

- при подготовке диссертации / А.Т. Марьянович. – Изд. 2-е, перераб. и доп. – М.: Вузовская книга, 1999. – 164 с.
4. Мельникова Е.П. Эрратологический подход и учебная самостоятельность в рамках мотивации будущих учителей при формировании у них иноязычной коммуникативной компетентности / Е.П. Мельникова // Вестник Магнитогор. гос. техн. ун-та им. Г. И. Носова. – 2012. – С. 57-59.
  5. Пестова М.С. Роль эрратологии в формировании профессиональной компетенции переводчика / М.С. Пестова // Языковые и филологические исследования. – 2013. – № 1(7). – С. 8-11.
  6. Шевнин А.Б. Эрратология ошибок и переводческих несоответствий / А.Б. Шевнин // Вестник Южно-Уральского гос. ун-та. – 2005. – № 11 (51). – С. 111-113.
  7. Яковлев А.А. Эрратология и перевод / А.А. Яковлев // Альманах современной науки и образования. – 2010. – № 4 (35). – С. 211-212/

**ИСТОЧНИКИ ИЛЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРИАЛА**

Элдер А. Как играть и выигрывать на бирже [Электронный ресурс] / А. Элдер. Пер. с англ. А. Волкова, М. Волковой. – М.: Диаграмма, 2001. – URL: <http://coollib.com/b/245704>.

**METHODS OF ERRATOLOGICAL ANALYSIS  
IN TRANSLATION SCIENCE**

**M.G. Shichkina**

Ogarev Mordovia State University, Saransk

The article contains the research of several scientific publications which include the analysis of erratological methods in the translational science. Being one of the most important factors of development of erratology, the contemporary translational science widely uses the methods of erratological analysis for determining and correcting mistakes in translation.

**Key words:** *erratology, translational science, analysis, methods.*

*Об авторе:*

ШИЧКИНА Мария Геннадьевна – студентка факультета иностранных языков Национального исследовательского Мордовского государственного университета им. Н.П.Огарёва, *e-mail:* maria\_shic@yahoo.com.

УДК 81'33

**К ПРОБЛЕМЕ ПЕРЕВОДА КАЛАМБУРОВ**

*(на материале англоязычных кинофильмов)*

**Ф.М. Ярмухамедова**

Национальный минерально-сырьевой университет «Горный»,  
Санкт-Петербург

Статья посвящена анализу проблемы перевода на русский язык каламбуров (игры слов) в англоязычных кинофильмах. Рассмотрены основные виды калам-

бура и модели его построения в оригинале, а также типичные трудности перевода и предлагаемые способы их преодоления, на примере современных англоязычных кинофильмов.

**Ключевые слова:** каламбур, игра слов, перевод, фильм.

Всю историю человечества можно выразить через становление и развитие науки о переводе. По мере ее развития и раскрытия тайн передачи тех или иных слов, фраз или даже целых предложений при переводе все большее внимание уделяется передаче не только основного смысла текста, но и передаче использованных в нём стилистических приёмов. Одной из самых сложных для переводчика проблем при переводе была и остаётся до сих пор передача каламбура.

В данной статье принимается следующее определение каламбура: «каламбур (фр. *calembour*) – шутка, основанная на использовании слов, сходных по звучанию, но разных по значению, или на использовании разных значений одного и того же слова; игра слов» [Кузнецов 2000: 411], в котором подчёркивается, что каламбур и «игра слов» принимаются синонимами

Каламбур представляет многогранный лингвистический образ, который при его передаче сталкивает различные культуры, уровни развития личностей, употребивших каламбур, традиции и ценности. Само понятие словесной игры/каламбура до сих пор считается «одной из наименее освещённых тем в западной и российской риторике» [Москвин 2011: 35].

