

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Теория и практика перевода»

(наименование кафедры)

45.03.02 Лингвистика

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Перевод и переводоведение

(направленность (профиль)/специализация)

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему Сохранение юмористического эффекта при переводе игры слов с
английского языка на русский (на материале комедийных фильмов)

Студент

К. С. Шарова

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

Т. Г. Никитина

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Допустить к защите

Заведующий кафедрой к.филол.н., доцент С. М. Вопияшина

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

(личная подпись)

« _____ » _____ 20 _____ г.

Тольятти 2019 г.

АННОТАЦИЯ

Актуальность бакалаврской работы на тему «Сохранение юмористического эффекта при переводе игры слов с английского языка на русский (на материале комедийных фильмов)» заключается в том, В настоящее время киноиндустрия предлагает огромное количество фильмов и все они требуют выполнения качественного перевода в кратчайшие сроки. Комедии часто включают в себя игру слов, и очень легко потерять юмористический эффект, если игра слов переведена дословно. Несмотря на изучение игры слов, она остается главной трудностью художественного перевода и исследование ее в аспекте перевода требует глубокого теоретического исследования.

Объектом исследования являются игра слов и создаваемый ею юмористический эффект из американских сериалов «How I Met Your Mother» и «Friends». **Предметом** исследования является способы передачи юмористического эффекта при переводе комедийных фильмов с английского на русский язык. **Цель работы** — описать способы сохранения юмористического эффекта в процессе перевода кинотекста сериалов «How I Met Your Mother» и «Friends» с английского языка на русский.

Задачи: определить понятие термина «игра слов»; проанализировать классификацию игры слов; рассмотреть виды юмора в комедии; выявить функции, которые выполняет юмор в комедии; описать явление игры слов в сериалах «How I met your mother» и «Friends»; описать трансформации, используемые при переводе игры слов; определить степень сохранения юмористического эффекта при переводе игры слов. **Структура** работы включает введение, две главы, заключение и список использованной литературы. **Список используемой литературы** включает в себя 46 источников.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
ГЛАВА 1. ПЕРЕДАЧА ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА В КОМЕДИЙНЫХ ФИЛЬМАХ.....	7
1.1. Виды юмора в комедийном фильме	7
1.2. Функции юмора в комедийных фильмах.....	13
Выводы по первой главе.....	26
ГЛАВА 2. СОХРАНЕНИЕ ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА ПРИ ПЕРЕВОДЕ ИГРЫ СЛОВ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ (НА МАТЕРИАЛЕ КОМЕДИЙНЫХ ФИЛЬМОВ).....	28
2.1. Способы и трудности перевода игры слов в комедийных фильмах.....	28
2.2. Способы сохранения юмористического эффекта.....	33
Выводы по второй главе.....	47
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	49
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	51

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время киноиндустрия предлагает огромное количество фильмов и все они требуют выполнения качественного перевода в кратчайшие сроки. На сегодняшний день увеличивается внимание к категории комического в разных видах искусства и массовых коммуникаций, в том числе в литературе и кинематографе, где комическое всегда занимало значительное место. Большинство фильмов, сериалов, телепередач являются иностранными и требуют перевода, что в результате приводит к нужде в переводчиках. Однако, перевод может вызывать трудности, а порой немалые, особенно, если он нужен для комедий. Комедии часто включают в себя игру слов, которая создает тот самый комический эффект, но это редкий случай, когда этот прием работает во всех языках одинаково. И очень легко потерять юмористический эффект, если игра слов переведена дословно, поэтому переводчику в данном случае нужно приложить больше усилий, чем обычно. Используются определенные приемы и способы передачи юмористического эффекта, в следствии чего стиль и язык становятся уникальными и неповторимыми.

Актуальность работы заключается в том, что несмотря на изучение игры слов, она остается главной трудностью художественного перевода и исследование ее в аспекте перевода требует глубокого теоретического исследования.

Объектом исследования являются игра слов и создаваемый ею юмористический эффект из американских сериалов «How I Met Your Mother» и «Friends» .

Предметом исследования является способы передачи юмористического эффекта при переводе комедийных фильмов с английского на русский язык.

Цель работы — описать способы сохранения юмористического эффекта в процессе перевода кинотекста сериалов «How I Met Your Mother» и «Friends» с английского языка на русский.

Задачи:

- определить понятие термина «игра слов»;
- проанализировать классификацию игры слов;
- рассмотреть виды юмора в комедии;
- выявить функции, которые выполняет юмор в комедии;
- описать явление игры слов в сериалах «How I met your mother» и «Friends»;
- описать трансформации, используемые при переводе игры слов;
- определить степень сохранения юмористического эффекта при переводе игры слов.

Для решения поставленных задач используются следующие **методы исследования:** метод анализа и синтеза, метод сопоставительного анализа для сравнения оригинала и перевода, метод трансформационного анализа, статистический метод.

Материалом исследования послужила оригинальная дорожка сериалов «How I met your mother» и «Friends» и их перевод на русский язык.

Теоретическая база включает работы С.И. Влахова и С. П. Флорина, В.Н. Комиссарова, Я. И. Рецкера, Г. Г. Слышкина, В.Е. Горшковой, И. Б. Голуб, И. В. Арнольд, Ю. Б. Борева, И. Р. Гальперина и других.

Практическая значимость работы заключается в применении работы в практике перевода, на практических занятиях по переводу, в практике устного и письменного перевода художественных фильмов.

Структура и основное содержание работы

Структура работы включает введение, две главы, заключение и список использованной литературы.

Во **введении** объясняется выбор темы, выявляются объект и предмет исследования, описываются цели, задачи, методы, практическая значимость исследования.

Первая глава посвящена видам юмора в комедийном фильме, рассматривает примеры функции юмора на примере игры слов.

Вторая глава посвящена переводу фильмов, рассматривает различные примеры виды игры слов, их уровни и способы сохранения юмористического эффекта на русский язык, а также сложности перевода.

Список используемой литературы включает в себя 46 источников.

В заключении проводится обобщение результатов исследования.

Работа прошла апробацию на всероссийской научно-практической междисциплинарная конференции «Молодежь. Наука. Общество- 2018» и студенческой научно-практической конференции «Дни науки ТГУ-2019», ее результаты изложены в публикациях по результатам конференций.

ГЛАВА 1. ПЕРЕДАЧА ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА В КОМЕДИЙНЫХ ФИЛЬМАХ

1.1. Виды юмора в комедийных фильмах

Комическая ситуация невозможна без соответствующих для этого средств, в стилистике выделяют такие виды комического как сарказм, ирония, сатира, юмор и другие из них выходящие виды. Сюжет комической ситуации постепенно наполняется различными лексическими и грамматическими средствами языка, что обуславливает развитие комических приемов [8, С. 478]. По определению И.Т. Фролова, «комическое является категорией эстетики, которая выражается в форме высмеивания исторически обусловленное несоответствие определенного социального явления, деятельности и поведения людей, их отношение к объективному ходу вещей и эстетическому идеалу прогрессивных общественных сил» [46, С. 315].

Ирония является «скрытой насмешкой», которая включает в себя двуплановость, оценочность, отрицание осмеиваемого явления [12, С. 222].

Ироничное высказывание должно отвечать определенным критериям: у высказывания должно быть две интерпретации, которые противоречат друг другу; участники ситуации, в которой присутствует ироничное высказывание, должны быть знакомы с иронизирующим и контекстом, а также обладать достаточными языковыми знаниями [12, С. 220].

Считается, что ирония наряду с юмором и сатирой является категорией комического и охватывает разные стороны человеческой жизни. По мнению Т. А. Зиновьевой, «ирония приближается к шутке, отличаясь от сатиры недосказанностью и имеет способность выражать буквальное значение, которое является обратным задуманному. Ирония отличается от юмора тем, что имеет элемент недосказанности» [13, С. 61].

В статье Т. А. Зиновьевой говорится, «что существуют сложности в интерпретации иронии в системе комического. Ирония является игрой противоположностям и стирает границу между добром и злом, истинной и

заблуждением, свободной и обязанностью. Такую игру можно выразить различными способами, такими как гротеск, парадокс, пародия, остроумие и др.» [13, С. 61].

«Сатира представляет собой сферу литературы, где представлены сатирические образы и сюжеты, а также вид комического, который предполагает беспощадное, убирающее переосмысления объекта изображения; особый способ художественного восприятия действительности, показывающий ее как что-то превратное, несообразное, внутренне несостоятельное (содержание), посредством шутивных, обличительно-осмеивающих образов» [28, С, 77].

По словам Т.К. Кузнецовой сатира — негативное отношение к объекту, осмеяние и гневное отношение к действительности, которое резко отклоняется от идеального представления о них [16, С. 67].

Специфика сатиры заключается в обличительной насмешке, которая отрицает объект изображения и делает акцент с помощью негодования и возмущения [27, С, 79]. Довольно часто сатира объединяется с юмором для более мягкой формы констатации несоответствия идеала и действительности [20, С. 312].

Для сатиры характерна негативная окраска обоих сюжетов — видимого и скрытого, в то время как юмор воспринимает их в позитивной манере, а ирония является комбинацией внешнего позитивного сюжета и внутреннего негативного.

Остановимся подробнее на юморе и способах его создания. Юмор — особый вид комического эффекта; отношение сознания к объекту, к отдельным явлениям и к миру в целом, сочетающее внешне комическую трактовку с внутренней серьезностью [45, С. 378].

З. Фрейд считает, что юмор является самым умеренным из всех видов комического, для его создания требуется только один человек, и участие другому не вносит изменений [38, С. 245].

Другое определение юмора дает М. А. Егорова рассматривая его как

способность человека выявлять и анализировать комическое в повседневной жизни, а также эмоционально реагировать на него [11, С. 147].

В статье С. С. Мельникова юмор трактуется как механизм «освобождения от напряжения» [22, С. 22]. По мнению С. М. Юсфина юмор помогает налаживать общение между людьми, а также выстраивать хорошее взаимодействие партнеров для достижения определенной цели и результата [40, С. 94].

Юмор несет в себе следующие функции:

1. целительная — когда шутка является положительной и использована, чтобы разрядить обстановку никого не обидев;
2. обличающая — когда шутка показывает, кто ты есть на самом деле или раскрывает ситуацию;
3. уничтожающая — когда шутка является злой и несет в себе негативную окраску;
4. исправляющая — когда шутка направлена на исправление ситуации.

[35, С. 108].

Основные приемы передачи юмора являются метафора, парадокс, повторение, конверсия, перифраз, игра слов и другие.

Метафора - является скрытым сравнением, где переносится смысл на предмет, которому он не соответствует. «При анализе метафоры можно выделить три основных взгляда на её лингвистическую природу: метафора как способ существования значения слова, метафора как явление синтаксической семантики, метафора как способ передачи смысла в коммуникативном акте» [20, С. 634].

