

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ, ПРИКЛАДНАЯ И СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНАЯ ЛИНГВИСТИКА /
THEORETICAL, APPLIED AND COMPARATIVE LINGUISTICS

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2022.125.32>

ПЕРЕДАЧА ИГРЫ СЛОВ ПРИ АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ПЕРЕВОДЕ (НА МАТЕРИАЛЕ СЕРИАЛА "OFFICE")

Научная статья

Яковлева С.Л.^{1,*}, Саглам Н.Ю.²

¹ORCID : 0000-0001-5166-0699;

^{1,2} Казанский инновационный университет им. В.Г. Тимирязова, Казань, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (zavkaf1[at]gmail.com)

Аннотация

Перевод игры слов с английского на русский язык сопряжен с определенными переводческими трудностями, вызванными необходимостью сохранения прагматического потенциала исходного текста, его коммуникативного эффекта, учета особенностей и различий между оригинальной и принимающей культурами. Материал исследования составляют конкретные оригинальные примеры, содержащие игру слов в сериале «Офис» и их перевод на русский язык. Методы: метод сплошной выборки, описательный метод и сопоставительный метод. Цель исследования состоит в рассмотрении видов и особенностей аудиовизуального перевода (АВП) и сравнительного анализа примеров игры слов в оригинальной и переводной версиях американского сериала *The Office*. Результаты исследования и обсуждение. Аудиовизуальные произведения имеют полисемиотический характер. Трудность перевода игры слов заключается в необходимости осуществления прагматической адаптации оригинала с целью переноса не только с языка на язык, но и с культуры на культуру. ИмPLICITно воспринимаемые аудиторией исходного языка конкретные особенности и факты культуры, могут вызвать непонимание у носителей принимающей культуры. Передача игры слов в АВП осуществляется с помощью приемов опущения, логического смыслового развития, компенсации и калькирования. Юмористический эффект также может теряться при интертекстуальности исходного текста. Заключение. При переводе юмористических сериалов передача игры слов вызвана не только трудностями лингвистического характера; происходит некоторая потеря культурно-обусловленного юмора языка оригинала.

Ключевые слова: аудиовизуальный перевод, игра слов, приемы перевода, сериал «Офис».

WORD PLAY IN AUDIOVISUAL TRANSLATION (ON THE EXAMPLE OF THE TV SERIES "OFFICE")

Research article

Yakovleva S.L.^{1,*}, Saglam N.Y.²

¹ORCID : 0000-0001-5166-0699;

^{1,2} Kazan Innovative University named after V.G. Timiryasov, Kazan, Russian Federation

* Corresponding author (zavkaf1[at]gmail.com)

Abstract

Translation of wordplay from English into Russian involves certain translation difficulties caused by the necessity to preserve the pragmatic potential of the source text, its communicative effect, taking into account the specifics and differences between the source and target cultures. The material of the study consists of specific original examples containing wordplay in the series "Office" and their translation into Russian. Methods: continuous sampling method, descriptive method and comparative method. The aim of the study is to examine the types and features of audiovisual translation (AVT) and to conduct a comparative analysis of examples of word play in the original and translated versions of the American TV series "The Office". Results and discussion. Audiovisual products have a polysemiotic nature. The difficulty of translating wordplay is the necessity of pragmatic adaptation of the original in order to transfer it not only from language to language, but also from culture to culture. Implicitly perceived by the audience of the source language specific features and facts of culture, can cause misunderstanding of the speakers of the target culture. The transfer of wordplay in AVT is carried out with techniques of omission, logical semantic development, compensation, and calquing. The humorous effect can also be lost in the intertextuality of the source text. Conclusion. When translating a comic series, the transfer of wordplay is not only caused by linguistic difficulties; there is a certain loss of culture-driven humor of the target language.

Keywords: audiovisual translation, wordplay, translation techniques, "The Office" series.

Введение

Актуальность исследуемой проблемы. Виды, особенности и технологии аудиовизуального перевода особенно активно развивающегося на протяжении последних десятилетий во всем мире, что обусловлено глобализацией и развитием современных средств коммуникации, являются предметом рассмотрения отечественных и зарубежных ученых. Особые трудности вызывает перевод игры слов при переходе с одной культуры на другую. Практический анализ, осуществленный на основе популярного американского сериала, делает настоящую работу актуальной.

Объектом исследования является перевод сериала *The Office* с английского языка на русский, выполненный студией «Кубик в кубе».

Предмет исследования – передача языковой игры при переводе сериала *The Office* с английского на русский язык.