При передаче каламбура от переводчика требуются не только хорошие знания способов перевода, но и часто креативность в сочетании тех или иных морфем, слов и т.п., которая необходима, чтобы создать новый каламбур, но при этом не потерять основной смысл микроконтекста или макроконтекста, который связан с данным каламбуром определённым изобразительным рядом или фоном повествования.

В данной статье рассматриваются проблема перевода каламбуров в англоязычных кинофильмах, а также средства и способы его интерпретации в переводах на русский язык.

Известно достаточно большое количество научных работ, как отечественных так и зарубежных, посвящённых анализу этого стилистического приёма и его перевода в литературоведении, в частности, за последние годы это работы отечественных авторов П.А. Колосовой, Л.А. Сазоновой, Н.А. Штырхуновой, Н.В. Якименко. Однако исследований сущности и функций каламбура в аудиомедиаальных текстах и особенно способов его перевода на русский крайне мало, что и определяет актуальность данного исследования. Среди отечественных работ последних лет, посвящённых этой теме, можно назвать труды В.Е. Горшковой, А.П. Ерошина, Р.А. Матасова.

В фильмах, особенно в комедиях, часто встречаются шутки, основанные на игре слов. Межъязыковая передача этого приема представляет значительные трудности для кинопереводчика, поскольку перед ним стоит непростая

задача: сделать смешную англоязычную шутку, основанную на игре слов английского языка, понятной русскоязычному зрителю. А.П. Чужакин и П.Р. Палажченко сформулировали правила, которым должен следовать переводчик при работе со сценарием: «не снизить общее художественное восприятие, не исказить замысел автора, качество диалогов, речевые характеристики (по возможности), сохранить стиль, передать аромат эпохи и индивидуальность – почетная, но нелегкая миссия» [Чужакин 2004: 38].

Материалом для данной статьи послужили тексты сценариев англоязычных кинофильмов конца XX – начала XXI вв.: детские – *Adventures of Rocky and Bullwinkle (Приключения Рокки и Булвинкля, 2000)*, комедии – *Jeeves and Wooster (Дживс и Вустер, 1990)*, мультфильмы – *Chicken Run (Побег из курятника, 2000)*, *Shrek 1, (Шрек 1, 2001)* и др., а также их аудиомедиальные переводы на русский язык.

Выбор материала для исследования обусловлен тем, что в настоящее время перевод детских кинофильмов и мультфильмов представляет собой весьма важную отрасль творческого и коммерческого перевода, так в большинстве своем они ориентированы на более широкий круг зрителей, т.е. не только на детей, но и на их родителей, которые видят в мультфильмах свои образы и понимают юмор киногероев более широко, т.е. открывают второй план сказанных слов.

В предыдущей статье автора анализировались различия в переводе каламбура в художественном тексте и в кинофильме и отмечалось, что киноперевод каламбура – это гораздо более сложный процесс, «что связано с необходимостью совмещать вербальный и визуальный ряды и сохранить стилистику устной речи при передаче диалогов и монологов персонажей» [Ярмухамедова 2014: 266]. Следовательно, перед кинопереводчиком, который берется переводить фильмы, стоит очень сложная задача – адекватно передать все реплики персонажей, отразить их особую манеру говорения, использования тех или иных присущих сугубо данному персонажу словечек, присказок и/или каламбуров. Особенно сложную задачу представляет перевод каламбуров, поскольку в кинофильмах на все произнесенные реплики одного героя идет визуальная реакция другого, в которой последний персонаж или смеется, давая понять зрителю, что понял каламбур, или непонимающе смотрит на произнесшего эту реплику персонажа, или же за кадром раздается смех, как это обычно происходит в ситкомах или некоторых комедиях. Такой вид каламбура можно назвать визуальным или наглядным, поскольку в таком случае переводчик обычно не может использовать замену образов каламбура, так как видеоряд ограничивает возможности перевода каламбуров, поэтому в основном переводчик вынужден опускать каламбур, передавая только содержание реплик.

