

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АМУРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «АмГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОЛОГИИ И МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Закорко Маргарита Дмитриевна

ОСОБЕННОСТИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В КИНОДИАЛОГАХ И СПОСОБЫ ЕЁ
ПЕРЕДАЧИ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ

Направление подготовки
45.03.02 «Лингвистика»

Профиль
«Перевод и переводоведение»

Бакалаврская работа

Комсомольск-на-Амуре, 2018

Работа выполнена на кафедре первого иностранного языка и переводоведения федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет»

Научный руководитель: Тарасенко В.В., канд. фил. наук,
доцент кафедры первого
иностранного языка и
переводоведения

Защита бакалаврской работы состоится: «27» июня 2018 г. в 8 ч. 30 мин.,
в аудитории «403» на заседании ГЭК направления подготовки 45.03.02
«Лингвистика» профиль «Перевод и переводоведение» факультета филологии и
межкультурной коммуникации

К защите допускаю:

Научный руководитель _____ В.В. Тарасенко

И.о. заведующего кафедрой первого иностранного
языка и переводоведения _____ Ю.В. Краснопёрова

Декан ФФиМК _____ К.В. Боровикова

Оглавление

Введение.....	Ошибка! Закладка не определена.
Глава 1. Теоретические аспекты изучения языковой игры и её особенностей на различных языковых уровнях	
1.1. Понятие «комическое»	Ошибка! Закладка не определена.
1.2. Языковая игра.....	Ошибка! Закладка не определена.
1.3. Уровни языковой игры	Ошибка! Закладка не определена.
Глава 2. Языковая игра на различных языковых уровнях и особенности её передачи в кинодиалогах.....	Ошибка! Закладка не определена.
2.1. Специфика перевода кинотекстов.....	Ошибка! Закладка не определена.
2.2. Способы передачи языковой игры с английского языка на русский	Ошибка! Закладка не определена.
Заклучение	Ошибка! Закладка не определена.
Библиографический список	Ошибка! Закладка не определена.

Введение

В русле новой парадигмы гуманитарного знания, ориентированной на интеграцию достижений различных наук и на разработку комплексного подхода к проблематике комического, особое значение приобретают исследования в области переводоведения. Перевод – взаимная связующая нить, объединяющая целые народы и нации, но одной из вечных загадок теории перевода всегда был и будет вопрос о принципиальной возможности перевода, вопрос о переводимости.

Одной из проблемных сфер является перевод текстов с комическими оборотами и их адекватная передача в тексте перевода. Комическое всегда было важнейшим предметом различных исследований. Помимо форм и средств комического, нужно принимать во внимание и стиль автора, ведь у каждого есть индивидуальные приёмы и способы выражения комического, каждый по-своему играет с различными языковыми уровнями, из-за чего его язык становится уникальным и непревзойденным.

Большой вклад в исследование особенностей перевода языковой игры внесли как зарубежные, так и российские авторы. Особенно следует выделить И.В. Арнольд, М.А. Кулинич, В.Я. Проппа, Я.И. Рецкера, В.Е. Горшкову.

Актуальность темы обусловлена тем, что кинофильмы, а в особенности, фильмы и сериалы комедийного жанра, пользуются большой популярностью. По своему количеству иностранные, в частности, американские комедии, превалируют над отечественными. Таким образом, необходимость в качественном переводе языковой игры, которая является неотъемлемой частью кинокомедии, становится очевидной. Данной проблеме посвящены работы многих авторов, однако некоторые аспекты перевода данного лингвистического феномена малоизучены и носят дискуссионный характер.

Объектом исследования является языковая игра.

Предмет данного исследования – способы передачи языковой игры на разных уровнях.

Целью является выявление особенностей передачи языковой игры на различных уровнях с английского языка на русский.

В соответствии с поставленной целью, в данной выпускной квалификационной работе решаются следующие **задачи**:

- определить содержание понятий «комическое», «языковая игра» и др.;
- рассмотреть существующие уровни языковой игры;
- выявить специфику перевода кинотекстов;
- проанализировать особенности передачи языковой игры на различных уровнях на материале американских комедийных телесериала «Как я встретил вашу маму»;
- сделать выводы на основе полученных исследований.

Материалом исследования послужили оригинальные и переведённые на русский язык диалогические контексты американского комедийного телесериала «Как я встретил вашу маму». В общей сложности было отсмотрено более 22-х часов сериала (3 сезона по 20 серий).

Методологическую основу исследования составили работы отечественных и зарубежных авторов (В.Н. Комиссаров, Г.Г. Слышкин, М.А. Ефремова, К. Райс, М.А. Самкова, А.Н. Зарецкая, Е.А. Колодина, Н.Б. Мечковская, В. Е. Горшкова, М.С. Снеткова, В.Н. Ждан, Н.М. Нестерова, Е.А. Земская, М. Хеннингер, Н.М. Любимов).

В работе использовались следующие **методы**: общенаучные (сравнение, обобщение, синтез, анализ, количественная обработка данных) и специальные лингвистические (переводческий анализ).

Апробация результатов исследования. Работа прошла апробацию на студенческой научно-практической конференции в рамках «Дней науки», секция «Проблемы лингвистики» (27.04.2018г.). По итогам выступления доклад

по теме исследования занял 2 место. По материалам исследования опубликована научная статья: «Особенности языковой игры в кинодиалогах и способы её передачи с английского языка на русский» в «Вестнике научного сообщества студентов, аспирантов и молодых ученых» (электронный формат).

Практическая значимость исследования заключается в возможности применения его результатов в практической работе кинопереводчиков и использования положений и выводов в курсе лекций по подготовке к практическим занятиям по таким дисциплинам, как «Стилистика английского языка» и «Теория и практика перевода».

Объём и структура работы. Бакалаврская работа общим объёмом 45 страниц печатного текста состоит из введения, двух глав, заключения и библиографического списка.

Во введении обосновывается выбор темы исследования, её актуальность, определяются цель, задачи, объект и предмет исследования.

В первой главе – «Теоретические аспекты изучения языковой игры и её особенностей на различных языковых уровнях» – даются определения понятий «комического» и «языковой игры», как одного из способов создания комического эффекта, рассматривается специфика языковой игры, её функции и языковые уровни, на которых она может быть реализована.

Во второй главе – «Языковая игра на различных языковых уровнях и особенности её передачи в кинодиалогах» – рассматривается специфика перевода кинотекстов, определяются и анализируются способы передачи языковой игры на разных уровнях языка на материале американского комедийного сериала «Как я встретил Вашу маму».

В заключении обобщаются результаты проведённого исследования.

Глава 1. Теоретические аспекты изучения языковой игры и её особенностей на различных языковых уровнях

1.1. Понятие «комическое»

Комическое происходит и существует на протяжении многих столетий. Сменяются эпохи, культуры, целые социальные группы. Необходимость в смехе не исчезает. Теория комического объединяет многообразие сфер наук и акцентирует внимание на различных уровнях смешного - от языковой игры до масштабных философских рассуждений. Природа смешного представляет собой сложный объект для исследований, поскольку ряд вопросов остаётся без ответов: не все проявления смешного укладываются в определения, не всегда они легко отделяются от массы разнородных явлений.

Фундаментом смешного всегда является какое-либо противоречие. Однако не всякое противоречие комично и не каждое безобидное отхождение от нормы вызывает смех. Аналогично в литературе, средства создания комического эффекта, такие как гиперболы, литоты, оксюмороны, каламбуры могут быть применены для передачи атмосферы грусти и трагичности ситуации, а эти чувства далеки от смешного.

Вопрос о природе смеха всё ещё остаётся открытым. А.А. Сычёв в своей работе «Природа смеха или Философия комического» утверждает: «Серьезность и холодная рассудочность, не откорректированные смехом, показывают только часть истины» [26, с.29]. Комическое открывает другую, но от этого не менее важную сторону истины, — изнаночную, которой иногда пренебрегают, или же оно, по крайней мере, предупреждает, что те или иные претензии на истинность являются ложными». Из этого можно сделать вывод, что серьезность и смех взаимосвязаны, они дополняют друг друга, представляя

собой полноценное знание о мире. Вполне существует возможность писать и говорить о смехе серьёзно, а серьёзность, в свою очередь, можно проверить и откорректировать, рассмеявшись над ним, подставив под сомнение.

Понятие комического являлось объектом исследований с самой древности. Проблема смеха, являющаяся наиболее распространенным и понятным человеческим феноменом, волновала таких античных философов как Демокрит, Аристофан, Платон, Аристотель и другие.

