

Санкт-Петербургский государственный университет

**КАРЕЛИНА Анастасия Владиславовна**

**Выпускная квалификационная работа**

**Языковая игра в аудиовизуальном переводе (на материале комедийного шоу "Taskmaster")**

Уровень образования: магистратура

Направление 45.04.02 Лингвистика

Основная образовательная программа ВМ.5713 Синхронный перевод  
(английский язык)

Научный руководитель:  
доцент,  
Кафедра английской  
филологии и  
перевода СПбГУ  
Вьюнова Екатерина Кирилловна  
Рецензент:  
преподаватель, Кафедра  
иностранных языков,  
«Санкт-Петербургский  
горный  
университет»  
Спиридонова Валентина  
Александровна

Санкт-Петербург  
2023

Введение.....	4
Глава 1 Теоретические аспекты феномена языковой игры и аудиовизуального перевода.....	6
1. Языковая игра: ОПРЕДЕЛЕНИЕ, ФУНКЦИИ И УРОВНИ РЕАЛИЗАЦИИ .....	6
1.1 Подходы к определению языковой игры .....	6
1.2 Анализ феномена «языковая игра» и смежных понятий .....	11
1.3 Функции языковой игры.....	13
1.4 Приемы языковой игры.....	16
2. Аудиовизуальный перевод.....	21
2.1. Феномен аудиовизуального перевода и его определение .....	21
2.2. Виды аудиовизуального перевода и их особенности .....	23
2.3. Субтитрования и закадрового озвучание: отдельные виды АВП .....	26
2.4. Способы передачи языковой игры .....	27
2.5. Особенности комедийного шоу Taskmaster.....	31
Выводы по первой главе.....	33
Глава 2 Стратегии перевода языковой игры в аудиовизуальном контексте ..	35
1. Стратегия ЯЗЫКОВАЯ ИГРА> ЯЗЫКОВАЯ ИГРА.....	36
1.1 Фонетический уровень.....	36
1.2 Морфологический уровень.....	40
1.3 Словообразовательный уровень .....	41
1.4 Лексико-семантический уровень .....	44
1.5 Синтаксический уровень .....	52
2. Стратегия ЯЗЫКОВАЯ ИГРА> НЕ-ЯЗЫКОВАЯ ИГРА .....	54
2.1. Словообразовательный уровень .....	54
2.2. Лексико-семантический уровень.....	55
3. Стратегия ЯЗЫКОВАЯ ИГРА> НОЛЬ .....	59
3.1 Фонетический уровень.....	59
3.2 Лексико-семантический уровень .....	60
4. Стратегия ПОЛНАЯ КОПИЯ.....	63
4.1 Фонетический уровень.....	63
5. Стратегия ПЕРЕНОС.....	65

5.1	Фонетический уровень.....	65
5.2	Морфологический уровень.....	66
5.3	Словообразовательный уровень .....	67
5.4	Лексико-семантический уровень.....	68
5.5	Синтаксический уровень .....	76
6.	Стратегия НЕ ЯЗЫКОВАЯ ИГРА> ЯЗЫКОВАЯ ИГРА.....	79
6.1	Фонетический уровень.....	79
6.2	Лексико-семантический уровень.....	80
7.	Стратегия КОММЕНТАРИЙ.....	81
7.1	Фонетический уровень.....	81
7.2	Морфологический уровень.....	83
7.3	Лексико-семантический уровень.....	84
8.	Стратегия НОЛЬ> ЯЗЫКОВАЯ ИГРА.....	88
	Выводы по второй главе.....	89
	Заключение .....	91
	Список использованной литературы.....	93

## **Введение**

**Актуальность исследования** обусловлена необходимостью осмысления феномена языковой игры в аудиовизуальном переводе и стратегий ее передачи. Феномен языковой игры повсеместно изучается на материале письменных источников, в то время как исследования на устном материале крайне немногочисленны. Более того, в исследовании предпринимается попытка осмыслить случаи спонтанной языковой игры.

**Цель исследования** состоит в выявлении эффективных стратегий перевода языковой игры с английского языка на русский при субтитровании и закадровом переводе. Стратегии перевода языковой игры изучаются на материале перевода комедийного телешоу Taskmaster.

**Объект** – аудиовизуальный перевод, а именно субтитрование и закадровый перевод.

**Предмет** – стратегии межязыковой передачи языковой игры с английского на русский при субтитровании и закадровом переводе.

**Цель исследования** обуславливает постановку и решение следующих **задач**:

1. Рассмотреть понятие "языковая игра", определить ключевые признаки и функции, разграничить понятия "языковая игра", "каламбур" и "игра слов".
2. Рассмотреть понятие "аудиовизуальный перевод", определить специфику такого перевода в целом и субтитрования и закадрового перевода в частности.
3. Выявить и сравнить стратегии перевода языковой игры при субтитровании и закадровом озвучании.
4. Предложить эффективные стратегии перевода с учетом специфики субтитрования и закадрового озвучания.

**Теоретическая значимость** работы состоит в том, что данное исследование вносит вклад в изучение феномена языковой игры на устном материале, который зачастую недоступен исследователям.

**Практическая значимость** исследования заключается в использовании результатов работы в рабочей деятельности устного переводчика, при изучении дисциплины теория перевода и художественный перевод.

**Методы** определяются целью, задачами и особенностями материала исследования. В процессе исследования использованы следующие методы: гипотетически-дедуктивный метод, описательный метод, метод классифицирования и метод анализа словарных дефиниций. Также в работе применялись структурный метод, функциональный, метод компонентного анализа, сопоставительный анализ текстов.

**Теоретическую основу** исследования составляют работы Е.М. Александровой и В.З. Санникова, посвященные проблемам определения языковой игры, ее функций и классификаций, В.Е. Горшковой, Р.А. Матасовой, М.С. Снетковой, А.В. Козуляева посвященные проблемам аудиовизуального перевода, а также Д. Делабаститы, посвященные стратегиям передачи языковой игры.

**Эмпирической основой** исследования послужили 310 случаев языковой игры, выбранные методом сплошной выборки из 5 сезонов комедийного телешоу «Taskmaster».

Данная работа состоит из введения, двух глав (первая глава посвящена концептуально-понятийным основам языковой игры, вторая глава посвящена анализу языковой игры в аудиовизуальном переводе комедийного телешоу «Taskmaster»), заключения и списка литературы. В заключении приведены общие выводы проделанного исследования. В конце работы приведен перечень применяемой литературы.

## **Глава 1 Теоретические аспекты феномена языковой игры и аудиовизуального перевода**

### **1. Языковая игра: ОПРЕДЕЛЕНИЕ, ФУНКЦИИ И УРОВНИ РЕАЛИЗАЦИИ**

#### **1.1 Подходы к определению языковой игры**

Ученый М.Н. Эпштейн писал: «Игра служит как бы регулятором и коррективом реальности, придавая ей то, чего в ней недостает, внося в природную стихию начала организации, а в социальный порядок – начала импровизации». Игра является неотъемлемой частью жизни человека — так писал своей работе Л. Витгенштейн. Философ впервые ввел термин «языковая игра» в 1953 году. Он видит схожесть в игре и в жизни в виде иррационального начала, затем делает вывод, что игрой является и использование языка, органичная часть жизни человека. В его понимании, процесс употребления слов – это творческий процесс использования языка, в котором его единицы, участвуя в разных ситуациях, приобретают динамику и постоянно меняют свой облик.

Из области философии, языковая игра перешла в область лингвистики. Языковая игра стала объектом множества исследований с середины XX века и все чаще становится объектом лингвистических исследований. Предпринимались неоднократные попытки дать определение термину «языковая игра», а также классифицировать языковую игру, выделить ее особенности и функции, об этом свидетельствует обильное количество исследований.

В отечественную лингвистику языковая игра вошла в рамках работы Земской Е.А., М.В. Китайгородской, Н.Н. Розановой. Исследователи предложили обозначать данным термином намеренное отклонение от языковых норм, которое наблюдается «когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное. Это может быть и незатейливая шутка, и более или менее удачная острота, и каламбур, и разные виды тропов

(сравнения, метафоры, перифразы и т.д.)» [Земская, Китайгородская, Розанова, 1983]. Авторы признают, что языковая игра присутствует в повседневной речи, однако, затем подчеркивают, что данный феномен – реализация поэтической функции языка. Е.Б. Лебедева обращает внимание, что, связав языковую игру с поэтической функцией, авторы ограничили пространство ее существования небольшим набором художественных произведений [Лебедева, 2014].

Уточнением содержания понятия «языковая игра» занимался В.З. Санников в работе «Русский язык в зеркале языковой игры». Саму языковую игру, В.З. Санников рассматривал как некоторую языковую неправильность, всякое намеренное использование языка. В ходе исследования, он выделил два вида шуток: языковые и ситуативные.

Примеры ситуативной и языковой шутки, предложенные В.З. Санниковым: *«Профессор, видя, как жена замахивается на него книгой, кричит: “Ради Бога, Гертруда, не этой! Эта из университетской библиотеки!”* [Санников, 2002].

*«Первомайские лозунги: для транспортников: “Дадим каждому пассажиру по мягкому месту!”; для связистов: “За связь без брака!”»* [Санников, 2002].

По мнению ученого, языковая игра напрямую связана с языковыми шутками, она формируется единицами языка. В ее основе лежит знание системы единиц, норм использования и способности интерпретации. Кроме того, важной характеристикой для определения наличия языковой игры является употребление неправильной формы. Ученый рассматривал языковую игру как двусторонний процесс, в рамках которого отправитель и реципиент должны быть знакомы с нормами языка для успешной передачи шутки. В ином случае, данный процесс осложнен рядом факторов (неуверенность реципиента в значении употребленной неправильно единицы

и принятие ее за норму, неосведомленность о языковой компетенции собеседника и т.д.). Ситуативные шутки, по мнению ученого, не имеют отношения к данному феномену. Их интерпретация остается в рамках ситуации, она не ограничивается только речью. Однако, Г.Г. Лиликталь, а также Е.Б. Лебедева подчеркивают, что разделить ситуативное и языковое затруднительно, и не всегда представляется возможным. Предлагается рассматривать ситуацию и языковые средства как совокупный механизм для создания комического, один из элементов которого в каких-то случаях будет преобладать над другим в рамках данного процесса.

Среди зарубежных исследователей хотелось бы обратиться к определению языковой игры Д. Крисла: «Играть со словами - это обыденная человеческая деятельность... Люди с удовольствием перебирают слова и перевоплощают их в новый облик, выстраивают их в хитроумные узоры, находят в них скрытые смыслы и пытаются использовать по специально придуманным правилам самым разнообразным образом» [Crystal, 2006]. В этой же работе он определяет языковую игру как «интонационные, ритмические, фонетические, лексические, морфологические и др. модификации языковых норм, использующие тот же принцип, отклонения от языковых норм» [Crystal, 2006]. Взгляды В.З. Санникова и Д. Крисла схожи, так как оба исследователя рассматривают языковую игру как нарушение норм языка.

Однако, можем ли однозначно сказать, что языковая игра – отступление от нормы? Приведем пример языковой игры из монографии Е.М. Александровой «Языковая игра», которая формируется за счет совпадения двух грамматически правильных форм слов, т.е. игра построена на омоформах. «Козлов» в своих двух смыслах не является отступлением от нормы, а всего лишь показывает необычное использование единицы для создания игры.

*«ГИБДДшник останавливает автомобиль и представляется: “Командир взвода **Козлов...**”. Водитель потрясенно: “Взвода кого?”».*

Несомненно, нельзя отрицать, что определенная часть языковой игры строится на намеренном нарушении языковой нормы, необычном использовании единицы, однако стоит учитывать и те случаи, когда норма не нарушается, как показано в примере, приведенном выше.

Вопросом дальнейшей конкретизации и объяснения термина задавались ряд исследователей и разработали подход, в рамках которого языковая игра рассматривается как использование потенциала языковой системы в рамках существующих норм. Как отмечает Т.А. Гридина, в данном подходе языковая игра рассматривается как эксплуатация потенциала системы путем актуализации асимметрии языкового знака [Гридина, 2012]. Такой подход к языковой игре раскрывает обширный перечень инструментов для ее построения, так как автор может использовать и внедрять все доступные в языке стилистические приемы, которые позволят создать искомую новизну форму выражения. Стоит обратить внимание, что нарушения норм не наблюдается, так как речь разворачивается в рамках существующих норм, однако все еще наблюдается отличие от нейтральности. Данного подхода придерживается и И.В. Цикушева, автор актуальных работ в области данного феномена. По ее мнению, языковая игра – «это целенаправленное и осознанное манипулирование экспрессивными ресурсами речи, обусловленное установкой на реализацию комического эффекта», т.е. языковая игра является специальным механизмом стилизации [Цикушева, 2009]. Также, по мнению ученой, важно учитывать, что языковая игра включает в себя определенное пространство в общем коммуникативном пространстве языка.

Важно отметить, что наравне с И.В. Цикушевой, Е.М. Лебедева, также считает, что языковая игра – это «намеренное, необычное использование элементов всех уровней языковой системы с целью создания комического

эффекта» [Лебедева, 2014]. Исследователь справедливо отмечает, что языковая игра включает в себя не только семантический уровень, она может проявляться на всех уровнях языка.

Целенаправленное манипулирование ресурсами речи несомненно используется в категории комического. Языковая игра, а конкретно каламбур, один из ее видов, является «словесной формой комического» [Санников, 2002]. Шутки могут быть как предметными, так и лингвистическими, как повествовательными, так и не повествовательными, спонтанными или воспроизводимыми. Юмор и языковую игру объединяет креативность и творческий подход к действительности.

Как и любой игре, отмечает Е.В. Лебедева и Д. Крисл, языковой игре присущи правила. Ее игроками выступают отправитель и получатель языковой игры, правила игры представлены контекстом, а ее предметами являются языковые единицы.

Отметим, что большинство исследований языковой игры проводилось на основе письменных материалов: тексты СМИ (Ильясова С, Кириленко Н.П., Сафронова Т.И.), проза, реклама, поэзия. Однако, все чаще встречаются исследования на материалах устной речи (Бирюкова Е.О.). На самом деле изучить языковую игру не в письменной, а в устной речи довольно сложно, как отмечает Е.М. Александрова, так как речь мимолетна и ее сложно зафиксировать, что нельзя сказать о письменных источниках. Однако, в современной лингвистике большое внимание уделяется изучению языковой игры на аудиовизуальном материале в связи с увеличением его объема и роли в жизни человека.

Таким образом, мы рассмотрели понятие языковой игры в рамках отечественных подходов, а также рассмотрели определение зарубежного исследователя Д. Крисла. Мы обнаружили ряд подходов к определению термина языковая игра (как выражение комического, как целенаправленное

нарушение норм, а также как осознанное манипулирование средствами языка). Таким образом, определение Е. М. Лебедровой представляется актуальным для нашего исследования в силу того, что языковая игра в аудиовизуальном материале строится на всевозможных уровнях языка и задействует в себе и лингвистические факторы. Рассмотрение языковой игры как отклонение от языковой нормы, привело бы к невозможности рассмотрения множества случаев языковой игры и не позволило бы провести полноценное исследование.

Таким образом, языковая игра (ЯИ) – это осознанное управление языковыми единицами для воздействия на реципиента как в письменной, так и в устной речи.