В данной статье рассматриваются примеры использования каламбура, основанного на обыгрывании полисемии слов; омофонии; созвучии; омони-

мии; обыгрывании морфемного состава слова; обыгрывании отдельного слова в фразеологизме; обыгрывании прямого и переносного значений фразеологизма.

В одном из эпизодов фильма *Adventures of Rocky and Bullwinkle* у Буллвинкля с Рокки завязывается следующий спор, который строится на обыгрывании полисемии:

BULLWINKLE: Rocky's *right*, Karen.

And two rights don't *make a wrong*.

ROCKY: Bullwinkle, that's not what you mean.

BULLWINKLE: You mean two rights do make a wrong? I always thought two *rights* made a U-turn.

БУЛЛВИНКЛЬ: Рокки, прав, а кто дважды *прав*, у того больше *прав*.

РОККИ: Буллвинкель, не перевирай поговорку.

БУЛЛВИНКЛЬ: По-твоему у того меньше прав? Что если два раза *направо*, то получится разворот.

В данном диалоге обыгрывается многозначное слово *right* 1. (*adj.*) – правильный, справедливый, верный; 2. (*n.*) – право; 3. поворот направо.

В русском варианте удалось сохранить всю связку вытекающих один из другого каламбуров, так как английское слово *right* и русские «*право, прав, направо*» содержат в себе всю нужную семантическую палитру.

В фильме *An Ideal Husband* (*Идеальный муж*, 1999) сын использует каламбур, чтобы подчеркнуть отношение отца к нему.

FATHER: I'm afraid I don't *follow* you there at all.

GORING: Well, as far as I can make out, you seem to *follow* me everywhere, Father.

ОТЕЦ: Не *понял* вашей мысли.

ГОРИНГ: Посмею заметить, вы *следуете* за мной повсюду, отец.

В каламбурной форме лорд Горинг подчеркивает тот момент, что его отец все время нудит на одну и ту же тему и выбирает для этого самое неподходящее время. В данном примере в первой реплике глагол *to follow* используется в переносном значении: *to understand* (понимать, постигать), тогда как во второй реплике этот глагол используется уже в прямом значении: *to go after* (следовать, идти сзади). По нашему мнению, перевод неудачен, так каламбур не передан, и связь между репликами отсутствует. Чтобы сохранить игру слов, можно было бы её перевести следующим образом:

ОТЕЦ: Я не *уследил* за вашей мыслью.

ГОРИНГ: Посмею заметить, вы *следите* за мной повсюду, отец.

В одной из серий *Jeeves and Wooster* встречается следующий каламбур, основанный на полисемии слова *recognise*:

MRS. TROTTER: It's a scandal, of course, that Mr. Trotter has never been *recognised*.

WOOSTER: I *recognised* him straight away.

МИССИС ТРОТТЕР: Возмутительно, что мистера Троттера никто *не признает*.

ВУСТЕР: Я сразу его *узнал*.

MRS. TROTTER: No... In the honours list, Mr. Wooster.

МИССИС ТРОТТЕР: Нет, я говорю о Табеле о рангах, мистер Вустер.

Вустер не понял, что миссис Троттер под словом *recognise* имела в виду «признавать» (например, чьи-то заслуги), а не «узнавать», как это понял он.

Переводчик заменил в переводе слово *recognise* двумя его словарными переводческими соответствиями, которые, будучи паронимами в русском языке, не являются омонимами. В результате в переводе не получилось так же ярко передать каламбур.

В одном из эпизодов кинофильма *Adventures of Rocky and Bullwinkle* судья зачитывает главным героям приговор:

JUDGE: The defendants are charged with: grand theft auto – one count; breaking out of jail – one count; impugning the character of a prison guard – one count; reckless driving – four counts; talking to the audience – five counts; criminally bad punning – 18 counts.

BULLWINKLE: And three *dukes* and seven *earls*!