Идеи Аристофана были наиболее близки к идеям Демокрита. Аристофан был известным комедиографом и, соответственно, главной его целью было вызвать смех у зрителей. Чаще всего в его произведениях затрагивалась тема правды и справедливости, нередко Аристофан высмеивал взяточников, политиков, их “пустые” обещания и лесть. Основными требованиями к объекту смеха являются:

- Конкретное выражение социального зла, а не абстрактный нравственный порок.
- Отказ от смеха над слабыми (те, кто занимают ведущие позиции в общественном мнении, те, кто не в силах противостоять более сильным).

В понимании же Аристотеля смех является «некой ошибкой и безобразием, но безболезненным и никому не приносящим страдания». Он разграничивает понятия смеха и насмешки, относя смех к явлению положительному, служащему для развлечения и отдыха, а насмешку относит к явлению вульгарному и содержащему элемент зла. Рассматривая смех “добрый, лучезарный” он вывел формулу, что человек – единственное существо, способное смеяться.

Согласно Советскому Энциклопедическому словарю (СЭС) под редакцией А.М. Прохорова комическое – «категория смешного, означающая смешное» [25]. Согласно определению А.А. Сычёва, комическое - философская категория, обозначающая культурно оформленное, социально и эстетически значимое смешное [26, с.66]. Именно это определение мы будем считать

ключевым в рамках данной работы.

Комическое – определенная эстетическая ценность явления для человека и человечества. Поскольку юмор свойственен человеку, то немало литературных произведений содержат в себе комические эпизоды. Комическое вызывает своего рода светлый смех, который отрицает одни человеческие качества и утверждает другие. «Комическое – нечто живое, к нему нужно относиться с уважением», как утверждает Анри Бергсон в своём труде «Смех».

По словам Ю. Борева в его произведении «Комическое или о том, как смех казнит несовершенство мира, очищает и обновляет человека и утверждает радость бытия»: «Комическое – смешно, но не все смешное комично. Комическое — прекрасная сестра смешного. Смех – всегда реакция личная и не всегда общественная. Комическое имеет эстетическую природу и социальный характер, а смешное - это явление психофизиологического порядка» [4, с.10].

Область смешного гораздо шире, чем область комического, хотя в большинстве случаев они совпадают. Некоторые явления, например, крайне резкая сатира, или намёк, или грубая острота, могут соответствовать структуре комического, но смеховой реакции как таковой не вызывать, а иногда вызывать и негативные эмоции. То, что кажется смешным одному, другой может воспринять как нечто само собой разумеющееся или вовсе отвратительное, так, например, чёрный юмор вызывает смех далеко не у всех, часто реакцией на него является отвращение. На реакцию восприятия комического влияют возраст, пол, культура, национальность и т.д. Человеку из другой страны может быть сложно воспринять шутку вследствие языковых различий или же недостатка экстралингвистических знаний о данной стране.

1.2. Языковая игра

По мнению Дэвида Кристала [34], каждый день человек сталкивается с языковой игрой, кто-то в ней сильнее, кто-то слабее. Любой аспект

лингвистической структуры может быть предметом языковой игры. Можно преобразовать и видоизменять фонетику, орфографию, грамматику, лексику, модели письменного и устного дискурса или комбинировать всё вышеперечисленное. Игра с согласными на уровне фонетики – один из сотни возможных способов отхождения от норм произношения с целью достижения комического эффекта. В рамках грамматики – тысячи возможных способов. В рамках лексики – десятки тысяч и т.д. Конечно, только некоторые из этих вариаций проявляются с завидной частотой. Например, можно изменять написание отдельных слов для достижения определенного эффекта. Например, в комедии зачастую использую «говорящие имена», которые либо характеризуют персонажа, либо выражают отношение создателя к конкретному герою. Но также конечно нарушения орфографии присутствуют в обычных текстах, речи. Однако подобные орфографические шутки работают только в том случае, если человек знаком с нормами правописания. Прежде, чем нарушать какие-либо правила, человек прежде всего должен знать их, и только потом он может нарушать их или видоизменять для достижения конкретного эффекта. Если со звуками происходят какие-либо изменения, грамматика и лексика должны оставаться стабильными. Если дело касается грамматики или лексики, то фонетика должна оставаться неизменной. Подобные ограничения важны, т.к. без них языковая шутка может опуститься до уровня несуразницы и непонятности и весь эффект будет потерян.

Языковая игра – определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на сознательном нарушении системных отношений языка, т.е. на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект [9]

Стоит упомянуть, что языковой игре присущи своеобразные функции в языке:

1. Разрушающая или дискредитирующая.

Большинство шуток призвано осуществлять себя с помощью высмеивания некого объекта посредством акцентирования на его несоответствии заданной парадигме. Комический эффект достигает своего пика своего воплощения в рамках данной функции. Различные явления, люди, животные, человеческие пороки, политика – всё, что угодно может служить в роли объекта шутки. Суть такого феномена как шутка над самим собой объясняется данной функцией, поскольку, каким бы ни был уровень дискредитации, некое снижение объекта шутки фигурирует почти всегда.

2. Игровая. Языковая шутка являет собой процесс игры со словами и представляет ценность как результат данной игры.
3. Языкотворческая. Известно, что многие удачные языковые игры фиксируются в языке, порой на протяжении времени утрачивая под собой ту игровую основу, на которой были построены (к примеру, в мертвых метафорах). Очевидно, что языковая игра обогащает языковую систему и служит для развития языка.
4. Самоутверждающая. Создавая языковые шутки люди стремятся не к высмеиванию, а к подтверждению собственного языкового превосходства и возможности подтвердить и продемонстрировать свой развитый интеллект.
5. Маскировочная. Во избежание цензуры, темы, которые не могут быть упомянуты всерьёз или акцентирование внимание на которых является чем-то неприличным, можно затронуть в шутке и подискутировать. Это истина, скрывающаяся под юмором.

В рамках осуществления маскировочной функции В.З. Санниковым выделяется серия подтипов объектов языковой игры, на которые накладывается своеобразная цензура:

- нечто непристойное, все чаще обернутое в оболочку анекдота. Нередко эта функция присутствует в современных афоризмах, целью которых

является уход от назидательного тона, свойственного классическим произведениям;

- маскировка тривиального – старая информация передается по-новому;
- изложение абсурдного, которое реально при наличии т.н. «санкции языка», понимаемой В.З. Санниковым как существование сходных слов и возможности их обыграть [22, с.47];
- сокрытие и смягчение грубости, особо ярко демонстрируемое на приёме построения иронии, в ходе которого желаемое изображается через противоположные по смыслу вещи.

Языковая игра – явление не настолько простое, как может показаться на первый взгляд. Не зная правил и норм языка, невозможно их исказить таким образом, чтобы это вызывало необходимый, в данном случае, комический эффект. Также не следует забывать, что любая языковая игра выполняет какую-либо из вышеперечисленных функций, и интерпретировать ту или иную шутку следует исходя из функции, которую она выполняет.

Далее мы рассмотрим уровни языка, на которых может быть реализована языковая игра.

1.3. Уровни языковой игры

Следует отметить, что языковая игра может проводиться на разных уровнях языка, а именно: фонетическом, морфологическом и лексико-стилистическом. Рассмотрим языковую игру на представленных уровнях более подробно.

- **Фонетический уровень**

В рамках фонетики, например, возможны различные “игры” с гласными, согласными, построением слогов, превращением слогов в полноценные слова, тембром голоса, громкостью, ритмом – в общем, тоном голоса. Вот пример

языковой игры с согласными, а именно потеря одной из них, которая ведёт к созданию необычной ситуации:

Every evening he took a short troll around the garden.

Данное предложение может быть переведено следующим образом: «Каждый вечер он брал с собой маленького тролля в сад». Изначально же предложение строилось, как *Every evening he took a short stroll around the garden*. И переводилась эта конструкция – «Каждый вечер он совершал небольшую прогулку по саду».

Согласно же В.З. Санникову, что касается фонетики и фонологии то одними из способов создания комического эффекта являются:

1. Намеренные нарушения орфоэпических норм

Например: «*рупь*» вместо «*рубль*»; *Who's dat?* – упрощённый просторечный вопрос «*Кто здесь?*»;

2. Интонация и отражающая её пунктуация (в фильмах очень часто улыбку вызывает высказывание, сделанное с использованием определённого тона голоса)

3. Звукоподражание (или оноματοпея)

Например:

- *Doctor, Doctor, I've just swallowed a sheep!*

- *How do you feel?*

- *Very baaaaaad.*

В данном случае пациент, жалующийся на то, что проглотил овечку, подражает её бляению, говоря о состоянии своего здоровья.

- Морфологический уровень

Грамматика, а в особенности, морфология обладает более широкими возможностями для создания комического эффекта.

