

Особенности передачи игры слов в русском переводе молодёжного ситкома «*Friends*»

В статье рассматриваются особенности перевода языковой игры на материале примеров оригинальных шуток из американского ситкома «*Friends*» («Друзья») и их адаптация к русскому языку. Рассматриваются различные подходы отечественных и зарубежных исследователей к дифференциации понятий «игра слов» и «каламбур», а также к классификации феномена «языковая игра».

Ключевые слова: игра слов, каламбур, киноперевод, переводческие трансформации

В условиях современной реальности кинематограф, являясь неотъемлемой частью жизни человека, стремительно развивается. Его формы многообразны, однако особой популярностью у зрителей пользуется такой жанр, как молодёжный ситком (англ. *situation comedy, sitcom*). Новый словарь иностранных слов определяет ситком как жанр комедийного телевизионного сериала с постоянными основными персонажами, связанными общей историей, местом действия и законченным сюжетом в каждой отдельно взятой серии [2].

Свою популярность ситкомы завоевали во многом благодаря лёгкости повседневных ситуаций, которые чаще всего хорошо знакомы зрителю, а также забавным и простым шуткам героев. Однако не всегда заложенный в шутке юмор правильно понимается иностранным зрителем, а иногда и вовсе шутка теряет свой комический эффект. Во многом восприятие юмора зарубежных кинофильмов зависит от качества перевода, а при переводе комедийных шоу, характерной чертой которых является языковая игра, переводчик сталкивается с особенно сложной задачей.

Известный лингвист Б. Ю. Норман отмечает, что «языковая игра в самом широком смысле слова – это использование языка для достижения надъязыкового, эстетического, художественного (чаще всего комического) эффекта» [3, с. 6]. С этой позиции Б. Ю. Норман выделяет три отличительных черты языковой игры:

- эстетическая составляющая;
- комический эффект;
- отражение «природных» свойств языка [3, с. 7].

Для достижения различных комических эффектов существуют разнообразные виды языковой игры, такие как парадокс, острота, каламбур, литературный нонсенс и т. д.

В работах многих зарубежных и отечественных исследователей понятия «языковая игра» (*play on words*), «каламбур» (*pun, paronomasia*), «игра слов» (*wordplay*) используются как синонимичные. Так, бельгийский литературовед Дирк Делабастиа отождествляет игру слов и каламбур, предлагая следующее определение термина «игра слов»: «Игра слов – это общее название для ряда текстуальных феноменов, в которых структурные возможности языка используются для раскрытия коммуникативно важного значения в виде двух (или более) языковых единиц с похожим планом выражения и с разным планом содержания» [5, с. 13].

Существует второй подход к рассмотрению данного вопроса, согласно которому понятия «языковая игра», «каламбур» и «игра слов» не являются тождественными и рассматриваются как самостоятельные термины. Болгарский переводчик С. И. Влахов определяет понятие «каламбур» как «вид игры слов, которая может в свою очередь включать и другие построенные на языковом материале “игры”» [1, с. 82].

Дифференцируя данные понятия, Л. А. Сазонова отмечает, что «каламбур – это стилистический приём, отличительной чертой которого является сведение двусмысленности к одной языковой единице (слову или словосочетанию), где оба значения языкового слова воспринимаются одновременно. Если двусмысленность вскрывается лишь в следующей фразе, где повторяется обыгрываемое слово (словосочетания) или даются пояснительные слова, то это игра слов. Оба стилистических приёма являются в свою очередь разновидностями широкого понятия языковой игры, которая, помимо названных, включает в себя огромный потенциал всевозможных игр с языком: зевгму, шараду, палиндром и т. д.» [4, с. 11].

Наиболее характерной для феномена игры слов является комическая функция, стилистическая цель которой заключается в создании комического эффекта. Наряду с комической выделяют эстетическую функцию, которая позволяет создать большую эмотивность или экспрессию речи; маскировочную функцию, заключающуюся в передаче двусмысленности, а также метаязыковую функцию. Метаязыковая функция предполагает владение реципиентом определёнными языковыми нормами и знаниями для понимания смысла шутки, каламбура.

Различая понятия «каламбур» (*pun, paronomasia*) и «игра слов» (*wordplay*), зарубежные и отечественные лингвисты предлагают несколько классификаций языковой игры. Так С. И. Влахов и С. П. Флорин классифицируют игру слов по трём уровням [1, с. 296]:

- лексическому;
- фразеологическому;
- фонетическому.