СУДЬЯ: Подсудимые обвиняются: угон машины – один *случай*. Побег из тюрьмы – один *случай*. Недовольство исполнением роли охранника – один *случай*. Опасное вождение – четыре *случая*. Обращение к зрителям – пять *случаев*. Преступно тупые шутки – семнадцать *случаев*.

БУЛЛВИНКЛЬ: На *случай* надейся, а сам не плошай.

Игра слов построена на полисемии слова *count* – 1. (юр.) пункт обвинительного акта и 2. граф, что и обыгрывается Буллвинклем во фразе «*И три герцога и семь пэров*». В русском переводе игра слов строится на другом образе: слове *случай*, которое обыгрывается в русской поговорке «На *случай* надейся, а сам не плошай». Переводчик, таким образом, сохранил каламбур, применив для перевода прием целостного преобразования.

Летучая мышь в фильме *Anastasia* (*Анастасия*, 1997) пытается утихомирить злобного Распутина, на что тот отвечает:

RASPUTIN: You're right. I am calm. I am *heartless*. I have no feelings whatsoever.

РАСПУТИН: Да, ты прав. Смерим страсти. Я спокоен. Я равнодушен.

При этих словах его голова проваливается внутрь его грудной клетки, в которой нет сердца и других органов. В современном английском языке слово *heartless* употребляется только в переносном значении «бессердечный; бездушный; жестокий», но в данном контексте оно обыгрывается с его прямым значением «без сердца». Переводчику не удалось отразить игру слов, и он просто использовал прием опущения для всего предложения *I am heartless*.

В фильмах были также выявлены каламбуры, построенные на явлении омофонии или близком звучании слов. Например, в мультфильме *Adventures of Rocky and Bullwinkle* встречается следующий каламбур:

LEWIS: Don't you guys know about *faxes*?

MARTIN: Yeah, don't you know about *E-mail*?

BULLWINKLE: Sure. A *fax* is a little red critter... that steals geese and chickens. Half of them are *males* and the other half are *e-males*.

В данном примере игра слов построена на омофонии таких слов, как *mail* (почта) и *male* (самец; мужской; мужского пола). В переводе игра слов передана с помощью ударения *ка́бель* и *коб ёль*. В этом диалоге также присутствует игра слов, основанная на обыгрывании созвучия слов *fax* и *fox*, чего нельзя сказать о словах «лиса» и «факс». Переводчик фильма постарался не только сохранить игру слов, но и как можно ближе передать ее в переводе, подобрав созвучные слова «факс» и «фас» и сохранив при этом образ лисы.

Сколекс, главный злодей в фильме *Inspector Gadget* (*Инспектор Гаджет*, 1999), подбирает себе новое прозвище:

SCOLEX: I deserve a dashing *appellation*.

KRAMER: Dashing *Appalachian*? What is that, a hillbilly with a tuxedo?

ЛЬЮИС: Вы знаете что такое *факсы*?

МАРТИН: Про *ка́бель* слышали?

БУЛЛВИНКЛЬ: Конечно, *факс* – это команда гончей собаке, чтобы она ловила лису. Половина собак – суки, половина *кобели*.

СКОЛЕКС: Я заслужил шикарный *псевдоним*...

КРАМЕР: Шикарный *пилигрим*?.. это как бродяга в смокинге?

В оригинале каламбур построен на созвучии слов *appellation* (прозвище, кличка) и *Appalachian* (Аппалачский). Перевод, на наш взгляд, не совсем удачен, так как слова «псевдоним» и «пилигрим» можно с большой натяжкой назвать созвучными. Предлагается следующий перевод:

СКОЛЕКС: Я заслужил шикарный *псевдоним*...

КРАМЕР: Шикарный *пёс в деним*?.. как это – пёс в смокинге из денима?