На морфологическом уровне выделяют следующие средства создания комического эффекта:

1. Обыгрывание неразложимости словоформы

Например: *Говорили ей, - не ходи в зону!*

*а она
вздрагивает ноздрями,
празднично хорошея,
Жертво-ли-приношенье?
Или она нас дразнит?*

(А. Вознесенский, Оза)

2. Расчленение словоформы, сопровождаемое попыткой шуточного осмысление её частей, получившихся в результате этого расчленения.

Например: *Прибыв с визитом, Карамзин назваля Карамзиным, историографом. Слуга записал: «Карамзин, граф истории».*

3. Употребление формы сравнительной и превосходной степени или кратких форм слов, у которых они отсутствуют.

Например: *сам – самое; железный – железен, железнее*

4. Образование сравнительной или превосходной степени наречий и прилагательных, указывающих на высокую степень признака.

Например: *Хорошо вам со мной? – Превосхитительно* (А. Аверченко, Дети, IV).

5. Обыгрывание отсутствия того или иного члена парадигмы

Например:

- *Итак, вы опять отсрочили свой приезд, любезнейший Анненков. Боюсь я только как бы Вы, все отсрачивая да отсрачивая (экое странное слово) – совсем к нам не пожаловали* (И. Тургенев – И.В. Анненкову).
- *Хватит отсрачивать, пора подытаживать!* [15].

6. Обыгрывание морфологической омонимии

Данное явление обыгрывается чрезвычайно редко. В работе В.З. Санникова приводится всего один пример, демонстрирующий обыгрывание омонимии формы, указывающей на излишнюю степень признака и краткой формы

прилагательного:

Глядя на наши достижения, хочется воскликнуть: «Велик человеческий разум! Куриный был бы как раз...» [15].

7. Окказионализмы

Для создания комического эффекта довольно часто используются словообразовательные возможности языка. Результатом творческого словообразования является окказионализм.

Окказионализм – слово, образованное в какой-либо определённый временной момент, применительно к какому либо специальному случаю, как одна из разновидностей неологизмов [11].

Окказионализм может быть использован всего один раз в определенной речи, но может стать довольно распространённым и приобрести статус неологизма, нового слова.

Например: *Still, you know, another year older. Still single. You don't hear your Ted-o-logical clock ticking? – Тем не менее, ты стал на год старше. И ещё одинок. Не слышишь, как тикают твои тедологические часы?*

- Лексико-стилистический уровень

На данном уровне чаще всего обыгрываются омонимия и полисемия слов. И это неудивительно. В шутке присутствуют две части, два смысла. Вполне естественно, что слова, которые имеют два и более значений, являются отличным материалом для шутки.

1. Омонимия

Например: *брак (1. супружество; 2. недоброкачественность); right (1. право, направо 2. правильно, верно).*

2. Полисемия

Полисемия также является основой создания такого комического приема, как каламбур. Наличие нескольких значений у одной лексемы уже является потенциальной причиной путаницы, которая может возникнуть при

употреблении той или иной лексической единицы. Также часто происходит замена прямого значения на переносное или наоборот. Потеря образного семантического компонента ведет к буквализации вкладываемого метафорического смысла.

Один из примеров английской шутки, построенной на игре со значением слова:

– *What do you get if you cross a sheep with a kangaroo?*

– *A wooly jumper.*

3. Обыгрывание фразеологизмов

Также зачастую основой для создания комического эффекта служат фразеологизмы, которые так или иначе обыгрываются. Например, в структуру фразеологизма могут быть включены инородные компоненты: *Where there's a will, there's a relative.* – *Где завещание, там и родственничек.*

По факту структура изначальной поговорки «Where there is a will there is a way» (где хотенье, там и уменье) осталась неизменной, но были использованы иные лексические единицы.

Список представленных выше способов создания языковой игры не является полным – мы перечислили лишь самые распространённые приёмы для каждого из языковых уровней.

Выводы по главе 1

На основании рассмотренного теоретического материала, был сделан вывод, что в основе смешного всегда лежит какое-либо противоречие. Нами были рассмотрены понятия комического и языковой игры.

Комическое, согласно А.А. Сычёву, - философская категория, обозначающая культурно оформленное, социально и эстетически значимое смешное.

Языковая игра – это определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на сознательном нарушении системных отношений языка, т.е. на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект.

Помимо этого, нами были выделены следующие функции языковой игры:

1. Разрушающая (дискредитирующая) - высмеивания некоего объекта посредством акцентирования на его несоответствии заданной парадигме;
2. Игровая - являет собой процесс игры со словами и представляет ценность как результат данной игры;
3. Языкотворческая - языковая игра обогащает языковую систему и служит для развития языка;
4. Самоутверждающая - люди стремятся к подтверждению собственного языкового превосходства и возможности продемонстрировать уровень своего интеллекта;
5. Маскировочная - темы, которые не могут быть упомянуты всерьёз, можно затронуть в шутке.

Кроме того, были проанализированы различные уровни, на которых может производиться языковая игра, а именно фонетический, морфологически и лексико-стилистический уровни. В следующей главе будут рассмотрены

примеры реализации и приёмы передачи языковой игры на каждом из этих уровней. Помимо этого, мы рассмотрим особенности передачи языковой игры в кинодиалогах.

Глава 2. Языковая игра на различных языковых уровнях и особенности её передачи в кинодиалогах

2.1. Специфика перевода кинотекстов

Так как перевод телевизионных сериалов, как и полнометражных фильмов, отличается от перевода литературных источников и имеет свои особенности, а материалом нашей исследовательской работы послужил телесериал, мы считаем необходимым рассмотреть специфику перевода кинотекстов.

Большинство лингвистов выделяют несколько видов перевода:

- Письменный;
- Устный (последовательный и синхронный);
- Письменно-устный (перевод с листа, с подготовкой);
- Устно-письменный (письменный перевод на слух).

По мнению В.Н. Комиссарова [17], существует две основные классификации переводов:

- жанрово-стилистическая классификация, в которой выделяются художественный и специальный перевод;
- психолингвистическая классификация, в которой выделяются письменный и устный переводы, устный же в свою очередь, подразделяется на последовательный и синхронный.

Согласно приведённым выше классификациям перевод в кино невозможно отнести к какому-то определённом виду. Если исходить из психолингвистической классификации, то киноперевод не может рассматриваться как чисто устный, так как чаще всего он готовится заранее письменно на листах, составляется письменный скрипт текста. Если же возможности заранее озвучить фильм не предоставляется, переводчику приходится работать в режиме онлайн, переводя кинокартину в настоящем

времени с опорой на имеющийся письменный текст, что сближает его с категорией перевода с листа. Случаются и экстремальные условия перевода фильмов «на слух», что подчёркивает его схожесть с синхронным переводом. Следовательно, можно сделать вывод, что киноперевод обладает так называемой «гибридностью». Он обладает чертами синхронного, последовательного и устного переводов.

Главной задачей переводчика всегда являлась и будет являться передача целостности и точного содержания подлинного текста при помощи средств другого языка, при условии, что стилистические и экспрессивные особенности исходного текста останутся неизменными, либо будут сохранены. «Целостностью» перевода является единство формы и содержания на новой языковой основе, т.е. считать перевод целостным или адекватным можно лишь при условии, что он передаёт информацию равноценными средствами. Точным же переводом является перевод, передающий точную информацию, сообщаемую на разных языках. Перевод, помимо того, чтобы передавать то, что выражено подлинником, должен ещё и передавать то, каким образом это было выражено в нём.

Передача комического на разных языках представляет собой трудность, поскольку нужно учитывать и языковые характеристики исходного и переводящего языков, и психологические, и социальные. Порой трудно перевести шутку из-за незнания ситуации в стране или же незнания её истории. А порой недостаток информации может поставить в довольно неловкое положение или же вовсе оскорбить чувства говорящего. Для того чтобы передать юмор в кино, необходимо обладать достаточными знаниями и сноровкой, чтобы исходная передача смысла совпадала с переведённым.

Кино – это искусство, появившееся совсем недавно и сочетающее в себе аудио– и визуальные элементы. Для него так же характерен свой собственный язык. Кинодиалог представляет собой подготовленное сообщение, которое воспринимается виртуальным удаленным реципиентом.

В большинстве случаев транслируемость комического сосредоточена на тексте, так как это может быть игра слов, остроумное высказывание, шутка и тому подобное. Главная задача переводчика заключается в том, чтобы максимально точно передать ту коммуникативную ситуацию, которая была заложена в оригинале. Существует множество трудностей, возникающих при трансформации юмора, потому что остаются коренные различия между разными народами, несмотря на глобализационные процессы, которые стирают межкультурные рамки.