Метафора является одним из распространенных приемов для создания комического эффекта. Слова и фразы, которые вырваны из обыденного контекста начинают работать в новых и непривычных речевых ситуациях, в результате чего появляется причудливая метафора и вербальная новизна становится приятной неожиданностью для собеседника [21, С. 633]

По определению Курбатаевой А. А. парадокс - это выражение, в

котором вывод не совпадает с посылкой и не вытекает из нее, а наоборот, противоречит ей, давая неожиданное и необычное ее истолкование. [18, С. 101]. Парадокс нередко переходит в остроумную форму и перенимает свойства комического [2, С. 217]. Когда парадокс включен в роль персонажа, он становится его характеристикой, так некоторые пользуются данным приемом, чтобы постичь истину и проверить истертые прописные истины, другие же используют его, чтобы позабавить собеседника.

Парадокс может как убедить, так и впечатлить независимо от глубины и действительности высказывания, так как сочетает в себе черты оригинальности и дерзости. Поэтому парадокс вполне успешен как комический прием.

Повторение — достаточно сильное средство для достижения юмористического эффекта, так как каждым новым повторением слово приобретает выразительность и дополнительные значения [7, С. 97]. К особенностям некоторых художественных фильмов относится то, что может происходить возвращение к одной и той же теме на протяжении нескольких серий. Этот юмор может быть не понят зрителем, если он не посмотрел какую-то из серий, но для тех, кто смотрит сначала это будет скрытая ирония и просмотр приобретет своеобразную глубину. Иногда достаточно минимум выразительных средства, чтобы достичь невероятного юмористического описания ситуации.

Конверсия — способ словообразования в английском языке, но в русском языке достаточно сложный прием и почти не используется. Из-за жестких правил русского языка становится трудно перевести новообразования так, чтобы они не резали ухо. При использования метода конверсии автор как бы создает свой микротекст и с их помощью становится проще достичь комического эффекта или выразить иронию, поскольку юмористическая окраска окказионализмов может быть замечена без знания контекста и ситуации [3, С. 11].

Перифраз — косвенное упоминание предмета способом не называния, а

описания, характеристики, подчеркивая определенную его сторону [34, С. 77]. Достаточно часто перифраз используется для замены «низких» или «запретных» понятий на описательное выражение. Это распространенный прием для создания комического эффекта и он состоит в том, чтобы заменить название предмета, человека, явления на его признаки, и как правило, наиболее характерные, которые усиливают изобразительность речи. Англичане славятся своей склонностью к смягчению выражений или даже умалчиванию.

Достаточно часто для создания юмористического эффекта используются аллюзии, говорящие порой могут сами того не подозревать, что сделали отсылку на определенного персонажа. И чтобы понять аллюзию нужно обладать некими фоновыми знаниями и только сопоставление этих знаний может раскрыть юмористический эффект.

Наряду со всеми вышеперечисленными приемами может также происходить и смешение регистров и стилей речи. Совмещение в одном контексте слов и выражений, которые принадлежат к разным стилистическим уровням, создает благоприятную почву для создания комического эффекта, так как только стиль высказывания показывает противоречие между поверхностным и глубинным содержанием. Существуют различные способы создания юмористического эффекта, но чаще всего он возникает в результате игры слов. Поскольку юмор отражает национальные черты страны, то игра слов в английском языке является неоднозначным стилистическим приемом, так как в английской культуре шутят все и это является частью жизни англичан [1, С. 158].

Начнем с определения игры слов, по словам С.И. Влахова и С. Флорина – это игра на несоответствии между привычным звучанием и непривычным звучанием [5, С. 288].

Другое определение дает В.П. Москвин, он считает, что игра слов — это остроумное выражение, в основе которого лежит игра слов на одинаковом звучании или близком по звучанию языковых единиц [24, С. 36].

В статье Н. В. Сабуровой игра слов рассматривается как лексико-семантический прием, который основан на многозначности или внешнего подобия одной единицы речи другой и способствует формированию оценочного плана полного текста [31, С. 3].

Целью игры слов является создание комического эффекта, который сосредотачивает реципиента на определенном моменте речи, что должно быть полноценно отображено в переводе. Переводчик должен сохранять рамку положенного комического жанра, от безобидного юмора до строгой иронии [44, С. 432].

Успех игры слов зависит от эффекта непредсказуемости и появление каждого элемента речевой цепи как бы предопределяет все последующие элементы. Объясняя это тем, что реципиент получает сразу два значения, одно из которых он не ожидает [43, С. 61].

С. И. Влахов, С. П. Флорин и другие разделяют перевод каламбуров на три уровня: фонетические, лексические и фразеологические.

1. Фонетический уровень. На этом уровне преобладает звуковая сторона над смысловой и порой трудно отнести данный уровень к каламбуру.

2. Лексический уровень. Здесь можно выделить типы игры слов, основанные:

а) на обыгрывании целых слов или частей, корней, аффиксов или частичек слов;

б) на многозначности или омонимии;

в) на ряде других лексических категорий таких как антонимия, этимология и другие.

3. Фразеологический уровень. На данном уровне не исключено участия лексических единиц, как обыгрывание отдельных компонентов устойчивых сочетаний, что характерно для игры слов [5, С. 307]. Слушатель знает точно, какая фраза его ожидает, что делает особенно острым эффект обмана его ожиданий [27, С. 107].

В работе С.С. Иванова расширяется теория классификации игры слов:

- ОМОНИМЫ;
- МНОГОЗНАЧНЫЕ СЛОВА;
- распад значения идиом;
- игра с цифрами;
- «размывание» границ слов и омонимия;
- замена часть слова схожим по звучанию, но разным по значению;
- создание новых слов;
- изменение слов в идиоме на похожие слова по звучанию;
- замена слов в идиоме несозвучными словами, способы образования которых основаны на оговорках [14, С. 229].

В. З. Санников разделяет игру слов на следующие три типа:

- «соседи», где юмористический эффект основан на соединении сходных по смыслу или созвучию слов;
- «маска», где юмористический эффект достигается за счёт резкого столкновения смысла, когда неординарное становится понятным и обычным, и наоборот.
- «семья», где юмористический эффект достигается за счёт изменения клишированных фраз, цитат, пословиц, поговорок, поскольку понимание таких выражений предполагает знание их истоков [32, С. 115].

В работе будет использоваться классификация С. И. Влахова и С. П. Флорина.

1.2. Функции юмора в комедийных фильмах

Юмор является неотложной частью повседневной жизни и характеризует человека как личность. В этом разделе мы рассмотрим, как юмор создает характеристику персонажа на протяжении всего сериала и какие характерные черты выявляет. Примеры взяты из американского сериала «Как я встретил вашу маму» и перевод профессиональной студии «Paramount Comedy». В сериале есть пять главных героев: Барни, Робин, Тед, Маршал и

Лили. Они все разные, но это не мешает им быть хорошими друзьями. А также взят сериал «Друзья» и перевод «True Dubbing Studio» от студии «Paramount Comedy», в сериале есть шестеро друзей: Рэйчел, Моника, Фиби, Джоуи, Чендлер и Росс. Для создания их образов юмор используется в различных функциях. В работе было проанализировано 200 примеров на основе игры слов.

По своей функции юмор может быть целительным, обличающим, уничтожающим, исправляющим, уничтожающе-исправляющим и пр. [35, С. 108]. Поэтому юмор может создавать как положительную, так и отрицательную характеристику героев.

1. Целительная функция.

Таблица 1. Пример 1.

Barny: Hey, Robin, it's Barn Door . Guess what? I'm open .	Барни: привет Робин, это Барни красота, открывай мне ворота.
---	---

В примере 1. функция юмора является целительной, поскольку Барни хотел поднять настроение Робин с помощью этой шутки. «barndoor» переводиться как «ворота амбара». Игра слов состоит в том, что данное слово созвучно с именем «Barny».

Таблица 2. Пример 2.

Ted: It's the cock-a-mouse! A girl: The what? Ted: Cock-a-mouse . Part cockroach, part mouse.	Тед: это же крысокан! Девушка: крыса кто? Тед: крысокан . Наполовину таракан, наполовину крыса.
---	---

В примере 2. функция юмора является целительной, так как слово «крысокан» придумано, чтобы разрядить обстановку.

Таблица 3. Примеры 3-8.

«Barney: March does not have 31	«Барни: да не может быть, в марте не
---------------------------------	--------------------------------------

<p>days.</p> <p>Marshall: Yes, it does. Everyone knows that. It's like general knowledge.</p> <p>Ted and Robin: General Knowledge.» [49]</p>	<p>31 день.</p> <p>Маршал: да, 31 и все это знают, это общеизвестный факт.</p> <p>Тед и Робин: генерал факт»[50]</p>
<p>«Lily: Isn't it sad? I mean in 2007, some countries actually still condone corporal punishment.</p> <p>Ted and Robin: Corporal Punishment»[49]</p>	<p>«Лили: это так грустно, что даже в 2007 году некоторые страны все еще потворствуют телесным наказаниям.</p> <p>Тед и Робин: капрал наказания.»[50]</p>
<p>«Marshall: Oh, man, I got a kernel stuck in my teeth.</p> <p>Ted and Robin: Colonel Stuck-In-My-Teeth»[49]</p>	<p>«Маршал: вот блин, у меня зернышко в зубах застряло.</p> <p>Тед и Робин: полкони́к зернышко в зубах застряло.» [50]</p>
<p>«Ted: Wow, this gonna be a major clean up.Ted, Robin, Marshall, Lily: Major clean-up»[49]</p>	<p>«Тед: ох, это будет грандиозная уборка.Тед Робин, Маршал, Барни, Лили: майор уборка.»[50]</p>
<p>«Marshall: Oh men, we're gonna to be doing this all the time now, are we? Robin: That's the general idea. Everyone: General idea»[49]</p>	<p>«Маршал: мы что теперь постоянно будем это делать?Робин: в этом и основная идея. Все: генерал идея»[50]</p>
<p>«Grandpa: All the yelling and the screaming Ted: And then a funny thing happened Grandpa: It's really a major buzz-kill. Ted and Robin: Major Buzz-kill»[49]</p>	<p>«Дедушка: и они постоянно орут друг на друга. Тед: и затем произошло нечто интересное. Дедушка: и это всегда грандиозный бардак. Тед и Робин: майор бардак.» [50]</p>

В примерах 3-8. функция юмора является целительной, так как друзья вместе шутят и это вызывает только положительные эмоции. Тед и Робин играли в игру и когда они слышали слова, имеющие второе значение «военное звание», то они повторяли его.

Таблица 4. Примеры 9-14.

