голову и ничего с ними уже не сделаешь [48].

Здесь переводчик передал англоязычную фразу “to get something stuck in one's head” так же, как и в дублированном переводе. Таким образом, если рассматривать субтитрированный перевод с точки зрения передачи игры слов, то в нем повторяется ситуация с дубляжом.

Обратимся к следующему примеру. Кульминационный моментом рассматриваемого нами мультфильма является сцена свадьбы Виктории, где жители мира мертвых попадают в мир живых. Их внезапное появление вызывает панику среди гостей, которые начинают разбегаться в разные стороны. Миссис Эверглот принимает их за родственников своего супруга, на что он отвечает:

(13) “Why, if my Grandfather Everglot could see this, he'd be turning in his grave.” [50]

Сразу же после этой реплики зритель видит от одного из жителей мира мертвых, оказавшегося дедом мистера Эверглота, который задает следующий вопрос:

(14) “Finis. Where do you keep the spirits?” [50]

На наш взгляд, данный пример представляет особый интерес, поскольку в нем содержится два случая игры слов. Один из них представлен в реплике мистера Эверглота, в которой идиома “to turn in one’s grave”, имеющая переносное значение «быть сильно возмущенным», может также трактоваться в буквальном смысле ввиду сложившихся обстоятельств. Второй случай игры слов наблюдается в другой реплике, где происходит одновременная реализация двух значений слова “spirits” – «привидения» и «спиртные напитки», поскольку уже умерший дед мистера Эверглота держит в руках бокал для спиртных напитков.

Рассмотрим данный диалог в дублированном переводе:

– Конечно, нет! Если бы мой дед Эверлот это увидел, он бы перевернулся в гробу!

– Финис! Где ты хранишь выпивку? [47]

Отметим, что при передаче первого случая игры слов был подобран фразеологизм «перевернуться в гробу», являющийся полным эквивалентом англоязычной идиомы “to turn in one’s grave”, который имеет то же самое значение. Следовательно, русскоязычный зритель услышит перевод, содержащий игру слов и не противоречащий происходящему на экране. Что касается второй реплики, то мы видим, что в переводе сохранилось только одно из заложенных в оригинале значений.

По структуре вариант, предложенный многоголосым закадровым переводом, практически не отличается от оригинала:

– Разумеется, нет! Если бы мой дед такое увидел, он бы в гробу перевернулся [49].

– Финис! Где ты держишь спиртное?

Кроме того, данный перевод совпадает с профессиональным дубляжом, за исключением передачи некоторых лексических единиц другими вариантными соответствиями. С точки зрения передачи игры слов здесь наблюдается ситуация, аналогичная первому переводу, поэтому мы можем говорить об адекватной передаче игры слов в первой реплике и ее утрате во второй.

Проанализируем перевод с использованием субтитров:

– Точно нет. Если б мой дед Эверглот видел бы это, он бы перевернулся в могиле.

– Финис. Где вы храните спиртное? [48]

В отличие от переводов, предложенных при озвучивании, здесь мы сталкиваемся с дословной передачей идиомы “to turn in one’s grave”, что является нарушением узуальных норм русского языка. По этой причине мы считаем, что такой перевод не будет восприниматься зрителем как текст на родном языке. Таким образом, он не может считаться адекватным.

Как мы видим, во всех вариантах при передаче игры слов в реплике деда мистера Эверглота было сохранено только одно из значений слова “spirits”. Следовательно, в данном случае переводчикам не удалось сохранить каламбур и достичь адекватного перевода.

Следующий каламбур основан на одновременном использовании прямого и переносного значений выражения. Житель мира мертвых, который выглядит как скелет, оказавшись в мире живых, пытается привлечь внимание женщины следующей репликой:

(15) “Hey, hold on there. I love a woman with meat on her bones!” [50]

Использование фразы “woman with meat on her bones” в буквальном смысле объясняется внешним видом и состоянием автора реплики. Ее переносное значение подразумевает то, что ему нравятся, не только живые, но и полные женщины.

Проанализируем дублированный перевод:

– Эй, погоди! Люблю леди с мясом на косточках! [47]

Как мы видим, при переводе реализовалось только буквальное значение фразы, следовательно, была утрачена оригинальная игра слов. На основании этого, можно прийти к выводу, что данный случай относится к буквальному переводу с потерей игры слов.

Перейдем к многоголосому закадровому переводу:

– Постой, детка! Обожаю, когда на женщине есть мясо на костях! [49]

Что касается передачи игры слов, то здесь ситуация повторяет рассмотренную выше – русскоязычный зритель сталкивается только с буквальным значением оригинальной фразы. Однако в данном случае грамматическая структура предложения не соответствует нормам русского языка.

В субтитрах реплика персонажа выглядит следующим образом:

– Эй, стоять. Мне нравятся женщины с жирком на костях [48].