Переводчику при кинопереводе приходится брать во внимание взаимосвязь изображения и текста, не обделяя вниманием как вербальные, так и невербальные средства выражения. Многие лингвисты встречаются лицом к лицу с проблемой правильной выборки эквивалента, когда фразу на исходном языке сопровождает характерный жест, так как в разных странах одинаковые жесты могут нести разное значение. Нередко изображение и звуковая дорожка включают в себя большое число социальных и культурных номинаций, понятных зрителю оригинальной версии и незнакомых зрителями переведенного фильма. В этом случае переводчику приходится работать с этим и восстанавливать эту информацию лишь по частям, например, посредством перевода песен и надписей и при введении кратких пояснений в самом диалоге.

Можно выделить следующие отличия киноперевода от перевода литературного и художественного:

- перевод кинодиалога ограничен временными рамками звучания;
- восприятие информации реципиентом происходит мгновенно;
- киноперевод должен осуществляться параллельно с просмотром видео и при этом, переводчик должен подобрать такой вариант перевода, при котором фраза на языке перевода заканчивается и начинается одновременно с фразой на языке оригинала.

Комическая картина мира каждого народа является специфической, поэтому то, что является смешным для одной культуры, для другой таковым

может не показаться, а может оказаться и вовсе оскорблением и насмешкой над наследием страны. Для создания комического эффекта в кинотекстах могут быть использованы различные виды и приёмы комического. Для чёрных комедий, которые построены на основе цинизма, для сюжета нередко характерен сарказм и абсурд.

Рассмотрим основные особенности, которые следует учитывать при переводе кинотекста:

- Невозможность введения комментариев при переводе, поскольку сам текст всегда ограничен временными рамками звучания, его можно лишь дополнить краткими пояснениями;
- Сам кинодиалог должен содержать максимум информации и быть понятным для зрителя, т.к. при просмотре кинокартины зритель моментально воспринимает кинодиалог и соответствующе на него реагирует;
- Нужно уделять равноценное внимание вербальным и невербальным средствам выражения в кинодиалоге, поскольку он сопровождается видеорядом, обуславливающим выбор возможных вариантов перевода.

Как и при переводе текстов иного характера, при работе с кинодиалогами переводчик сталкивается с рядом трудностей. В частности, задача переводчика кинотекстов осложняется тем, что необходимо учитывать:

- Содержательные особенности юмора;
- Применять экстралингвистические знания во избежание конфузов, связанных с незнанием культуры другого государства, употреблением несоответствующего инварианта переводимого слова, оскорбляющего культурное наследие страны;
- Языковые формы, задействованные в создании комического эффекта.

Переводчикам приходится искать эквиваленты в принимаемой культуре, либо дополнять пояснениями, что не всегда возможно.

Киноперевод более свободен по сравнению с переводом художественного

произведения, а иногда его приравнивают к «вольному» переводу. Следует упомянуть, что существует 3 вида перевода фильмов: дублирование, перевод с субтитрами и закадровый перевод.

При использовании **дублирования** актёры как бы разговаривают и двигают губами на языке зрителя. Это происходит в результате того, что переводчик адаптирует оригинальный текст, чтобы добиться совпадения артикуляции и ритма произнесения реплик. **Переводом с субтитрами** называют письменный перевод устного текста, которые пишут в нижней части экрана в сокращенной форме, понятной для зрителей. **Закадровым переводом** называется приглушение звуковой дорожки на исходном языке и озвучивание на языке перевода, которое воспроизводится в одном неизменном темпе.

По мнению Е.Г.Ким, «комичность сериала построена на каламбурах и игре слов, зачастую очень тонкой и требующей от зрителя большой внимательности и знаний различных сфер» [14, с.258]. Очень часто в сериале или кино используются различные акценты, нестандартно произносятся те или иные звуки английского языка, используются огромные предложения, которые добавляют комедийности изображаемой ситуации. Из этого следует, что переводчик встречается с проблемой адекватной передачи юмора сериала при переводе на другой язык. Так, как и каламбуры и игра слов зачастую опираются на невербальные средства выражения, у переводчика часто возникает когнитивный диссонанс, связанный со сложностью передачи комедийного жанра.

Также стоит отметить, что существует множество вариантов классификаций переводческих трансформаций, разработанных такими исследователями как Л.С. Бархударов, Р.К. Миньяр-Белоручев, Я.И. Рецкер, А.Д. Швейцер, В.Н. Комисаров и др. Однако мы в нашем исследовании опираемся на классификацию Я.И. Рецкера [21], который выделяет два типа трансформации:

- грамматические (в виде замены частей речи или членов предложения);

- лексические (в виде конкретизации, генерализации, дифференциации значений, антонимическом переводе, компенсации, а также в смысловом развитии и целостном преобразовании).

Таким образом, переводчик может столкнуться с разными трудностями при переводе и передачи комического эффекта в кино, потому что при трансформациях он должен учитывать то, что помимо грамотного перевода, нужно сохранить комичность ситуации и сделать всё возможное, чтобы зритель смог понять и оценить иностранную шутку.

Исходя из этого, можно сделать вывод, что комический эффект играет важную роль и в культуре, кинематографе. Существует разнообразное смешение приемов и средств комического. В перечень языковых средств комического входят фонетические, лексические, и грамматические (морфологические и синтаксические) средства. Приемы комического создаются различно и формируются языковыми средствами. Важным условием приобретения лексическими единицами комической окраски является комическая среда, неожиданная связь слова в тексте с другими словами и выражениями. Значительную роль в искусстве комического играют остроты, отличающиеся экспрессивностью и вызывающие смех. В ходе работы удалось рассмотреть в общем некоторые из средств создания комического на различных языковых уровнях, а именно, на уровне фонетики, лексики, грамматики (морфологии и синтаксиса). Поскольку стиль кинодиалога является разговорным, то для него характерны такие приёмы комического, как сленг, создание окказионализмов, полисемия слов, лежащая в основу каламбура (на уровне лексики); антитеза, вызывающая парадокс, нарушение правильного использования категории падежа, риторические вопросы, заманивающие зрителя, и инверсия, выражающая экспрессивность реплики персонажа (на уровне грамматики); рифма, своеобразная интонация и намеренные орфоэпические нарушения (на уровне фонетики).

Далее мы более подробно рассмотрим приёмы, которые применяют и для

перевода языковой игры с английского языка на русский.

2.2. Способы передачи языковой игры с английского языка на русский

Передача языковой игры в переводе представляет некоторые трудности. В отличие от перевода обычного текста, при котором его содержанию необходимо придать новую форму, при переводе языковой игры перевыражению подвергается и сама форма исходного текста (фонетическая и/или графическая). Кроме того, переводчику нередко приходится менять содержание в угоду форме – на новое, если невозможно сохранить старое. Это необходимо, так как для полноценного перевода публицистического или художественного текста план выражения порой оказывается важнее плана содержания. Нетрудно понять, что добиться при этом верного на все сто процентов перевод, то есть, передать неизменным содержание, сохраняя при этом форму, удаётся сравнительно редко, так как между обыгрываемыми единицами исходного и переводческого языков должна существовать полная эквивалентность.

Однако даже при таком положении не всегда можно рассчитывать на удачный перевод: часто между эквивалентами существуют расхождения в сочетаемости, употребительности, стилистической или эмоциональной окраске, в вызываемых ассоциациях и т.д. Даже незначительного, на первый взгляд, отличия бывает достаточно, чтобы переводчику пришлось искать новые способы перевода языковой игры.

Таким образом, буквальный перевод (т.е. передача и формы, и содержания) при переводе языковой игры является скорее исключением, т.к. чаще всего здесь не обходится без потерь. Поэтому переводчик должен для себя

решить, чем он может пожертвовать – формой, отказываясь при этом от игры слов, или содержанием, заменив образ или полностью сосредоточиваясь на форме, игнорируя содержание.

Это решение зависит от ряда предпосылок, но в первую очередь от требований контекста. Только потом учитываются языковые возможности переводного языка по сравнению с исходным и лексические данные переводимых единиц.

В случае передачи языковой игры, переводчик должен прибегать к трансформационному переводу, который представляет собой преобразование внутренней формы слова или словосочетания или же ее полную замену для адекватной передачи содержания высказывания.

Процесс перевода включает в себя два этапа: анализ и толкование смысла и формы переводимого, после этого переводчик выбирает средства выражения в том языке, на который делается перевод. Приступая к переводу игры слов, переводчику следует определить семантическое ядро языковой игры иностранного языка и ее место в тексте. Опорой для создания каламбура в переводе могут быть: семантика обоих элементов ядра; семантика одного из элементов ядра; новая семантическая основа.

Алгоритм эквивалентного перевода состоит из нескольких этапов: выделение элементов ядра; создание каламбурного контекста; и адаптации полученного каламбура к тексту всего произведения.

Переводчику нужно стремиться к глубокому пониманию сущности приема языковой игры, правильно определять значимость компонентов, стараться по возможности сохранить форму языка оригинала и органично вписать в контекст всего произведения, чтобы сохранить ту же функциональную нагрузку, что и в оригинале. При соблюдении этих условий перевод игр слов можно считать адекватным.