Robin: Are you sure you want to spend this slap today? Marshall: Life is short. I figured, " Slap-e diem. "	Робин: ты точно хочешь потратить эту сегодня? Маршал: жизнь коротка, как говорится. Залепи сегодняшним днем.
Robin: This once pure fruit has turned into a poisoned slap-ple.	Робин: этот когда-то чистейший плод превратился в шляблоко раздора.
Ted: Are you sure? Robin: Slap-solutely.	Тед: ты уверена? Робин: безушленно.
Ted: In fact, I want to study slapping under your tutelage. I want to be your slap-prentice.	Тед: вообще, я даже был бы рад, если бы ты научила меня шлепать оплеухи. Я хочу стать твоим пощечестudentом.
Robin: You're a slapping rock star. Your name should be Eric Slap-ton.	Робин: Ты прям настоящая рок звезда. Тебя должны звать Эрик Шлептон.
Barney: Just put me in the chair Ted: Slapping throne.	Барни: просто посадите меня на стул. Тед: трон оплеух.

В примерах 9-14 функция юмора является целительной, так как друзья вместе шутят о выдуманном дне «день оплеух» и несёт только положительные эмоции. В примерах говорится об особенном дне, который называется «slapsgiving» (день пощечедавания), когда они дают друг другу пощечины. Игра слов основана на сочетании слова «slap» (пощечина) с другими словами.

Таблица 5. Пример 15.

Marshall: This is a pie chart describing my favorite bars . And this is a bar graph describing my favorite pies .	Маршал: эта круговая диаграмма дает представление о моих любимых барах. А эта столбиковая диаграмма наглядно показывает мою любовь к пирогам.
---	---

В примере 15. Функция юмора является целительной, так как также содержит в себе только положительные моменты. Игра слов состоит в названии диаграмм «pie chart» (круговая диаграмма) и «bar graphs» (столбчатая диаграмма), и эти две диаграммы описывают «pies» (пирог) и «bars» (бары).

Таблица 6. Пример 16.

Phoebe: You know, I think I wanna write a song about all this. Rachel: Oh yeah. Phoebe: Yeah. Oh, except one of the strings on my guitar is broken. Hey, Chandler, can I borrow your G-string?	Фиби: Знаете, пожалуй, напишу обо всем этом песню. Речел: Правда? Фиби: Только вот незадача – струна на гитаре лопнула. Чендлер, резинку от трусов не одолжишь?
--	---

В примере 16. функция юмора является целительной, в которой Фиби дружески подшутила над Чендлером. Игра слов состоит из омонимов «strings»(струны) «G-strings»(стринги).

2. Обличающая функция.

Таблица 7. Пример 17.

Ted: Why do you have those suitcases and who are we picking up ? Barney: I don't know. Maybe her. Or her. Ted: Wait. So, when you said you were	Тед: зачем тебе эти все чемоданы? Мы что кого-то встречаем ? Барни: пока не знаю, может ее или ее. Тед: погоди-ка, ты имел в виду не зацепить кого-то в аэропорту, а
--	--

going to pick someone up at the airport, you meant you were going to pick someone up at the airport?	подцепить кого-то в аэропорту?
---	---------------------------------------

В примере 7. функция юмора является обличающей, то есть только в контексте ситуации стало видно реальное намерение Барни и создается отрицательная характеристика этого персонажа, а также показывается его любовь к девушкам. В данном примере присутствует двойное значение фразового глагола pick up – 1) встретить, 2) подцепить.

Таблица 8. Пример 18.

Barney: it's a truth you can't refute. Nothing suits me like a suit.	Барни: Ведь я прекрасен спору нет, когда на мне костюм надет.
---	--

В примере 18. функция юмора является обличающей, так как показывает самовлюбленность Барни и его любовь к дорогой классической одежде.

Таблица 9. Пример 19.

Robin: or we could just drink wine Ted: wine not	Робин: или просто выпьем винца Тед: винца для рывца.
--	--

В примере 19. функция юмора является обличающе-целительной, поскольку раскрывает тему алкоголизма. Юмор был использован, чтобы подбодрить Робин. Игра слов устроена на созвучии выражений «why not» и «wine not».

Таблица 10. Пример 20.

Barney: I just forgot about my BDSes . Robin: BDSes ? Barney: Vimbo Delivery Systems .	Барни: Просто я совсем забыл про свои МСГ . Робин: МСГ ? Барни: Методы съема глупышек
---	---

В примере 20. функция юмора является обличающей, так как раскрывает авторскую аббревиатуру и указывает на то, что Барни бабник.

Таблица 11. Пример 21.

Ted; How are you feeling?	Тед: как ощущения?
Marshal: Great, a little nervous.	Маршал: отлично, но слегка нервничаю.
Ted: Yeah? Craps?	Тед: ты очкуешь?
Marshall: Not that nervous.	Маршал: нет, не настолько
Ted: No, I mean do you want to play craps.	Тед: в смысле, ты в очко играешь?

В примере 21. функция юмора является обличающе-целительной, так как за одним словом скрыто несколько значений, что несёт в себе положительный эффект. Слово «craps» в данном примере имеет два значения «очко» (игра в кости) и «очковать» (бояться).

Таблица 12. Пример 22.

Then, after New York One of my worst fears has come true-- I just saw Marshall grabbing himself naked.	Тед: мой худший кошмар только что стал явью. Я только что видел, как Маршал лапает голого себя.
---	--

В примере 22. функция юмора является обличающе-целительной, поскольку раскрывает контекст и несёт положительный смысл. «Grab» имеет значение «хватать» и во время этого момента Маршал схватил картину с изображением себя голого.

Таблица 13. Пример 23.

Ted: And then, at the end of the meal, Frank Gehry slides the check over to I.M.Pei , and he says, "Buddy, tonight, your name is I.M.Paying.	Тед: а потом, в конце ужина, Френк Гери подвинул к Ай Эм Пей стакашку и сказал «сегодня твоя фамилия не Пей, а пей до дна ».
--	--

В примере 23. функция юмора является обличительно-целительной, поскольку комический эффект использован, чтобы подшутить над именем друга. А также функция юмора заключается в представление социальной темы алкоголизма. Фамилия «Pei» созвучна с глаголом «pay» (платить).

Таблица 14. Пример 24.

Girl: So, any thoughts on food?	Девушка: ну, что будем заказывать?
Ted: Yeah, do you wanna share the oysters?	Тед: может быть разделим устриц?
Girl: I would love to share the oysters.	Девушка: да, с удовольствием.
Ted: Good. 'Cause if you didn't, that would be mighty shellfish .	Тед: отлично, потому что если бы ты отказалась это было бы эгоустрично .

В примере 24. функция юмора является обличительно-целительная, поскольку показывает другой исход ситуации, но смягченно. Слово «shellfish» является схожим по звучанию к слову «selfish» (эгоистично), только сочетает в себе слово «shell» (ракушка), так как они говорили про устриц.

Таблица 15. Пример 25.

Ted: Which he took to mean, 'Invent your own game	Тед: Он воспринял это как придумай свою игру.
Marshall: It's called ' Marshgammon . ' It combines all the best features of all the best games, Candyland, I Never, Pictionary. Robin: Backgammon, obviously	Маршал: я назвал ее Маршды и в ней будет всё лучшее от лучших игр: карамельный сад, я никогда, эрудит Робин: ну и нарды, наверное .
Marshall: no. Backgammon sucks. I took the only good part of ' backgammon ' the ' gammon '.	Маршал: нет, нарды отстой. Я взял лучшую часть слова нарды «ды».

В примере 25. функция юмора является обличительно-целительной, так

как показывает любовь Маршала к самому себе и несёт положительную оценку. В примере обыгрывается сочетание имени и название игры, что в итоге получило «Marshgammon».

Таблица 16. Пример 26.

Marshall: I'm Marshall Eriksen, but you can call me Beercules!	Маршал: Я Маршал Эриксен, но вы зовите меня Пивкулес!
---	--

В примере 26. функция юмора является обличающе-целительной, поскольку затрагивает вопросы алкоголизма, что является острой социальной темой.

Таблица 17. Пример 27.

<p>Marshall: Baby, we should put off moving.</p> <p>Lily: Why?</p> <p>Marshall: Because I think the pregnancy is affecting your judgment.</p> <p>Lily: No, Marshall, this is an amazing opportunity that we have to take advantage of! Just because my body is growing a fungus...</p> <p>Marshall: Fetus.</p> <p>Lily: ...doesn't mean that my metal factories...</p> <p>Marshall: Meal faculties.</p> <p>Lily: ...are in any way funicular.</p> <p>Marhsall: No idea.</p>	<p>Маршал: Родная, лучше нам не торопиться... потому что, мне кажется, беременность влияет на твои решения.</p> <p>Лили: Да нет, нет, Маршал, мы не должны упускать такую возможность! Только потому что во мне сейчас растёт гриб...</p> <p>Маршал: Плод.</p> <p>Лили:... Не означает, что мои думственные народности...</p> <p>Маршал: Умственные способности.</p> <p>Лили:... Стали пуповидными!</p> <p>Маршал: Я... Я понятия не имею.</p>
--	---

В примере 27. функция юмора является обличающе-целительной, поскольку показывает изменения в мышлении Лили во время беременности,

но при этом показано это с положительной стороны.

3. Уничтожающая функция.

Таблица 18. Пример 28.

«Robin: So, next time you're passing city hall, make sure and stop by New York's oldest hot dog cart. Today a delicious hot dog will cost you 2.50, but back when the stand first opened in 1955, you could get one for only a nipple. » [49]	Робин: когда в следующий раз вы будете проезжать у здания мэрии, купите себе хот дог у старейшего продавца сосисок в Нью Йорке. Сегодня сочный хот дог обойдется вам всего в 2,50 доллара, но в 1955. когда этот закуток только открылся вы могли его купить всего-лишь за сосок центов.
--	---

В примере 28. функция юмора является уничтожительной и целительной, поскольку такие оговорки недопустимы в эфире, но юмор не создает негативную окраску персонажа. Барни поспорил с Робин, чтобы она произнесла во время эфира слово nipple (сосок). Игра слов заключается в созвучии nipple (сосок) и nickel (монета в 5 центов), которые легко спутать в английском языке.

Таблица 19. Пример 29.

Robin: Coming up next, is your local ice cream man actually driving a roving meth lab on wheels? Stay tuned for the full Scoop.	Робин: далее в выпуске, правда ли что ваш мороженщик варит метамфетамин в своем фургончике? Оставайтесь с нами, и вы узнаете почему нынче фунт пломбира.
--	---

В примере 29. функция юмора также уничтожительно-целительная, поскольку это была отсылка к метамфетамину, упомянутому в эфире передачи, но юмор не несёт в себе негативной окраски. Слово «scoop» имеет

два значения «мерная ложка» и «новость». Так как в примере говорится о мороженщике, который продавал метамфетамин, то «scoop» воспринимается как «ложка метамфетамина».

Таблица 20. Пример 30.

Ross My friend Bethel rescued him (monkey) from some lab.	Росс: Моя подруга Бетель спасла его от ученых.
Phoebe That is so cruel! Why? Why would a parent name their child Bethel ?	Фиби: Как жесток мир! Как можно? Как можно назвать ребенка Бетель ?