## 1.2 Анализ феномена «языковая игра» и смежных понятий

С возросшей популярностью языковой игры как объекта исследования обнаруживается наличие на первый взгляд похожих терминов, иногда противоречащих друг другу. Термины «каламбур», «игра слов», «языковая игра» иногда дублируют друг друга как в отечественной, так и в зарубежной научной литературе. В данном разделе мы рассмотрим эти термины, сравним их определения и объясним выбор языковой игры в качестве объекта данного исследования.

Термин «языковая игра» имеет два основных определения: философское и лингвистическое. Философский аспект мы рассмотрели в предыдущем разделе, обратившись к определению Л. Витгенштейна. Что касается лингвистического аспекта, мы установили, что ряд отечественных ученых рассматривали феномен ЯИ и как осознанное управление языковыми единицами, так и намеренное отклонение от нормы для достижения поэтической функции. Александрова Е.М., проводя сравнительный анализ определений ЯИ, приходит к выводу, что «в совокупности языковая игра определяется исследователями как лингвистический феномен, содержанием которого выступает установка на

форму речи для усиления ее выразительности или для создания комического эффекта» [Александрова, 2012]. Языковая игра формируется на всех уровнях языка.

Необходимо проанализировать различие между терминами «языковая игра» и «игра слов». Изучение работ, посвященных «игре слов», показало, что это «стилистический прием, основанный на объединении разных значений одного слова в конкретной ситуации и использовании звучания или созвучия в разных контекстах» [Ильясова, 2001]. То есть, игра слов реализуется только на семантическом уровне.

Таким образом, игра слов – частный случай языковой игры, которая, в свою очередь, подразумевает привлечение средств всех языковых уровней.

Для иллюстрации приведем пример игры слов, в образовании которой участвуют омонимы:

*«Простите, у Вас нет шариковой ручки?»*

*– Шарик дай дяде лапу».*

Помимо терминов «языковая игра» и «игра слов» широкое распространение получил термин «каламбур», который рассматривается как разновидность языковой игры и синоним термина «игра слов». В современной литературе не существует однозначного подхода к определению термина «каламбур», однако ряд исследователей А.А. Щербина, В.В. Виноградов, В.Я. Пропп, У.А. Земская, В.З. Санников не видят различия между рассматриваемыми стилистическими приемами. Е.М. Александрова приходит к выводу, что каламбур — это «разновидность игры слов, основанная на многозначности, паронимии, омонимии, в то время как игра слов определяется как любое экспериментирование с любыми элементами семантического уровня языковой системы» [Александрова, 2012].

Анализ научных работ показал, что современные лингвисты разделяют понятия языковой игры и игры слов. Игра слов рассматривается как частный случай языковой игры, который включает в себя любое манипулирование семантическими единицами. Игра слов, в свою очередь, включает в себя случаи каламбура. Каламбур, как отмечает Е.М. Александрова, является «разновидностью игры слов, в которой участвуют паронимы, омонимы и категория многозначности» [Александрова, 2012].

В данном исследовании мы стремимся рассмотреть феномен «языковой игры», так как рассматриваем аудиовизуальный текст. Нам необходимо обращаться не только к семантическому аспекту, но и к функционированию языковой игры на всех уровнях языка. Анализ комедийного телешоу подразумевает комплексное изучение языковой игры.

### 1.3 Функции языковой игры

Ранее мы уже упомянули некоторые функции (в частности, поэтическую и комическую), которые выполняет языковая игра. Первой функцией, с которой ассоциируется языковая игра – комическая. На самом деле, как отмечают Земская Е.А. и др. в монографии «Русская разговорная речь», комизм не единственная ее функция.

В научной литературе ученые выделяют самые разнообразные функции языковой игры. Так, например, Т. П. Куранова выделяет подробный перечень функций языковой игры: комическая, развлекательная; смыслообразующая; языкотворческая, компрессионная, маскировочная (эвфемистическая), парольная, изобразительная, контактоустанавливающая, характерологическая (социокультурная), экспрессивная (воздействующая), защитная, релаксационная, смягчающая [Куранова, 2010].

Помимо данной классификации, особую важность для нашего исследования представляет работа Бирюковой Е.О., рассмотревшей функции языковой игры в рамках российских ток-шоу. Из-за определенной схожести

жанров материалов, исследуемых нами и исследователем, считаем важным обратиться к разработанной классификации функций.

Так, Бирюкова Е.О. подчеркивает, что языковая игра может выполнять следующие функции: компрессивную (позволяя сообщить идею минимальными требуемыми единицами); экспрессивную (позволяя отправителю выразить чувства и эмоции); эвристическую (позволяя сказать нечто новое, в условиях, когда что-то обсуждалось несколько раз).

В нашем исследовании, посвященном языковой игре в рамках комедийного шоу, особый интерес представляют функции, которые связаны с сохранением лица, получением удовольствия, защитой, непосредственно юмором, а также развлекательным аспектом передачи, а конкретно, комическую, развлекательную, гедонистическую, и защитную функции.

Языковая игра в телевизионном шоу активно используется для того, чтобы вызвать улыбку и смех у зрителей. Яркая реакция позволяет усилить комический эффект передачи, повысить статус участников в глазах зрителей и создать позитивное (а иногда и отрицательное) лицо.

Обратимся к развлекательной функции, отправитель пользуется ЯИ, чтобы «не быть скучным, усилить непринужденность общения, развлечь себя и собеседника, а для того выразиться необычно» [Иванова, 2002]. Принимая во внимание, что участниками шоу являются комики, а иногда и публичные личности, языковая игра служит надежным инструментом для непринужденной шутки, которая подчеркивает творческий и лингвокреативный потенциал личности.

Особое внимание хотелось бы уделить гедонистической функции. Б. Ю. Норман отмечает, что любой человек в обыденной, разговорной речи прибегает к языковой игре иногда не для того, чтобы позабавить собеседника, а для получения удовольствия [Норман, 2006]. Отметим, что оба участника получают удовольствие от игры: отправитель игры – от мастерства и остроумия, а получатель – от разгадать лингвистический пазл,

заметить оригинальное словоупотребление. Воплощение данной функции можно увидеть, когда собеседник переспрашивает понял ли адресат его шутку и с энтузиазм ожидает положительного ответа. Воплощением данной функции довольно часто можно заметить в телешоу “Taskmaster”, помимо вербального подтверждения понимания языковой игры, зритель также может заметить и невербальные знаки (изменение мимики, движение телом, а иногда отсутствие реакции в целом).

Защитная функция. По мнению Е. Ф. Болдаревой, ЯИ не только позволяет выразить эмоции, но и служит надежным средством нейтрализации (профилактики) негативной реакции со стороны адресата [Болдарева, 2002]. В рамках телешоу, участники иногда вынуждены защищаться от настойчивых шуток ведущих, они попадают в неловкие ситуации, из которых им зачастую необходимо выйти с достоинством, чтобы не потерять лицо и не разрушить сформированную на телевидении личность.

Помимо перечисленных функций, языковая игра в комедийном шоу, несомненно, выполняет лингвокреативную функцию, т.е. удовлетворяет изначальную потребность в языковом творчестве, как отмечает Т.А. Гридина она позволяет показать свои лингвокреативные способности [Гридина, 2012].

Таким образом, языковая игра выполняет целый ряд функций, находясь в контексте комедийного шоу и позволяет разрешить коммуникативно-прагматические задачи. Актуальными функциями языковой игры в данном исследовании представляются: развлекательная, гедонистическая, комическая, защитная, антропоцентрическая, лингвокреативная и компрессивная функции.

Обратим внимание на важность функции языковой игры в переводе. Д. Делабастиа в своем эссе подчеркивает необходимость учитывать функцию, которую выполняет языковая игра. Если переводчику известна функция игры, в таком случае он может подобрать необходимые языковые средства

для ее передачи [Delabastita, 1994]. Несомненно, не всегда удастся передать языковую игру теми единицами, которыми она создается в оригинальном тексте, однако, зная ее функцию, можно предпринять попытку создать для нее функциональную замену. Необходимо также изучать игру в рамках текста, а не отдельно, таким образом, у переводчика появляется больше возможностей последующей компенсации. Однако, стоит обратить внимание на спонтанность языковой игры. Д. Делабастита подчеркивает, что в случае, когда языковая игра спонтанна, остается возможность ее опустить и оставить без перевода [Delabastita, 1994]. Однако, если игра задумана ее необходимо сохранить в каком-либо виде. Более того, переводчик должен также учитывать адекватность функции передаваемого случая языковой игры в контексте принимающей культуры, а также и культурную возможность создания языковой игры, которая компенсировала бы ее. В разных культурах сформировано собственное восприятие и понимание языковой игры, ее допустимость и уместность в определенном контексте.

#### 1.4 Приемы языковой игры

В современном языкознании существует ряд классификаций языковой игры, основанные на самых различных принципах. Так, представлены классификации по типу взаимоотношений языковой игры (Г.Милнер, П. Гиро, Г. Ричи, Т. Шретер и др.), по уровню языка (Г. Ферро-Луззи, С. Аттардо, Р. Лью, А. Росс, Л.П. Амири, С.В. Ильясова, В.З. Санников), по лингвистическому явлению (Х. Готтлиб, Т. Шретер, А.П. Сковородников, Н.И. Рябцова, Л.П. Амири, С.В. Ильясова, В.С. Виноградов и др.), по количеству используемых языков (Р.Лью, О.Е. Вороничев, И.Н. Кузнецова), по типологии знаков и взаимоотношений между знаками (Е.М. Александрова). Для данного исследования особую ценность представляют классификации по уровню языка и лингвистическому явлению, так как мы ставим перед собой цель идентифицировать единицу языковой игры и ее языковой уровень.

С.В. Ильясова и Л.П. Амири выявляют языковую игру на фонетическом, фонологическом, графическом, орфографическом, морфологическом, семантическом, прагматическом и стилистическом уровнях.

Особый интерес для данного исследования представляют классификации С.В. Фащановой, Т.П. Курановой и Е.О. Бирюковой, рассматривавших языковую игру в радиодискурсе, медиатексте и ток-шоу.

Как справедливо отмечает Е.О. Бирюкова, многие приемы языковой игры преимущественно универсальны. Однако, Т.П. Куранова выделяет в речи ведущих дополнительные приемы создания языковой игры: рифмовка, метафоризация, необычные сравнения и т.д.

Стоит также обратить внимание и на классификацию, представленную С.В. Фащановой. Данная классификация во многом совпадает с классификацией Е.О. Бирюковой, однако выделяет ряд новых приемов на морфологическом уровне. Так, на морфологическом уровне выделяются приемы употребления окказиональных форм степеней сравнения с целью усиления называемого признака (*Самый новогоднейший сюрприз*); обыгрывание отсутствующего члена морфологической парадигмы (*Ой/буду вас сейчас расхолаживать//да так расхолодю*); обыгрывание семантики морфологических категорий, например, категории лица (*Ну что ж, уважаемый Кирилл (обращаясь к 12-летнему мальчику)*) [Фащанова, 2012].

Е.О. Бирюкова в своем исследовании речи ведущих ток-шоу представила подробное описание языковой игры на разнообразных языковых уровнях [Бирюкова, 2011]. Мы представим краткий обзор классификации, к которой будем обращаться в нашем исследовании.

В первую очередь, рассмотрим фонетическую языковую игру. Среди приемов, используемых для создания языковой игры, Е.О. Бирюкова выделяет: нарушение орфоэпических норм (*Вы для чего сюда пришли,*

*деушка, шоб Вас в покое оставили?*); обыгрывание акцентологии (*Гоголь – это уже более продвинутый этап*); обыгрывание паронимии (Владелец известной кинокомпании «Каро-премьер» отказался запустить в прокат мультфильмы, последовал комментарий: «*А там больше нечего показывать. «Каро-премьер» ...*») [Бирюкова, 2011].

Помимо вышеупомянутых приемов, стоит обратить внимание также на такие приемы как: аллитерация – повтор согласных или гласных звуков в начале близкорасположенных ударных слогов (*Don't dream, drive it*); консонанс – повтор согласных или гласных звуков в конце (*Beanz Meanz Heinz*); рифма – особый вид регулярного звукового повтора на концах строк или в других симметрично расположенных частях стихотворений, выполняющее организующую функцию в строфической композиции (*Drinka pinta milka day*); звукоподражание – использованию слов, фонетический состав которых напоминает называемые в этих словах предметы и явления [Бирюкова, 2011].

Далее обратим внимание на морфологический уровень. Как отмечает Е.О. Бирюкова в морфологии преобладает языковая игра, основанная на расширении парадигмы слова, «на образовании от слова той или иной грамматической категории (падежа, степени сравнения и т.п.), ему не свойственной» [Бирюкова, 2011]. На данном уровне можно выделить следующие приемы: изменение морфологических признаков класса слов (*More tomato for your money!*); создание окказиональной степени сравнения слова за счет изменения его лексического значения (*The coffee-er coffee*) [Бирюкова, 2011].

Перейдем к словообразовательному уровню: окказионализмы (*Вы в себе не чувствуете куриности?;*); префиксация, суффиксация (*Они недоломались, недоциркачились, недоэстрадись; Весна, феромоны, флукту...флуктуйнулся он и вот и все*); тавтология (*Угу, в какой форме? В форме девочкинской девочки?*); фокус-покус прием т.е. слово повторяется с

изменением начального звука или группы звуков (...такие все у вас востоковеды, японоведы, всяковеды, древневеды) [Бирюкова, 2011].

Рассмотрим следующий уровень – семантический. На данном уровне можно выделить следующие приемы создания языковой игры: одушевленность\неодушевленность (*Ну я просто...Ну пришла идея, а потом уйдет*); обыгрывание цифр (*Нам надо же, чтобы женщины рожали по десять человек детей. Вам надо два и две десятых*); нарушение масштаба времени (*Вот так вот, видите, масса времени у нас. Лет через семьсот и у нас утрясется*) [Бирюкова, 2011].

Стилистический уровень активно задействуется для создания языковой игры, например, путем внедрения устаревших, сленговых, просторечных или грубых слов и выражений. Нередко, различные лексические единицы совмещаются в одной фразе. Стоит уделить отдельное внимание приему речевой маски, когда языковая личность стремится выступить в несвойственной ей речевой манере, проиллюстрируем данный прием в пункте 3, балагурство. Е.О. Бирюкова выделяет следующие приемы: совмещение разноуровневых единиц в 1 предложении (*Я совершенно, не будучи в теме, как сейчас говорят, Вы мне объясните <...>*); нецензурная лексика (*И у женщин тоже жопы большие. Также жопы большие. Значит, и нам можно*); балагурство (*И мне все кажется, что такая здоровая на самом деле, такая наслаждающаяся и жизнью, и текстом, а при этом психотерапевт и так далее. И мне все кажется, будто так вышла из себя, посмотрела на себя и подумала при этом (с иронией, с интонацией самодовольства): «Ох, какая я все-таки симпатичная и (с восторгом) сложная какая! Ух! Прямо, прелесть!»*); метафора (...где продолжим борьбу с ветряными мельницами Михаила Задорнова); ирония (*Замечательное воспитание, потрясающий ум, острота, отклик, реакция, обаяние. Как Вам не стыдно, Ксения?*); сравнение (*Самки, там, добывают пищу, самец... Как у женщин, пошел в магазин, курочку принес. Самец в это время делает вид,*

*что всех их охраняет, да и тем самым как бы... Смотрит телевизор, читает Спорт-экспресс)* [Бирюкова, 2011].