Цель исследования состоит в рассмотрении видов и особенностей аудиовизуального перевода (АВП) и сравнительного анализа примеров игры слов в оригинальной и переводной версиях американского сериала *The Office*.

Реализация цели исследования потребовала решения следующих задач:

- 1) рассмотреть особенности АВП;
- 2) выявить способы достижения адекватности при переводе сериала *The Office*;
- 3) определить типы и приемы прагматической адаптации в переводе сериала *The Office*;
- 4) выявить основные приемы перевода игры слов в сериале *The Office*.

Методы исследования. В работе используется метод лингвостилистического анализа, описательный метод, метод сплошной выборки и сопоставительный метод.

Результаты исследования и их обсуждение

Полисемиотичность аудиовизуального перевода

Рассмотрим теоретические взгляды и практические выводы специалистов в области АВП. Согласно И. Гамбье, четырнадцать семиотических кодов в аудиовизуальных произведениях сочетают два канала: аудиальный и визуальный. К первому относятся такие вербальные элементы (знаки) как *лингвистический код* (диалог, монолог, комментарии/закадровые голоса, чтение); *паралингвистический код* (манера произнесения, интонация, акценты); *литературный и театральные коды* (сюжет, повествование, сцены, драматическое развитие, ритм). К невербальным элементам (знакам) принадлежат специальные звуковые эффекты: *код звукового сопровождения*; *музыкальный код*; *паралингвистический код* (качество голоса, паузы, тишина, громкость голоса, звуковой шум: плач, крик, кашель).

К вербальным элементам визуального канала относится *графический код* (письменные формы: письма, заголовки, меню, названия улиц, реклама, бренды, интертитры, субтитры). Невербальные элементы (знаки) включают: *иконографический код*; *фотографический код* (освещение, перспектива, цвет); *сценографический код* (знаки визуального фона); *кинокод* (съемка, кадрирование, нарезка/монтаж, жанровые условности); *кинестетический код* (жесты, манеры, позы, выражение лица, взгляды); *проксемический код* (движения, использование пространства, расстояние между персонажами); *дресс-код* (прическа, макияж) [1, С. 65].

К достоинствам данной классификации следует отнести всесторонний охват различных составных частей и характеристик аудиовизуального произведения.

Л. Перес-Гонсалес, широко известный исследователь аудиовизуального перевода, автор книги «*Audiovisual Translation: Theories, Methods, and Issues*», получившей международное признание, подробно описывает развитие и эволюцию аудиовизуального перевода, основные модели перевода и методологические подходы к его изучению. В частности, он рассматривает один из видов АВП – субтитрование как взаимодействие различных взаимозависимых компонентов: звучащей речи, исходного текста, текста перевода, визуального ряда и выделяет его уникальную особенность: межязыковую коммуникацию в межкультурном режиме [2].

На полисемиотическую природу аудиовизуального продукта указывает и Д. Кьяро. Согласно ее классификации, АВП как «зонтичный» термин включает медийный перевод, мультимедийный перевод, мультимодальный перевод и экранный перевод (письменный перевод на экране) и служит для межязыкового переноса, передачи вербального аудиокода на другие языки и воспринимается получателями зрительно и на слух [3, С. 141-142].

Ведущий российский специалист в области АВП А.В. Козуляев определяет его как «создание нового полисемантического единства на языке-реципиенте на основе единства, существовавшего на исходном языке, причем таким образом, чтобы новое полисемантическое единство стало элементом культуры языка-реципиента и не было ему чуждо» [4, С. 378].

АВП как процесс декодирования и передачи вербального и невербального компонентов полисемиотического единства аудиовизуального произведения посредством различных языковых средств рассматривает Е.Д. Маленова [5, С. 71].

Греческий исследователь Л. Дезилла, активно занимающаяся проблемами прагматической адаптации при АВП, сопряженным с переносом в иную культуру, и компьютерными коммуникационными технологиями, указывает на синергию между аудиовизуальным переводом, когнитивной (экспериментальной) прагматикой и кинематографическими исследованиями [6].

А.В. Козуляев также отмечает, что аудиовизуальное произведение характеризуется наличием комплексов семантических кодов, имеющих сложную семантическую структуру и предлагает следующую классификацию видов аудиовизуального перевода: перевод для закадрового озвучивания (*voice-over*); двухмерное субтитрование; перевод для дублирования сериальных детских художественных и анимационных произведений и игр; перевод под полный дубляж (*lip-synq*); трехмерное субтитрование [7, С. 3-24].