В примере 30. функция юмора является уничтожительной, поскольку Фиби возмущается, как могли назвать ребенка святым местом (Bethel).

Таблица 21. Пример 31.

Monica: Because I don't have the money or the equipment to handle something that big on such short notice. I mean there's no way.	Моника: Потому что нет денег и оборудования столько приготовить за такой короткий срок. Ничего не выйдет.
Phoebe: Wow, what is with all the negativity? God, you sound like Moni-can't , not Moni-can... ..Moni-ca.	Фиби: Да откуда столько пессимизма? Ты говоришь как Моника-ничегонемогуника. Моника.

В примере 31. функция юмора уничтожительная, потому что Фиби негативно относится к тому, что Моника пессимистично настроена к происходящей ситуации.

Таблица 22. Пример 32.

Chandler: Ok, look, Joey! Come on, think about it, first of all, he'll never be President. I mean there's never gonna be a President Joey.	Чендлер: Слушай. Джо? Он никогда не станет президентом! Подумай! Президент Джо.
---	--

<p>Joey: All right look man, I didn't wanna bring this up, but Chandler, is the stupidest name I ever heard in my life! It's not even a name; it's barely even a word. Ok? It's kinda like chandelier, but it's not! And then you put it together with Bing and forget about it!</p>	<p>Джо: Сам послушай! Не хотел затрагивать эту тему, но Чендлер – наиглупейшее имя, какое я слышал. Это совсем не имя, и уж тем более не слово. Похоже на канделябр, но не оно!</p>
---	--

В примере 32. функция уничтожающая, поскольку между Чендлером и Джо произошел спор и Джо пытался задеть Чендлера тем, что назвал его имя глупым и провел аналогию со словом «chandelier» (люстра).

4. Исправляющая функция.

Таблица 23. Пример 33.

<p>Girl: What do we do if there's a blizzard? Barney: Either way, we'll be here. Ted: "Snow" problem.</p>	<p>Девушка: как быть если будет снежная буря? Барни: все равно мы придем. Тед: снег проблем.</p>
--	---

В примере 33. функция юмора является исправляюще-целительной, поскольку содержит в себе только положительный эффект. Юмор использован, чтобы разрядить обстановку. Это редкий случай, когда оригинал игры слов и его перевод совпадают.

Таблица 24. Пример 34.

<p>Barny: We haven't hit legendary yet. We're only at the 'le.' We still got the 'gen,' the 'da,' the 'ry.' Lily: Okay, if we're at the 'le,' then I say we follow it up with a 't's go</p>	<p>Барни: но легендарно еще не настало. Пока мы только на «ле», а еще остались «ген», «дар» и «но». Лили: «но» это конечно хорошо, но нам пора домой.</p>
---	---

home.	
-------	--

В примере 34. функция юмора является исправляющей, поскольку Лили обрывает Барни и показывает, что им уже пора. Так же у этой шутки есть функция создания композиционных элементов, поскольку фраза «it's going to be legen... wait... dary!» является коронной у Барни и часто встречается в эпизодах. Слово legendary было разбито на слоги, и так как по словам Барни они были только на первом слоге «le», то Лили закончила фразу как «let's go home». В этом примере мы можем увидеть эгоистичное отношение к окружающим, что не дослушав Барни, она перебила его и показала, что они уходят домой.

Таблица 25. Пример 35.

Joey: Sure, yeah. Will you just keep an eye on the chick and the duck? Rachel: Chick and the duck? <i>Didn't they die...</i> Phoebe: Dive. Yeah, they dove head-first into fun on the farm.	Джо: Конечно, а вы присмотрите за цыпленком и уткой. Рейчел: Цыпленок и утка? Они же умерли. Фиби: Унырнули. Да. В веселую жизнь на ферме.
--	--

В примере 35. функция исправляющая, поскольку Фиби пыталась смягчить слово «die»(умерли), заменив его на «dive»(нырять).

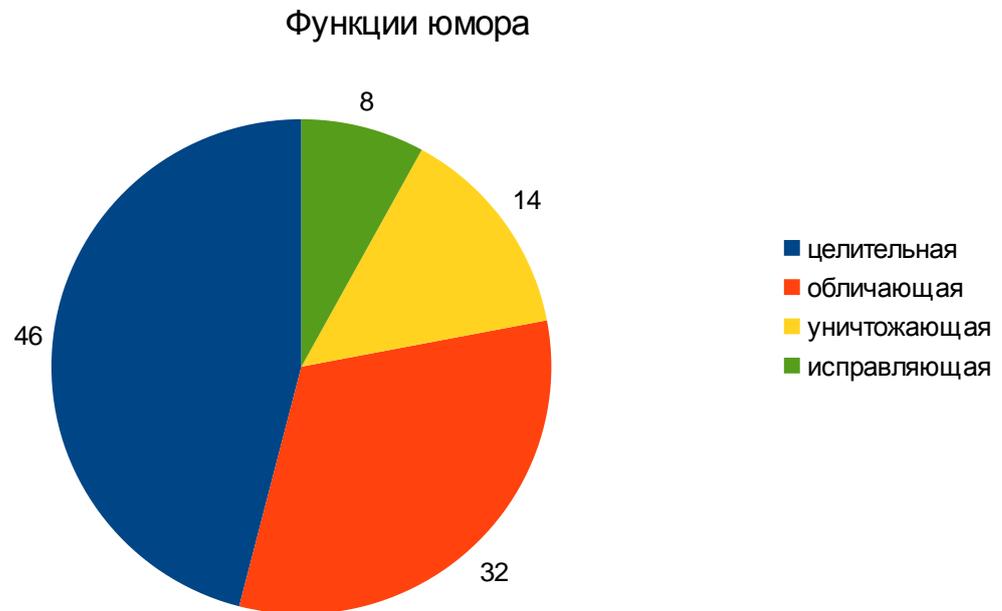


Рис.1.

В рис.1. Мы можем увидеть, что из 200 проанализированных примеров 46% имеют целительную функцию, 32% имеют обличающую функцию с элементами целительной, 14% имеют уничтожающую функцию и 8% имеют исправляющую функцию.

Чаще всего функция юмора является целительной или обличающей, а также бывают случаи когда обе функции сочетаются вместе, поскольку юмор в первую очередь является положительной чертой человека. Целительная функция юмора может сочетаться не только с обличающей, но и исправляющей в зависимости от ситуации. Но бывают случаи, когда юмор несет в себе негативную уничтожающую функцию, направленную на то, чтобы поиздеваться. Нередки случаи, когда автор высказывания ничего плохого не имея в виду задевает чьи-то чувства. Кроме того, юмор передает характер персонажа и показывает его настоящее отношение к ситуации, а также может поднимать острые социальные проблемы.

Выводы по первой главе

Функции юмора в художественном тексте могут быть следующими: целительная, когда юмор несет в себе положительные эмоции, обличающая,

когда юмор раскрывает то или иное явление, уничтожающая, когда юмор злой и может навредить, а также исправляющая, когда юмор направлен на исправление ситуации. Однако, эти функции могут комбинироваться и создавать определенный эффект в контексте. В тексте комедии в основном используется целительная и обличающая функции. В художественном фильме юмор создает характеристику персонажей и показывает их взаимоотношения путем указания на недостатки персонажей. Юмористический эффект в основном достигается за счёт таких приемов как ирония, сарказм, сравнение, созвучие слов, метафоры и других.

Юмор представляет собой неотъемлемую часть повседневной жизни и проявляется в разных ситуациях. Мы можем встретить его как в литературе, так и в художественных фильмах, и везде юмор будет нести определенное значение и функцию, давать отличительную характеристику персонажам. И при переводе важно правильно передать шутку, поскольку опустить шутку означает потерять важную часть повествования или же характеристику героя и ситуации.

ГЛАВА 2. СОХРАНЕНИЕ ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА ПРИ ПЕРЕВОДЕ ИГРЫ СЛОВ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ (НА МАТЕРИАЛЕ КОМЕДИЙНЫХ ФИЛЬМОВ)

2.1. Способы и трудности перевода игры слов в комедийных фильмах

По мнению Г. Г. Слышкина, кинотекст это вид креолизованного текста, в котором вербальные и изобразительные компоненты создают неразрывное целое. Кинотекст состоит из движущихся и статистических образов, устной и письменной речи, шумов и музыки [36, С. 60].

Киноперевод включает в себя разные виды перевода: дублирование, закадровый перевод и субтитры. Виды перевода необходимо рассмотреть для определения методики анализа перевода примеров игры слов.

Дублирование – творческий процесс перевода речевой части фильма с языка оригинала на другой язык. Это один из нескольких методов перевода, который использует озвучку в кинопереводе. Дубляж всегда предварительно записан [41, С. 74].

При переводе для дубляжа переводчик производит подстрочный перевод с уточнением отдельных единиц речи, но без литературной обработки. После чего синхронист (специалист по работе с артикуляцией актеров) вместе с режиссером создают готовый текст, который будет учитывать все аспекты, такие как стиль повествования, лексику, темп речи и остальные нюансы [17, С. 143]. Переведенный текст должен «ложиться» на движение губ, мимику, жестикуляцию героев, ибо этот текст произносится на фоне видеоряда [41, С. 203].

Закадровый перевод (от англ. voice-over — речь поверх) — разновидность озвучивания, предусматривающая создание дополнительной речевой фонограммы фильма на другом языке, соединенной с оригиналом таким образом, что зритель слышит и перевод, и исходный текст картины.

Перевод голосом за кадром: дается закадровый перевод без обеспечения точного соответствия между аудио- и визуальным рядом на фоне

приглушенного звучания звуковой дорожки оригинальной версии фильма [9, С. 54].

Перевод может осуществляться одним человеком, кто не является профессиональным переводчиком или группой профессиональных актеров. Этот вид перевода намного дешевле дубляжа и время для озвучивания нужно меньше, поэтому он является более популярным при переводе фильмов и различных телепередач.

Если раньше западные фильмы, попадающие на российский экран, подвергались тщательному отбору и проходили классическую процедуру дублирования с учетом языковой и артикуляционной специфики говорящих, то современная рыночная ситуация вывела на первый план закадровый перевод, произносимый переводчиком или актером в соответствии с ритмом произнесения текста героями фильма на фоне звучания оригинального текста. Сокращаются сроки подготовки перевода, что, к сожалению, приводит к падению его качества, к некоторой небрежности переводчиков по отношению к второстепенным, по их мнению, деталям, в разряд которых зачастую попадают культурно-специфические элементы, значимые для понимания замысла авторов фильмов [9, С. 69].

Достоинством закадрового перевода является то, что становится необязательным достижение максимального соответствия произносимого текста и артикуляции героев, что требуется при дублировании фильмов, или сжатия текста, как при переводе с субтитрами, о котором мы поговорим ниже. Единственным ограничением является время, которое не позволяет переводчику растягивать перевод или делать его наоборот коротким. Важным критерием хорошего перевода является естественность при сохранении оригинала.