На синтаксическом уровне можно выделить обыгрывание громоздких конструкций, построение языковой игры при помощи анафорических конструкций, обыгрывания служебных слов, и обращений: преувеличение т.е. громоздкие конструкции (*Предполагается, что вам не приходит в голову, что это программа «Школа злословия», что вы не знаете, какой вы смотрите канал, и вам совершенно неизвестно, что программу эту ведут Татьяна Никитична Толстая...»*); анафорические конструкции (*Поэтому, ну, была эпоха, когда стыдливо молчали, была эпоха, когда брезгливо молчали, была эпоха...*); обыгрывание служебных слов с семантикой цели и причины (*«Для» нет, есть «почему». Вот видите. И у меня тоже «для» нет, есть «почему». Нет, у меня есть «для».*); обращение (*Много Вы крестьян видели, Смирнова?*) [Бирюкова, 2011].

В последнюю очередь рассмотрим лексический уровень, так как он является, по справедливому замечанию Е.М. Бирюковой, «неисчерпаемым кладезем средств для создания различных языковых игр». Приведем перечень приемов для создания языковой игры на лексическом уровне: нарушение лексической сочетаемости слов, т.е. зевгма (*Если мы хотя бы рот не откроем, если мы хотя бы ну не услышим какого-то внятного мычания с той стороны, то дальше вот я, например, жить не могу*); обыгрывание омонимов, в том числе формирование каламбура (*Я на этом не зарабатываю, я это от души делаю. Я просто их подхожу и душу*); прямое\переносное значение слов (*О предмете нашей ненависти, любви, страсти, о том, чем болеют миллионы людей, и болезнь эта прекрасна.*); речевые штампы (*Не в ту сторону ушли. Мы во все стороны пошли*); омонимы+ прецедентное высказывание, каламбур соединяется с прецедентным высказыванием, что усиливает экспрессивный и смысловой эффект сказанного [Бирюкова, 2011].

Адекватный перевод языковой игры неизбежно вызывает трудности у переводчика. Необходимо учитывать как функцию языковой игры, так и уровень ее реализации, а также средства ее создания и их наличие в языке перевода. В аудиовизуальном переводе, необходимо обратить внимание на взаимосвязь между словесной языковой игрой и возможным визуальным якорем, к которому она привязана.

## 2. Аудиовизуальный перевод

### 2.1. Феномен аудиовизуального перевода и его определение

Объем аудиовизуальной информации в XXI веке существенно возрос, а во время пандемии COVID стало одним из основных источников информации и коммуникации. Фильмы, телевизионные шоу, YouTube видео, сериалы и мультфильмы – это лишь одна сторона медали, по другую – игры, сайты, обучающие ресурсы. Стоит отметить, что в категории фильмов в России на 2018 год (последняя статистика предложенная ЕАИС) доля Российского кино составила 29%, следовательно, стоит аудиовизуальный перевод представляет особую ценность для исследователей и рынка.

Первые работы, посвященные аудиовизуальному переводу (АВП), впервые были опубликованы еще в XX веке. Развитие телевидения и кино породило повышенный интерес исследователей к аудиовизуальному тексту и его особенностям. Официальном термин аудиовизуальный перевод закрепился в начале XXI века. Он подразумевал под собой как «ограниченный перевод», так и «кино- и телеперевод», «мультимедийный перевод», став общим термином, вобравшим в себя «виды перевода применяемые в процессе производства любой медиа в всех своих форматах».

В отечественном переводоведении В.Н. Комиссаров впервые упомянул АВП как новый вид перевода. Исследованием перевода кинофильмов занимались такие ученые как В.Е. Горшкова, Р.А. Матасова, М.С. Снеткова, А.В. Козуляев.

Если обратиться к определению аудиовизуального перевода можно столкнуться с рядом споров: во-первых, положение АВП в переводоведении в целом, а во-вторых, предмет АВП.

Исследователи отмечают, что АВП нельзя отнести к уже существующей категории письменного или устного перевода, он существует между ними; необходимо учитывать особую природу данного вида перевода, его многогранность и вариативность. Также, как отмечает Иванова Е.Б., его важнейший признак – это коллективный функционально дифференцированный автор, то есть, при создании текста участвуют не один, а несколько авторов [Иванова, 2002].

Стоит отметить, что несмотря на все больший интерес к АВП как отдельному виду перевода, вопрос об определении понятия – не решён. Устоялось понимание АВП как «перевод записанного аудиовизуального материала» [Karamitroglou, 2000] или как «процесс переноса вербального компонента, содержащегося в аудиовизуальных произведениях и продуктах, с одного языка на другой» [Newmark, 1988]. Однако, Е.Д. Малёнова подчеркивает, что такая интерпретация АВП является упрощенной, она идет в разрез с сущностью явления, которое требует обработки не только с вербального, но и с иных семиотических кодов. В этом свете, стоит упомянуть и работу И. Гамбье, который пишет, что необходимо принимать во внимание 14 семиотических кодов в процессе перевода [Gambier, 2013]. Он отмечает, что АВП – это «командная работа, характеризующаяся постепенным размыванием границ между оригиналом и переводом в ходе работы».

Е.Д. Малёнова дает следующее определение аудиовизуальному переводу – это «процесс декодирования и передачи средствами языка перевода вербального компонента полисемантического единства аудиовизуального произведения, в результате которого создается новый вербальный компонент, который готов к обработке с учетом общего

контекста произведения, реакции потребителя и функциональных ограничений» [Маленова, 2018]. Е. Д. Маленова подчеркивает, что важнейшей особенностью аудиовизуального перевода является создание нового вербального компонента с помощью языка перевода, который отличается от оригинала по форме, но сохраняет функциональные и выразительные характеристики.

В работах отечественных исследователей, зачастую приводится определение Л.П. Гонзалеза: АВП – это «перевод мультимодальных и мультимедийных текстов на другой язык и их перенос в другую культуру» [Gonzalez, 2011]. Данное определение представляется наиболее удачным, так как выделяет центральное свойство АВП – мульти модальность, которое отличает его от других видов перевода.

Нельзя не обратить внимание на сложность процесса аудиовизуального перевода. Помимо перевода с одного языка на другой, переводчик также сталкивается с задачей озвучания, передачи невербальной составляющей, редактирования перевода во время накладывания дорожки субтитров или озвучания, согласовании изменений с целой командой специалистов т.д. Ф. Чауме рассматривает перевод не только как «результат, аудиовизуальный продукт, который необходимо рассматривать лингвистико-дискурсивной, кинематографической, идеологической, культурной и прочих точек зрения» , но и как «процесс трансформации одного аудиовизуального текста в другой аудиовизуальный текст посредством применения определённых стратегий, учитывая особенности структуры текста» [Chaume, 2002]. Исследователь подчеркивает комплексность данного вида перевода.

## 2.2. Виды аудиовизуального перевода и их особенности

Выделяются следующие виды аудиовизуального перевода, имеющие характерные особенности:

### 1. Субтитрование – текстовый перевод аудиовизуального материала.

Лутков Е.А. считает, что это сокращенный перевод диалогов фильма, где

отражается их основное содержание. Главными условиями, по мнению Е.А. Луткова, являются: лаконичность, сопровождающаяся предельно точной передачей стиля и смысла материала. Данный вид перевода отличается строгими требованиями к оформлению (количество знаков, смена кадра, количество строк, цвет субтитра, масштаб субтитра, шрифт) и расположению субтитров, длины задержки на экране. Невес отмечает, что субтитры оказываются настолько зажаты во времени и пространстве, что переводчик вынужден подчинять итоговый текст целому ряду внешних параметров [Neves, 2009]. Козуляев А.В. среди параметров выделяет и устройство показа, так как создание субтитров для показа на маленьком экране подразумевает редактирование субтитров для адекватного внедрения их в ткань фильма [Козуляев, 2013].

Г. Готтлиб отмечает, что субтитры обычно состоят из 1-2 строк текста, содержащих не более 30-40 знаков с пробелами [Gottlieb, 1994]. Каждый субтитр занимает не более 20% площади кадра и появляется за 0,25 секунды до соответствующей реплики оригинального звукового трека, и исчезает не позднее, чем через 2 секунды после ее окончания. Следовательно, субтитры на экране задерживаются не более 5-6 секунд. Такие ограничения связаны с перераспределением информационной нагрузки между аудио- и видеорядом. В версии с субтитрами к визуальному ряду добавляется письменный текст, который привлекает внимание зрителя. Чтобы избежать перегруженности видеоряда и сохранить согласованность видео- и аудиоряда, субтитры должны быть краткими и легко воспринимаемыми. Особую сложность при накладывании субтитров представляют надписи на иностранном языке в самом аудиовизуальном произведении, переводчику необходимо правильно разместить необходимые субтитры в ограниченном отрезке монтажа. Как справедливо отмечают Жернакова Е. и Степанова М., иллюстрируя примером из

телесериала “The Good Place”, иногда часть информации остается недоступной зрителям, что портит целостность картины.

2. Закадровое озвучание (войсовер или псевдодубляж) – перевод, при котором оригинальная дорожка фильма приглушается, а сверху накладывается озвученный перевод. Для закадрового озвучания используются как один (для пиратских фильмов, документальных фильмов), так и несколько голосов. Данный вид перевода на протяжении долгих лет использовался в СССР и Российской Федерации, что по мнению А.В. Козуляева замедляло развитие исследований аудиовизуального перевода как отдельной дисциплины. Как отмечают И.С. Алексеева и А.В. Козуляев данный вид перевода можно рассматривать в качестве разновидности «синхронного перевода» [Алексеева, 2004]. В данном виде перевода, переводчик сталкивается с меньшим количеством или практическим отсутствием препятствий. Сложностью могут представлять, по мнению И.С. Алексеевой, передача эмоционального аспекта, а также укладка текста в кадр, так как длина переведенного текста зачастую не совпадает с длиной оригинального текста. Кроме того, работа переводчика осложняется обильным и ярким визуальным синтаксисом. Скорость смены кадров в современном кинематографе выросла. Современный визуальный переводчик должен не только работать с языковой составляющей, но и визуальным рядом, а также учитывать изменения, которые он претерпел в последние годы в сферах монтажа, смены планов, ускорения подачи информации.

3. Дубляж(липсинк) – перевод, при котором оригинальная дорожка фильма заглушается полностью, а вместо нее накладывается записанный перевод. Данный вид перевода подразумевает навык синхронизации движений губ и фонетического образа. Необходимо достигать так называемый «фонетический синхронизм» [Горшкова, 2006], так создается эффект, что аудиовизуальное произведение изначально было снято на языке

перевода. Качество перевода в данном виде изменяется насколько точно «уложен» текст в «губы». Однако, для успешного дубляжа переводчику необходимо заново создать целостный семантический текст и постараться достичь фонетического синхронизма одновременно. Горшкова В.Е. также отмечает, что перевод под дубляж строится в два этапа. Во-первых, создается подстрочный перевод оригинального текста, определяется начало и конец реплик актеров с расстановкой временных меток на монтажном листе. Во-вторых, осуществляется точный перевод диалогов, с сохранением стиля, идеи, и характеров персонажей.

### 2.3. Субтитрования и закадрового озвучание: отдельные виды АВП

В разных странах отдается предпочтение тому или иному виду перевода. Например, в Великобритании и США редко встречается дублированный или закадровый перевод, преимущественно встречаются субтитры. Во многом это связано с тем, что количество импортируемого кинематографа незначительно, следовательно отсутствует необходимость обеспечивать другие более трудоёмкие виды перевода. В России и странах восточной Европы в аудиовизуальном переводе используется закадровое озвучание и дубляж. В СССР официальная кинопродукция переводилась профессиональными актерами, специально отобранными для ролей. Многие актеры озвучания закреплялись за соответствующим актером и осуществляли перевод непосредственно для любого фильма, в котором фигурировал бы этот актер. Например, Ж.П. Бельмондо озвучивал Н. Караченцов. Жесткие требования к иностранной кинопродукции и ее тщательный отбор вызвали формирование пиратского рынка перевода, для которого переводчик сам осуществлял перевод, а позднее записывал его в самодельной студии. На данный момент, существует ряд студий, а также отдельных переводчиков, которые предоставляют альтернативные переводы уже переведённым картинам, а также активно переводят произведения, которые не выходят на телевидении или других платформах.

В данной работе мы рассмотрим два вида перевода: закадровое озвучание, как один из самых распространенных и привычных для русского зрителя вид перевода, а также один из менее трудоемких видов перевод субтитрования, в силу его преобладания при переводе аудиовизуальной продукции, не выпускаемой для широкой публики.

Рассмотрим аспект распределения информационной нагрузки данных видов перевода. При просмотре фильма, сопровождаемого закадровым озвучанием, зритель получает возможность воспринимать диалоги на слух и одновременно следить за видеорядом. При просмотре фильма с субтитрами, зритель вынужден переключать внимание между видеорядом и субтитром, который остается на экране лишь ограниченный период времени. Говоря о данных видах перевода с точки зрения переводчика, важно заметить, что для субтитрования готовится краткий перевод оригинального текста. Для закадрового озвучания, как отмечает Д. Кьяро важно создать благозвучный и естественный в рамках устного восприятия текст [Chiario, 2014]. Таким образом, переводчик закадрового озвучания, в отличие от переводчика субтитров, обязан передавать характеристики спонтанной устной речи и свободнее выбирает средства выразительности. В частности, как отмечает М.-Ж. Куэнка, «для передачи «избыточных» единиц, характерных для устного оригинала, например повторов, оговорок и дискурсивных маркеров, переводчик обладает большим пространством» [Cuensa, 2008].

#### 2.4. Способы передачи языковой игры

П. Забалбеаскоа отмечает, что перевод комического – сложная и противоречивая задача. По его мнению, в процессе перевода комедийных произведений переводчик должен преодолеть ряд повторяющихся ограничений, таких как различия в знаниях и ценностях у исходной и целевой аудитории, а также традиционные темы для шуток [Zabalbeascoa, 1996]. Кроме того, языковая игра является особым препятствием для переводчиков вне категории комедийных произведений. Процесс перевода

затрудняется, так как языковая игра привлекает внимание к своей форме и подчеркивает специфические особенности языка оригинала, что затрудняет процесс перевода. Действительно, в исследовании, посвященном переводу различных форм юмора, отмечается, что реже всего успешно передаются в целевом тексте шутки, включающие в себя культурно-специфические отсылки, и это происходит только в 70% случаев.

Соответственно, переводчики, сталкивающиеся с языковой игрой, часто используют техники, значительно изменяющие текст, например, опущение или замену [Zabalbeascoa, 1996]. Однако в эмпирическом исследовании дубляжа американского комедийного сериала «Симпсоны» на испанский язык Х. Мартинес-Сьерра (2009) отметил, что значительные изменения в форме и содержании юмористического произведения не обязательно приводят к снижению его «комической нагрузки», т.к. ее можно увеличить путем нестандартного использования техники перевода. По мнению П. Забалбеаскоа, при переводе комического цель переводчика – достигнуть «комическую эквивалентность», т.е. сохранить комический эффект исходного текста: либо на уровне отдельной шутки, либо всего текста в целом [Zabalbeascoa, 1996]. Петрова Е.С. и Вьюнова Е.К., исследуя локус комического в устном переводе, отмечают, что устные переводчики отдают предпочтение введению дополнительных экспрессивных компонентов для акцентирования юмористических вкраплений [Петрова, Вьюнова, 2016]. Однако, как отмечают исследователи, комический эффект оказывается ослабленным, слушатель вынужден домысливать и угадывать. Несмотря на сложность передачи комического в устном переводе, переводчики все равно предпринимают попытку сохранить локус комического и передать его доступными средствами.