Как мы видим, здесь переводчик прибегнул к приему компенсации, заменив слово “meat” на «жирок», что служит намеком на то, что автору реплики нравятся полные женщины. Кроме того, его слова могут пониматься в буквальном смысле, если учитывать визуальную составляющую рассматриваемой ситуации. Таким образом, в данном случае переводчику удалось сохранить ситуацию с игрой слов и предложить зрителям адекватный перевод.

Проанализировав данный мультфильм и его три перевода на русский язык, мы пришли к выводу о том, что в нем содержится множество случаев игры слов, которые основываются на обыгрывании темы смерти и противопоставления мира живых и мертвых. Большинство каламбуров строилось на многозначности англоязычных слов и фразеологизмов. Отметим, что зачастую при этом важную роль играла визуальная составляющая сцен, содержащих случаи игры слов, что было необходимо учитывать при переводе.

На основании рассмотренных вариантов мы можем прийти к выводу, что основными переводческими решениями являются прием компенсации и

создание нового образа. Отметим, что в некоторых случаях дословный перевод не мешал передаче англоязычных каламбуров на русский язык.

Мультфильм «Труп невесты» представляет огромный практический интерес при изучении игры слов и способов ее передачи на русский язык. Проанализировав три вида перевода, мы выяснили, что наиболее удачным с точки зрения передачи игры слов является перевод с использованием субтитров – 11 из 15 случаев было успешно передано на русский язык. Что касается профессионального дубляжа и многоголосого закадрового озвучивания, то в них удалось сохранить 9 из 15 случаев игры слов. Таким образом, в большинстве случаев русскоязычный зритель мог обнаружить игру слов при просмотре мультфильма, что говорит о хорошем уровне переводов. Тем не менее, некоторые каламбуры были либо утрачены, либо переданы с искажением заложенного в оригинале смысла. Это свидетельствует о том, что проблема передачи игры слов не теряет своей актуальности в рамках теории и практики перевода и требует дальнейших исследований.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное нами исследование подтверждает тот факт, что в современной лингвистике игра слов является одной из самых сложных и спорных переводческих проблем.

Проанализировав различные точки зрения относительно соотношения таких лингвистических явлений как «игра слов» и «каламбур», мы пришли к выводу, что они являются синонимичными понятиями, суть которых заключается в достижении комического эффекта благодаря реализации в рамках одного контекста нескольких значений одного и того же слова или сходных с ним по звучанию слов. Также мы рассмотрели ряд структурных особенностей игры слов, дали характеристику ее основным функциям и видам.

Кроме того, в данной работе были рассмотрены основные виды перевода художественных фильмов и мультфильмов (профессиональное дублирование, закадровое озвучивание и субтитрирование), каждый из которых имеет свои особенности, преимущества и недостатки. Это направление перевода занимает особое место в современном переводоведении не только с теоретической, но и практической точки зрения.

Мы проанализировали различные переводы случаев игры слов в мультфильме «Труп невесты» с точки зрения их соответствия нормам переводческой эквивалентности и адекватности и пришли к выводу о том, что при передаче игры слов доминирующим фактором является соответствие нормам адекватности, которые допускают нарушение словесной близости текстов оригинала и перевода. Важно отметить, что очень часто в процессе работы переводчику необходимо применять творческий подход для того, чтобы достичь соответствия нормам адекватности при передаче текста, в котором содержится игра слов.

Анализ различных вариантов передачи игры слов с английского языка на русский при переводе мультфильма «Труп невесты» также показал, что переводчикам не всегда удается найти удачное решение и добиться того, чтобы

переведенный фрагмент текста, содержащего в оригинале игру слов, оказывал на получателя тот же коммуникативный эффект, что и оригинал. Это является подтверждением того, что вопросы передачи игры слов остаются актуальными в переводе и требуют более детального изучения.