Для качественного перевода такого стилистического приёма, как языковая игра, переводчик должен чётко понимать её функциональную и классификационную принадлежность в рамках заданного контекста. Советский филолог Н. М. Любимов писал: «Если игра слов имеет идейное значение, переводчику надлежит напрячь все усилия и передать её с художественной точностью. Там, где присутствует чисто звуковая игра, переводчик вправе отступить от буквы оригинала, если ему не создать того самого комического эффекта» (цит. по: [1, с. 80]).

В рамках данной статьи примеры языковой игры (с адаптацией к русскому языку) из популярного ситкома «*Friends*» («Друзья») были рассмотрены согласно классификации Д. Делебаститы. Он выделяет четыре уровня языковой игры [5]:

- 1) фонологический;
- 2) лексический;
- 3) морфологический;
- 4) синтаксический.

На **фонологическом уровне** в рассматриваемом сериале чаще всего встречается игра слов, построенная на омонимии, – омофония (*homophony*). Пример омофонической игры слов можно увидеть в диалоге Росса Геллера с Рэйчел Грин:

Rachel: We are never gonna happen again. Accept that.

Ross: Except that what?

Rachel: No, no. Accept that.

Дубляж:

Рэйчел: Мы никогда не будем вместе. Ясно? Смирись с этим.

Росс: Мириться? Так мы помиримся.

Рэйчел: Нет, нет. Смирись с этим.

Игра слов в данной ситуации создаётся за счёт схожести по звучанию слов *except* ([ɪk'sept]) и *accept* ([æk'sept]). Росс пытается перевести фразу Рэйчел («У нас ничего не выйдет. Смирись с этим») в шутку, сделав вид, что услышал слово *except* (Кроме чего?). Однако Рэйчел не поддерживает начатую Россом игру и советует ему принять данную ситуацию как есть.

При дубляже был использован метод адаптации: игра слов передана с помощью ресурсов русского языка, что позволило сохранить комичность и эмоциональную составляющую ситуации.

На **лексическом уровне** одним из самых распространённых способов создания игры слов является полисемия. В качестве примера рассмотрим диалог Росса и его бывшей жены Кэрол в палеонтологическом музее. Кэрол пришла сообщить новости Россу в музей, где он работает.

Carol: Is this a bad time?

Ross: No...it is the Stone Age.

Комический эффект создаётся за счёт двух схожих значений слова *time* («время» и «эпоха»). Росс занят в одном из залов музея, который посвящён каменному веку, именно поэтому он использует второе значение «эпоха» и переводит вопрос Кэрол в шутку. Однако при дубляже диалог был вырезан, и шутка не получила должного перевода.

Нередко для создания комического эффекта сценаристами используется омонимия (*homonymy*). Например, в одном из эпизодов Рэйчел Грин увидела в газете новость о том, что её бывший жених Барри помолвлен с её лучшей подругой Минди. Рэйчел рассказывает эту новость Монике и передаёт ей газету:

Monica: Let me see. That's Mindy? Wow, she's pretty... Lucky... To have had a friend like you.

Дубляж: *Это Минди? Да она милая... в смысле везучая... иметь такую подругу, как ты.*

Игра слов строится на разных значениях слова *pretty* – как прилагательного «милый», «симпатичный», что изначально и имела в виду Моника, необдуманно назвав Минди симпатичной, тогда как с помощью *pretty* как наречия «довольно», «вполне» девушка попыталась исправить ситуацию. При переводе на русский язык было удачно обыграно одно из значений слова, не была утеряна комичность ситуации, и смысл шутки удалось передать.

Структурное модифицирование идиом и фразеологических оборотов – ещё один распространённый способ создания игры слов, к которому также прибегают сценаристы сериала «Друзья».

Friends: Hi! Hello!

Phoebe: Fine!

Monica: Phoebe, what's the matter?

Phoebe: Nothing! I am sorry. I am out of my sort.

Chandler: Well... you can use some my sorts. I rarely use them.

To be out of sorts – идиома, означающая «быть в плохом расположении духа». Однако Чендлер решил разбавить сложившуюся ситуацию юмором и превратил идиому во фразовый глагол *to be out of smth*, что означает «закончиться» – в данном контексте «закончились сорта чего-либо», и Чендлер предлагает Фиби воспользоваться его сортами, так как он сам он редко ими пользуется. При дубляже шутка была вырезана.