Мы видим, что как отечественные, так и зарубежные исследователи, прежде всего, выделяют полисемиотический характер аудиовизуального произведения и в многочисленных исследованиях указывают на сложности при переносе не только с языка на язык, но и с культуры на культуру.

Взаимоотношения между исходной и принимающей культурами при АВП

Е.Д. Маленова подчеркивает, что при переводе аудиовизуальных произведений необходимо учитывать общий контекст произведения, особенности принимающей культуры, особенности восприятия контента его реципиентами и функциональные ограничения, накладываемые каждым отдельным видом перевода [8, С. 71].

Довольно интересные выводы о влиянии американской культуры на персидскую в области дублированной анимации можно найти в работе Б.Р. Сычани, М. Амирюсефи и З. Амириан. Подвергнув анализу текст перевода трех мультипликационных фильмов, они указывают, что переводчики уходят от доминирующей западной культуры и представляют версию, привычную для носителей принимающей культуры. Перевод в данном случае выступает, на их взгляд, как последнее средство сохранения их культурной идентичности [9].

Л. Дезилла провела эмпирическое исследование воспринимающей аудитории в двух различных культурах: британской и греческой на материале фильмов «Дневник Бриджит Джонс» (2001) и «Бриджит Джонс: Грани разумного» (2004), представленных на греческом языке субтитрованием. Она пришла к выводу, что имплицитно

воспринимаемые английской аудиторией конкретные особенности и факты культуры, вызывают непонимание греческой и не отвечают ее ожиданиям [10, С. 194–214].

Рассматривая вопросы взаимозаменяемости культур и эффекты замещения культурологических ссылок в субтитрах, Я. Педерсен задается вопросом, существуют ли ситуации, в которых культура является взаимозаменяемой, и может ли один элемент культуры быть заменен другим. Вероятно, ответ будет отрицательным, поскольку вряд ли можно заменить «Венецианского купца» в постановке Королевской Шекспировской компании Бритни Спирс, исполняющей «Oops (Я снова это сделала)». Однако при АВП учет культурных факторов является одной из стратегий перевода, некоторая степень культурной взаимозаменяемости предполагается. Я. Педерсен называет подобную стратегию культурной субституцией и на основе практического анализа приходит к выводу, что ссылки на исходную культуру удаляются и, чаще всего, заменяются одной из целевых культур [11, С. 30-48].

Специфические культурные особенности речи наглядно выражаются при переводе юмористических произведений. Испанский исследователь АВП А. Фуентес-Люке осуществил сравнительный анализ перевода анимационного фильма-мюзикла *Duck Soup* («Утиный суп») с английского на испанский язык и описал результаты эксперимента по восприятию культурно обусловленного юмора, а также выявил основные проблемы, препятствующие пониманию шуток испаноязычной аудиторией [12, С. 293-306].

Ч. Букария при анализе трех американских комедийных сериалов (*House MD*, *Nip/Tuck* и *Six Feet Under*), переведенных на итальянский язык при помощи дубляжа, относит перевод юмора к одному из видов «катастроф» и указывает, что адаптации, осуществляемые в итальянском переводе, приводят к уменьшению юмористического содержания целевых текстов [13, С. 235-254].

Среди препятствий для переноса на другую культуру Д. Кьяро выделяет три:

1) непосредственно связанные с принимающей культурой ссылки на названия мест, организаций, спортивные события, праздники, известных людей, денежную систему и т.д.;

2) специфические языковые особенности, связанные с формами обращения людей друг к другу, речевыми табу и т.д.;

3) передача песен, стихов, шуток, игры слов и т.д. [14, С. 155].

Аналізу одной из составляющих третьего аспекта трудностей, а именно передачи игры слов, посвящена наша статья.

Передача игры слов при АВП

В работе осуществляется анализ конкретных примеров игры слов в сериале «Офис», набравшим многомиллионные просмотры в мире. Создатели сериала определили жанр как *mockumentary*, что уже представляет собой пример языковой игры. Стыжение слов “*mock*” и “*documentary*”, можно перевести на русский язык как псевдодокументальный фильм. Особую сложность при переводе данного сериала представляет большое количество игры слов в репликах персонажей.

Игру слов В. С. Виноградов определяет как шутку, основанную на комическом использовании слов, имеющих сходное звучание, но разное значение, или на использовании различных значений одного слова. Они создаются при помощи полных или частичных омонимов и паронимов, различных созвучий, полисемии и изменения устойчивых лексических оборотов для достижения комического эффекта [15, С. 104]. Сущность игры слов вытекает из столкновения или объединения, как правило, двух различных значений в одной фонетической форме.