Кроме того, перевод может включать также и субтитрование фильма. Субтитры — литературный письменный перевод, который осуществляется по особым правилам, и где важным условием является максимальная лаконичность с сохранением эстетических, стилистических и смысловых

аспектов речи персонажей фильма [17, С. 145].

Субтитры — надпись на нижней части кадра кинофильма, являющаяся обычно кратким переводом иноязычного диалога на язык, понятный зрителям [41, С. 176]. Субтитры – способ визуального перевода, которые включают наложение письменного текста на экран [42, С. 75].

Разница между субтитрами и дублированием состоит в том, что субтитры – это перевод устного текста, а дублирование так же перевод устного текста, но для озвучивания.

Так как текст не произносится, то при переводе субтитров перед переводчиком стоят несколько иные задачи. При переводе сталкиваются устная и письменная формы передачи информации, так как нужно суметь подобрать правильную длину предложения для сохранения формата высказывания и уместиться все в строку субтитров. Поэтому субтитры представляют собой сокращенный вариант перевода фильмов, в которых содержится основная мысль и сопровождается визуальным рядом в нижней части кадра.

А.П. Чужакин относит перевод субтитров к комбинированному переводу, так как в нем сочетаются разные виды перевода в зависимости от цели и характера работы [39, С. 51]. Некоторые исследователи относят данный вид перевода к особому виду письменного художественного перевода [30, С. 120]. В работе будет рассмотрен вид перевода закадровая озвучка.

Для грамотного перевода фильмов Я.И. Рецкер выдвинул «теорию закономерных соответствий» и её суть состоит в том, что нужно учитывать соответствия при переводе на другой язык. Он выделяет 3 группы: эквиваленты, вариантные и контекстуальные соответствия, виды переводческих трансформаций [29, С. 106].

Поскольку В.Н. Комиссаров занимался переводом фильмов он выделяет следующие лексические трансформации: транскрибирование, транслитерация, калькирование, лексико-семантические замены (конкретизация, генерализация, модуляция).

Грамматические трансформации включают: членение предложений, объединение предложений, дословный перевод, грамматические замены (частей речи, форм слова или членов предложения).

Лексико-грамматические трансформации включают: антонимический перевод, описательный перевод, компенсация [15, С. 278].

В работе будет проанализирован закадровый перевод и теория трансформаций В. Н. Комиссарова будет использоваться для описания способов передачи игры слов.

Одной из трудностей киноперевода является игра слов, к которой тяжело подобрать эквивалент или максимально схожее подобие, поэтому переводчикам приходится изощряться, чтобы достичь максимально схожей игры слов, поскольку перевод должен восприниматься зрителем так же естественно, как и на языке оригинала. Также переводчики учитывают такие факторы как жанровые особенности кинофильма, характер героев, особенности лексики, социокультурные вопросы [10, С. 143]. Задача переводчика состоит в том, чтобы сохранить самобытность языка автора с минимальной потерей стилистических особенностей лексики и звуковой организации текста [23, С. 139].

Игра слов достаточно трудный прием для передачи его на другой язык, так как это редкое явление, когда каламбур оригинала совпадал с переводящим языком. Это трудно, но возможно, и чтобы справиться с задачей переводчику нужно обладать прекрасными знаниями обоих языков, знанием культур, хорошим чувством юмором и сообразительностью. Каламбур является видом игры слов и очень трудно провести грань между самой игрой слов и каламбуром.

Смысловое восприятие комического является творческим процессом, который требует от некоторый набор знаний, умений и навыков, а также это действие, которое производит реципиент опираясь на определенные цели и задачи [26, С. 92].

На основе работы С.И. Влахова и С. П. Флорина игра слов может

являться:

1. оборотом речи. В процессе перевода могут возникнуть трудности, так как он тесно связан с контекстом и зависит от него, но также это может помочь найти наиболее подходящий вариант перевода;

2. самостоятельным произведением. В данном случае у переводчика больше свободы, так как каламбур переводится как единое целое и не нужно учитывать другие соображения;

3. заголовком. Крайне трудно передать без полного контекста, так как в заголовке собрана вся основная мысль произведения, в котором точно выражен замысел автора;

4. подписью к рисункам. Для перевода данного вида переводчику нужно обладать умением нахождения связи между кистью и пером [5, С. 288].

В статье А. М. Ломова говорится, что чаще всего игра слов основывается на омонимах и омофонах, но также встречаются случаи намеренного искажения слова, разные значения одинаковых слов, созвучие слов в пределах рифмы и другие [19, С. 16-18].

Трудность переводчика состоит в том, что при переводе игры слов перевыражению подлежит оригинал, то есть его фонетическая и графическая составляющие. Довольно часто приходится менять содержание, если не получается сохранить старое. Это нужно для того, чтобы совершить полноценный художественный перевод, где содержание важнее формы. Но даже при таком подходе не всегда можно получить удачный перевод. Поэтому переводчику нужно задать себе вопрос: на какие жертвы идти? Передать содержание, но отказаться от игры слов, или сохранить игру слов, но отойти от оригинала? [5, С. 291].

Для решения данного вопроса нужно посмотреть на контекст всего произведения и только потом на сами возможности игры слов. Переводчику приходится жертвовать содержанием достаточно часто и сохранение игры слов важнее, чем их точное значение.

Наиболее трудно переводимой игрой слов являются авторские неологизмы, что является совершенно непереводаемым и выходом из положения является сочинение новых слов. Иногда используется прием калькирования, но этот способ скорее исключение, чем правило. Когда нет возможности перевода калькой, то переводчик не переводит, а создают свою собственную игру слов, которая близка к оригиналу, но зачастую используя совсем иные средства передачи. Большинство каламбуров считают непереводаемыми, Н. Галь утверждает, что, если переводчик признает каламбур непереводаемым, он тем самым показывает собственное бессилие [6, С. 136].

Для сохранения юмористического эффекта в комедийных фильмах используют следующие способы: трансформационный либо создание новой шутки, но бывают случаи, когда переводчики используют опущение [25, С. 180]. Опущение происходит тогда, когда переводчики сталкиваются с теми единицами языка, которым нету соответствия в переводящем языке [4, С. 12].

2.2. Способы сохранения юмористического эффекта

1. Фонетический уровень

Как известно из 1 главы, игра слов делиться на трех языковых уровнях: фонетическом, лексическом и фразеологическом. Рассмотрим примеры всех уровней по отдельности на примере американских сериалов «Как я встретил вашу маму» и «Друзья», и перевод профессиональной студией «Paramount Comedy».

Игра слов на фонетическом уровне происходит за счет замены слова или его части на сходную по звучанию лексическую единицу, даже если между ними отсутствуют какие-либо смысловые связи. Далее приведены примеры игры слов фонетического уровня

- Трансформационный метод

Таблица 26. Пример 36.

Nataly: Okay, so what's the problem?	Натали: в чем тогда проблема?
Ted: I can't explain it.	Тед: я я я могу все объяснить.
Nataly: Try.	Натали: ну так давай.
Ted: It's ineffable.	Тед: но это будет гаденько .
Nataly: I'm not F-able?	Натали: это я гаденькая ?
Ted: No, no, no, no, ineffable.	Тед: нет, ну что ты, в том смысле, что
'Ineffable' means it can't be explained.	ситуация гаденькая .

В примере 36. Натали слышала слово, которое не было адресовано в её сторону. Юмористический эффект достигнут за счет созвучия английских слов *ineffable* (необъяснимый) и *able* (способный). На русский язык переводчики попытались подобрать схожий эквивалент и это слово «гаденько», эффект шутки сохранился, но звучит неестественно.

Таблица 27. Пример 37.

Barney: Challenge accept wait for it.	Барни: вызов приня подожди подожди
Ted: I don't get it.	(указывает на Теда).
Barney: " Асеп-Тед ."	Тед: я не понял. О, я же Тед, буква Т.
Ted: I get it now.	Принят.

В примере 37. игра слов основана на содержании в слове *accepted* имени Ted, что указывает на то, что Теду придется выполнить действие. Юмористический эффект достигнут за счет намёка. В русском варианте переводчики попытались сохранить должный эффект ссылаясь на окончание «Т» в слове «принят» и имя Тед.

Таблица 28. Пример 38.

Barney: Hey.	Барни: эй.
Robin: Oh, he's not saying hello, he's just telling you what he feeds his horsies.	Робин: это не привет дамочка, это он так лошадок к себе подзывает.

В примере 38. обыгрываются два созвучных слова heу (привет) и haу (сено), где юмористический эффект достигается за счёт сравнения двух схожих слов, что в корне меняет ситуацию. В примере обыгрываются два созвучных слова heу (привет) и haу (сено), на них и основана шутка. Переводчики использовали метод описательного перевода, но шутка частично утеряна.

Таблица 29. Пример 39.

<p>Ted: Guess I'm going to this concert alone. I'll be that weird guy. I mean, that other weird guy.</p>	<p>Тед: похоже, что я иду один и буду тем самым странным парнем, ну то есть не Элом.</p>
--	--

В примере 39. игра слов основана на названии группы «Weird Al», который и в русском языке имеет название «Странный Эл». В примере мы можем увидеть, что Тед собирался на концерт один и назвал себя «странным парнем», что созвучно с названием группы, поэтому он добавил комментарий, что будет другим странным парнем, а не солистом группы. Юмористический эффект достигнут за счет двусмысленности. Переводчики использовали метод компенсации, но юмористический эффект был частично утерян.

Таблица 30. Пример 40

<p>Monica: Chicken Kiev? Ross :Um-hmm! Doesn't that sound delicious at the last minute? Monica You know, but something like salmon would just, it'll be so much more elegant than chicken. And, you wouldn't have to worry about the salmonella.</p>	<p>Моника: По –киевски? Росс: да. Это же очень вкусно, не так ли? Моника: Да, но лосось на пару был бы гораздо изысканнее чем курица. И к тому же можно было бы не бояться сальмонеллы.</p>
--	---

В примере 40. в оригинале игра слов основана на созвучии слов «salmon»(лосось) «salmonella»(сальмонелла). В русском варианте переводчики оставили дословный вариант перевода и тем самым потеряли юмористический эффект.

- Создание новой шутки

Таблица 31. Пример 41.

Chandler: Ok, no problem, just remember to wake us up before you go-go.	Чендлер: Да без проблем. Кстати, у Джорджа Майкла еще и щетина.
---	---

В примере 41. игра слов основана на песне «Wake Me Up Before You Go-Go» и несёт в себе социокультурный аспект. Переводчики полностью заменили оригинал, от чего потеряли юмористический эффект.

Таблица 32. Пример 42.