Определившись со стратегией, переводчик должен выбрать соответствующий прием перевода каламбуров.

М.С. Чиж и И.И. Данилова в своей статье «Особенности перевода каламбура» предлагают три основных универсальных приема перевода языковой игры [31]:

1. Опускание – полное элиминирование языковой игры.

Оригинал	Кураж-Бамбей
- Okay, so what's the problem?	- Хорошо, так в чём проблема?
- I can't explain it.	- Я не могу тебе объяснить.
- Try.	- Попробуй!
- <i>It's... ineffable.</i>	- <i>Это... необъяснимо.</i>
- <i>I'm not effable?!</i>	- <i>Я невменяема, по-твоему?!</i>

При приёме опускания языковая игра опускается вовсе, передача текста на другой язык осуществляется путем простого перевода. Безусловно, изменения семантической основы каламбура исходного языка, передача его содержания в некаламбурной форме влекут за собой определенные потери. Однако в арсенале переводчика имеется надежное средство их возмещения – прием компенсации, один из способов достижения эквивалентности перевода на уровне всего текста.

2. Компенсация – замена непреданного элемента подлинника аналогичным или иным элементом, восполняющим потерю информации и способным оказать аналогичное (сходное) воздействие на кинозрителя.

Оригинал	Студия «Kravес»
- Hey, something kind of cool just happened.	- Привет. Случилось кое-что очень клёвое. Мой репортаж о поющем псе

<p>My story on Pickles, the singing dog, just got nominated for a Local Area Media Award.</p> <p>- A LAMA?</p> <p>- We prefer Local Area Media Award.</p>	<p>Пикуле выдвинут на премию местных СМИ.</p> <p>- ПМС?</p> <p>- Лучше говори «Премия местных СМИ».</p>
---	---

При использовании данного способа происходит создание аналогичной игры в языке перевода.

3. Калькирование – построение лексических единиц по образцу соответствующих слов иностранного языка путем точного перевода их значимых частей или заимствование отдельных значений слов.

Оригинал	Студия «Kravac»
<p>- It's part of being in a relationship. Eventually, you get used to these annoying little things that bug you at first.</p> <p>- Yeah, I guess.</p> <p>I mean, you got used to Lily's loud chewing, right?</p> <p>- Lily doesn't chew loudly.</p> <p>- Dude. Come on.</p> <p><i>This isn't news. Why do you think I call her "Chewbacca"?</i></p> <p>- I assumed because she's loyal, wears shiny belts and I resemble a young Harrison Ford.</p>	<p>- В отношениях всегда так. В конце концов, привыкаешь к тем вещам, что сначала раздражают.</p> <p>- Может быть. Ты же привык, что <i>Лили громко жуёт?</i></p> <p>- И ничего не громко.</p> <p>- Чувак. Да брось, это же не новость. Как думаешь, почему я зову её Чубаккой?</p> <p>- Потому что она верная, носит блестящие пояса, а я похож на молодого Гаррисона Форда.</p>

В следующем параграфе мы более подробно рассмотрим реализацию языковой игры на разных уровнях языка и способы её передачи с английского на русский язык.

2.3. Языковая игра на различных языковых уровнях и способы её передачи

Как уже было заявлено ранее, материалом исследования послужили оригинальные и переведённые на русский язык диалогические контексты американского комедийного телесериала «Как я встретил вашу маму». Так как перевод и его качество напрямую зависит от того, кто его выполняет, мы посчитали целесообразным рассмотреть переводы языковой игры, сделанные разными переводчиками. В частности, мы рассматривали переводы студии «Kravac» и Дениса Колесникова, более известного под псевдонимом Кураж-Бамбей.

В первой главе мы рассмотрели уровни языка, на которых языковая игра может быть реализована. Далее мы рассмотрим несколько примеров на каждом из языковых уровней, а также проанализируем способы передачи языковой игры при переводе с английского языка на русский.

Фонетический уровень (интонация, рифма, намеренные орфоэпические нарушения)

Оригинал	Студия «Kravac»	Кураж-Бамбей
- I'm gonna knock back this beer, I'm gonna knock back one more beer, I'm gonna go home, I'm gonna write a 25-page paper, I'm gonna hand it in and I'm gonna get a 'A.	- Сейчас хлебну пивка. Потом ещё догонюсь. Затем двину домой, настрочу двадцать пять страниц, завтра сдам и получу пятёрку. <i>Я чувак хоть куда, говорю без</i>	- Я собираюсь допить это пиво. Собираюсь допить ещё одну кружку пива. Собираюсь прийти домой, собираюсь написать двадцати пяти страничную работу,

<i>My name is Rufus and that's the trufus.</i>	<i>балды.</i>	сдать её, а потом я собираюсь получить "5". Руфус моё имя, и это правда.
--	---------------	--

В данном примере для создания комического эффекта используется рифма – имя Руфус (Rufus) зарифмовано со словом «trufus» (окказионализм, в основе которого лежит слово «truth»). Для передачи языковой игры переводчики студии «Kravес» использовали приём компенсации, предложив свой вариант рифмы, который, помимо формы, сохраняет и содержание исходного высказывания. Во втором варианте перевода, выполненном студией Кураж-Бамбей, применен приём калькирования, т.е. дословного перевода. При этом переводчики решили пожертвовать формой высказывания, а так как на фонетическом уровне языка форма является немаловажным элементом, комический эффект при переводе был утерян.

Рассмотрим следующий пример:

Оригинал	Студия «Kravес»	Кураж-Бамбей
- And it's gonna be legen.... wait for it... and I hope you're not lactose-intolerant 'cause the second half of this word is.... dary. Legendary!	- Там будет вынос... Внимание, надеюсь, тебе понравится второе слово... мозга. Вынос мозга!	- Это будет леген... подожди-подожди... я надеюсь, у тебя нет непереносимости лактозы, потому что вторая половина слова – это... дарно! Легендарно!

В данном случае в основе языковой игры лежит использование омофонов. Комический эффект создаётся благодаря тому, что герой, говоря о возможной непереносимости лактозы собеседником, намекает, что вторая часть слова «legendary» (dary) созвучна со словом «dairy» (молочный). Переводчики студии

«Kravес» вновь используют приём компенсации, тогда как Кураж-Бамбей вовсе отказывается от передачи языковой игры, прибегая к опущению.

В следующем примере обыгрываются нюансы произношения, а именно, канадский акцент:

Оригинал	Студия «Kravес»	Кураж-Бамбей
- Oh, right, I forgot. You guys are weird. You pronounce the word “out” “oat”	- А, точно, забыл. Вы странные, и вместо «пошёл» говорите «пшёл».	- О, верно, я забыл. Вы люди со странностями. Вы даже слово «выход» произносите как «овёс».

Переводчики разных студий снова выбрали разные способы передачи языковой игры на русский язык. Что касается перевода студии «Kravес», здесь вновь используется приём компенсации, который позволяет сохранить комический эффект и наиболее полно передать языковую игру. Кураж-Бамбей прибегает к калькированию, посредством чего нивелирует комический эффект и, более того, делает текст непонятным для русскоязычного реципиента.

Оригинал	Студия «Kravес»	Кураж-Бамбей	Свой вариант
- That is my all-time favorite sonata. Barney, you are just delightful. - No, Virginia, you're delightful, I am deligh-ted. And he's just Ted.	- Это моя самая любимая соната. Барни, ты восхитительный. - Нет, Вирджиния, вы восхитительны, а я восхищённый Барни. А он просто Тед.	- Я всегда обожаю эту сонату. Барни, ты просто очарователен. - Нет, Вирджиния, это вы очаровательны. Я лишь очарован. А он – просто Тед.	- Это моя любимая соната. Барни, ты восхитителен. - Нет, Вирджиния, это вы восхитительны, я лишь очарованный вами эстет. Ну а он просто Тед.

При переводе данного фрагмента и студия «Kravес», и Кураж-Бамбей выбрали приём опущения, при котором игра слов на фонетическом уровне при передаче на русский язык теряется. Мы предлагаем свой вариант перевода.

Прибегая к компенсации, мы сохраняем языковую игру и максимально точно воссоздаём тот эффект, который задумывался авторами исходного текста.

Морфологический уровень (расчленение и искажение словоформы, окказионализмы)

В рамках данного исследования нами было выявлено, что большинство примеров языковой игры на морфологическом уровне было основано на использовании авторских окказионализмов. Именно примеры с окказиональными словами и будут приведены далее.