Ключевой вклад в классификацию приемов перевода игры слов внес Дирк Делабастита. Он выделяет девять приемов перевода языковой игры (порядок произвольный) [Delabastita, 1994]:

1. ЯИ> ЯИ: языковая игра заменяется языковой игрой; если они характеризуются высокой степенью схожести, включают одну и ту же языковую особенность, формальную структуру и семантическое значение, это называется конгениальным переводом или конгениальной передачей;
2. ЯИ> НЕ-ЯИ: комический аспект выводится из сегмента;
3. ЯИ> ПОДОБИЕ ЯИ: языковая игра заменяется подобным каламбуру выражением;
4. ЯИ> НОЛЬ: сегмент, содержащий языковую игру, опускается;
5. ПОЛНАЯ КОПИЯ: языковая игра сохраняет изначальную форму;
6. ПЕРЕНОС: Целевой текст принимает значения исходного текста;
7. НЕ-ЯИ> ЯИ: добавляется каламбур;
8. НОЛЬ> ЯИ: добавляется сегмент, содержащий каламбур;
9. РЕДАКТИРОВАНИЕ: даются сноски.

Некоторые ученые отмечают, что способ перевода языковой игры часто зависит от особенностей языка. Например, Д. Делабастиа и Г. Готтлиб отмечают, что перевод каламбуров на французский не представляет такой сложности, т.к. этот язык богат омофонами [Delabastita, 1994], а также Д. Делабастиа обращает внимание на обилие омонимов во французском также много омонимов, многие из которых вошли в английский язык.

Следует отметить, что языки, принадлежащие к одной языковой группе, обладают рядом общих языковых особенностей. Так, например, существование в двух языках такой категории как полисемия значительно облегчает перевод игры слов. В свою очередь, П. Ньюмарк утверждает, что «каламбур проще переводить, если он основан на греко-латинизмах, имеющих близкие эквиваленты в исходном и целевом языках, особенно если каламбур просто противопоставляет буквальный и переносный смысл слова» [Newmark, 1998]. По мнению Д. Крисл, «языки долгое время, контактирующие друг с другом, скорее всего, будут обладать повышенной

«переводимостью», благодаря взаимному процессу заимствования лексики и понятий» [Crystal, 2006].

Д. Делабастига сделал ряд предположений о переводимости игры слов. По его мнению, фонетические каламбуры находят конгениальное воплощение, если языки родственны, перевод фонетической или многозначной языковой игры, скорее всего, будет конгениален к оригиналу, если в ее состав входит заимствование; языковая игра, построенная на нескольких языковых категориях, реже получает конгениальный перевод, чем языковая игра, построенная на одной особенности.

Кроме того, Д. Кьяро, исследующая перевод нескольких британских комедийных сериалов на итальянский язык, отмечает, что вербальный юмор, включающий специфические для данной культуры элементы, становится дополнительным препятствием для переводчика и часто приводит к менее удачным переводам, чем шутки на более глобальные темы, например, такие как социальное положение.

С учетом вышеизложенного, возникает вопрос о том, как будет передаваться языковая игра с английского на русский, удастся ли переводчику сохранить языковую игру на том же уровне или он будет вынужден заменить ее языковой игрой на ином уровне или полностью опустить. Более того, немаловажно, чтобы при сохранении языковой игры сохранялся и комический эффект. Мы можем предположить, что в целом, комический эффект будет сохраняться, однако, возможно, в разной мере в разных видах перевода.

Таким образом, передача языковой игры очевидно представляет для переводчика определенную сложность, а в рамках АВП, соответственно, ее передача усложняется в связи с накладываемыми ограничениями разнообразного характера.

## 2.5. Особенности комедийного шоу Taskmaster

Для изучения языковой игры на материале комедийного шоу Taskmaster необходимо ознакомиться со структурой шоу и его спецификой. Для каждого сезона шоу отбирается 5-6 комиков, мы следим за их успехом в течении сезона. В рамках шоу действует система баллов, которыми поощряются игроки за выполнение заданий. В шоу предусмотрено несколько видов заданий: призовое (подразумевает, что участник приносит предмет из дома учитывая условия задания), индивидуальное (участник выполняет задание написанное на карточке самостоятельно, выполнение задания записывается на камеры), командное (несколько участников выполняют задание вместе, выполнение задания записывается на камеры) и заключительное (в конце каждой серии дается небольшое задание, которое выполняют в студии). После каждого задания Грег Дейвис, ведущий шоу, а также его помощник Алекс Хорн раздают участникам баллы. В конце сезона лучший участник получает награду в виде золотой головы Грега Дейвиса.

Учитывая структуру шоу, переводчик может прогнозировать появление языковой игры. Например, призовые задания обычно имеют простую формулировку. Участники нередко пользуются возможностью необычной интерпретации задания в надежде получить больше баллов. В целом, ведущие шоу поощряют лингвкреативность участников и иногда намеренно оставляют двусмысленность.

В этом, при всей странности, и особенность «Taskmaster». Шоу построено вокруг требовательности задания: целью каждого участника является порадовать Грега, даже ценой собственной и чужой чести. В тоже время, шоу является пародией на заикленности общества на достижениях, она достигается через бессмысленные задания и поощрения нахождения нестандартных решений. Оценивается как каждая попытка пошутить, так и эффективность решения. Таким образом, шоу подчеркивает, что важно и то, как мы достигаем цели, а не только факт ее достижения.

Телевикторины, особая Британская традиция, созданы, чтобы показать самую важную черту британцев: остроумие. В таких программах как Have I Got News for You и Never Mind the Buzzcocks команды сценаристов пишут шутки для участников, чтобы викторина была интересной. В Таскмастере другой подход. Участники знакомятся с заданием уже после мотора. Нет времени на обдумывание шутки, на обдумывание и отбрасывание первых двух очевидных шуток в пользу чего-то более неожиданного. Здесь они должны действовать, руководствуясь инстинктом.

### Выводы по первой главе

1. Языковая игра – это необычное использование намеренно выбранных элементов всех уровней языковой систем для достижения различных целей, но в первую очередь – комического эффекта и проявления лингвокреативности говорящего. Двумя самыми продуктивными уровнями для формирования языковой игры являются лексический, как уровень, обладающий широким арсеналом приемов, и фонетический уровни. Графический уровень в рамках данного исследования не будет представлен в силу изучаемого материала.
2. В рамках данной работы четко разграничиваются такие феномены как языковая игра, каламбур, игра слов. Каламбур – это частный случай игры слов, характеризующийся многозначностью, в то время как игра слов считается любым свободным отношением к элементам семантического уровня. В рамках данного исследования изучению подвергается непосредственно языковая игра в силу характера изучаемого материала, который представляет собой аудиовизуальное произведение, в котором языковая игра реализуется на различных уровнях языка.
3. Языковая игра преимущественно выполняет комическую функцию. Для нашего исследования особый интерес представляют и другие функции языковой игры, которые связаны с сохранением лица, получением удовольствия, защитой, непосредственно юмором, а также развлекательным аспектом передачи, а конкретно, комическая, развлекательная, гедонистическая, и защитная функции.
4. Взяв за основу классификацию стратегии передачи языковой игры Д. Делабастины, было выделено 9 способов передачи языковой игры: ЯИ> ЯИ; ЯИ> НЕ-ЯИ; ЯИ> ПОДОБИЕ ЯИ; ЯИ> НОЛЬ; ПОЛНАЯ КОПИЯ; ПЕРЕНОС; НЕ-ЯИ> ЯИ; НОЛЬ> ЯИ; РЕДАКТИРОВАНИЕ.
5. В закадровом переводе переводчик сталкивается со следующими ограничениями: передача эмоционального аспекта, работа с

визуальным синтаксисом произведения. Главное требование к данному виду перевода: сохранение спонтанности языковой речи и необходимых средств выразительности. Субтитрование как вид перевода требует от переводчика работы с большим количеством ограничений. Например, передача невербальной составляющей аудиовизуального синтаксиса и работа с техническими аспектами. Вышеперечисленные ограничения затрудняют задачу передачи языковой игры в том числе, так как передача языковой игры зачастую требует пространства для творчества переводчика, которая нередко отсутствует при переводе аудиовизуального произведения.

## **Глава 2 Стратегии перевода языковой игры в аудиовизуальном контексте**

В данной главе предпринимается попытка определить какой способ передачи языковой игры используется чаще всего, на каком уровне получает воплощение передаваемая языковая игра, а также удастся ли переводчику сохранить заложенные говорящим функции.

Для проведения анализа стратегий перевода языковой игры в аудиовизуальном переводе (в частности, в субтитровании и закадровом переводе) было выбрано комедийное телешоу “Taskmaster” (2015- по н.в. выпуска) студии Pinewood Studios и его перевод: закадровый – студия Ozz, субтитры – сообщество «Посткомедия». В ходе анализа материала исследования, в который входит пять сезонов телевизионного шоу, было выделено 315 случаев использования языковой игры. В ходе исследования, случаи были разделены в рамках классификации по языковому уровню.

Комедийные шоу получили широкое распространение на телевидении и онлайн-платформах. Все чаще, зритель сталкивается с языковой игрой, через которую раскрывается лингвокреативный потенциал языковой личности и формируется комический эффект. Благодаря разнообразной реализации языковой игры и широкому спектру ее функций, мы наблюдаем ее повсеместное употребление в аудиовизуальных произведениях, в том числе и в комедийном шоу. В данном шоу особый интерес представляет спонтанная языковая игра, создающаяся профессиональными комиками, иногда намеренно, а иногда нет. Имеет место быть и запланированная языковая игра, однако, ее видимость и читаемость условна, поэтому, она имеет такой же комический эффект, как и спонтанная.

В данной главе мы рассмотрим примеры языковой игры по способу передачи, а также определим уровень языковой игры и прием, примененный для ее создания. Отметим, что для полного понимания языковой игры в комедийном телешоу необходимо наличие хотя бы минимального контекста,

поэтому в дальнейшем изложении в исследовании примеры игры сопровождаются достаточным для семантизации контекстом. В данном исследовании также предпринимается попытка проанализировать разницу в способах передачи языковой игры в закадровом озвучании и субтитровании, поэтому, вместе с достаточным контекстом, в таблице мы приводим два перевода, текст закадрового озвучания и текст субтитров. В приложениях исследования можно ознакомиться с анализом и классификацией примеров языковой игры по сезонам.

## 1. Стратегия ЯЗЫКОВАЯ ИГРА > ЯЗЫКОВАЯ ИГРА

Рассмотрим стратегию ЯЗЫКОВАЯ ИГРА > ЯЗЫКОВАЯ ИГРА(ЯИ > ЯИ), которая подразумевает передачу в переводном тексте языковой игры, которая может значительно отличаться от оригинальной игры с точки зрения лингвистической основы, формальной конструкции, семантической структуры и функции.

### 1.1 Фонетический уровень

Языковая игра на фонетическом уровне требует от переводчика больших усилий ввиду расхождений между фонетическими системами русского и английского языков.

Нередко в шоу обыгрываются акценты, а также делаются пародии. Рассмотрим пример из 3 эпизода 3 сезона. Перед участником ставится дополнительная задача выполнить задание, говоря с разными акцентами.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:07:47	What [tempreature or we on]?	Сколько тут храдусёв?	Сколько тут храдусёв?

В данном случае обыгрывается шотландский акцент. Говорящий не аспирирует согласные /t/ и /p/, а также четко произносит согласный /r/ в середине и конце слова. Сторожева А.А. отмечает, что для шотландского акцента характерно отсутствие аспирации согласных /p/, /t/ и /k/ и четкое произношение /r/.

Языковая игра выполняет развлекательную функцию. В субтитрах и в закадровом переводе применяется стратегия ЯИ> ЯИ. На русский язык такая фонетическая игра передаётся при помощи имитации акцента. Так, нейтральное «градусов» заменяется на пародийное «храдусёв», с характерным для южного наречия переходом /г/ в /γ/ или /х/. По мнению С.В. Князева, это различие является важнейшим в разграничении говоров северного и южного наречий. Переводческая задача заключалась в максимальном сохранении языковой игры именно на фонетическом уровне, так как зритель читает задание на экране и ожидание услышать необычные акценты. Развлекательная функция языковой игры сохранена. Переводчикам удается передать игру с акцентами.

Интерес также представляет обыгрывание фонем /a/ и /ae/, которые отличают южный английский акцент от американского. Так, в 8 эпизоде 5 сезона ведущий произносит слово graph /gra:f/ на лондонский манер, когда рассказывает о задании (построить лучший график), что ведет к спонтанной языковой игре с другим ведущим.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:17:20	<p>A: OK, reiterate what the task was.</p> <p>B: The task was create the best graph. That’s all it was. Any sort of “graph”.</p> <p>A: “Graff”.</p> <p>B: “Graff”.</p> <p>A: “Graph”</p> <p>B: A graph.</p> <p>A: Exactly, a graph.</p> <p>This isn’t a London centric show, you can say “Graff”.</p> <p>B: I already have said</p>	<p>A: Так. Уточни задание.</p> <p>B: Создать лучший граф.</p> <p>Какой-угодно.</p> <p>A: Дракула.</p> <p>B: Как в книге.</p> <p>B: Граф-ик.</p> <p>A: Не икай.</p> <p>B: Да нет, график.</p> <p>A: У нас тут не учёное шоу. Необязательно выделяться.</p> <p>B: Граф-график, и все.</p> <p>A: График?</p> <p>B: Граф-ик.</p>	<p>A: Так. Уточни задание.</p> <p>B: Создать лучший граф.</p> <p>Какой-угодно.</p> <p>A: Дракула.</p> <p>B: Как в книге.</p> <p>B: Граф-ик.</p> <p>A: Не икай.</p> <p>B: Да нет, графИк.</p> <p>A: У нас тут не учёное шоу. Необязательно выделяться.</p> <p>B: Граф-график, и все.</p> <p>A: График?</p> <p>B: Граф-ик.</p>

graph. A: Graph. B: Graph!	A: Не икай. B: График. ГРАФИК!	A: Не икай. B: График. ГРАФИК!
----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

Подобная фонетическая игра сложна в передаче, так как подобные фонемы отсутствуют в русском языке. Языковая игра выполняет развлекательную и гедонистическую функции. В субтитрах и в закадровом переводе применяется стратегия ЯИ> ЯИ. Переводчики принимают решение передать языковую игру при помощи морфологических модификаций. Ядро шутки – слово “graph” должно быть сохранено, так как является главным в задании. В субтитрах переводчик обыгрывает омонимы «граф», «граф» - математическая абстракция реальной системы любой природы, объекты которой обладают парными связями, а также «граф» - королевское должностное лицо в Раннем Средневековье в Западной Европе. Вслед за применением слова «граф», переводчик дальше строит языковую игру и добавляет слово «дракула», таким образом формируется устойчивая единица «Граф Дракула». Однако, переводчик на этом не останавливается, так как разговор между ведущими продолжается. Следующей вводится игра на лексико-семантическом уровне. Выделяется сегмент «ик» в слове «график» и обыгрывается его прямое значение. Далее игра повторяется, так как ведущие продолжают говорить. В закадровом переводе мы наблюдаем практически идентичное решение, однако, переводчику удаётся ввести фонетическую игру и обыграть ударение в слове «график», перенеся его на последний слог, из-за чего слово получает пафосный оттенок. Развлекательная и гедонистическая функции успешно переданы переводчиками. Несмотря на то, что в оригинальной языковой игре участвует всего две фонемы из-за длительности диалога переводчики вынуждены создать несколько решений.