Словарь *Longman Dictionary of English Language and Culture* определяет игру слов как шутку, основанную на значении слов [16, С. 1511], что перекликается с определением В. С. Виноградова. В словаре *Macmillan English Dictionary for Advanced Learners* отмечается, что игра слов представляет собой умное или забавное использование значения слов [17, С. 1721]. *Longman Dictionary of Contemporary English* уточняет, что создание языковой игры требует от коммуниканта наличия остроумия (*making jokes by using words in a clever way*) [18, С. 2020]. Мы видим, что англоязычные источники подчеркивают необходимость осуществления автором каламбура определенных мыслительных операций для достижения юмористического эффекта. Несомненно, таким качеством не обладают все носители языка.

Игра слов непосредственно связана с коммуникативной интенцией автора оригинала, поэтому переводчик сохраняет ее, прибегая к различным приемам перевода. Согласно Д. Кьяро, культурологические отсылки при переводе с английского на итальянский язык, как правило, переводятся при помощи приемов генерализации, конкретизации и поиском эквивалента [19].

По мнению О.В. Троицкой, основными приемами перевода игры слов при переводе на русский язык являются опущение, компенсация и калькирование [20]. Основываясь на ее данных, приведем примеры из сериала «Офис».

1. Опущение (изъятие).

Leader... ship. The word “ship” is hidden inside the word “leadership,” as its derivation. So, if this office is, in fact, a ship, as its leader, I am the captain. But we’re all in the same boat. Teamwork! – Лидерство. Слово, за которым скрывается очень глубокий смысл. Прочный стержень. И если представить офис как корабль, то, как его лидер, я капитан. Но! Мы все в одной лодке. Мы команда.

При переводе юмористических сериалов иногда приходится отказываться от передачи игры слов и культурно-обусловленного юмора, так как не удастся подобрать функциональную замену и компенсировать шутку на языке перевода. В таком случае используется прием опущения, при котором текст оригинала передается на другой язык посредством интерлинейного перевода, и игра слов, построенная на компонентном анализе лексической единицы “*leadership*”, теряется.

2. Калькирование – воспроизведение каламбура в языке перевода по образцу каламбура в языке оригинала, то есть путем точного перевода значимых частей каламбура на языке оригинала.

Jim: *Is it me or does it smell like updog in here?* // Michael: *What's updog?* // Jim: *Nothing much. What's up with you?* // Джим: *Мне кажется или здесь пахнет делапсиной?* // Майкл: *Что за делапсина?!* // Джим: *Не ругайтесь, я же только спросил.*

Перевод приведенного выше каламбура можно считать успешным. В качестве переводческой трансформации переводчик прибегнул к способу калькирования. В оригинале шутка создается благодаря вымышленному слову «*updog*», которое Джим намеренно употребляет в диалоге, зная, что у него уточнят его значение. При этом «*What's updog?*» имеет схожее звучание с выражением «*What's up, dog?*», которое можно перевести как «Как дела, пес?», на чем Джим и поддавливает Майкла. "*What's up, dog*" является сленговым выражением американцев из различных гетто, иногда произношение слова *dog* (пес в прямом значении) слышится даже как "*dawg*". В русской версии при помощи приема калькирования используется авторский неологизм «делапсина», и юмор построен на основе созвучия фраз «Что за делапсина?» и «Что за дела, псина?».

Stanley: *Boy, have you lost your mind? I'll help you find it! – Парень, ты мозг потерял? Так я помогу его найти!*

Здесь мы наблюдаем использование приема калькирования. В отличие от предыдущего случая, где при пословном переводе исходный текст потерял бы юмористический эффект и, соответственно, эквивалентность перевода была бы нарушена, полное копирование лексических единиц выражения «*to lose mind*» является точным, однако в русском языке теряют не мозг, а рассудок.

3. Компенсация – прием перевода, при котором элементы содержания оригинала передаются в тексте иным образом для компенсации семантической потери. Компенсация является самым частым приемом, к которым прибегали при переводе данного сериала.