Joey: Hey! You guys, check it out! Check it out! Guess what job I just got?	Джо: Ребят, смотрите-смотрите! Угадайте, какую работу я получил!
Chandler: I don't know, but Donald Trump wants his blue blazer black .	Чендлер: А Дональд Трамп считает, что у тебя блейзер блинный
Ross: What?	Росс: Что?
Chandler: Blue blazer back . He, he wants it back .	Чендлер: Блейзер длинный .
Rachel: Well you said black . Why would he want his blue blazer black ?Chandler: Well, you, you know what I meant.	Рейчел: Но ты сказал блейзер блинный . Почему у Джо блинный блейзер ?Чендлер: Ну вы, вы поняли о чём я.
Monica: No, you've messed it up. You're stupid.	Моника: Нет, ты не то сказал. Ты дурачок

В примере 42. игра слов в английском варианте основа на созвучии слов «black»(черный) и «back»(назад), в русском варианте чтобы сохранить юмористический эффект переводчики заменили шутку, но сохранили игру слов.

Таблица 33. Пример 43.

Monica: What about the part where he has rabies ?	Моника: А та часть, где Брехуну плохо?
Phoebe: He doesn't have rabies , he has babies . That's what my mom said.	Фиби: Ему вовсе не плохо , у него блохи!

В примере 43. игра слов основа на созвучии слов «rabies» (бешенство) и «babies» (щенки), переводчики полностью заменили оригинал, но сохранили юмористический эффект и смысл.

Таблица 34. Пример 44.

«Marshal: Yeah, well, enjoy your Mai Tai because as of tomorrow night, you'll be wearing my tie»[49]	«Маршал: Ну, ты заливай всё же себе за воротник да за галстук, чтобы утям было где плескаться» [50]
--	---

В примере 44. Барни проигрывает Маршалу в споре, то Барни должен целый год носить галстук с утятами. Когда они сидели в кафе, то Барни заказал напиток «Mai Tai», что созвучно со словом «tie» (галстук) и Маршал пошутил, что это его последний день, когда он без галстука. Русский и английский варианты полностью отличаются, но оба по своему хорошо передают суть.

- Опущение

Таблица 35. Пример 45.

Robin: I get recognised one time and I start thinking I'm Julia Roberts. I'm no VIP . I'm not even an IP . I'm just a	Робин: меня всего один раз узнали, и я возомнила себя Джулией Робертс. Никакая я не ВИП персона , даже не
---	--

lonely little P, sitting out here in the gutter. Lily: You know something. I'd take a P in the gutter over Julia Roberts any time.	персона, я просто ТП – типичная персонка, которая достойна только сидеть на тротуаре. Лили: знаешь, что. Как по мне так лучше ТП на тротуаре, чем какая-то Джулия Робертс.
---	---

В примере 45. игра слов основана на созвучии части аббревиатуры IP (important person) с буквой P, которая по своему значению напоминает слово pea (горошина). Переводчики опустили игру слов на созвучии буквы аббревиатуры и слова «горошина», так как на русский язык данный пример нельзя в точности обыграть, и придумали свою замену в качестве слова «персонка». Юмористический эффект достигнут за счет иронии в игре слов и переводчикам удалось его сохранить.

Таблица 36. Пример 46.

Monica: Ross, is he gonna live with you, like, in your apartment? Ross Yeah. I mean, it's been kinda quiet since Carol left, so... Monica: Why don't you just get a roommate? Ross: Nah, I don't know. I think you reach a certain age, having a roommate is just kinda pathet -sorry, that's, that's ' pathet ', which is Sanskrit for 'really cool way to live'.	Моника: Росс, ты что, собрался держать его в квартире? Росс: Да. После ухода Кэрл мне немного одиноко. Моника: А не проще найти соседа? Росс: Нуу не знаю. Для взрослого человека жить с каким-то соседом ... просто..просто...просто здорово и невероятно весело! Наверное.
--	---

В примере 46. игра слов основана на слове «pathet», что является частью слова «pathetic» (грустный). В русском варианте опустили это слово,

передав лишь смысл, но сохранив юмористический эффект основанный на сарказме.

Для перевода фонетического уровня чаще всего применялся трансформационный метод, который включает себя преобразование предложения для сохранения юмористического эффекта, либо же оставляли дословный вариант перевода, что приводило к частичной утрате или потере юмористического эффекта.

2. Лексический уровень

На данном уровне игра слов выступает в двойном значении слов, сращении частей речи или замена частей слов на другие, антонимии и омонимии. Большая часть приходится именно на этот уровень, так как здесь уже проще создать игру слов, потому что есть больше возможностей для этого, в отличии от фонетического уровня. Игра слов может быть осложнена введением авторского неологизма, который употребляется только в конкретном случае, либо же приданием нового значения уже существующему слову на основе схожести звучаний. Далее приведены примеры на лексический уровень игры слов.

- Трансформации

Таблица 37. Пример 47.

Barney: We're going to Sachas. Ted: Who the hell is Sacha? Barney: Sacha She's having friends over for drinks at her house. It's gonna be legen-wait for it -and I hope you're not lactose-intolerant because the next part of the word is-dary!	Барни: мы едем к Саше. Тед: к какой еще Саше? Барни: Саша. У нее дома пьянка с друзьями намечается. Это будет легенд.. подожди, подожди. Я надеюсь, у тебя нет непереносимости лактозы.. дарно.
--	---

В примере 47. В сериале у Барни есть частая фраза «it is going to be... wait... legendary!», в данном контексте шутка состоит в том, что слово «legendary» оканчивается на «dary», что созвучно со словом «dairy»

(молочные продукты). На русский язык данная шутка непереводаемая и переводчики оставили дословный вариант.

Таблица 38. Пример 48.

<p>Lily: Oh, you gonna play hockey? With a basketball?</p>	<p>Лили: Вы играете в хоккей? Баскетбольным мячом?</p>
<p>Father: Well, it's a combination of the two. We call it 'bask-ice-ball.</p>	<p>Отец: ну это сочетание двух видов спорта, мы называем это хокетбол</p>
<p>Marshal: We invented it. It's the most dangerous and awesome sport in the world.</p>	<p>Маршал: мы сами его придумали, самый опасный и самый афигенный спорт на свете .</p>
<p>Lily: Bask-ice-ball? Not ice-ket-ball?</p>	<p>Лили: хокетбол, а не хоккейбол</p>
<p>Father: 'Ice-ket-ball'? Just sounds weird.</p>	<p>Отец: хоккей бол? Вообще не звучит.</p>

В примере 48. юмористический эффект достигается за счет соединения разных названий игр, где несмотря на само по себе странное сочетание этих игр, сочетание тех же слов, но в разном порядке вызывает недоумение. На русский язык переводчикам удалось подобрать соответствующий эквивалент.

Таблица 39. Пример 49.

<p>Barny: Not only have you not done any good for anyone today, you're actually helping someone steal from the homeless? You know, Ted, it's called Thanksgiving, not Thanks-taking.</p>	<p>Барни: мало того, что вы сегодня не сделали ничего хорошего, так вы еще собираетесь обдирать бездомных. Тед, это день благодарения, а не день обдирания.</p>
---	--

В примере 49. еще один похожий пример, когда объединили две части слова, что является само по себе сарказмом. Еще один похожий пример, когда объединили две части слова, и переводчикам удалось подобрать эквиваленты.

Таблица 40. Пример 50.

<p>Ted's mother: Oh, it's wonderful to meet you, Robin. Oh, you are so pretty. Isn't she pretty, Al?</p>	<p>Мама Теда: очень рада знакомству с тобой Робин, какая же ты красотуля, правда Эл?</p>
<p>Barni: A real looker.</p>	<p>Барни: прямо загледенье</p>
<p>Robin: That's funny, I didn't even "look" in the mirror today.</p>	<p>Робин: да перестаньте, я сегодня даже в зеркало не смотрела.</p>

В примере 50. игра слов состоит в двойном значении слова «look» - 1) выглядеть, 2) смотреть. Юмористический эффект достигнут за счёт самоиронии. На русский язык переводчики перевели с помощью калькирования и лексического подобия, и игра слов утратила свое значение.

Таблица 41. Пример 51.

<p>Lily: Now my mom's making me invite the Lessners. This puts our numbers in the triple digits.</p>	<p>Лили: отлично, теперь мама хочет пригласить Меньшиковых. А значит количество гостей станет</p>
<p>Robin: Wow. I guess sometimes,</p>	<p>трехзначным.</p>
<p>Lessner is more ner. You know how like sometimes less is more.</p>	<p>Робин: то есть из-за Меньшиковых всех стало больше? Бывало у тебя когда меньше означало больше?</p>

В примере 51. юмористический эффект достигнут за счет оксиморона «больше» и «меньше», который встречается в фамилии «Меньшиковы» семья которой является большой. На русский язык переводчикам удалось передать этот эффект.

Таблица 42. Пример 52.

<p>NARRATOR: Kids, "Edward Forty Hands" is a game that involves taping two 40-ounce bottles of malt liquor to</p>	<p>Рассказчик: Детки, Эдвард руки-полторашки это игра к которой приматывают две полторашки с</p>
---	--

your hands. The object is to finish both bottle...	пивом и чуть в том, чтобы прикончить обе бутылки...
--	---

В примере 52. юмористический эффект достигается за счет аллюзии на фильм «Эдвард руки-ножницы», где ножницы заменены на «полторашки» в русском языке и «forty» на английском. Переводчики использовали метод компенсации и сохранили юмористический эффект.

Таблица 43. Пример 53.

Joey: Yeah, I wasn't the only one who looked like an idiot. All right? Remember when Ross tried to say, " Butternut squash? " And it came out, " Squatternut buash? "	Джо: Не только я тогда выглядел идиотом. Помнишь, как Росс ел арахисовое масло и назвал его «орехосовым маслом»?
---	--

В примере 53. игра слов основана на выражениях «Butternut squash» и «Squatternut buash», переводчики использовали метод калькирования и сохранили юмористический эффект.

Таблица 44. Пример 54.

Joey: All right, Rach, the big question is, does he like you? All right? Because if he doesn't like you, this is all a moo-point . Rachel: Huh. A moo-point ? Joey: Yeah, it's like a cow's opinion. It just doesn't matter. It's moo.	Джо: Рейч, вопрос в том, нравишься ли ты ему. Потому что если нет, то это просто «му» . Рейчел: Просто «му»? Джо: Ну да. Как мнение коровы. Значения не имеет. Только му.
---	--

В примере 54. игра слов основана на соединении слов «moo» и «point», где юмористический эффект достигнут за счёт отношения к ситуации, как у

коров, где их мнение не имеет значения. Переводчики воспользовались калькированием и сохранили юмористический эффект.

- Опускание

Таблица 45. Пример 55.