Таким образом, мы можем заключить, что цель нашего исследования была достигнута, и поставленные задачи были успешно выполнены.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Алексеева И. С. Введение в переводоведение: Учеб. пособие для студ. филол. и лингв фак. высш. учеб. заведений / И. С. Алексеева – СПб. : Филологический факультет СПбГУ; М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 352 с.
2. Бархударов Л. С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода / Л. С. Бархударов. – М.: «Международ. отношения», 1975 г. – 240 с.
3. Ваард де Я., На новых языках заговорят: функциональная эквивалентность в библейских переводах / Ю. Найда, Я. де Ваард. – Санкт-Петербург: РБО, 1998. 270 с.
4. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В. С. Виноградов. – М. : Издательство ИОСО РАО, 2001. – 224 с.
5. Влахов С. И. Непереводимое в переводе: монография / С. И. Влахов, С. П. Флорин. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Высш. шк., 1980. – 342 с.
6. Галь Н. И. Слово живое и мертвое. Из опыта переводчика и редактора / Н. И. Галь. – М. : Сов. Писатель, 1981. – 241с.
7. Гарбовский Н. К. Теория перевода: Учебник / Н. К. Гарбовский. – М. : Изд-во Моск. ун-та, 2004. – 544 с.
8. Горшкова В. Е. Особенности перевода фильмов с субтитрами / В. Е. Горшкова // Вестник Сибирского аэрокосмического университета им. академика М. Ф. Решетнева. 2006. № 3. С. 141-144
9. Диссертация на тему «Каламбур как лингвостилистический прием в английском языке и пути его воссоздания в переводе» автореферат по специальности ВАК 10.02.04, 10.02.20. – Германские языки [Электронный ресурс] // disserCat – электронная библиотека диссертаций. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/kalambur-kak-lingvostilisticheskii-priem-v-angliiskom-yazyke-i-puti-ego-vozzozdaniya-v-perev>
10. Диссертация на тему «Перевод кино/видео материалов: лингвокультурологические и дидактические аспекты» автореферат по



специальности ВАК 10.02.20 – Сравнительно-историческое, типологическое и сопоставительное языкознание [Электронный ресурс] // disserCat – электронная библиотека диссертаций. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/perevod-kinovideo-materialov-lingvokulturologicheskie-i-didakticheskie-aspekty>

11. Егорова Т. В. Словарь иностранных слов современного русского языка / Т. В. Егорова. – М. : «Аделант», 2014. – 800 с.

12. Ерошин А. П. Эквивалентность и адекватность при переводе словесной игры в аудиомедиальных текстах : дис. ...к. ф. н. / А. П. Ерошин. – М., 2015. – 197 с.

13. Земская Е. А. Языковая игра / Е. А. Земская, М. А. Китайгородская, Н. Н. Розанова // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М. : Наука, 1983. – Глава IV

14. Иванов С. С. Игра слов и способы ее создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов / С. С. Иванов // Вестник Нижегородского ун-та им Н. И. Лобачевского. 2009. № 6 (2). С. 227-237

15. Игра слов – это... Что такое Игра слов? [Электронный ресурс] // Фразеологический словарь русского литературного языка. – Режим доступа: <http://phraseology.academic.ru/4808>

16. Казакова Т. А. Стратегии решения задач в художественном переводе. Перевод и интерпретация текста / Т. А. Казакова. – Тверь : Изд-во ТГУ, 1998. – 269 с.

17. КАЛАМБУР Словарь Ушакова [Электронный ресурс] // Словарь Ушакова. – Режим доступа: <http://ushakovdictionary.ru/word.php?wordid=22508>

18. Колосова П. А. Способы перевода игры слов в художественном тексте / П. А. Колосова // Вестник ТвГУ. Серия: Филология. 2014. № 2. С. 249-255.

19. Комиссаров В. Н. Современное переводоведение: курс лекций / В. Н. Комиссаров. – М. : ЭТС, 1999. – 192 с.

20. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. / В. Н. Комиссаров. – М. : Высш. Школа, 1990. – 253 с.
21. Кузьмичев С. А. Перевод кинофильмов как отдельный вид перевода / С. А. Кузьмичев // Вестник Московского государственного лингвистического университета. 2012. № 642. С. 140-149
22. Кухаренко В. А. Практикум по стилистике английского языка. Seminars in Stylistics : учеб. пособие / В. А. Кухаренко. – М. Флинта : Наука, 2009. – 199 с.
23. Лопатин В. В. Толковый словарь современного русского языка / В. В. Лопатин, Л. Е. Лопатина. – М. : Эксмо, 2011. – 928 с.
24. Миньяр-Белоручев Р.К. Как стать переводчиком? М. : Готика, 1999. 176 с. [Электронный ресурс] // Журнал «Самиздат». – Режим доступа: [http://samlib.ru/w/wagarow\\_a\\_s/to-become-transl.shtml](http://samlib.ru/w/wagarow_a_s/to-become-transl.shtml)
25. Нелюбин Л.Л. Толковый переводоведческий словарь / Л. Л. Нелюбин. – 3-е изд., перераб. — М.: Флинта: Наука, 2003. — 320 с.
26. Нуриев В. А. Адекватность перевода как лингвистическая проблема / В. А. Нуриев // Вестник ВГУ. 2003. № 1. С. 80-87
27. Райс К. Классификация текстов и методы перевода [Электронный ресурс] // Philology.ru – Русский филологический портал. – Режим доступа: <http://www.philology.ru/linguistics1/reiss-78.htm>
28. Розенталь Д. Э. Современный русский язык / Д. Э. Розенталь, И. Б. Голуб, М. А. Теленкова. – М. : Айрис-пресс, 2003. – 198 с.
29. Санников В. З. Каламбур как семантический феномен / В. З. Санников // Вопросы языкознания. – 1995. – № 3. – С. 56.
30. Сдобников В. В. Теория перевода : [учебник для студентов лингвистических вузов и факультетов иностранных языков] / В.В. Сдобников, О. В. Петрова. – М. : АСТ: Восток-Запад, 2007. – 448 с.