Оригинал	Студия «Kravес»	Кураж-Бамбей
- Should I be worried? - Just play it cool. Don't <i>Ted out</i> about it. -Did you just use my name as a verb? -Yeah, we do that behind your back. <i>Ted out</i> . To overthink. Also see, <i>Ted up</i> . Ted up, to overthink something with disastrous results. Sample sentence, Billy Teded up when he tried to.... - Okay, I get it.	- Забеспокоиться? - Да не парься, не <i>затедивайся</i> . - Ты сделала глагол из моего имени? - Ну да, мы за твоей спиной всегда так делаем. «Затедиться» – много думать. А ещё, <i>«тедануться»</i> . Тедануться – много думать, пока не свихёшься. Например: Билли теданулся, когда захотел... - Ясно, я понял.	- Я должен беспокоиться по этому поводу? - Да нет, развлекайся, просто не <i>тедай</i> на этот счёт. - Ты только что использовала моё имя в качестве глагола? - Ну да, мы это придумали ещё до твоего возвращения. «Тедать» - думать через чур много. А вот ещё смотри, какая фраза – <i>«перетедать»</i> . Перетедать – передумать о чём-либо с катастрофическими последствиями. Пример высказывания: Билли перетедал... - Хорошо, я понял.

Оригинал	Студия «Kravес»	Кураж-Бамбей
- Oh, that's not just a stove. That's a	- О, это не просто плита. Это <i>плидухракильник</i> .	- А это не просто плита. Это <i>плиховинильник</i> :

<i>stovenkerator</i> : a combination of a stove, oven and sink and refrigerator. Stovenkerator.	Плита, духовка, раковина и холодильник в одном. Плидухракильник.	комбинация плиты, духовки, раковины и холодильника. Плиховинильник.
--	---	--

Оригинал	Студия «Kravec»	Кураж-Бамбей
- So tonight, we are going to have one last awesome night together as bros. It's <i>a bro-ing away party</i> . A special <i>bro-casion</i> . A <i>bro-choice rally</i> . <i>Bro-time at the Apollo</i> . - <i>Oh, bro me</i> .	- Так что сегодня мы с тобой закатим последний офигенский братанский ужин. Пьянка в честь <i>разбратанства</i> . По особому <i>бра-случаю</i> . <i>Митинг браммунистов</i> . <i>Брамьера в Большом</i> . - <i>Бравязывай</i> .	- Поэтому сегодня мы проведём последнюю потрясающую ночь вместе как братаны. <i>Вечеринка «Проводы братана»</i> . По специальному <i>бро-случаю</i> . <i>Митинг братанского движения</i> . <i>Время братошоу в «Аполло»</i> . - <i>О, братанобедный я</i> .

В рассматриваемых примерах авторы исходного текста использовали окказионализмы («ted out», «ted up», «stovenkerator», «bro-ing away party», «bro-casion», «bro-choice rally», «bro-time at the Apollo», «bro me») для создания комического эффекта. При передачи языковой игры на русский язык, оба переводчика прибегли к приёму компенсации – ввели свои окказионализмы: «затедиться», «тедануться», «плидухракильник», «разбратанство», «бра-случай», «митинг браммунистов», «брамьера в Большом», «бравязывай» (варианты студии «Kravec»); «тедать», «перетедать», «плиховинильник», «бро-случай», «митинг братанского движения», «братошоу», «братанобедный» – придумка Кураж-Бамбей. В целом, оба варианта можно назвать удачными, так как и один, и второй переводчики выполнили задачу.

Оригинал	Студия «Kravec»	Кураж-Бамбей
- I need a bro, for my <i>bro-ings-on</i> about town.	- Мне нужен брат, <i>чтобы сегодня пошататься</i> по городу.	- Мне нужен братан для моих <i>братанских дел</i> в городе.

При переводе приведённого выше примера переводчики использовали разные приёмы – Кураж-Бамбей применил приём компенсации, в то время как переводчик студии «Kravac» решил прибегнуть к опущению, сделав свой перевод нейтральным и утратив комическую составляющую высказывания.

Оригинал	Студия «Kravac»	Кураж-Бамбей
- I did it, baby! I got beer. I got food. We don't need Ted anymore. I am the provider of this apartment now, and <i>I have provided!</i> "Provode"? <i>Provided.</i> Anyway, I got us everything we need.	- Лапа, я супер! Я пива купил и жратвы. Тед нам больше не нужен. Теперь я добытчик в нашей хате, и я <i>всё добыл!</i> Или « <i>дóбыл</i> »? <i>Добыл!</i> Короче, припёр всё, что надо.	- Я сделал это, милая! Я купил пивка, купил жратвы. Нам больше не нужен Тед. Теперь я обеспеченец в этой квартире, и я её <i>обеспечил!</i> « <i>Обеспечил!</i> »? <i>Обеспечил.</i> Ладно, неважно, я принёс всё, что нам нужно.

В данном эпизоде герой не мог вспомнить, является ли глагол «provide» неправильным, создав при этом новый член парадигмы языка. В русском языке нет правильных и неправильных глаголов, поэтому решение обоих переводчиков применить приём компенсации было наиболее логичным. Отличие же заключается в том, что студия «Kravac» компенсировала языковую игру не на морфологическом, а на фонетическом уровне.

Лексико-стилистический уровень (омонимия, полисемия, паронимы, языковые штампы)

Оригинал	Студия «Kravac»	Кураж-Бамбей
- You certainly are a charming devil. - I'm also a <i>horny</i> devil.	- О, ты очень обаятельный дьявол. - А ещё я <i>злободучий</i> дьявол.	- Ты, вне всякого сомнения, обольстительный дьявол. - Я ещё, к тому же, <i>похотливый</i> дьявол.

В основе языковой игры в данном примере лежит полисемия слова «horny» (1. рогатый; 2. сексуально озабоченный). Кураж-Бамбей применил приём опущения, нивелируя тем самым языковую игру в языке перевода. Что касается варианта перевода студии «Kravac», здесь использовали компенсацию, посредством ввода окказионального слова «злободучий», которое, по всей видимости, сочетает в себе оба значения слова «horny».

Оригинал	Студия «Kravac»	Кураж-Бамбей
- I need you to power through the pain. - OK, Ted, but <i>these dogs are really barking</i> . - It's true. I can hear them.	- Превозмогай боль. - Ладно, Тед, но у <i>меня копыта гудят</i> . - Точно. Я слышу.	- Мне нужно, чтобы ты справилась с болью. - Ладно, Тед, но <i>эти собачки действительно лают</i> . - Это правда. Я тоже их слышу.

Приведённый выше пример основывается на использовании идиоматического выражения «these dogs are barking». В данном случае из контекста ситуации становится понятно, что героиня говорит не о лающих собаках, а о ногах, которые болят из-за неудобных туфель. Вариант студии «Kravac», «копыта гудят», представляет собой идиому в русском языке, т.е. при переводе был использован приём компенсации. Если говорить о переводе Кураж-Бамбей, то здесь автор решил прибегнуть к опущению языковой игры и просто перевёл исходный текст с английского языка на русский.

В основе следующего примера языковой игры также лежит идиома:

Оригинал	Студия «Kravac»	Кураж-Бамбей
- So Tropical Storm Willie is gonna be with us	- Тропический шторм Вилли настигнет нас,	- Таким образом, тропический шторм

at least until Monday. <i>It's gonna rain cats and dogs, folks. So don't step in a poodle.</i>	как минимум, к понедельнику. <i>Лить будет как из ведра, ребята. Так что не ходите по лужам.</i>	Уилли надвинется на нас где-то до понедельника. <i>Дождь будет лить как из ведра, народ. Поэтому остерегайтесь вёдер.</i>
--	--	---

При передаче языковой игры на русский язык переводчик студии «Kravес» воспользовался приёмом опущения, в то время как Кураж-Бамбей применил компенсацию, которая поспособствовала созданию комического эффекта в языке перевода.

Оригинал	Студия «Kravес»	Кураж-Бамбей
- That's why I make it crystal-clear to every girl that walks through that door that <i>this is not a place to leave a toothbrush. This is not a place to leave a contact lens case. This is a place to leave.</i>	- Вот почему я чётко поясняю всем тёлкам, заходящим в дверь, <i>чтобы не забывали тут зубные щётки, и контактные линзы не забывали, а забыли сюда путь.</i>	- Вот почему каждой девушке, которая проходит через эту дверь, абсолютно ясно, <i>что это место не для того, чтобы оставить здесь зубную щётку. Не то место, чтобы оставить здесь футляр для контактных линз. Это место, чтобы уходить.</i>

В данном случае обыгрывается полисемия слова «leave» (1. покидать, уезжать; 2. забывать, оставлять). Кураж-Бамбей вновь решил выполнить обычный перевод, никак не отражая игру слов в русскоязычном варианте (опущение). Более того, последнее предложение («Это место, чтобы уходить») сохраняет структуру оригинального, но подобные предложения совершенно не свойственны русскому языку, что вводит зрителя в некоторое замешательство. Передача языковой игры студией «Krapec» была осуществлена при помощи приёма компенсации, который позволил сохранить идею оригинала.