<p>Rachel: I loved the moment when you first saw the giant dog shadow fall over the park.</p> <p>Phoebe: Yeah, but did they have to shoot him down? I mean, that was just mean.</p>	<p>Рейчел: Когда мы увидели, как огромная тень накрывает парк.</p> <p>Фиби: Да, но обязательно было в него стрелять? Ведь это жестоко!</p>
--	---

В примере 55. игра слов основана на омонимии слова «mean», которое имеет значения «иметь в виду» и «подлый». Переводчики опустили игру слов и потеряли юмористический эффект.

Для перевода лексического уровня переводчики пользовались трансформационным методом, который был в виде калькирования, компенсации, лексических замен и других. Примеров на создание новой шутки не было, поскольку на лексическом уровне обыграть шутку и передать юмористический эффект проще, чем на фонетическом уровне.

3. Фразеологический уровень

Третий и последний уровень является достаточно редким явлением. Любой фразеологический каламбур основан на трансформациях, которые заключаются в разрушении формы или исходной фразеологической единицы, причем достигается «параллельное восприятие как переносного значения, так и прямого значения компонентов». Далее приведены примеры фразеологического уровня игры слов.

- Трансформации

Таблица 46. Пример 56.

<p>Ted: I need you to power through the</p>	<p>Тед: Потерпи, пожалуйста.</p>
---	----------------------------------

<p>pain</p> <p>Lily: Okay, Ted, but these dogs are really barking.</p> <p>Barney: it's true. I can hear them. What's that, little boys? What's that? You wanna go for a rock?</p>	<p>Лили: ладно, Тед, но у меня ноги уже буквально вопят от боли.</p> <p>Барни: да, я их слышу, чего чего? Хотите взбодриться?</p>
--	--

В примере 56. применяется фразеологизм «dogs are barking», что означает сильную боль. Юмористический эффект достигнут за счёт двусмысленности. Переводчики компенсировали игру слов, применив метафору.

Таблица 47. Пример 57.

<p>Barney: Bimbos have always been there for me, through thick and thin. Mostly thin.</p>	<p>Барни: дурехи всегда рядом со мной, стройные и пухлые. Чаще всего, конечно, стройные.</p>
--	--

В примере 57. фразеологизм «through thick and thin» означает «быть в горе и радости». Юмористический эффект достигнут за счёт буквализации метафоры. Переводчики оставили дословный вариант перевода для сохранения смысла.

Таблица 48. Пример 58.

<p>Marshall: How was I?</p> <p>Ted: Oh! You were great. Really funny.</p> <p>Barney: You killed everyone's Thursday night.</p>	<p>Маршал: ну как?</p> <p>Тед: ты был великолепен. Было очень смешно.</p> <p>Барни: ты просто убил нам всем этот вечер четверга.</p>
---	---

В примере 58. данное выражение имеет прямое и переносное значение, в прямом значении «убить вечер», подразумевает, что выступление Маршала было скучным, и второе значение «сильно рассмешить», что имеет

противоположное значение. Юмористический эффект достигнут за счёт иронии. Переводчики оставили дословный вариант перевода и несколько потеряли оттенок иронии.

Таблица 49. Пример 59.

<p>«Robin: And I don't want to be sad aunt Robin, the aging coin flip bimbo who gives her the creeps. I want to be cool aunt Robin, the respected journalist who gives her beer» [49]</p>	<p>«Робин: и я не хочу быть грустной тётей Робин, монетной фифой, которая пугает её до чертиков. Я хочу быть крутой теткой Робин, уважаемый журналист, которая ей пиво покупает» [50].</p>
---	--

В примере 59. обыграна идиома «give smb creeps» (мурашки по коже), в которой заменили слово «creeps» на «beer». Также как и в предыдущем примере, юмористический эффект достигнут за счёт изменение метафоры. В русском варианте оставлен дословный вариант перевода, и игра слов потеряна.

- Создание новой шутки

Таблица 50. Пример 60.

<p>Chandler: Hey Pheebs, can I have the milk after you? Phoebe: I'm almost done with it, keep your panties on.</p>	<p>Чендлер: Эй, Фибс. Передашь молоко? Фиби: Попридержи коней, а то трусики слетят.</p>
---	--

В примере 60. и гра слов основана на словосочетании «keep your panties on», где переводчики воспользовались методом компенсации и создали свой вариант шутки, тем самым сохранив юмористический эффект.

- Опущение

Таблица 51. Пример 61.

<p>Ted: You better check yourself before</p>	<p>Ted: ты лучше остепенись и на</p>
--	--------------------------------------

you trebek yourself.

монетку ты не ведись.

В примере 61. речь идет о телепередаче «Орел или Решка» и обыгрывается идиома «you better check yourself before you wreck yourself», которая обозначает, что сначала нужно посмотреть на свои действия, чтобы избежать неприятной ситуации. Глагол «wreck» бы заменен на «trebeck», который произошел от фамилии ведущего. Юмористический эффект достигнут за счёт изменения метафоры, сделав её ситуативной. Переводчики сохранили рифму, но опустили фамилию ведущего.

Для перевода фразеологического уровня переводчики чаще приходили к трансформационному методу, где использовали компенсацию или оставляли дословный вариант. Примеров на данный уровень мало, поскольку это редкое явление, когда игра слов основана на устойчивом словосочетании.

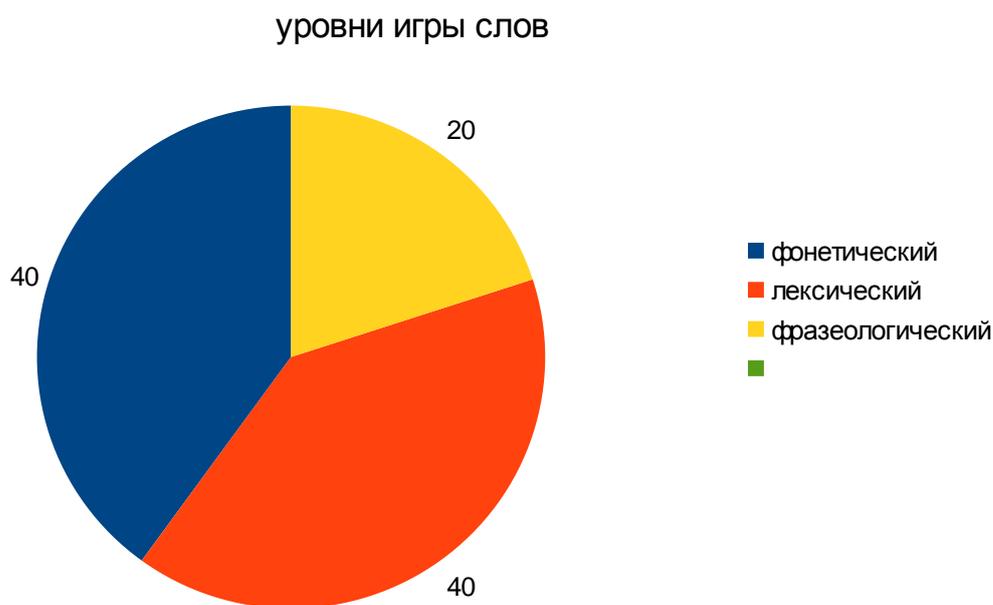


Рис.2.

На рис.2. мы можем увидеть, что из проанализированных 200 примеров игры слов 40% из них на фонетическом уровне, 40% на лексическом и 20% на фразеологическом уровне.

способы сохранения юмористического эффекта

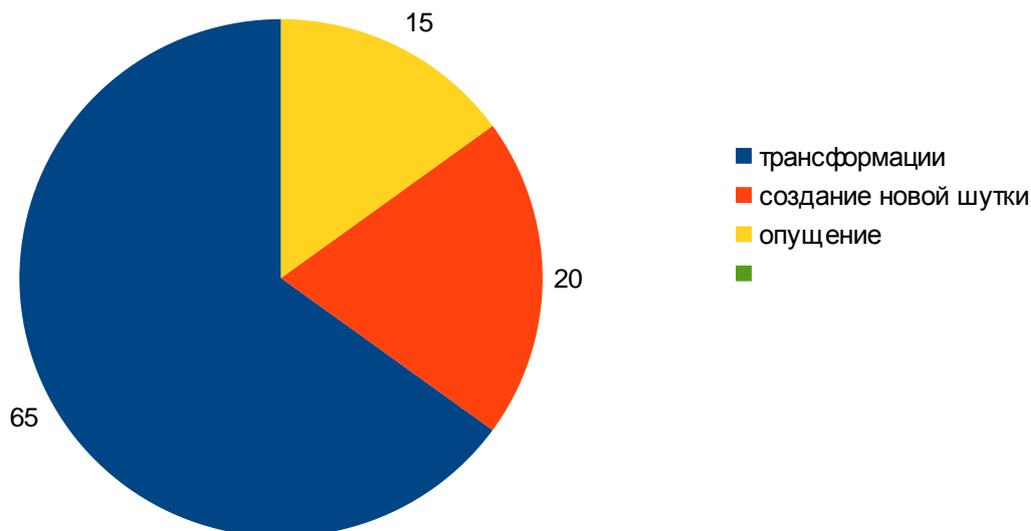


Рис.3.

На рис.3. мы видим, что из проанализированных 200 примеров игры слов переводчики в 65% приходили к трансформационным методам, в 20% создавали новую шутку и в 15% приходили к методу опущения игры слов. В большинстве случаев переводчики сохраняли юмористический эффект.

Из приведенных выше примеров можно увидеть, что юмор играет немаловажную роль в повседневном общении и проявляться может по-разному. Шутки могут быть как и на фонетическом уровне, где юмор построен на созвучии тех или иных слов, так и на лексическом уровне, где обыгрываются различные сочетания слов, а также и фразеологическом уровне, где метафоры изменены для создания комического эффекта.

Выводы по второй главе

Во второй главе были рассмотрены различные виды игры слов на трех уровнях: фонетический, лексический и фразеологический. Были проанализированы способы перевода, удалось ли переводчикам передать игру слов оригинала или нет, если удалось, то насколько удачно и с какими трудностями они столкнулись. Для сохранения юмористического эффекта могут быть использованы следующие методы: трансформации, создание

новой шутки или опущение.

Примеры на лексический и фонетический уровень встречаются одинаково часто. Лексический тип игры слов в большинстве случаев основывается на сращении двух частей слова, Переводчикам по большому счету удается подобрать схожий лексическую единицу, но иногда не остается выбора только как перевести дословно и потерять весь юмористический эффект игры слов.

Примеры фонетического уровня уже имеют больше трудностей для перевода, так как подобрать похожее по звучанию слова в другом языке очень сложно, здесь нужно либо полностью изменять оригинал, или же частично отказываться от игры слов.

Примеров на фразеологический уровень не так много, так как достаточно сложно вписать устойчивое словосочетание в некую игру слов. При переводе переводчики либо искали схожий по смыслу фразеологизм, либо пользовались методом дословного перевода.