В фильме *Pulp Fiction* (*Криминальное чтиво*, 1994) одна из героинь рассказывает анекдот:

Three tomatoes are walking down the street: Poppa tomato, Momma tomato, and Baby tomato. Baby tomato starts lagging behind and Poppa tomato gets really angry; goes back and squishes him, says, «*Ketchup*».

Идут папа-помидор, мама-помидор, сын-помидор. Сын всё время отстаёт, отец подходит, наступает на него и говорит:

– Не отставай, *кетчуп*.

Весь анекдот построен на лексико-грамматических омонимах: существительном *ketchup* – кетчуп и фразовом глаголе *catch up* - нагонять; идти в ногу. При переводе смысл оригинального анекдота теряется.

В одном из эпизодов мультфильма *Chicken Run* (*Побег из курятника*, 2000) петух Рокки потягивает напиток, затем вырывает перо из своего хвоста и, вставляя его в напиток, произносит:

ROCKY: *Cocktail!*

РОККИ: Смотрите, *коктейль*.

В данном примере обыгрываются сложное слово *cocktail*, являющееся названием напитка, и составляющие его компоненты: «петух» + «хвост». В переводе передано название напитка при помощи транскрипции, но визуальная игра слова потерялась, что не дает возможности русскому зрителю оценить как оригинальную игру слов, так и проследить ее этимологию.

Ниже приведен пример из мультфильма *Shrek* (Шрек 1, 2001), в котором исходный каламбур основан на обыгрывании морфемного состава слова *brimstone* (комовая сера; самородная сера), где *stone* - камень, косточка.

DONKEY: Don't be talking about it's the *brimstone*. I know what I smell. It wasn't no *brimstone*. It didn't come off no *stone* neither.

ОСЕЛ: Не надо мне про *серу* рассказывать. Я знаю, что я нюхал. Это не *сера* была. Ничего *серого* я не видел.

В переводе каламбур передан приемом компенсации с заменой образа *stone* на «серый»; при этом каламбур строится на созвучии слов «сера» – «серый».

В мультфильме *Shrek1* на Осли просыпается летающий порошок, и Осел взлетает, произнося при этом следующую речь в ответ на реплики зевак:

MAN 1: He can fly!

МУЖЧИНА 1: Он может летать!

MAN 2: He can talk!

МУЖЧИНА 2: Он-таки может говорить!

DONKEY: Ha, ha! That's right, fool! Now I'm a flying, talking donkey. You might have seen a *housefly*, maybe even a *superfly*, but I bet you ain't never seen a *donkeyfly*.

ОСЕЛ: Ха-ха! Точно, болван! Теперь я летающий говорящий осел. Вы, наверное, видели *мух домашних*, может, даже, каких-нибудь *мега-мух*, но готов поспорить, что *мух размером с осла* вы в жизни не видели.

В данном примере каламбур построен на обыгрывании элементов составного существительного: *housefly* – муха комнатная, которое Осел превращает в *superfly*, а затем и вовсе в таинственное насекомое *donkeyfly*.

В переводе обыгрываемые слова оригинала переданы с помощью смешанного перевода: калька + метонимия (*superfly* – мега-мух) и описательного перевода (*donkeyfly* – муха размером с осла). По нашему мнению, данный каламбур можно было передать с помощью замены образов следующим образом:

ОСЕЛ: Вы, наверное, видели *стрекоз*, может, даже, каких-нибудь *стрекозлов*, но готов поспорить, что *стрекоз-ослов* вы в жизни не видели.

В данном примере, заменив образ (муху на стрекозу) без потери смысла с помощью приема компенсации, удалось бы сохранить игру слов, которая так же ярко и красочно воспринималась бы на языке перевода.

Яркий комический эффект создает игра слов, основанная на обыгрывании фразеологизмов. В одной из серий *Jeeves and Wooster* между Вустером и

миссис Родерик состоялся следующий диалог:

MRS. RODERICK: He (Sir Roderick) had an urgent call from the Bishop of Hackney.