Erin: *He heard you made a big splash at the meeting. Oh, my God. That was so mean what I just said and I didn't mean it. It was Kevin and Meredith put me up to it.* // Stanley: *Michael, don't listen to them.* // Michael: *Thank you, Stanley.* // Stanley: *You just ignore their carp.* // Dwight: *A carp is both a fish and a term for complaining. They're mocking you with wordplay.* // Creed: *Hey, boss, did you find Nemo?* // Michael: *I can name Pixar movies, too. Toy Story.* // Oscar: *Don't you mean 'Koi Story'?* // Phyllis: *And when you fell in, did you flounder?* // Dwight: *Michael, flounder is both a kind of fish and –* // Michael: *I know what a flounder is!*

Перевод студии: Эрин: Он слышал, ты сделал большой всплеск на встрече. Это было так грубо, я не хотела. Кевин и Мередит меня подговорили. // Стэнли: Игнорируй их уловки. // Дуайт: Майкл, уловки от слова «улов», это насмешка. Они смеются над тобой. // Крид: Босс, ты нашел Немо? // Майкл: Я тоже могу назвать фильмы «Пиксар» - «История игрушек». // Оскар: Ты имеешь в виду «Историю рыбешек»? Филлис: А когда ты упал, ты барахтался? // Дуайт: Майкл, барахтаться – это ... // Майкл: Я знаю, что такое барахтаться!

Майкл в очередной раз попадает в нелепую ситуацию, умудрившись на встрече с клиентом упасть в пруд, вследствие чего работники насмеяются над ним. В этом диалоге заключен достаточно тонкий каламбур, основанный на двусмысленной трактовке слов персонажей, обусловленный семантической многозначностью лексических единиц, обозначающих различные наименования рыб. При переводе каждой реплики переводчик использовал приемы добавления и логического развития. Несомненно, использование буквальной, прямой передачи семантики лексем в данном случае привело бы не только к нарушению норм целевого языка, но и к созданию бессмысленного контекста.

Отметим, однако, что перевод на русский язык фразы *made a big splash* как «сделал большой всплеск» является буквальным и не отвечает нормам сочетаемости в русском языке. Кроме того, неясно, почему «улов» означает «насмешку». Аллюзия на Немо – героя американского мультфильма «В поисках Немо» – рыбу клоуна, вряд ли понятна всем русскоязычным реципиентам. Игра слов, вызванная многозначностью лексемы *flounder*, обозначающей название рыбы *камбала* и глагола *барахтаться* при переводе утеряна.

Рассмотрим еще один пример. Michael: *Because I wanted you to come to me and say: «wow! He is so great» and I was gonna say "well it's in the genes." And I was actually going to be wearing jeans. And I'd point to them. Right? No. Because you ruined it.* – Потому что я хотел, чтобы вы подошли и сказали: «Ого, он такой классный!» А я бы ответил: «Ну, яблочко от яблони...» И на мне были бы штаны в яблоко. И показал бы на них. Вот. А вы все испортили.

Каламбур в оригинальной версии построен на созвучии слов «*jeans*» – «джинсы» и «*genes*» – «гены». В переводе он опущен, но содержание оригинала передано заменой, которая, на наш взгляд, звучит несколько странно. Если джинсы носят все, то «штаны в яблоко» будут говорить, скорее, о некоторой экстравагантности персонажа. Кроме того, в русском языке подобная характеристика относится к лошади: например, *лошадь белая в яблоко*. Прямой перевод в данном случае не дает реципиентам переводного текста представление об имеющейся в оригинале игре слов, тогда как замена на языке перевода позволяет достигнуть этой цели и сделать перевод эквивалентным и отвечающим ожиданиям рецепторов перевода.

Michael: *And yeah, Jim, now is the time to stop putting Dwight's personal effects into jello.* — И да, Джим, пришло время — больше не надо прятать личные вещи Дуайта в желе. // Jim: *Ok, Dwight, I'm sorry because, I've always been your biggest "flan".* Хорошо. Дуайт, прости, я очень со-желею. // Ryan: *You should've put him in custard-y.* – Возьмите его на вытечение.

Игра слов в данном примере строится на паронимии слов «*fan*» (фанат) и «*flan*» (открытый пирог с фруктами), а несколько позже части выражения «*put into custody*» (взять под стражу) и «*custard*» (заварной крем), получается своеобразный парад десертов, что удалось частично сохранить в переводе субтитров.

Переводчик использовал паронимию слова «желе» и части слова «сожалеть», а затем часть выражения «взять на попечение» заменил паронимом «выпечения». Благодаря этому общее восприятие ситуации сохраняется, как и общая речевая функция оригинала. Шутка была сохранена, и зрителю понятно, отчего герои начинают смеяться.