31. Скребнев Ю. М. Основы стилистики английского языка : Учебник для ин-тов и фак. иностр. яз / Ю. М. Скребнев. - 2-е изд., испр. – Москва : Астрель, 2003. – 222 с. (на англ. яз.)
32. Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М. Н. Кожинной; члены редколлегии: Е. А. Баженова, М. П. Котюрова, А. П. Сквородников. – 2-е изд., стереотип. – М. : Флинта: Наука, 2011. – 696 с.
33. Федоров А. В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы) : учеб. Пособие / А. В. Федоров. – 4-е изд., перераб. И доп. – М. : Высш. Шк., 1983. – 303 с.
34. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. – 2010. – № 4. – С. 272–277.
35. Цикушева И. В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования / В. И. Цикушева // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2010. № 90. С. 169-171
36. Швейцер А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты / А. Д. Швейцер. – М.: Наука, 1988. – 215 с.
37. Энциклопедический словарь-справочник лингвистических терминов и понятий. Русский язык : в 2 т. / А. Н. Тихонов, Р. И. Хашимов, Г. С. Журавлева и др. ; под общ. ред. А. Н. Тихонова, Р. И. Хишимова. – Т. 1. – 2-е изд., стер. – М. : ФЛИНТА, 2014. – 840 с.
38. (Multi) Media Translation: Concepts, Practices, and Research [Электронный ресурс] // Google книги. – Режим доступа: [https://books.google.ru/books/about/Multi\\_Media\\_Translation.html?id=3rJwhoBsRJ4C&redir\\_esc=y](https://books.google.ru/books/about/Multi_Media_Translation.html?id=3rJwhoBsRJ4C&redir_esc=y)
39. Corpse Bride (2005) [Электронный ресурс] // IMDb – Movies, TV and Celebrities – IMDb. – Режим доступа: <http://www.imdb.com/title/tt0121164/>
40. Macmillan Dictionary [Электронный ресурс] // Macmillan Dictionary | Free English Dictionary and Thesaurus Online. – Режим доступа: <http://www.macmillandictionary.com/>

41. Merriam-Webster [Электронный ресурс] // Dictionary and Thesaurus | Merriam-Webster. – Режим доступа: <http://www.merriam-webster.com/dictionary>

42. Oxford Dictionaries [Электронный ресурс] // Oxford Dictionaries – Словари, тезаурус и грамматика. – Режим доступа: <http://www.oxforddictionaries.com/ru>

43. Pun | Word Play | Britannica [Электронный ресурс] // Encyclopædia Britannica. – Режим доступа: <http://global.britannica.com/art/pun>

44. Pun Meaning in the Cambridge English Dictionary [Электронный ресурс] // Cambridge Free English Dictionary and Thesaurus. – Режим доступа: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pun>

45. Translating Jokes for Dubbed Television Comedy | Patrick Zabalbeascoa [Электронный ресурс] // Academia.edu – Share research. – Режим доступа: <http://www.academia.edu/3331256/TranslatingJokesforDubbedTelevisionComedy>

46. Wordplay Meaning in the Cambridge English Dictionary [Электронный ресурс] // Cambridge Free English Dictionary and Thesaurus. – Режим доступа: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/wordplay>

## **СПИСОК ИСТОЧНИКОВ-ПРИМЕРОВ**

47. Труп Невесты – смотреть онлайн бесплатно в хорошем качестве [Электронный ресурс] // ГидОнлайн – Твой гид в мире кино! – Режим доступа: <http://gidonline.club/2011/10/trup-nevesty/>

48. Субтитры Труп Невесты (2005) скачать субтитры [Электронный ресурс] // Фильмы Киноафиша Новинки кино Рецензии Обои Субтитры Актеры Актрисы. – Режим доступа: [http://www.kinofilms.ua/movie/1535\\_Corpse\\_Bride/titres/](http://www.kinofilms.ua/movie/1535_Corpse_Bride/titres/)

49. Corpse Bride / Труп Невесты [Электронный ресурс] // Переулок Переводмана. – Режим доступа: <http://perevodman.com/dvo/tycoon/1273/>

50. Corpse Bride YIFY subtitles [Электронный ресурс] // YIFY Subtitles – subtitles for YIFY movies. – Режим доступа: <http://www.yifysubtitles.com/movie-imdb/tt0121164>