Таким образом, мы не только продемонстрировали языковую игру на различных уровнях языка, но и проанализировали способы её передачи с английского на русский язык.

Помимо вышесказанного, нами было отмечено, что для создания комического эффекта в кинодиалогах одни уровни языковой игры затрагиваются чаще других. Наглядно это может быть продемонстрировано на представленной ниже диаграмме:

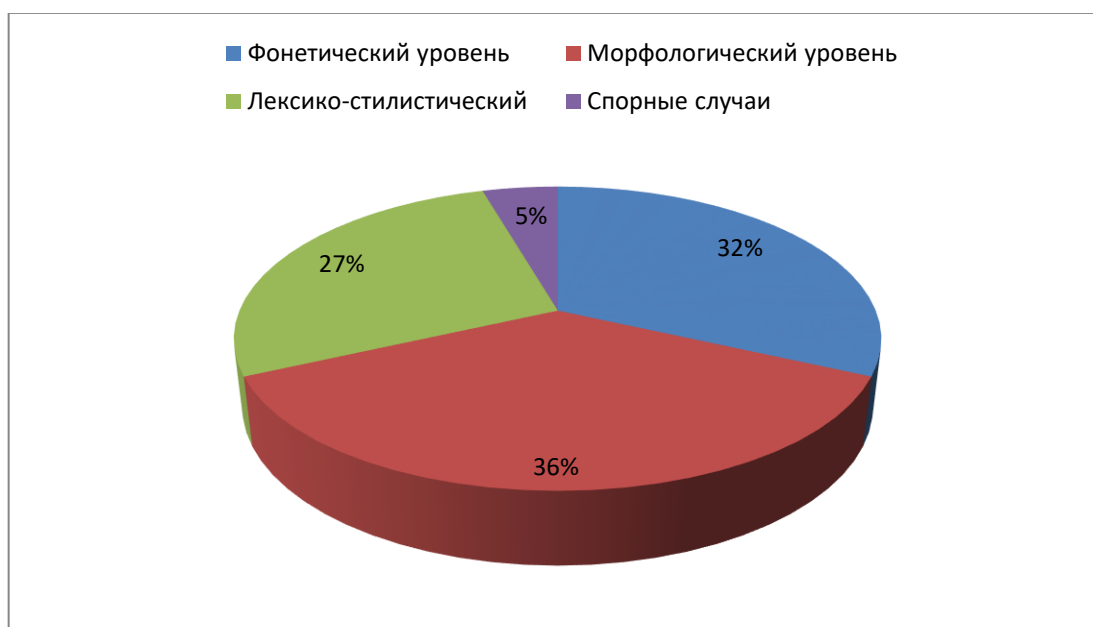


Рисунок 1 - Уровни языковой игры

Так же мы рассматривали способы передачи языковой игры на различных уровнях. Мы сравнивали переводы студии «Krapec» и Кураж-Бамбей. Как уже

было отмечено, перевод – вещь сугубо индивидуальная, поэтому переводчики руководствовались разными стратегиями и предпочитали разные приёмы передачи языковой игры, что и продемонстрировано на следующих диаграммах:



Рисунок 2 - Приёмы передачи языковой игры (студия «Krapec»)

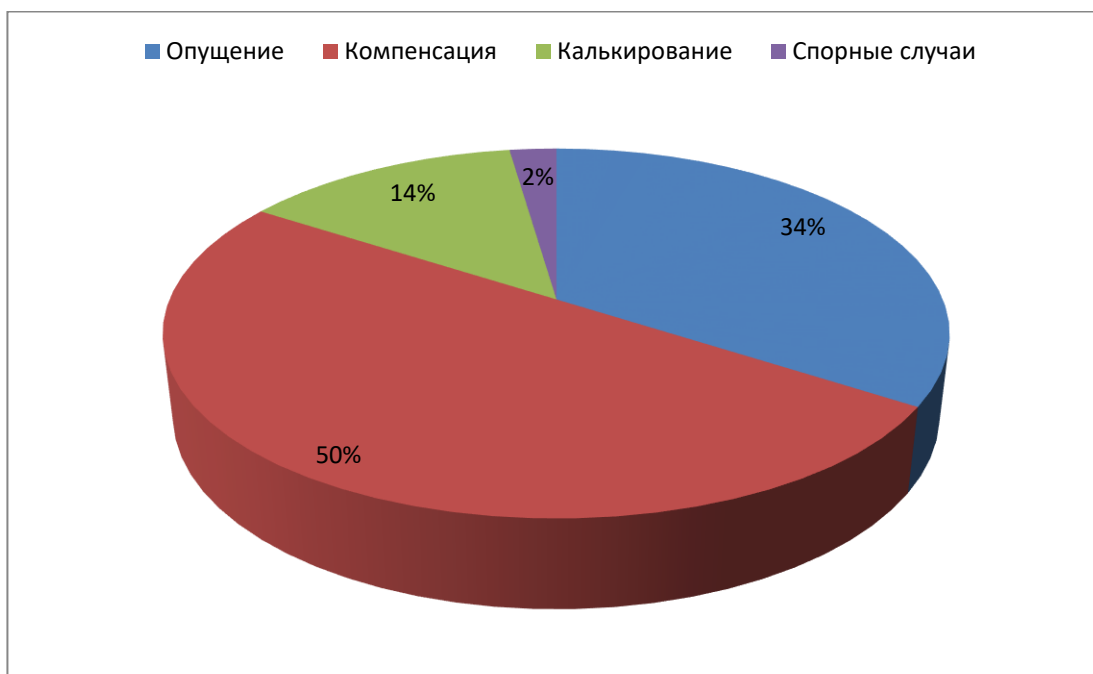


Рисунок 3 - Приёмы передачи языковой игры (Кураж-Бамбей)

Таким образом, на основе проведенного исследования можно сделать следующие выводы:

1. Чаще всего для создания комического эффекта в кинодиалогах затрагиваются морфологический (36% случаев) и фонетический (32%) уровни. На уровне морфологии наиболее частыми комическими приёмом является употребление окказиональных слов. На фонетическом уровне наиболее распространёнными являются использование различных интонаций, орфоэпические нарушения и рифма

2. Для сохранения комического эффекта в кинодиалогах переводчики используют приёмы опущения, компенсации и калькирования. Разные переводчики в разной степени пользуются перечисленными приёмами, исходя из собственных предпочтений и возможностей. Что касается перевода, выполненного студией «Kravac», чаще всего применялся приём компенсации (87%); приём опущения был использован в 9% случаев, приём калькирования в 2%. Помимо этого, были примеры языковой игры, приём передачи которой не удалось определить однозначно (2%). При передаче языковой игры с английского языка на русский Кураж-Бамбей преимущественно использовал приёмы калькирования (50% случаев) и опущения (34%); с помощью компенсации было передано 14% языковой игры. Как и в случае с переводом студии «Kravac», были спорные случаи (2%).

Выводы по главе 2

Во второй главе была описана специфика киноперевода, названы основные пункты и сложности передачи языковой игры и комического в целом с одного языка на другой. Было выяснено, что существует несколько видов киноперевода, а именно дублирование, перевод с субтитрами, закадровый перевод. Киноперевод сам по себе представляет специфическую область работы для переводчика, и является достаточно нелёгкой задачей, потому что при использовании различных трансформаций нужно ещё передать шутку с экрана монитора и сделать её доступной и понятной с одного языка на другой.

Помимо этого, были определены основные приёмы перевода языковой игры: компенсация, опущение и калькирование. При приёме опущения игра слов вовсе опускается, а передача текста с английского языка на русский производится посредством простого перевода. Приём компенсации подразумевает замену элемента подлинника аналогичным или другим элементом, который оказывает сходное воздействие на реципиента. Калькирование – заимствование иностранных слов или фраз буквальным переводом соответствующей языковой единицы. Наиболее предпочтительным приёмом передачи языковой игры считается компенсация.

В ходе данного исследования нами было просмотрено 60 эпизодов «Как я встретил вашу маму», в которых было найдено 44 примера языковой игры, представленных на разных уровнях языка. При создании языковой игры наиболее часто задействовался уровень морфологии (в 36% случаев), чуть реже фонетический (32%) и лексико-стилистический (27%). Кроме того, было два случая, которые не удалось однозначно отнести ни к одному из этих уровней (5% от общего количества примеров).

Заключение

Целью данной работы было выявление особенностей передачи языковой игры на различных уровнях.