Ryan: *Did you see "Saw"?* // Dwight: *Of course, I seesaw. Mose and I seesaw all the time.* – Райан: А ты видел «Пилу»? // Дуайт: Конечно, видел. Я на ферме сотни пил перевидел.

Персонаж Дуайта выделяется тем, что плохо разбирается в современной культуре Америки, предпочитая все свободное время проводить на ферме, поэтому часто не понимает отсылки и аллюзии своих коллег на популярные фильмы и музыку. Будучи не знакомым с сиквелом «Saw» – «Пила», Дуайт слышит слово *seesaw* и воспринимает вопрос Райана как «Катался ли ты на качелях?». Дословный перевод ответа Дуайта о том, что он часто качается на качелях со своим братом Мозом, мог бы привести к возникновению недопонимания у русскоязычной аудитории связи между заданным вопросом и ответом. Отсутствие созвучия в русском языке не помешало студии «Кубик в кубе» построить игру слов на перефразировании реплики, характерной для привычных ответов Дуайта. Таким образом, на наш взгляд, каламбур в переводе на русский получился не менее смешной, так как фильм «Пила» также имеет большую известность в России.

Michael: *I am not superstitious but I am a littlestitious.* – Я не верю в фантазмагорию, но немного верю в смагорию.

Еще одним примером использования компенсации каламбура служит перевод выдуманного героем сериала слова «*littlestitious*» как «смагорию», которого также не существует в русском языке. Предложим свой вариант перевода данной фразы, который наиболее близок к содержанию оригинала: «Я не верю в сверхъестественное, но я верю в слегка естественное».

Одним из самых, на наш взгляд, успешных переводом игры слов является следующий пример:

Kevin: *Isn't 7:00 p.m. a little late for a lunch party?!* // Angela: *Lunch party? It's supposed to say "Launch Party." What is wrong with you?!* // Kevin: *Maybe you could just change the U into an A.* // Angela: *Then it would say "Lanch Party," Kevin. Would it really be better if it said "Lanch Party"?!* // Michael: *Oh, lunch party.* // Angela: *it supposed to say «Launch»!*

Перевод студии: Кэвин: *Не рановато для вечеринки в честь отпуска?* // Анджела: *Отпуска? Там должно быть «запуск»! Ты совсем слепая?* // Кэвин: *Может, тогда просто зачеркнуть «от»?* // Анджела: *Тогда будет «вечеринка в честь пуска», Кэвин. По-твоему, «в честь пуска лучше»?* // Майкл: *О, уже отпуск?* // Анджела: *Там должен быть «запуск»!*

Можно заметить, что в данном диалоге слова «*lunch*», «*launch*» и «*lanch*» являются составными компонентами каламбура, который базируется на фонетическом созвучии трех слов. При переводе на русский переводчик достиг необходимого звукового сходства с помощью слов «отпуск», «запуск» и «пуск». Благодаря этому в переводе удалось сохранить исходную игру слов и передать все аспекты оригинального текста в полной мере, представив эквивалентный перевод и сохранив коммуникативный эффект исходного сообщения.

Заключение

На основании проведенного анализа можно заключить, что аудиовизуальные произведения имеют полисемiotический характер. Трудность перевода игры слов в них заключается в необходимости осуществления прагматической адаптации оригинала с целью переноса не только с языка на язык, но и с культуры на культуру. Имплицитно воспринимаемые аудиторией исходного языка конкретные особенности и факты культуры, могут вызвать непонимание у носителей принимающей культуры. Адаптация, осуществляемая при переводе, может привести к уменьшению юмористического содержания целевых текстов. Перевод игры слов при АВП осуществляется при помощи приемов опущения, логического смыслового развития, компенсации и калькирования. Юмористический эффект также может теряться при интертекстуальности исходного текста, вызывающей, к примеру, непонимание аллюзий.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Гамбье И. Перевод и переводоведение на перекрестке цифровых технологий / И. Гамбье // Вестник СПбГУ. Серия 9. Филология. Востоковедение. Журналистика. – 2016. – Вып. 4. – С. 56–74. – DOI: 10.21638/11701/spbu09.2016.405.
2. González L.P. Audiovisual Translation: Theories, Methods, and Issues / L.P. González. – London : Routledge, 2014. – DOI: 10.4324/9781315762975
3. Chiaro D. Issues in Audiovisual Translation / D. Chiaro // The Routledge Companion to Translation Studies / Ed. by J. Munday. – London : Routledge, 2009. – P. 141-165. – DOI: 10.4324/9780203879450-16.
4. Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода / А.В. Козуляев // XVII Царскосельские чтения. – СПб. : Ленингр. гос. ун-т им. А.С. Пушкина, 2013. – Т. I. – С. 374–381.
5. Маленова Е.Д. К определению понятия «аудиовизуальный перевод» / Е.Д. Маленова // Вестник НГЛУ. Выпуск 48. Язык и культура. – С. 64-74.
6. Desila L. Reading between the Lines, Seeing beyond the Images: An Empirical Study on the Comprehension of Implicit Film Dialogue Meaning across Cultures / L. Desila // The Translator. – 2014. – № 20(2). – P. 194–214.