Замена образа, то есть попытка переводчиков подобрать новый образ, довольно частая практика при переводе игры слов, в которой переводчики часто создают свою собственную игру по предложенному образцу. Труднее же перевести игру слов, которая состоит из двух, а то и трех единиц, так как для правильного перевода нужно, чтобы переводной язык имел эквиваленты или аналоги, что случается нечасто.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе было выяснено, что комическое имеет различные формы, такие как ирония, сарказм и юмор. Юмор передается с помощью метафоры, повтора, парадокса, игры слов и других стилистических приемов. Игра слов является стилистическим оборотом речи или миниатюрой определенного автора, которая основана на использовании схожих по звучанию слов, но разных по значению, на полисемии слов, омонимичности, антонимичности и других языковых феноменах.

Кроме того, юмор создает положительную и негативную оценку. Она используется для характеристики персонажей и определения отношения к социально значимым темам. Если рассматривать юмор как компонент процесса коммуникации, то его функциями являются целительная, обличающая, уничтожающая, исправляющая и их комбинации. Все они проявляются в тексте комедии, но целительная и обличающая составляют большую часть. Эти функции проявляются в эпизодах комедии, помогая выстраивать общение персонажей, передавая их эмоции и изменяя ситуацию в процессе общения.

Во время анализа примеров были выявлены основные способы передачи юмористического эффекта в переводе, которыми являются трансформационный метод, создание новой шутки и опущение. При переводе также нужно учитывать все особенности игры, её цель в контексте, возможные варианты перевода, только затем подобрать максимально подходящий под ситуацию перевод.

Сложнее всего перевести игру слов, основанную на схожем звучании слов, так как то, что звучит похоже в одном языке, звучит по-разному в другом языке. Это является проблемой для переводчиков и для её решения чаще всего нужно отойти от оригинала и подобрать похожие по звучанию слова в переводимом языке, но с некоторым изменением значений для сохранения игры слов, или же перевести дословно и потерять игру слов

оригинала.

Разные языки имеют разную лексическую составляющую, что приводит к непереводаемости. Когда переводчикам удавалось успешно перевести игру слов, чаще всего встречались лексические замены на слова, которые передают игру слов, но отличаются от оригинала.

Цели и задачи данной работы были выполнены, были описаны способы сохранения юмористического эффекта в процессе перевода кинотекста сериалов «How I Met Your Mother» и «Friends» с английского языка на русский, были определены функции юмора в комедийном фильме и в каких видах он проявляется.

Перевод кинофильмов является культурно-социальным феноменом, и переводчик должен обладать следующими навыками:

- способностью понимать иностранную устную речь во всех ее проявлениях;
- умение отделять главное от второстепенного;
- знание системных эквивалентов и способность быстро подбирать нужный для каждой ситуации;
- владение различными ситуативными идиомами;
- хорошо поставленная речь, дикторские навыки и т. д.

Проведенное исследование не исчерпывает всей глубины проблемы переводов игры слов в художественных фильмах и, в связи с этим, в перспективе возможно дальнейшее продолжение работы по изучению способов передачи игры слов и как обойти проблему непереводаемости.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абакумова И. А. Игра слов как средство создания стилистического своеобразия романов Терри Пратчетта // Международный научный журнал «ИННОВАЦИОННАЯ НАУКА». 2015. №4. С. 158-159.
2. Арнольд И. В. Стилистика современного английского языка. М. : Альянс, 2018. 300 с.
3. Бакшева М. Г. Конверсия — специфический прием топонимообразования // Вестник угроведения. 2012. №1. С. 8-18.
4. Ветрова Д. Е. Сравнение способов передачи игры слов на примере перевода произведения Алана Милна «Винни Пух» // Достижение науки и образования. 2016. С. 12-15.
5. Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе. М. : Р. Валент 2012. 408 с.
6. Галь Н. Слово живое и мертвое. М. : Азбука, 2017. 352 с.
7. Гальперин И. Р. Очерки по стилистике английского языка. М. : Истоки, 2007. 133 с.
8. Голуб И. Б. Стилистика русского языка и культура речи. М. : Юрайт, 2017. 446 с.
9. Горшкова В. Е. Перевод в кино : монография. Иркутск : ИГЛУ, 2006. 278 с.
10. Грошев Н. В. Проблема перевода каламбура в кино // Вестник ВолГУ. 2016. №14. С. 143-148.
11. Егорова М. А. Юмор как причина неуспешного диалогового общения // Международный научный журнал «Символ науки». 2015. №4. С. 147-148.
12. Заврумов З. А. Ирония в художественном тексте: лингвостилистика или лингвориторика? // Филологические науки. 2014. С. 219-226.
13. Зиновьева Т. А. Особенности исследования иронии как лингвистической категории // European science. 2016. №2. С. 60-61.

- 14.Иванов С. С. Игра слов и способы ее создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2009. №6. С. 227-231.
- 15.Комиссаров В. Н. Современное переводоведение : учеб. пособие, 2-е изд., исправленное. М. : Р. Валент, 2011. 408 с.
- 16.Кузнецова Т. Ф., Вл. А. Луков. Культурная картина мира в свете тенденций развития культурологии // Вестник международной академии наук (русская секция). 2009. №1. С. 66-69.
- 17.Кузьмичев С. А. Перевод кинофильмов как отдельный вид перевода // Вестник МГЛУ. 2012. №9. С. 140-149.
- 18.Курбатова А. А. Явление стилистического парадокса в современной лингвистике // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. №10. С. 101- 103.
- 19.Ломов А. М. Каламбур как вид языковой игры: механизмы образования // Вестник ВГУ. Серия: лингвистика и межкультурная коммуникация. 2015. №1. С. 16-20.
- 20.Луков Вл. А., Федотов О. И. Сатира // Знание. Понимание. Умение. 2013. №2. С. 312-316.
- 21.Мачушенко Т. С. Метафора в рекламных текстах // Молодой ученый. 2017. №12. С. 633-635.
- 22.Мельников С. С. Социология юмора: к критике трех фундаментальных теорий смешного // Вестник экономики, права и социологии. 2015. №1. С. 213-217.
- 23.Миронова Г. В. Особенности использования приема компенсации в переводе аллитерации // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2019. №2. С. 135-139.
- 24.Москвин В. П. Каламбур: приемы создания и языковая основа // Русская речь. 2011. №13. С. 35-42.
- 25.Мошкович В. М. К вопросу о проблемных аспектах перевода: воссоздание игры слов в художественных произведениях // Вестник

- Челябинского государственного педагогического университета. 2016. №5. С. 179-183.
26. Мусийчук М. В. Комическое как взаимосвязь смыслового содержания и словесной формы // Общество: философия, история, культура. 2014. №1. С. 85-92.
27. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка. М. : Флинта, 2006. 344 с.
28. Покотыло М.В. Творчество В. Войновича в аспекте психопозитивности: Личность и власть // Труды РГУПС. 2013. № 1. С. 115-118.
29. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика. 2-е изд., стереотип. М.: Р. Валент, 2007. 240 с.
30. Розанов В. Ю. Некоторые особенности перевода фильмов // Перевод и межкультурная коммуникация: мат. науч. конф. Н-Новгород : НГЛУ, 2003. С. 120-125.
31. Сабурова Н. В. Функциональные особенности приема игры слов в публицистике // Universum: филология и искусствоведение. 2014. №5. С. 1-18.
32. Санников В.З. Об истории и современном состоянии русской языковой игры // Вопросы языкознания. 2005. № 4. С. 160.
33. Свинцев Г. В., Слепцова С. В. Перифраз с нейтральным стилистическим окрасом в современной французской публицистике // Научные ведомости. 2015. № 24. С. 76-80.
34. Склеинис Г. А. Еще о парадоксах смеха в русской литературе: смех односторонний и амбивалентный (Н. В. Гоголь, Ф. М. Достоевский, М. Е. Салтыков-Щедрин) // Северо-Восточный научный журнал. 2013. № 1. С. 6-9
35. Склеинис Г.А. Типология смеха в русской литературе (к постановке вопроса) // Альманах современной науки и образования. 2014. №12. С. 107-109.
36. Слышкин Г. Г., Ефремова М.А. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа). М. : Водолей Publishers, 2004. 164

- с.
37. Топер П. М. Перевод в системе сравнительного литературоведения. М. : Наследие, 2000. 253 с.
38. Фрейд З. Остроумие и его отношение к бессознательному / Пер. с нем. Р. Додельцев. М. : Азбука-Аттикус, 2011. 288 с.
39. Чужакин А. П. Мир перевода-3. 4-е изд., перераб. и доп. М. : Р-Валент, 2001. 200 с.
40. Юсфин С. М. Юмор как средство педагогической поддержки // Проблемы современного образования. 2015. №2. С. 93-100.
41. Baker M. Dubbing // Routledge encyclopedia of translation studies. London : New York : Routledge, 2001. P. 74-76
42. Luyken G.M. Overcoming Language Barriers in European Television: Dubbing and Subtitling for the European Audience. Manchester : European Institute for the Media, 2007. 214 p.
43. Miller T. Towards the automatic detection and identification of English puns // European Journal of Humour Research. 2017. №4. С. 59-75.
44. Nwokah E. E., Graves K. N. Word Play. The Creation and Function of Novel Words in the Pretend Play of Two Siblings // American Journal of Play. 2009. №4. С. 429-450.

Словари

45. Гришина Е. А. Современный словарь иностранных слов. М. : АСТ, 2002. 640 с.
46. Фролов, И. Т. Философский словарь. 7-е изд. М. : Республика, 2001. 719 с.

Иллюстративный материал

47. Friends Episode Scripts [Электронный ресурс] : Springfieldspringfield. URL: https://www.springfieldspringfield.co.uk/episode_scripts.php?tv-show=friends (дата обращения: 10.04.2019).
48. How I Met Your Mother (2005) Online Free [Электронный ресурс] : Putlockerr. URL: <https://putlockerr.is/tv-show/3-watch-how-i-met-your->

- mother-2005-online-free-putlocker.html (дата обращения: 20.03.2019).
49. How I Met Your Mother Script [Электронный ресурс] : Springfieldspringfield. URL: https://www.springfieldspringfield.co.uk/episode_scripts.php?tv-show=how-i-met-your-mother (дата обращения: 20.03.2019).
50. Как я встретил вашу маму 1-9 сезоны смотреть онлайн [Электронный ресурс] : Mir-kino. URL: <http://mir-kino.net/2048-kak-ya-vstretil-vashu-mamu.html> (дата обращения 20.03.2019).
- 51.«Друзья» в озвучке Paramount Comedy [Электронный ресурс] : friends10. URL : <https://www.friends10.ru/category/friends-hdtv-rus/> (дата обращения: 10.04.2019).
- 52.Сериал друзья все серии смотреть онлайн [Электронный ресурс] : friends-online. URL: <https://friends-online.me/> (дата обращения: 10.04.2019).