WOOSTER: Ah! The old Bish *got a few pages stuck together*, did he?

MRS. RODERICK: My husband is not in the *book trade*, Mr. Wooster, he is a well-known nerve specialist.

МИССИС РОДЕРИК: Ему (сэру Родерику) срочно позвонил епископ из Хекни.

ВУСТЕР: У старика, наверное, *с крышей что-то не в порядке*.

МИССИС РОДЕРИК: Мой муж не *занимается крышами*, он известный психиатр.

В оригинале каламбур основан на возможности двоякой интерпретации фразы *get a few pages stuck together* – 1. в переносном значении (сойти с ума, рехнуться, крыша поехала) и 2. в прямом (склеить страницы). Замена образа в переводе («крыша» вместо «страниц») позволила удачно обыграть прямое и переносное значения этого слова.

Анализ рассмотренных примеров демонстрирует то, что каламбур – один из самых сложных стилистических тропов для перевода. В живом английском языке использование словесной игры позволяет блеснуть интеллектуальным юмором, ослабить напряженность ситуации, привлечь внимание и т.п. Каламбуры демонстрируют красоту и выразительность языка, открывая всю красочную и разнообразную палитру средств и приемов, используемых для их создания.

Сравнение оригинала каламбура и его перевода подтверждает утверждение лингвистов, что не существует строгих правил его перевода, так как в каждом конкретном случае переводчик придумывает свои варианты перевода каламбуров, проявляя смекалку, понимание языка и креативность мышления. При этом используется практически всё разнообразие приемов передачи каламбура в переводе: транскрипция/транслитерация, смешанный перевод, описательный перевод, компенсация, целостное преобразование и, наконец, опущение.

Для выбора правильного приема перевода переводчик должен решить для себя: что сохранить при переводе – форму или содержание исходного каламбура, так как сохранение того и другого является редким исключением. Если сохранение формы является приоритетной задачей, то переводчик вынужден чаще всего прибегать к замене образа, чтобы сохранить игру слов. В любом случае выбор остаётся за переводчиком, главная задача которого – достижение адекватного перевода, т.е. осуществление межкультурной адаптации.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Москвин В.П. Каламбур: приемы создания и языковая основа / В.П. Москвин // Русская речь. – М.: Наука, 2011. – № 3. – С. 35-42.
2. Чужакин А.П. Мир перевода-1: Introduction to Interpreting XXI / А.П. Чужакин, П.Р. Палажченко. – Изд. 6-е, доп. – М.: Р. Валент, 2004. – 224 с.
3. Ярмухамедова Ф.М. Проблема перевода каламбуров в названиях англоязычных

кинофильмов / Ф.М. Ярмухамедова / Иностранные языки: лингвистические и методические аспекты: Межвуз. сб. науч. трудов. – Вып. 28. – Тверь: Твер. гос. ун-т, 2014. – С.265-272.

ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКИЕ И ЛЕКСИКОГРАФИЧЕСКИЕ ИСТОЧНИКИ

4. Большой толковый словарь русского языка / Сост. и гл. ред. С.А. Кузнецов. – СПб.: «Норинт», 2000. – 1536 с.

**TO THE PROBLEM OF TRANSLATING PUNS  
(BASED ON ENGLISH LANGUAGE FILMS)**

**F.M. Yarmukhamedova**

National Mineral Resources University «Mining University», St. Petersburg

The article analyzes the problem of translating into Russian the puns (word-plays) from English language films. Different kinds of puns and their structural patterns are considered as well as typical translation difficulties and the ways to overcome them, on the examples of modern English language films.

*Key words:* *pun, wordplay, translation, film.*

*Об авторе:*

ЯРМУХАМЕДОВА Флюра Махмудовна – кандидат технических наук, доцент кафедры иностранных языков Национального минерально-сырьевой университета «Горный», *e-mail:* floraspb@hotmail.com.