7. Козуляев А.В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода / А.В. Козуляев // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. – 2015. – № 13. – С. 3-24.
8. Маленова Е.Д. К определению понятия «аудиовизуальный перевод» / Е.Д. Маленова // Вестник НГЛУ. Выпуск 48. Язык и культура. – С. 64-74.
9. Sichani B.R. Audiovisual Translation as a Cultural-Hegemonic Device: A Case Study of English-Persian Dubbed Animation / B.R. Sichani, M. Amirousetfi, Z. Amirian // *Semantic Scholar*. – 2021. – DOI: 10.30827/sendeban.v32.15480.
10. Desila L. Reading between the Lines, Seeing beyond the Images: An Empirical Study on the Comprehension of Implicit Film Dialogue Meaning across Cultures / L. Desila // *The Translator*. – 2014. – № 20(2). – P. 194–214.
11. Pedersen J. Cultural Interchangeability: The Effects of Substituting Cultural References in Subtitling / J. Pedersen // *Perspectives: Studies in Translatology*. – 2007. – № 15(1). – P. 30–48. – DOI: 10.2167/pst003.0.
12. Fuentes-Luque A. An Empirical Approach to the Reception of AV Translated Humour. A Case Study of the Marx Brothers 'Duck Soup' / A. Fuentes-Luque // *The Translator*. – 2003. – № 9(2). – P. 293–306.
13. Bucaria C. Humour and other catastrophes: dealing with the translation of mixed-genre TV series / C. Bucaria // *Linguistica Antverpiensia, New Series*. – № 6. – P. 235-254.
14. Chiaro D. Issues in Audiovisual Translation / D. Chiaro // *The Routledge Companion to Translation Studies* / Ed. by Munday. – London: Routledge, 2009. – P. 141-165. – DOI: 10.4324/9780203879450-16.
15. Виноградов В.С. Введение в переводоведение: Общие и лексические вопросы / В.С. Виноградов. – М. : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 111 с.
16. Longman Dictionary of English Language and Culture. – Longman Group UK Ltd, 1992. – 1528 p.
17. Macmillan English Dictionary for Advanced Learners. 2nd edition. – Macmillan Education, 2007. – 1748 p.
18. Longman Dictionary of Contemporary English. New edition. For advanced learners. – Pearson Educated Ltd, 2009. – 2081 p.
19. Chiaro D. Issues in Audiovisual Translation / D. Chiaro // *The Routledge Companion to Translation Studies* / Ed. by J. Munday. – London : Routledge, 2009. – P. 141-165. – DOI: 10.4324/9780203879450-16.
20. Троицкая О.В. Игра слов в английском оригинале и переводе / О.В. Троицкая // *Русская речь*. – 2005. – № 2. – С. 40-46.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Gamb'e I. Perevod i perevodovedenie na perekrestke cifrovyyh tehnologij [Translation and Translation Studies at the Crossroads of Digital Communications] / I. Gamb'e // *Vestnik SPbGU. Serija 9. Filologija. Vostokovedenie. Zhurnalistika* [Bulletin of St. Petersburg State University. Series 9. Philology. Oriental studies. Journalism]. – 2016. – Iss. 4. – P. 56–74. – DOI: 10.21638/11701/spbu09.2016.405. [in Russian]
2. González L.P. Audiovisual Translation: Theories, Methods, and Issues / L.P. González. – London : Routledge, 2014. – DOI: 10.4324/9781315762975
3. Chiaro D. Issues in Audiovisual Translation / D. Chiaro // *The Routledge Companion to Translation Studies* / Ed. by J. Munday. – London : Routledge, 2009. – P. 141-165. – DOI: 10.4324/9780203879450-16.
4. Kozuljaev A.V. Audiovizual'nyj polisemanticheskij perevod kak osobaja forma perevodcheskoj dejatel'nosti i osobennosti obuchenija dannomu vidu perevoda [Audiovisual polysymnatic translation as a special form of translation activities and features of learning this type of translation] / A.V. Kozuljaev // XVII Carskosel'skie chtenija [XVII Tsarskoye Selo readings]. – SPb. : Leningr. State University named after A.S. Pushkin, 2013. – Vol. I. – P. 374–381. [in Russian]
5. Malenova E.D. K opredeleniju ponjatija "audiovizual'nyj perevod" [To the definition of "audio-visual translation"] / E.D. Malenova // *Vestnik NGLU. Vypusk 48. Jazyk i kul'tura* [Bulletin of NGLU. Issue 48. Language and culture]. – P. 64-74. [in Russian]
6. Desila L. Reading between the Lines, Seeing beyond the Images: An Empirical Study on the Comprehension of Implicit Film Dialogue Meaning across Cultures / L. Desila // *The Translator*. – 2014. – № 20(2). – P. 194–214.
7. Kozuljaev A.V. Obuchenie dinamicheski jekvivalentnomu perevodu audiovizual'nyh proizvedenij: opyt razrabotki i osvoenija innovacionnyh metodik v ramkah shkoly audiovizual'nogo perevoda [Learning dynamic equivalent translation of audio-visual works: experience in developing and mastering innovative techniques within the school of audio-visual translation] / A.V. Kozuljaev // *Vestnik PNIPIU. Problemy jazykoznanija i pedagogiki* [Bulletin of PNIPIU. Problems of linguistics and pedagogy]. – 2015. – № 13. – P. 3-24. [in Russian]
8. Malenova E.D. K opredeleniju ponjatija "audiovizual'nyj perevod" [To the definition of "audio-visual translation"] / E.D. Malenova // *Vestnik NGLU. Vypusk 48. Jazyk i kul'tura* [Bulletin of NGLU. Issue 48. Language and culture]. – P. 64-74. [in Russian]
9. Sichani B.R. Audiovisual Translation as a Cultural-Hegemonic Device: A Case Study of English-Persian Dubbed Animation / B.R. Sichani, M. Amirousetfi, Z. Amirian // *Semantic Scholar*. – 2021. – DOI: 10.30827/sendeban.v32.15480.
10. Desila L. Reading between the Lines, Seeing beyond the Images: An Empirical Study on the Comprehension of Implicit Film Dialogue Meaning across Cultures / L. Desila // *The Translator*. – 2014. – № 20(2). – P. 194–214.
11. Pedersen J. Cultural Interchangeability: The Effects of Substituting Cultural References in Subtitling / J. Pedersen // *Perspectives: Studies in Translatology*. – 2007. – № 15(1). – P. 30–48. – DOI: 10.2167/pst003.0.
12. Fuentes-Luque A. An Empirical Approach to the Reception of AV Translated Humour. A Case Study of the Marx Brothers 'Duck Soup' / A. Fuentes-Luque // *The Translator*. – 2003. – № 9(2). – P. 293–306.
13. Bucaria C. Humour and other catastrophes: dealing with the translation of mixed-genre TV series / C. Bucaria // *Linguistica Antverpiensia, New Series*. – № 6. – P. 235-254.