Обратим также внимание на языковую игру, образованную при помощи рифмы. В 3 эпизоде 1 сезона участники должны запомнить сразу несколько имен игроков австралийского футбола. Из-за обилия имен и

скорости запоминания, игрокам сложно вспомнить точное имя, что приводит к попыткам воспроизвести его самостоятельно.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:41:27	This is yank-pank, wank-plank.	Дочь-панк или Дроч-Банк	Дочь-панк или Дроч-Банк

Языковая игра строится на приеме богатой рифмы, наблюдается полное совпадение в рифмуемых словах согласных (n, k) заканчивающих ударный слог. Языковая игра выполняет развлекательную и языкотворческую функции. В субтитрах и в закадровом переводе применяется стратегия ЯИ>ЯИ. На русский язык переводчики передают в обоих случаях языковую игру на том же уровне вводя созвучные единицы «дочь» и «дроч» и «банк» и «панк», таким образом применяя прием богатой рифмы. Удастся сохранить заложенные говорящим функции.

Наконец, обратимся к приему звукоподражания. Ведущий просит принести участникам вещь, каким-то образом связанную с овцами в 6 эпизоде 4 сезона.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:01:57	Today we've asked them to bring their best sheep related item. Of course, we have! So, it's up to you-u-u!	Сегодня мы попросили их принести лучшую овечью вещь. Да, конечно Поэтому, решать тебе-e-e	Сегодня мы попросили их принести лучшую овечью вещь. Да, конечно Поэтому, решать тебе-e-e

Языковая игра строится на звукоподражании животному. Используется не сам звук, который оно издает, однако ведущий подражает прерывистой форме звука. Языковая игра выполняет развлекательную и гедонистическую функции. В субтитрах и в закадровом переводе применяется стратегия ЯИ>ЯИ. На русский язык переводчики передают языковую игру на том же уровне, а также им удастся передать сам звук животного, вследствие

совпадения звука «бе», который издает овца, и окончания формы местоимения «ты» в дательном падеже.

## 1.2 Морфологический уровень

Рассмотрим морфологическую языковую игру. На данном уровне ЯИ немногочисленна.

В 3 эпизоде 4 сезона игроки под музыку должны называть слова, состоящие из определенного количества букв, темп музыки ускоряется и участникам становится сложнее подобрать правильное слово. Один из игроков произносит «fishes», участница останавливает его и привлекает внимание ведущего, считая, что игрок использовал неправильную форму множественного числа существительного fish, образовав ее по модели N+(e)s, однако оказывается, что имелась в виду форма настоящего простого времени 3 л. ед.ч. he fishes. Ведущий подчеркивает, что имелось в виду и приводит пример, чтобы объяснить разницу.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:40:37	A:Fishes! B:Fishes? C:As in he fishes. B:Oh, I was thinking of the plural fish. C:It might be easier if I put it into a sentence: "He fishes, she doesn't know what a chicken looks like".	A:Рыбехи B:Рыбехи? C:Да, он сказал рыбехи. B:Не поняла, что он про рыб. C:Может ты поймешь, если поставить в предложение: «Рыбехи, она не знает, как выглядит курица».	A:Невода. B:Невода? C:Невода или неводы? B:А, невод. Простите. А я подумала про воду. C: Будет проще, если составить предложение: Он вытащил невода, она не знает, как выглядит курица.

Языковая игра возникает из-за омонимии форм глагола в третьем лице единственном числе в настоящем времени и форм множественного числа существительных. Языковая игра выполняет комическую и защитную функции. В субтитрах применяется стратегия ПЕРЕНОС, в то время как в

закадровом переводе применяется стратегия ЯИ> ЯИ. Из-за применения стратегии ПЕРЕНОС, комический эффект утерян, зритель не видит, где произошла ошибка, которая привела к недопониманию. В закадровом переводе удастся передать языковую игру на морфологическом уровне, обыгрывая категорию формирования множественного числа.

### 1.3 Словообразовательный уровень

Рассмотрим случаи словообразовательной языковой игры.

Довольно часто в шоу фигурирует голофразис. Данным приемом чаще всего пользуется ведущий Грег Дейвис, когда объявляет количество баллов для каждого участника после выполнения задания. Рассмотрим пример из 5 эпизода 1 сезона. Ведущий объявляет баллы для Джона Уиддиком, который во время выполнения задания показывает свои ноги.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:21:35	Josh-Repulsive-Feet- Widickem	Джош «Мерзконог» Уиддиком.	Джош «Мерзконог» Уиддиком.

В данном примере языковая игра реализуется при помощи приема голофразис. В результате образуется голофрастическая конструкция, состоящая из антропонима Josh Widickem и словосочетания repulsive feet.

Языковая игра выполняет экспрессивную и лингвокреативную функции. В субтитрах и в закадровом переводе применяется стратегия ЯИ> ЯИ. В обоих переводах сохранена языковая игра на словообразовательном уровне при помощи приема словослияния, в котором участвуют единицы словосочетания repulsive feet. Таким образом, переводчикам удастся сохранить экспрессивную функцию игры через обыгрывание характеристики участника, а также и лингвокреативную через использование приема игры.

Рассмотрим еще один пример словообразовательной игры в 4 эпизоде 2 сезона. Ведущий расспрашивает участника о подарке, который он принес и уточняет имена его детей.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:04:26	What's your son's name? Sonny, huh. Hey Sonny. And my daughter - Daughtery, and they are here today.	Как твоего сына зовут? Э, Сонии*. И моя дочь Дочерина, и они сегодня здесь. *созвучно «Сыночек»	Как твоего сына зовут? Э, Сонии*. И моя дочь Дочерина, и они сегодня здесь. *созвучно с «Сыночек»

В данном примере языковая игра сформирована при помощи приема аналогии и словосложения. Сына участника зовут Сонни, что на английском похоже на своеобразную языковую игру, основанную на схожести имени (Sonny) и слова сын (Son). Участник по этому же принципу формирует вымышленное имя для своей дочери, имя формируется из буквального daughter (дочь) и суффикса -ery, который часто можно встретить в английских именах (Terry, Aubrey, Hillery). Языковая игра выполняет развлекательную и лингвокреативную функции. В субтитрах и в закадровом переводе применяется стратегия ЯИ> ЯИ. На русский язык переводчик успешно передает языковую игру на словообразовательном уровне и применяет словосложение. Совмещаются единицы «дочь» и окончание -рина, свойственное многим русским именам (Екатерина, Ирина, Марина). Стоит отметить, что параллельно со стратегией ЯИ> ЯИ применяется стратегия КОММЕНТАРИЙ. Таким образом, переводчик объясняет языковую игру.

Рассмотрим еще один пример словообразовательной языковой игры. В последнем задании 8 эпизода 4 сезона участники должны нарисовать медианную утку.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:41:10	Little thing, just to point out, considering the company we are in. I put co-median duck	Еще кое-что, обратите внимание, учитывая с кем мы тут. Я нарисовала «УТКОмика»	Еще кое-что, обратите внимание, учитывая с кем мы тут. Я подписала ее Комедианная утка.

В данном примере языковая игра образована при помощи приема префиксации через добавление приставки со- к слову median(медианная),

которая приводит к формированию омофонов со-median /kə'mi:.di.ən/ и comedian /kə'mi:.di.ən/. Ядро языковой игры лежит в использовании слова median и последующей его префиксации и получения слова comedian(комики), кем игроки и являются. Языковая игра выполняет развлекательную, лингвокреативную и гедонистическую функции. В субтитрах переводчик применяет стратегию ЯИ> ЯИ. Ему удастся воспроизвести языковую игру на том же уровне при помощи словослияния, сохраняя оригинальные функции. В закадровом переводе же переводчик применяет стратегию ПОЛНАЯ КОПИЯ. Уникальность данного случая состоит в успешности передачи языковой игры двумя приемами и показывает лингвокреативные способности переводчиков и потенциал передачи языковой игры на словообразовательном уровне.

Рассмотрим еще один пример словообразовательной игры. В последнем задании 7 эпизода 4 сезона участники должны сделать из бананов лучший и самый большой в мире банан. Участники по очереди представляют свои работы, последняя участница показывает несколько бананов, обмотанных черным скотчем.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:40:17	I have made bananting	Я сделала бананат	А это шибонанари.

В данном примере мы наблюдаем формирование языковой игры при помощи контаминации. Формируется окказионализм bananting (banana+string). Языковая игра выполняет защитную, лингвокреативную, гедонистическую функции. В субтитрах переводчик применяет стратегию ЯИ> ЯИ. Участница пытается изо всех сил защитить свою работу и включает слово «банан» в название, чтобы подкрепить соответствие своей работы заданию. На русский язык переводчики в субтитровании и закадровом переводе выбирают разные способы передачи языковой игры. В субтитрах переводчик применяет прием словослияния банан+канат. В закадровом переводе переводчик усложняет игру и использует визуальный образ.

Переводчик применяет прием словослияния, но использует единицы Шибари (японское искусство ограничения подвижности тела человека (бондажа) при помощи веревок, которое определено техническими и эстетическими принципами) и банан. Переводчикам удастся сохранить заложенные говорящей функции, а также воспроизвести языковую игру на том же уровне.

#### 1.4 Лексико-семантический уровень

Лексико-семантический уровень является самым продуктивным уровнем для образования языковой игры, особенно в английском языке, что связано со слабой морфологической мотивированностью в английском языке, из-за которой возникает совпадение форм разных частей речи, а также аналитических форм. В английском языке нередко обыгрывается полисемия, омонимия, паронимия и т.д.

В нашем материале мы обнаружили использование следующих приемов для создания языковой игры: антифразис, буквализация фразеологической единицы (ФЕ), аллюзия, полисемия, омонимия, сравнение, аллеотета, катахреза, паронимия, преобразование ФЕ. Рассмотрим каждый прием отдельно.

Рассмотрим пример из 2 серии 1 сезона шоу Taskmaster. После выполнения задания, в котором необходимо было определить, что находится в пирогах, один из участников защищается и отрицает, что увидел, что внутри пирога случайно порвав тесто, что против правил.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:25:51	You said "peas" straight after. No, I said "pease, let's all move on"	Ты сразу сказал «горох»! Нет, я сказал: «КРАХ! Идём дальше».	Ты сразу сказал «горох»! Нет, я сказал: «КРАХ! Идём дальше».

Языковая игра в данном примере строится на английских паронимах peas /pi:z/ и pease /pi:s/. Данная языковая игра выполняет защитную и

развлекательную функции. В закадровом переводе и субтитровании применяется стратегия ЯИ> ЯИ. Переводчики передают языковую игру при помощи созвучных слов горох и крах, отчасти имитируя оригинальную языковую игру, таким образом сохраняя развлекательную функцию языковой игры. Переводчики были вынуждены построить игру с применением слова «горох», так как мы видим данный овощ крупным планом.

Обратимся к примеру из 1 эпизода 1 сезона. Ведущий, Грег Дейвис, представляет по очереди участников. Он переходит к Тиму Ки, комику, который также пишет стихи. Ведущий иронизирует над творческими способностями участника.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:01:39	Future poet-laureate, if some massive poet disaster happens, Tim Key!	Будущий поэт-лауреат, при условии глобальной поэтической катастрофы. Тим Ки!	Будущий поэт-лауреат, при условии глобальной поэтической катастрофы. Тим Ки!

Языковая игра образована при помощи оксюморона, выполняет лингвокреативную и развлекательную функции. Оксюморон построен через противоречащие утверждения: future poet-laureate (будущий поэт лауреат) и massive poet disaster (огромная поэтическая трагедия). В ходе языковой игры подчеркивается качество творческих способностей игрока и отношение ведущего к ним, очевидно, стихотворения не отличаются высоким качеством. В закадровом переводе и субтитрах языковая игра получает одинаковый перевод. Переводчик использует стратегию ЯИ> ЯИ, языковая игра воспроизводится на том же уровне, так как отсутствуют языковые и аудиовизуальные ограничения. Успешно сохраняются и функции языковой игры.

Стоит обратить внимание на языковую игру с фразеологическими единицами. В комедийном шоу наблюдаются примеры усложненной

аудиовизуальным контекстом языковая игра с ФЕ, а также обычная языковая игра с ФЕ.

Например, в 1 эпизоде 1 сезона перед объявлением задания участники стоят за тележкой с конским навозом. Ромэш Ранганейтан, один из участников, восклицает:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:19:32	What a pile of horse shit!	Что за говно!	Что за говно!

Языковая игра строится на буквализации фразеологической единицы и усложняется визуальным образом тележки с навозом. Фразеологическая единица «What a pile of horse shit!» означает «Aggressive or malicious untruth or desertion» (агрессивная или злоумышленная ложь или обман прим. перевод мой), однако, участник использует фразеологизм буквально и указывает на тележку с навозом перед собой. Языковая игра выполняет гедонистическую и развлекательную функции. На русский язык как в субтитрах, так и в закадровом переводе, дается конгениальный перевод «Что за говно!», сохраняется лингвистическое и визуальное ядро шутки. Благодаря этому сохраняются и функции языковой игры. В русском языке восклицание «Что за говно!» используется в идентичном контексте.

Рассмотрим пример преобразования и буквализации фразеологической единицы. В 5 эпизоде 3 сезона перед началом последнего задания, ведущий Алекс Хорн объявляет положение дел участников, участница Сара Паско уточняет как обстоят дела у нее и Пола Ранганеша, который в целом плохо справляется с заданиями и постоянно получает меньше всего баллов. Алекс Хорн остроумно отвечает «Close to being neck and neck as well just different part of the body. Knee and knee», преобразуя фразеологическую единицу.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
---------	----------	----------	--------------------

00:36:32	It's the final task and I should say that El, Dave and Rob close to being neck and neck. What about me and Paul? Close to being neck and neck as well just different part of the body. Knee and knee.	Это последнее задание. Хочу сказать, что Эл, Дэйв, Роб идут ноздря в ноздю. А как же я и Пол? Тоже ноздю в ноздю только части тела другие. Колено в колено.	Это последнее задание. Хочу сказать, что Эл, Дэйв, Роб идут ноздря в ноздю. А как же я и Пол? Тоже ноздю в ноздю только части тела другие. Колено в колено.
----------	---	---	---

Языковая игра выполняет гедонистическую и развлекательную функции. В языковой игре участвует фразеологизм *to be close neck and neck*, что означает «у обоих соревнующихся есть равные шансы на победу». Буквализация происходит в ответе на вопрос участницы, создается шкала меры, в рамках которой *neck* – шея, выступает высшей отметкой, показателем успеха. Затем происходит преобразование единицы путем введения единицы *knee* – колено, которое в свою очередь выступает низшей отметкой успеха участника, так как находится ниже шеи.

На русский язык переводчики, как в субтитрах, так и в закадровом переводе, передают данную фразеологическую единицу эквивалентной ей единицей «идти ноздря в ноздю», сохраняется критерий высшей отметки в шкале, так как ноздря находится в верхней части тела человека. Используется стратегия ЯИ> ЯИ, сохраняются функции языковой игры и ее уровень. Что касается второй части игры, такое преобразование фразеологической единицы передается стратегией ПЕРЕНОС, переводчики принимают решение оставить образ колена как низшей точки, что оправдано, это не мешает понять языковую игру.