В результате исследования были решены поставленные задачи. Были рассмотрены языковые способы и приемы выражения комического в кинотекстах на различных языковых уровнях на примере американских сериалов. Также мы проанализировали особенности специфики кинотекстов и авторские способы создания комического эффекта, выражающиеся в приемах передачи комического на различных языковых уровнях. Кроме того, были выявлены наиболее часто употребляемые способы передачи языковой игры.

Изучение теоретических аспектов комического и его особенностей позволило сделать следующие выводы:

Комическое представляет из себя категорию эстетики, подразумевающую смешное. Однако не все комическое является смешным, область смешного гораздо шире области комического. У каждой нации своё культурное наследие, в соответствие с которым они строят свои шутки и на котором основывается их специфический юмор. Также было рассмотрено содержание понятия языковой игры и было выявлено, что языковая игра обладает рядом функций: разрушающей, игровой, языкотворческой, самоутверждающей и маскировочной.

Поскольку объектом исследования служила языковая игра в кинодискурсе, то проведенный анализ был сосредоточен на том, посредством каких языковых приёмов и на каких уровнях было представлено комическое. Рассматривались: фонетический, морфологический, лексико-стилистический уровни.

На уровне фонетики наблюдались различные “игры” с гласными, согласными, построением слогов, превращением слогов в полноценные слова,

тембром голоса, громкостью, ритмом. Наиболее часто встречались намеренные нарушения орфоэпических норм, рифма, интонация, звукоподражание.

На морфологическом уровне чаще всего обыгрываются статус словоформы как наименьшей текстовой единицы, формальные способы выражения тех или иных морфологических значений, особенности парадигм, игра с семантикой морфологических форм и категорий.

На лексико-стилистическом уровне обыгрываются полисемия, омонимия, языковые штампы.

В ходе анализа кинодиалогов было выяснено, что наиболее частыми приёмами создания комического на уровне фонетики являлась рифма; на морфологическом уровне – окказионализмы, на лексико-стилистическом – полисемия, омонимия, использование и обыгрывание языковых штампов.

На основании проведенного исследования можно следующий вывод: языковая игра в кинодиалоге чаще всего создаётся на морфологическом уровне, чуть реже на фонетическом и лексико-стилистическом.

Кроме того, киноперевод – отдельный вид перевода, отличающийся от художественного ограниченными временными рамками звучания; необходимостью мгновенным восприятием информации; необходимостью осуществляться параллельно с просмотром видео и при этом, переводчик должен подобрать такой вариант перевода, при котором фраза на русском языке, заканчивалась и начиналась одновременно с фразой на языке оригинала.

Киноперевод – достаточно вольный перевод по своей природе. Особенности является то, что ему присущи многочисленные добавления и опущения, поскольку кинодиалог представляет собой разговорный стиль речи, в нём присутствует большое количество сленговых выражений, которые добавляют комичности. Также можно наблюдать наличие шуток, основанных на полисемии и омонимии, иронии и представляющие сарказм.

В заключение нужно сказать, что для успешной передачи комического в кинодиалогах переводчику необходимо владеть навыками разных

переводческих техник, обладать рядом экстралингвистических знаний о стране, кино которой он переводит, а также проявлять фантазию, но не заходить за рамки дозволенного во избежание нагромождённости. Шутки на языке во время акта коммуникации в кино должны быть понятны как отправителю, так и получателю.

По данным нашего исследования, существует три приёма передачи языковой игры с английского языка на русский: компенсация, опущение и калькирование. Выбор того или иного способа зависит от индивидуальности переводчика, его профессиональной подготовки и творческого потенциала.

Библиографический список

1. Арнольд, И.В. Стилистика. Современный английский язык: Учебник для вузов. – 4-е изд., испр. и доп. / И.В. Арнольд — М.: Флинта: Наука, 2002. – 384 с.
2. Бархударов, Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода) / Л.С. Бархударов. – М.: Международные отношения, 1975. – 240 с.
3. Бергсон, А. Смех / А. Бергсон. — М.: Искусство, 1992. — 127с.
4. Боров, Ю.Б. Комическое / Ю.Б. Боров. – М.: Искусство, 1970. – 270 с.
5. Влахов С. Непереводимое в переводе. // С. Влахов, С. Флорин – М.: Международные отношения, 1980. – 341 с.
6. Гальперин, И.Р. Стилистика английского языка / И.Р. Гальперин. – М.: Высшая школа, 1981. – 319 с.
7. Горшкова, В.Е. Перевод в кино / В.Е. Горшкова. – Иркутск: ИГЛУ, 2006. – 227 с.
8. Грошев, Н.В. Проблема перевода каламбура в кино // Вестник ВолГУ, Серия 9. Вып. 14, 2016. – 278 с.
9. Данилевская Н. В. Языковая игра // Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М. Н. Кожинной. – М.: Флинта; Наука, 2006. – С. 657-658.
10. Ермакова, О.П. Ирония и ее роль в жизни языка / О.П. Ермакова. - Калуга: Изд-во КГПУ, 2005. – 202 с.
11. Ефремова, Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный/ Т.Ф. Ефремова. - М.: Русский язык, 2000.
12. Жуланова, Е.В. Возможности передачи и восприятия культурной специфики комического дискурса в условиях киноперевода. / Е.В. Жуланова, И.К. Федоров // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики, 2014. – № 3. – С. 54-60.

- 13.Иванов, С.С. Игра слов и способы её создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского, № 6 (2), 2009. – 227–231с.
- 14.Ким, Е.Г. К вопросу о транслируемости юмора скетч-шоу (на материале перевода «A bit of Fray and Laurie») // Вестник ИГЛУ. 2013. – С. 256 – 261.
- 15.Кнышев, А. Уколы пера. В помощь начинающему смеяться / А. Кнышев. – GreenWave Press, 1998.
- 16.Колодина, Е.А. Статус кинодиалога в ряду соположенных понятий: кинодиалог, кинотекст, кинодискурс // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2013. – №2(1). – С. 327–333.
- 17.Комиссаров, В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. / В.Н. Комиссаров. – М.: Высш. шк., 1990. – 253 с.
- 18.Москвин, В.П. Каламбур: приемы создания и языковая основа // Русская речь. – М.: Наука, 2011. – № 3. – С. 35–42.
- 19.Пропп, В.Я. Проблемы комизма и смеха / В.Я. Пропп. – М.: Искусство, 1976. – 184 с.
- 20.Райс, К. Классификация текстов и методы перевода // Вопросы перевода в зарубежной лингвистике. – М., 1978. – С. 202–228
- 21.Рецкер, Я. И. Теория перевода и переводческая практика / Я. И. Рецкер. – М.: Р.Валент, 2010. – 237 с.
- 22.Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – 2-е изд., испр. и доп. — М.: Языки славянской культуры, 2002. — 552 с.
- 23.Сатеева, Э.В. Способы передачи каламбуров с английского языка на русский (на материале романов Д. Адамса) // Э.В. Сатеева, Я.В. Никифорова / Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin) 3 (180), 2017 – С. 51-54
- 24.Сафонова Е. В. Формы, средства и приёмы создания комического в литературе // Молодой ученый, 2013. – №5 (52). – С. 474-478.

25. Советский энциклопедический словарь (СЭС) / под ред. А.М. Прохорова. – М.: Советская энциклопедия, 1990. – 1630 с.
26. Сычѳв, А.А. Природа смеха или Философия комического / А.А. Сычѳв – Издательство Мордовского университета, 2003. – 176 с.
27. Теренин, А.В. Парономазия, игры слов, каламбур: взгляд на проблему. Современные проблемы науки и образования / А.В. Теренин. – 2015. – № 1-1. Режим доступа: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=19323> (Дата обращения: 12.12.2017)
28. Федоров, А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы): для институтов и факультетов иностр. языков: учеб. пособие. Изд. 5-е. – М.: Филология Три, 2002. – 416 с.
29. Федорова, И.К. Перевод кинотекста в свете концепции культурного переноса: проблема переводческой адаптации / И. К. Федорова // Вестник Челябинского гос. ун-та, 2009. – № 43 (181). – С. 142–149.
30. Фомичева, Ж. Е. О языковых средствах создания комического эффекта в пародийном художественном тексте / Ж.Е.Фомичева, Е.Б.Елисеева // Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки, № 1, 2009. – 309–319 с.
31. Чиж, М.С. Особенности перевода каламбура / М. С. Чиж, И. И. Данилова // Успехи современного естествознания, 2012. – № 5. – С. 168
32. Швейцер, А.Д. Теория перевода. Статус, проблемы, аспекты / А.Д. Швейцер. – М.: Наука, 1988. – 215 с.
33. Якаменко, Н.В. Игра слов в английском языке / Н.В. Якаменко. – Киев, 1984. – 48 с.
34. Crystal, David. Language Play / David Crystal. – University Of Chicago Press, 2001. – 249 pages.