14. Chiaro D. Issues in Audiovisual Translation / D. Chiaro // The Routledge Companion to Translation Studies / Ed. by Munday. – London: Routledge, 2009. – P. 141-165. – DOI: 10.4324/9780203879450-16.
15. Vinogradov V.S. Vvedenie v perevodovedenie: Obshhie i leksicheskie voprosy [Translation: General and lexical questions] / V.S. Vinogradov. – M. : Publishing House of the Institute of General Secondary Education RAO, 2001. – 111 p. [in Russian]
16. Longman Dictionary of English Language and Culture. – Longman Group UK Ltd, 1992. – 1528 p.
17. Macmillan English Dictionary for Advanced Learners. 2nd edition. – Macmillan Education, 2007. – 1748 p.
18. Longman Dictionary of Contemporary English. New edition. For advanced learners. – Pearson Educated Ltd, 2009. – 2081 p.
19. Chiaro D. Issues in Audiovisual Translation / D. Chiaro // The Routledge Companion to Translation Studies / Ed. by J. Munday. – London : Routledge, 2009. – P. 141-165. – DOI: 10.4324/9780203879450-16.
20. Troickaja O.V. Igra slov v anglijskom originale i perevode [Word play in English original and translation] / O.V. Troickaja // Russkaja rech' [Russian speech]. – 2005. – № 2. – P. 40-46. [in Russian]