Рассмотрим пример использования аллюзии в качестве приема языковой игры. Во 2 серии 1 сезона участникам дается задание понять, что находится в закрытых пирогах, не разламывая сам пирог. Участники по-разному подходят к выполнению задания, некоторые в конце концов разламывают пироги, а один из участников попытался словно экстрасенс

понять что находится в пироге. Его подход обсуждается ведущими и участниками в ходе чего получается следующий диалог:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:20:30	<p>A: You were trying to sense the contents of the pies.</p> <p>B: Yes, I took a psychic approach.</p> <p>C: Sort of a pie whisperer?</p>	<p>A:...что ты надеялся вызвать ДУХ пирогов.</p> <p>B: Я подошел к заданию экстрасенсорно.</p> <p>C: Говорящий с пирогами?</p>	<p>A:...что ты надеялся вызвать ДУХ пирогов.</p> <p>B: Я подошел к заданию экстрасенсорно.</p> <p>C: Говорящий с пирогами?</p>

Языковая игра формируется при помощи аллюзии на название фильма Ghost Whisperer (Говорящая с призраками) в ходе чего получается Pie Whisperer (Говорящий с пирогами). Такая языковая игра спонтанна, возможность ее появления во многом выходит из контекста и упомянутых до нее единиц sense и psychic. Языковая игра выполняет развлекательную и контактоустанавливающую функции. Переводчик в закадровом переводе и в субтитрах передает игру при помощи стратегии ЯИ> ЯИ, сохраняются функции игры, как и сама аллюзия на фильм. Сама аллюзия, в случае ее непонимания зрителем, поддерживается широко используемыми единицами «вызвать дух» и «экстрасенсорно», которые готовят зрителя к появлению аллюзии. Сохранение аллюзии не гарантирует ее восприятие зрителем, однако, переводчики нашли способ обеспечить понимание.

Рассмотрим пример языковой игры, построенной на омонимии. В 6 эпизоде 1 сезона участники должны приготовить лучшее блюдо для ведущего, используя ингредиенты, начинающиеся на буквы алфавита. Один из участников в качестве ингредиента использует фрукт угли, в английском языке название фрукта омонимично прилагательному ugly(уродливый). Несмотря на кулинарное мастерство участника, вкус салата не нравится ведущему, и он использует прилагательное ugly, чтобы описать свои ощущения.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:11:13	Ugly (type of fruit) fruit salad. It's ugly in the mouth.	Салат с фруктом Угли. Во рту одни Угли.	Салат с фруктом Угли. Во рту одни Угли.

Языковая игра выполняет экспрессивную и развлекательную функции. Омонимия названия фрукта Угли и прилагательного уродливый приводит к комичности и двусмысленности: it's ugly in the mouth. Двусмысленность заключается в буквальном понимании предложения ведущий положил фрукт в рот, но в тоже время, по его лицу мы видим, что ему не понравился вкус, таким образом, используя омоним ugly, он высказывает свое отношение к вкусу.

Переводчик, в субтитрах и закадровом переводе, решает использовать стратегию ЯИ> ЯИ. Сохраняется ядро языковой игры – фрукт Угли, так как мы видим его в кадре. Переводчик подбирает омоним к Угли в форме множественного числа существительного уголь – угЛИ. Сохраняется экспрессивная функция языковой игры, очевидно, что ведущему не нравится салат.

Рассмотрим пример использования катахрезы для создания языковой игры. В 4 эпизоде 4 сезона ведущий объявляет переход к рекламе и использует неожиданную комбинацию слов: bunch of seconds. Анализ корпуса BNC показал, что такая комбинация не встречается в письменных источниках. Согласно определению словаря Кэмбридж слово bunch используется для описания какого-то количества вещей, объединенных вместе. После bunch следует обычно конкретное существительное (bananas, planes, people), однако, в данном случае в постпозиции находится абстрактное существительное seconds.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:12:07	See you in a bunch of seconds	Увидимся через чемодан минут	Увидимся через чемодан минут

Языковая игра выполняет контактоустанавливающую и комическую функции. В обоих видах перевода, мы наблюдаем попытку воссоздать троп

катахреза: совмещаются образы чемодана и минут, что создает логическую несовместимость соединенных образных выражений. Функции языковой игры сохраняются. Переводчиком применяется стратегия ЯИ> ЯИ.

Рассмотрим пример языковой игры, построенной на синонимах и полисемии. В 7 эпизоде 4 сезона двое ведущих обсуждают задание «Спрячьтесь от Алекса. Алекс в трейлере». В данном сезоне участвует двое женщин и трое мужчин. Сначала участники и зрители ознакомились с тем, как задание выполнили мужчины, затем один из ведущих предлагает перейти к видео, в котором женщины прячутся, мы наблюдаем следующий диалог:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:20:11	A: Would you like to see me looking for women? B: I would like to see you hunting women, yeah.	A: Хочешь посмотреть, как я ищу женщин? B: Хочу поглядеть, как ты охотишься на женщин.	A: Хочешь посмотреть, как я ищу женщин? B: да, я бы посмотрел, как ты разыскиваешь женщин маньячина.

Языковая игра возникает из-за столкновения нескольких значений фразового глагола look for(искать) и последующего использования одного из его синонимов hunt (охотиться, искать добычу). Без контекста реплики кажутся абсурдными чем и пользуется один из ведущих, чтобы ввести языковую игру. Языковая игра выполняет развлекательную функцию. Переводчик, работавший над субтитрами, предпочел стратегию ПЕРЕНОС. Такой перенос единиц из английского на русский не привел к потере комичности, глаголы искать и охотиться пересекаются в семантике поиска с целью. В закадровом переводе переводчик предпочел стратегию ЯИ> ЯИ. Он создал языковую игру при помощи однокоренных глаголов искать и разыскивать, которые также имеют схожую семантику, при этом добавив существительное «маньячина», чтобы передать абсурдность ситуации.

Рассмотрим распространенный прием языковой игры – преобразование фразеологической единицы. В 5 эпизоде 5 сезона Ниш Кумар снова

показывает плохие результаты при выполнении заданий, ему не удастся несколько эпизодов подряд набрать много баллов. В разговоре с ведущим о его провале, он говорит:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:23:50	You know what they say Gregory let's save the best till Neesh.	Ну, Грегори, как говорится – самый вкусный Ниш остаётся на десерт.	Ну, Грегори, как говорится – самый вкусный Ниш остаётся на десерт.

Языковая игра строится на преобразовании фразеологической единицы *save the best for last*. Она проходит несколько преобразований: во-первых, заменяется предлог *for* на *until*, цель данной замены не ясна; во-вторых, заменяется единица *last* на имя участника *Neesh*, применяется метонимия. Она выполняет защитную функцию. В субтитрах и закадровом переводе переводчик прибегает к использованию стратегии ЯИ> ЯИ. Для создания языковой игры используется разговорное выражение «оставить на десерт», то есть оставить напоследок, в заключение. Имитируется механизм преобразование фразеологической единицы: в фразеологизм вводятся новая единица: прилагательное «вкусный». Иностранное имя Ниш и предшествующее ему прилагательное *вкусный* создает впечатление, что Ниш – это десерт. Таким образом, обыгрывается фразеологизм «оставить на десерт» и создание ложного смысла «десерт» для имени участника. Защитная функция языковой игры передается, участник комично описывает свое положение и на русском.

Наконец, рассмотрим пример омонимичной языковой игры. В 1 эпизоде 5 сезона перед началом задания, ведущий хочет уточнить кто первым начнет задание, Алекс Хорн, его помощник и соведущий, называет участников Боба и Марка, однако, при этом обыгрывает омонимичность их имен с глаголами *bob* – качаться, *mark* – пометать. Сам ведущий открыто указывает на языковую игру, включая комментарий «two of my favorite verbs».

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:31:20	Who's up first, Alex? We are going to start with two of my favorite verbs: Bob and Mark.	Кто первый? Начнем с моих любимцев, овоща и римского императора – Боба и Марка.	Кто первый? Начнем с моих любимцев, овоща и римского императора – Боба и Марка.

Языковая игра выполняет лингвокреативную и комическую функции. При переводе как в субтитрах, так и в закадровом переводе, переводчик выбирает сохранить прием омонимии. Ядром языковой игры являются имена самих участников Боб и Марк. Омонимичные им единицы вводятся при помощи комментария «овощ и римский император», так как такая языковая игра несет лишь комическую и лингвокреативную функцию, воспроизведение языковой игры при помощи других омонимов для Боб и Марк оправдано и позволяет сохранить заложенные функции.

### 1.5 Синтаксический уровень

Рассмотрим следующий пример из 1 сезона 3 эпизода. Игроки должны выполнить следующее задание: Throw a teabag into a mug from the farthest distance (Бросьте чайный пакетик в кружку с самого далекого расстояния прим. перевод мой). Один из игроков решает привязать ручку керамической кружки к металлической тележке и заварить чай в ней. Во время обсуждения результатов задания, ведущий задает вопрос игроку, тот остроумно уходит от его вопроса и высмеивает другого участника, у которого не получилось найти коробку в доме, что вызвало у игрока яркую реакцию и стало предметом шуток.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:14:28	A: Is your definition of a mug – anything with a handle cellar-taped to it? B: No, my definition of a mug is someone who cannot find a box in the	A: Джош, для тебя любая хрень с приклеенной ручкой – кружка? B: нет, для МЕНЯ хрень с ручкой – это тот, кто не смог найти коробку в доме.	A: Джош, для тебя любая хрень с приклеенной ручкой – кружка? B: нет, для МЕНЯ хрень с ручкой – это тот, кто не смог найти коробку в доме.

	house.		
--	--------	--	--

Языковая игра формируется при помощи анадиплосиса, повторяется часть «your definition of a mug», за счет этого возникает эффект неожиданности, который способствует формированию комической функции языковой игры, помимо защитной функции. В субтитровании и в закадровом переводе мы видим идентичный перевод, переводчики выбирают одну и ту же стратегию ЯИ> ЯИ. Функции языковой игры сохранены. Языковая игра успешно передается на синтаксическом уровне идентичным приемом.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:09:03	A: How's morale Paul? B: "Who's she"	A: Еще не повесил нос, Пол? B: Куда?	A: Еще не повесил нос, B: Пол? Куда?

Рассмотрим пример из 3 сезона 5 эпизода. При выполнении задания на спортивной площадке ведущий задает участнику вопрос, однако, участник интерпретирует вопрос буквально, предполагая, что ведущий спрашивает его как идут дела у девушки по имени Морал. Данный пример вызывает особый интерес, так как мы наблюдаем одновременно синтаксическую двусмысленность и прагматическую языковую игру. Участник ошибочно понимает заданный вопрос буквально, что нарушает коммуникативный обмен репликами. Синтаксическая двусмысленность возникает из-за буквального понимания синтаксического клише (How's...).

В субтитровании и закадровом переводе применяется стратегия ЯИ> ЯИ. Переводчики используют фразеологизм «повесить нос» и воссоздают недопонимание (вследствие двусмысленности) через ответ «Куда?». Языковая игра выполняет здесь комическую функцию, что успешно сохраняют переводчики.

Рассмотрим пример передачи языковой игры, основанной на инверсии. В 4 сезоне 1 эпизоде участница сидит в фургоне, в котором есть почтовый ящик. Задание для участницы просовывается через почтовое отверстие, она, заметив это, говорит:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
---------	----------	----------	--------------------

00:17:24	I do believe I can hear the postman.	Чую, почтальон пришел.	Чую, почтальон пришел.
----------	--------------------------------------	------------------------	------------------------

Языковая игра реализуется через инверсию и употребление вспомогательного глагола *to do* перед смысловым глаголом. Языковая игра выполняет эстетическую и лингвокреативную функции: участница интонационно пародирует классический британский акцент, а также использует инверсию. На русский язык игра передается стратегией ЯИ-ЯИ. В переводе на русский язык языковая игра передается на лексическом уровне при помощи введения разговорной единицы «чутья», которая достигла пика своего использования в 1920-ых согласно НКРЯ. Несмотря на несовпадение регистров единиц, игра считывается и сохраняет свои функции.

## 2. Стратегия ЯЗЫКОВАЯ ИГРА > НЕ-ЯЗЫКОВАЯ ИГРА

Данная стратегия подразумевает подбор такого эквивалента, который не содержит языковой игры, однако при этом передает игровой элемент, либо одну из сторон этого элемента.

### 2.1. Словообразовательный уровень

Рассмотрим пример словообразовательной языковой игры. В 4 эпизоде 1 сезона перед участниками стоит задача собрать как можно больше слез. Участники по-разному подходят к заданию: Ромэш Ранганейтан решает намазать слизистую глаз острым соусом и получает хороший результат. Ведущий комментирует его безумное решение и сравнивает его поведение с поведением обезумевшего Короля Лира, героя Шекспировской трагедии.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:34:22	You King Leered yourself.	Будто «Король Лир».	Будто «Король Лир».

Языковая игра строится на конверсии имени собственного в глагол. Функция языковой игры - оценочная, она используется, чтобы передать отношение ведущего к поведению участника. На русский язык данная языковая игра передается при помощи стратегии ЯИ > НЕ-ЯИ. Несмотря на то, что ядро языковой игры «Король Лир» остается, сама языковая игра не

воспроизводится. Переводчик использует прием сравнения, передавая функцию языковой игры.

## 2.2. Лексико-семантический уровень

Рассмотрим еще один пример осложненной языковой игры с фразеологической единицей. В 5 эпизоде 5 сезона во время задания «Create a watercooler moment» (Создайте казус, который будут обсуждать в офисе около кулера прим. перевод мой), Эшлин Би решает буквально выполнить задание и насыпает лед на землю, ставит лодку и кулер, а также берет удочку и шоколад, таким образом создает watercooler moment. Она создает сложную языковую и визуальную языковую игру: обыгрывается полисемия части слова watercooler «cooler», что обозначает кулер и холоднее (что подкрепляется использованием льда), включается и первый элемент слова water – вода из кулера, а «moment», обыгрывается в двух значениях: казус и конфеты Моментс.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:19:37	I was fishing for a moment.	Я рыбачила ради казуса и конфет «Моментс».	Я рыбачила ради казуса и конфет «Моментс»

Языковая игра в данном примере строится на двусмысленности выражения fish for a moment: во-первых, буквального значения, т.е. рыбачить ради казуса, во-вторых, переносного, выуживать, напрашиваться на казус. Помимо двусмысленности fish for, наблюдаем двусмысленность слова moment – казус – конфета Моментс. На русский язык языковая игра не передается, сохраняется только один смысл «рыбачить», предпринимается попытка сохранить двусмысленность единицы moment, однако, сама языковая игра не считывается из-за отсутствия у русского эквивалента «рыбачить» другого значения, помимо значения «выловить рыбу, вылавливать». Функция языковой игры – лингвокреативная – не сохраняется, хотя сама буквальная трактовка задания помогает сохранить комический эффект.

Рассмотрим пример языковой игры, построенной на преобразовании словосочетания. В 1 эпизоде 1 сезона, участникам дают следующее задание: «В лаборатории арбуз. Съешьте как можно больше арбуза». Участникам дают экипировку: костюм химзащиты и очки для плавания. Фрэнк Скиннер – пожилой участник шоу, его возраст нередко становится предметом шутки. Фрэнк не может прочитать задание в очках для плавания и говорит:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:06:50	I really need my reading goggles.	Мне нужны...очки для чтения.	Мне нужны...очки для чтения.

Языковая игра строится на преобразовании словосочетания reading glasses и замены элемента glasses(очки) на goggles (очки для плавания), данная замена – ситуативная, участник в момент произнесения фразы дотрагивается до очков для плавания. Функции языковой игры – лингвокреативная и комическая. При переводе на русский применяется стратегия ЯИ> НЕ-ЯИ. Из-за отсутствия специального наименования для очков для плавания и очков для чтения, языковая игра не воспроизводима на русский. Кажется, что участник просто просит обычные очки для чтения, однако, возможно, наличие невербальной информации поможет зрителю уловить игру, на языковом уровне передачи не наблюдается.