Основной отличительной чертой **морфологического уровня** является использование таких приёмов, как деривация и композиция. Стоит заметить, что данные приёмы не так распространены при создании игры слов.

Stewardess: Excuse me, sir. Where are you going?

Passenger: I take off this plane. Her friend has a feeling something is wrong with the left phalange.

Stewardess: There's nothing wrong with the plane.

Passenger: Yeah! The left phalange.

Stewardess: There is no phalange!

Passenger: Oh my God! This plane doesn't even have a phalange!

Дубляж:

Стюардесса: Извините, сэр. Куда вы?

Пассажир: Я должен сойти с самолёта. У её подруги такое чувство, что с левым фюзеляжем что-то не так.

Стюардесса: С самолётом всё в порядке.

Пассажир: Левый фюзеляж!

Стюардесса: Да нет никакого фюзеляжа!

Пассажир: Боже мой! В этом самолёте вообще фюзеляжа нет!

Когда Фиби направляется в аэропорт вместе с Россом, чтобы догнать Рэйчел, Фиби говорит ей по телефону, что чувствует, что что-то не так с самолётом, и говорит, чтобы подруга сошла. Первое, что пришло в голову Фиби, это *phalange*, с которым и произошли неполадки. Фиби придумывает слово *phalange*, взяв за основу фамилию своего вымышленного альтер-эго (*Regina Phalange*), которым иногда себя называет. Шутка в данной ситуации строится именно на неологизме, который при переводе был заменён существующим в языке словом, означающим действительную деталь самолёта – фюзеляж. При дубляже ситуация не потеряла комичности, однако не сохранила исходную функцию оригинала.

Одним из способов создания комического эффекта на **синтаксическом уровне** выступает такой приём, как тавтология – необоснованное повторение уже озвученной мысли, идеи.

Joey: Look, look, there is a note on the back: «Loved your work. Call me Asap.» She was obviously very moved.

Ross: And you should probably call her very fairly quickly!

Joey: Yeah! As soon as possible!

Джо получает визитную карточку от агента, который приглашает героя на прослушивание. Джо – начинающий актёр, и он очень взбудоражен полученным предложением. На радостное восклицание Росса (который использует в своём предложении гиперболизацию с помощью добавления к наречию *quickly* дополнительных усиливающих слов *very, fairly*) Джо необдуманно отвечает фразой, смысл которой уже был заложен в предложении Росса. Стоит заметить, что данная шутка не была переведена на русский язык.

Анализируя юмористическую составляющую молодёжного ситкома «Друзья», можно сделать вывод о том, что одним из самых распространённых и популярных способов создания игры слов является использование омонимии и омофонии. Данную задачу переводчики часто решают, прибегая к приёму эквиваленции (т. е. описания предметной ситуации в тексте оригинала в переводе иными структурными и стилистическими средствами или иными семантическими компонентами.) или адаптирования. Значительно бóльшие трудности вызывает перевод игры слов, основанной на полисемии. Как показало исследование, шутки такого типа чаще всего при дубляже опускаются и не переводятся.

Ресурсы двух языков редко бывают эквивалентны, что ставит перед переводчиками комедийных шоу трудную, однако вполне решаемую задачу, и цель перевода в данном случае состоит в том, чтобы не только адаптировать шутку, не потеряв комического эффекта, но и сохранить исходную стилистическую функцию, которая была заложена сценаристами.

Литература

1. Влахов С. В., Флорин С. П. Непереводимое в переводе. Изд. 4-е. М.: Р. Валент, 2009. 351 с.
2. Новый словарь иностранных слов [Электронный ресурс]. URL: <https://slovar.cc/rus/inostr-nov.html>
3. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка. М.: Флинта: Наука, 2006. 344 с.
4. Сазонова Л. А. Закономерности передачи каламбура при переводе художественной литературы: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20 / Сазонова Лариса Александровна. М., 2004. 185 с.
5. Delebastita D. Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation // The Translator. Vol. 2 No. 2. Manchester: St Jerome Publishing, 1996. 139 с.

УДК 811.112.2

*Л. Н. Лутовинова (Елец, Россия)
Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина*

Языковые особенности немецкого политического дискурса СМИ в период пандемии

Статья посвящена роли лексических средств выразительности в освещении коронавируса в немецком политическом дискурсе СМИ. В качестве исследовательской задачи автором была определена попытка определить основные лексические и стилистические средства, привлекаемые для создания образа COVID-19 в СМИ.

Ключевые слова: политический дискурс, лексические средства выразительности; COVID-19