Рассмотрим случай языковой игры, основанный на однокоренных словах. В 1 эпизоде 4 сезона Мэл Гидройч выполняет задание «Убедите трех собак встать на красный коврик. На красный коврик одновременно должны встать ровно 12 лап». Ей приходит идея приманить собак при помощи сосисок, она кладет сосиски в свои перчатки и произносит:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:24:36	I put some sausage in the driving gloves. Maybe that will drive them a bit nuts.	Я порезала сосиску и положила в перчатки. Может быть, они немного от этого озвереют.	Я порезала сосиску и положила в перчатки. Может быть, они могут от этого озвереть.

Языковая игра формируется при помощи однокоренных единиц *driving (gloves)* и выражения *drive nuts* (сводить с ума). Функция языковой игры – лингвокреативная и развлекательная, участница попыталась остроумно пошутить. При переводе применяется стратегия ЯИ> НЕ-ЯИ. Как в субтитрах, так и в закадровом переводе, видим, что языковая игра не сохранена, передан смысл фразы: участница надеется, что собаки обратят на нее внимание. Функция языковой игры сохранена частично, сохраняется развлекательный аспект, утеряна лингвокреативная функция.

Рассмотрим еще один пример языковой игры, основанной на полисемии. В 6 эпизоде 4 сезона ведущий Алекс Хорн дает игрокам задание «Забейте лучший гол этим пластиковым пакетом. Запрещается брать пакет в руки». После просмотра результатов других участников, остается посмотреть, как справились Мэл и Джо, он объявляет следующим образом:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:20:39	The next scheduled match is Mel and Joe United. So, we've united their clips and I said united, like Chesham United.	Следующий по расписанию матч – Мэл и Джо Юнайтед. Просто мы объединили клипы, и я сказал Юнайтед.	Следующий по расписанию матч – Мэл и Джо Юнайтед. Мы объединили клипы, и я сказал Юнайтед как Чешем Юнайтед, просто немножко пошутил.

Языковая игра строится на преобразовании устойчивого выражения и его буквализации. *United*(объединенный) нередко используется в названии футбольных клубов, которые образованы из двух или более команд. В данном примере мы видим преобразование названия футбольного клуба и добавление в него имен игроков, а затем буквальное объяснение преобразования. Функции языковой игры – развлекательная и лингвокреативная. При переводе, как в субтитрах, так и в закадровом переводе применяется стратегия ЯИ> НЕ-ЯИ. Первая часть языковой игры (*Joe and Mel United*) передается подобно названию команд *Мэл и Джо Юнайтед*, затем буквального комментируется объединение клипов и не

дается объяснение языковой игры или ее эквивалент. В закадровом переводе сохраняется сравнение с названием клуба Чэшем Юнайтед и дается эксплицитное объяснение сказанному, однако сама языковая игра не воспроизводится.

Рассмотрим пример языковой игры, сформированной при помощи приема антанакласиса. В 5 эпизоде 5 сезона участники выполняют следующее задание: «Постройте самую высокую башню из банок на этом столе. Также во время строительства башни вы должны пожать руку Алексу и раз в 10 секунд говорить, что вы из другой страны. Алекс будет дуть в свой свисток каждые 10 секунд». Один из игроков Ниш Кумар построил три башни разной высоты. Он защищает свое творение и говорит, что сделал комплекс, на что ведущий иронично замечает, что получилось у него плохо.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:35:16	I've made a complex.	Я сделал комплекс.	Я сделал комплекс.
	It's not very complex.	Такой себе комплекс.	Такой себе комплекс.

Языковая игра строится на приеме антанакласиса, который заключается в повторе слов с разными смысловыми оттенками или в двух контрастных значениях. В языковой игре участвуют единицы *complex* и *not complex*. При первом упоминании *complex*, существительное, означает комплекс, т.е. несколько зданий, построенных вместе. В реплике ведущего *complex*, прилагательное, употребляется вместе с отрицательной частицей *not*, здесь данное слово имеет значение сложный, состоящий из нескольких частей. Ведущий подчеркивает, что у участника получился простой комплекс, состоящий всего лишь из 3 башен из одинаковых банок. Функция языковой игры – дискредитирующая.

На русский язык данная языковая игра передается стратегией ЯИ> НЕ-ЯИ. В переводе языковая игра не создается, однако, функция сохраняется при помощи введения оценочной фразы «так себе комплекс».

Сложность для передачи составляют и омонимы, которые фигурируют непосредственно в названии задания и присутствует в аудиовизуальном ряде. Например, в 1 эпизоде 3 сезона в качестве последнего задания участникам предлагают поместить брюкву (swede) на шведа (swede).

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:40:45	Balance your swede on your swede. Your swede must balance on the exterior of your swede.	Поместите брюкву на шведа. Ваша брюква должна находиться только на вашем шведе.	Поместите брюкву на шведа. Ваша брюква должна находиться только на вашем шведе. *swede – брюква, также швед

Языковая игра строится на омонимии единиц swede. Игра выполняет развлекательную и контактоустанавливающую функции. При субтитровании на русский язык применяется стратегия ЯИ-НЕ ЯИ, элементы, участвующие в игре не опускаются, но переводятся без воспроизведения игры. В закадровом переводе применяется стратегия КОММЕНТАРИЙ, перевод сопровождается сноской \*swede – брюква, также швед. Возможно, предполагается, что зритель услышит фонетически идентичные единицы в оригинальной дорожке и сможет сопоставить услышанное с комментарием.

### 3. Стратегия ЯЗЫКОВАЯ ИГРА > НОЛЬ

Рассмотрим случаи языковой игры, при переводе которой была применена стратегия ЯИ-НОЛЬ. Данной стратегией переводчики воспользовались при переводе фонетической и лексико-семантической языковой игры.

#### 3.1 Фонетический уровень

Рассмотрим пример из 4 сезона 1 эпизода. Участница Мэл Гидройч пытается выполнить задание «Нарисуйте лучший шарж человека за шторой. На человека нельзя смотреть. Человек может отвечать только «да» или «нет». Дополнительное задание: Узнайте имя человека». В ходе задания ей удается узнать имя человека за шторой, однако в целом, она рисует не очень

хороший шарж, который высмеивают ведущие. Пытаясь уточнить, что имя она все же угадала правильно, Мэл говорит:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:28:29	Is her name Jennifer Wright? Have I got that right?	Ее имя Дженнифер Райт? То есть, я угадала?	Ее имя Дженнифер Райт? Я сказала Райт, и это было Райт. *right - правильно

Языковая игра строится на омофонах wright /rait/, фамилии человека за штормой, и right /rait/, уточнением участницы. Языковая игра выполняет защитную и комическую функции. На русский язык данный случай языковой игры передают по-разному. В субтитрах, переводчик опускает языковую игру, оставляя основной смысл: участница подтверждает, что правильно угадала. Передается защитная функция игры. В закадровом переводе переводчик обращается к стратегии КОММЕНТАРИЙ. Слово «right» транскрибируется в «райт» и используется в качестве обстоятельства. Переводчик сопровождает закадровый перевод комментарием в виде субтитра (\*right – правильно). Возможно, предполагается, что зритель услышал английское слово right за дорожкой перевода и должен сопоставить комментарий с услышанным, однако, в комментарии отсутствует транскрипция единицы right, что оставляет зрителя один на один с языковой игрой. Стоит также отметить, что в закадровом переводе применяется лексический повтор единицы «райт», что позволяет сохранить защитную и комическую функции.

### 3.2 Лексико-семантический уровень

На лексико-семантическом уровне возникает большего всего сложностей в передаче языковой игры. Особую сложность представляет языковая игра, основанная на полисемии единиц и паронимии, а также буквализации.

Рассмотрим пример буквализации идиомы в качестве языковой игры. Во время выполнения задания в 1 сезоне 6 эпизода участники должны

инсценировать правдоподобный ляп из домашнего ролика. Зрителям показывают, что придумали участники, мы слышим, как одна из участниц рассказывает какое задание они придумали и собираются его снимать, второй участник подходит к ведущему и пытается уточнить его правила:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:18:03	You need to count hundreds and thousands. It's really fun No, is this a hundred or a thousand? Are you serious?	Пересчитать посыпку. Очень весело. Сдвоенные считаются за одну? Ты шутишь?	Пересчитать посыпку. Очень весело. Сдвоенные считаются за одну? Ты шутишь?

Языковая игра построена на буквализации идиомы «hundreds and thousands» (пер. посыпка) в вопросе второго участника. Языковая игра выполняет комическую функцию. В обоих переводах данный случай языковой игры не получил конгениальный перевод, языковая игра опущена. Диалог между участниками переводится, однако, ее комический эффект утерян. Переводчики прибегают к стратегии ЯИ-НОЛЬ.

Рассмотрим еще один пример буквализации лексической единицы как средства создания языковой игры. Участники получают задание создать лучший спецэффект, в самом задании содержится языковая игра, построенная на буквализации прилагательного special, входящего в состав сложного существительного special effect. При буквализации прилагательное согласуется с определенным артиклем the и прилагательным most таким образом формируя превосходную форму.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:31:25	Make the most special effect	Сделайте лучший спецэффект	Создайте лучший спецэффект

Языковая игра выполняет лингвокреативную и компрессивную функцию. На русский язык как в субтитрах, так и в закадровом переводе

данная языковая игра не передается. Сложное существительное special effect имеет эквивалент спецэффект, буквализация элемента спец- приведет к появлению дополнительного смысла (специальный - особый, исключительно для чего-н. предназначенный.), который отсутствует в оригинальном отрывке (special - not ordinary or usual). Функция языковой игры не сохраняется, однако, это не препятствует пониманию задания.

Рассмотрим случаи языковой игры, основанной на паронимах. В 4 сезоне 3 эпизоде ведущий объявляет чью попытку участники и зрители будут смотреть дальше. Последним участником оказался – Ноэль Филдинг. Ведущий при помощи языковой игры объявляет его.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:13:37	Now we have got out last perso-Noel fielding	Теперь посмотрим последнего человека.	Теперь посмотрим последнего человека.

Языковая игра построена на паронимии единиц personal и полученного путем словосложения окказионализма persoNoel. Языковая игра выполняет лингвокреативную и гедонистическую функции. Как в субтитрах, так и в закадровом переводе применяется стратегия ЯИ-НОЛЬ, паронимы опускаются полностью. Функции языковой игры не сохранены из-за чего создается диссонанс: зрители и участники смеются, но нам не доступна шутка, из-за отсутствия языковой игры в переводе.

Рассмотрим пример языковой игры, построенной на полисемии. В 3 сезоне 3 эпизоде во время выполнения задания (Сделайте самый крутой эффект домино) Сара Паско буквально интерпретирует одно из слов в задании «rally» и делает сценку, в которой люди пришли на митинг о неуплате налогов, в конце, она говорит, что группа Take That раскаивается и будет платить налоги. Группа Take That на самом деле обвинялась в уходе от уплаты налогов. Ведущий, комментируя задание, в заключение говорит:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
---------	----------	----------	--------------------

00:23:46	But shame on you take that.	Вам должно быть из-за этого стыдно.	Вам должно быть из-за этого стыдно.
----------	-----------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

Языковая игра построена на полисемии словосочетания Take that. Обыгрываются два значения: буквальное и номинальное. Буквальное значение словосочетания – вот тебе, получай; номинальное – нарицательное название музыкальной группы. Языковая игра выполняет экспрессивную функцию. В обоих переводах применена стратегия ЯИ-НОЛЬ. Однако, экспрессивная функция сохранена, хотя, зрителю не понятно кому именно должно быть стыдно, адресат остается не известным.

#### 4. Стратегия ПОЛНАЯ КОПИЯ

Данная стратегия подразумевает передачу самого знака, нежели стоящий за ним смысл.

##### 4.1 Фонетический уровень

В 4 эпизоде 3 сезона ведущий Алекс Хорн объявляет какое задание предстоит участникам. Он пользуется приемом аллитерации (high-tech team task).

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:30:54	It's high-tech team task.	Это командное задание в стиле «хай-тек»	Это командное задание в стиле «хай-тек»

Функция языковой игры смыслообразующая и лингвокреативная. На русский язык фонетическая игра не передается, в силу расхождения фонетического облика переводимых единиц не удастся прийти к единообразию звука в связи с чем лингвокреативная функция игры в переводе утрачивается. Однако, сегмент получает эквивалентный перевод, таким образом, переводчику удастся сохранить смыслообразующую функцию, т.е. объяснить, что дальше ждет участников и зрителей.

##### 4.2 Словообразовательный уровень

В 5 эпизоде 4 сезона ведущий Алекс Хорн объявляет чьи видео зрители и участники будут смотреть. Наступает очередь Джо и Лолли, он вновь пользуется языковой игрой:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:07:40	Let's start with Joe and Lolly. Jolly!	Начнем с Джо и Лолли. Джолли!	Начнем с Джо и Лолли. Джолли!

Применяется прием словослияния (Joe+ Lolly = Jolly). Языковая игра выполняет лингвокреативную функцию, ведущий вновь хочет проявить языковое мастерство. Словослияние имен приводит к возникновению омонимов jolly, полученной в ходе словослияния, и прилагательного jolly, радостный, что усиливает комический эффект игры. В переводе также применяется прием словослияния, а полученная единица транскрибируется, таким образом, омонимия опущена. Однако, лингвокреативная функция сохраняется, так как в словослиянии участвуют имена собственные, игра легко считывается зрителем.

Рассмотрим пример передачи языковой игры, основанной на паронимии. В 1 сезоне 2 эпизоде участники должны были сделать что-то что удивит главного ведущего Грега Дейвиса. Один из участников решает собрать пазл, однако, все действия он выполняет в обратном порядке и записи проигрывается с конца. Само видео озаглавлено MILF что вызывает вопрос у Грега:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:35:39	An obvious question. Why MILF? It's FILM backwards. It isn't.	Очевидный вопрос. Почему МИЛФ? Это «фильм», наоборот. Нет.	Очевидный вопрос. Почему МИЛФ? Это «фильм», наоборот. Нет.

Языковая игра построена при помощи псевдозеркальности слов MILF и FILM. Игра выполняет гедонистическую и развлекательную функции. На русский язык игра переведена при помощи стратегии ПЕРЕНОС, возможно

предположить, что такое решение было принято из-за участвующих единиц в игре. Во-первых, обе единицы пришли из английского языка, во-вторых, на русский язык передаются фонетически идентичными формами, что позволяет сохранить оригинальную игру и ее функции. Отметим, что данный случай языковой игры ситуативен, он складывается из того, как участник выполнил задание.

## 5. Стратегия ПЕРЕНОС

Данная стратегия предусматривает, что целевой текст принимает значения исходного текста, в отличие от предыдущей стратегии, дается перевод единицы. То есть фактически переносится смысл языковой игры как есть без адаптации к принимающему тексту.

Целевой текст принимает значения исходного текста

### 5.1 Фонетический уровень

Рассмотрим языковую игру, основанную на омофонах. В 3 эпизоде 1 сезона участник Тим Ки приносит подарок для Таскмастера в рамках задания. Ранее на видео он говорит, что собирается купить Таскмастеру «джип и 20 фунтов в придачу». Подарок запечатан в тонкий конверт, участники пытаются отгадать что же внутри.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:27:28	It could be keys for a jeep? Yeah. Thin keys. That's your stage name, innit?	Могут быть ключи от джипа? Могут. Тонкие ключи* “thin keys” [тонкие ключи] созвучно с “Tim Key” [Тим Ки]	Могут быть ключи от джипа? Могут. Тонкие ключи. Твое сценическое имя?

Языковая игра основана на паронимы thin keys (тонкие ключи) – Tim Key (имя участника). Языковая игра выполняет гедонистическую функцию, участник визуально подчеркивает языковую игру и выглядит очень довольным. Переводчики по-разному подошли к передаче фонетической

языковой игры. Из-за наличия визуального образа тонкого конверта, переводчики вынуждены сохранить элемент тонкости. При субтитровании избрана стратегия КОММЕНТАРИЙ, игра объясняется зрителю. В закадровом переводе языковая игра передается дословно, применяется стратегия ПЕРЕНОС. Сама языковая игра утеряна, ее функция не передана. Однако, следующий за ней ироничный комментарий передает комичность диалога.

## 5.2 Морфологический уровень

В 1 эпизоде 4 сезона ведущий Алекс Хорн рассказывает зрителям и участникам чем он занимался на выходных. Неожиданно для самого себя он допускает ошибку в образовании множественного числа из-за чего другой ведущий подшучивает над ним.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:01:31	Doing my sport with my dad's friends. Yeah. Weirdly. Been hanging out with your dad's friends again? Yes, I have. I mean, I was meant to say friends who are also dads like me but I said my dad's friends so we'll stick to that.	Занимался спортом с друзьями папы. Ага. Странно. Снова тусил с друзьями папы? Я хотел сказать «друзьями-папами», которые также папы, как и я, но сказал «друзьями папы», так что буду придерживаться этого.	Занимался спортом с друзьями папы. Ага. Странно. Снова тусил с друзьями папы? Я хотел сказать «друзьями-папами», которые также папы, как и я, но сказал «друзьями папы», так что буду придерживаться этого.

Языковая игра возникает из-за ошибочного образования множественного числа существительного dad-friends как dad's friends, что приводит к возникновению нового смысла dad's friends (папины друзья) из-за

примыкания s и образования притяжательной формы. Языковая игра играет комическую функцию. На русский язык игра передается как случайная оговорка при склонении существительного: сначала вводится форма «друзьями папы», затем вводится пояснение «друзьями-папами». Случайность языковой ошибки позволяет переводчику с легкостью передать комическую функцию игры, а также воспроизвести ее при помощи одной и той же грамматической категории числа.

### 5.3 Словообразовательный уровень

Рассмотрим еще один пример словообразовательной морфологической игры в 3 сезоне 1 эпизоде. В рамках последнего задания игроки должны сбалансировать брюкву на шведе (комичность задания очевидна в английском, так как брюква и швед – swede). Ведущий дает команду игрокам начинать:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:41:00	Get sweding!	Шведимся!	Шведимся!

Языковая игра основана на создании окказиональной формы sweding путем конверсии существительного «a swede» и последующей суффиксации получившегося глагола (-ing). Языковая игра выполняет комическую и лингвокреативную функции. Переводчики в обоих случаях выбирают стратегию ПЕРЕНОСА, которая оказывается удачной, так как удается сохранить вышеупомянутые функции. Языковая игра в тексте перевода формируется при помощи добавления глагольного окончания множественного числа первого лица (-имся) к существительному швед, что копирует оригинальную языковую игру.

Нередко встречается использование конверсии, широко встречающейся в английском языке. В данном примере из 5 эпизода 1 сезона участники пытаются застелить постель в ходе задания. На наволочках есть пуговицы, которые необходимо застегнуть, чтобы завершить задание. Один из участников произносит:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:26:39	Do you think we should start buttoning? “Butonning”?	Надо начинать пУговить. ПУговить?!	Надо начинать пУговить. ПУговить?!

Языковая игра достигается при помощи перехода существительного button в категорию глагола и получает соответствующую грамматическую форму в предложении.

Рассмотрим еще один пример словообразовательной игры в 2 эпизоде 2 сезона. Участники должны съесть яйцо, быстрее победает. Ведущий удивлен тем, как справились участники и уточняет как еще можно приготовить яйцо.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:06:00	You can scotch the egg? If anyone scotched this egg, I am giving you extra points.	Можно зашотландить яйцо? Если кто-то из вас зашотландил яйцо, вам точно положены баллы.	Можно зашотландить яйцо? Если кто-то из вас зашотландил яйцо, вам точно положены баллы.

В данном примере языковая игра сформирована при помощи приема редеривации. Словосочетание scotch egg означает яйцо, приготовленное в слое фарша и покрытое хлебными крошками, однако элемент словосочетания scotch переходит в категорию глагола. Языковая игра выполняет развлекательную и лингвокреативную функции. В субтитрах и в закадровом переводе применяется стратегия ПЕРЕНОС. Вновь мы видим, как переводы совпадают. Переводчик успешно передает функции игры и передает ее на том же уровне, сохраняя прием редеривации.

#### 5.4 Лексико-семантический уровень

Рассмотрим пример передачи языковой игры, построенной на буквализации идиомы. В 2 эпизоде 1 сезона ведущий в начале эпизода представляет каждого участника по очереди. Наступает очередь представить Фрэнка Скиннера, английского комика, актера, ведущего и писателя. Так его представляет ведущий:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:01:01	He's one in a million 'cause he's from Birmingham, which has the population of one million.	Он – один на миллион, ведь он из Бирмингема, где живет миллион человек!	Он – один на миллион, ведь он из Бирмингема, где живет миллион человек!

Языковая игра построена на буквализации идиомы «one in a million», которая обладает следующим значением, согласно словарю Кембридж: a very special person (очень особенный человек прим. перевод мой), однако, в данном примере раскрывается в своем прямом значении – один человек на миллион жителей города. Игра выполняет развлекательную и лингвокреативную функции. При переводе применяется стратегия ПЕРЕНОС: идиома «one in a million» переносится в перевод в изначальном виде, однако, стоит отметить, что несмотря на отсутствие словарного определения идиомы, она используется носителями русского языка. В целом, образ уникальности, создаваемый идиомой, считывается носителем русского языка, функции языковой игры успешно переданы.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:20:37	I didn't take anything out of the bag, they fell out. No, I didn't take your virginity, it just sort of fell out.  To be fair, it's rather putting something in...	Я ничего не доставал из мешка, они просто выпали. Нет, я не лишил тебя девственности, она просто выпала.  Вообще там нужно наоборот ЗАСОВЫВАТЬ, а не...	Я ничего не доставал из мешка, они просто выпали. Нет, я не лишил тебя девственности, она просто выпала.  Вообще там нужно наоборот ЗАСОВЫВАТЬ, а не...

Рассмотрим следующий пример синтаксической языковой игры в 4 сезоне 6 эпизоде. Игроки спорят о том, как один из игроков выполнил задание (Не доставая из мешка предметы, назовите их). Он в свою защиту сообщает, что он ничего не доставал (однако ранее мы видим, что игрок вытряхивает содержимое мешка). Другие игроки саркастические используют

частичный лексико-синтаксический повтор, указывая на абсурдность аргумента первого игрока, а затем расширяют игру, комментируя новый элемент (*virginity*) и отмечая, что, когда лишают девственности, обычно что-то засовывают.

Языковая игра выполняет экспрессивную функцию. Оригинальная структура S+AUX+NOT+V+O+AMP, S+V(PAST), практически полностью копируется в следующей реплике с добавлением нового элемента для указания на абсурдность (S+AUX+NOT+V+O, S+V(PAST)). Лексический повтор формируется за счет повтора глагола *take*: в первый раз, *take* употребляется вместе с частицей *out* и образует фразовый глагол *take out*, означающий, вытаскивать, забирать, уносить и т.д., во второй, глагол *take* употребляется в коллокации *take virginity*, т.е. забирать\лишать девственности.

На русский язык оба переводчика передают языковую игру при помощи стратегии ПЕРЕНОСА: синтаксический повтор отображается в переводе, однако, не удается сохранить лексический повтор. На русский язык единицы, участвующие в лексическом повторе, переводятся неодинаково: *take out* получает перевод «доставать», в то время как *take* в коллокации *take virginity* переводится эквивалентом «лишать» в составе коллокации. Таким образом, несовпадение эквивалентов повторяемого в реплике глагола *take* приводит к утрате лексического повтора и частичной потери лингвокреативной функции.

Экспрессивная функция языковой игры передается, ядро шутки не передается, что может привести к непониманию комического в данном примере.

Рассмотрим пример обыгрывания однокоренных слов и полисемии. Во 2 эпизоде 2 сезона после выполнения задания «Снимите видео на детские стихи», во время которого один из участников прочитал рэп на стихи «Three

little mice» и изобразил смерть мышей, как и говорится в стихах, ведущий дает следующий комментарий:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:17:11	The response says it all...it's incredibly disturbing	Реакция описывает всё. Невероятно. Невероятно тревожно.	Вы слышали реакцию зала. Невероятно. Невероятно тревожно.

Языковая игра формируется за счет обыгрывания однокоренных слов *incredible* и *incredibly*, а также за счет полисемии слова *incredibly*, которое, во-первых, означает, что во что-то сложно поверить, а во-вторых, означает «очень, крайне». Для зрителя на первый план выходит первое значение слова, так как ему предшествует однокоренное *incredible*, однако, за словом следует слово с отрицательной коннотацией, что приводит к столкновению двух значений. Языковая игра выполняет экспрессивную и лингвокреативную функции. Переводчик в субтитрах и закадровом переводе передает игру при помощи стратегии ПЕРЕНОС. В русском языке наречие *невероятно* также обладает двумя коннотациями: в высокой степени, чрезмерно и что-то неправдоподобное, таким образом сохраняется эффект обманутых ожиданий.

В 1 сезоне 3 эпизоде ведущий Грег Дейвис спрашивает у своего помощника Алекса чье видео будет показываться дальше, Алекс сообщает ему, что следующий – Тим Ки, поэт, комик, писатель. Грег Дейвис отвечает аллюзией на радиопрограмму BBC4 “The Poet and the Echo”.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:34:36	Who's next? The poet Tim Key. Ah, the poet and the egg.	Кто дальше? -Поэт Тим Ки. -Ааааа, поэт и яйцо.	Кто дальше? -Поэт Тим Ки. -Ааааа, поэт и яйцо.

Языковая игра реализуется через аллюзию на радиопрограмму BBC и метонимию, *the poet* – Тим Ки, также происходит преобразование названия, вводится элемент *egg*, который стоит в центре задания, которое необходимо выполнить участнику. Игра выполняет развлекательную функцию. На русский язык игра передается стратегией ПЕРЕНОС без потери функции.

Дело в том, что в русской культуре есть как минимум два стихотворения с похожими названиями. Одно – Н.А. Некрасова «Поэт и гражданин», второе – А.С. Пушкин «Поэт и толпа». Таким образом, аллюзия смещается на произведения русских писателей, однако, это позволяет сохранить функцию игры.

Рассмотрим пример языковой игры, построенной с устойчивым выражением. В 1 эпизоде 5 сезона участники должны выполнить следующее задание: «Как можно элегантнее помогите Алексу добраться до суши. Алекс не должен намокнуть», сложность задания состоит в отсутствии весел, игроки должны найти способ добраться до суши. Перед просмотром задания между ведущими наблюдаем следующий диалог:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:20:25	What's next? It's a case of row, row, row you don't. Ah, clever!	Что дальше? А дальше «Греби-греби и не греби». А-а-ах, умно!	Что дальше? А дальше «Греби-греби и не греби». А-а-ах, умно!

Языковая игра строится при помощи преобразования строчки из детского стишка «Row-row-row your boat», последний элемент заменяется созвучным «don't», через языковую игру ведущий намекает с каким ограничением придется столкнуться игрокам. Функция языковой игры – смыслообразующая. Переводчик как в субтитрах, так и в закадровом переводе прибегает к стратегии ПЕРЕНОС: несмотря на копирование самой строчки и дословного перевода, сама аллюзия на стишок остается недоступной для русскоязычного зрителя, однако, основная функция сохраняется, мы понимаем, что игрокам нельзя грести. Комический эффект значительно снижается из-за отсутствия аллюзии, не понятно, почему ведущий сказал именно так и с чем связана реплика «Ах, умно!».

В 1 сезоне 5 эпизоде участники должны как можно дальше переместить булыжник. Один из участников решает вызвать такси и попросить таксиста

увезти булыжник как можно дальше. По сравнению с другими участниками, он не спешит, пьет чай, а в конце концов выигрывает задание, так как ему удалось переместить булыжник как можно дальше. Ведущий удивлен решением участника:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:16:40	<p>A: At any point did you consider moving the boulder yourself?</p> <p>B: No.</p> <p>A: It's not criticism, I think you are like a general letting other people do the work.</p> <p>B: I hate to say it but I think I am probably what makes Britain great.</p>	<p>A: У тебя и в мыслях не было таскать валун самому.</p> <p>B: Нет.</p> <p>A: Я не критикую. Ты дал работу другим людям.</p> <p>B: Уж извините, но думаю, это и славит Британию.</p>	<p>A: У тебя и в мыслях не было таскать валун самому.</p> <p>B: Нет.</p> <p>A: Я не критикую. Ты дал работу другим людям.</p> <p>B: Уж извините, но думаю, это и славит Британию.</p>

Языковая игра реализуется через использование части топонима Great Britain в фразе make something great, можно предположить, что данное преобразование связано со слоганом «Make America Great Again» с заменой топонима. Игра выполняет защитную и лингвокреативную функции. На русский язык игра не передается, она компенсируется при помощи изменения подлежащего с I на It и реализации смысла «Британия дает рабочие места многим», что является правдой. Защитная функция передается при помощи междометия «Извините».

Рассмотрим пример передачи буквализации фразеологической единицы. В 2 сезоне 4 эпизоде участники должны были принести лучшую синюю(blue) вещь. Некоторые участники интерпретировали задание не буквально и принесли «синюю» вульгарную литературу. Один из участников принес брелок в виде книги, открытой на семнадцатой странице. Спустя несколько заданий участник делает отсылку на брелок через буквализацию фразеологической единицы «to be on the same page», т.е. буквально быть на одной странице, ее второе значение, думать похоже, иметь общее мнение,

также участвует в игре, так как участники мыслят одинаково во время выполнения задания.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:04:38	For once me and Joe are on the same page? 17?	Впервые Джо и я на одной странице. На 17?	Впервые Джо и я на одной странице. На 17?

Языковая игра реализуется через актуализацию буквального значения фразеологической единицы «to be on the same page» и осложняется отсылкой на брелок, который принес участник. Игра выполняет комическую функцию. При переводе на русский язык применяется стратегия ПЕРЕНОС, в следствие чего фразеологическая единица переходит в язык перевода в изначальном буквальном виде. Полисемия единицы утрачивается, однако, комическая функция сохраняется через включение в перевод отсылки на брелок. Несомненно, комизм игры ослабляется за счет отсутствия полисемии единицы.

Рассмотрим редкий пример передачи полисемии. В 3 сезоне 2 эпизоде участникам дали задание принести самый тяжелый (heaviest) предмет, который может поместиться в коробку из-под обуви. Один из участников проявляет лингвокреативность и обращается к переносному значению слова heavy, он решает принести книгу, которая посвящена жизням Гитлера и Сталина.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:03:30	I have brought Alan Brulock's classic history "Hitler and Stalin. Parallel lives" cause that is really heavy.	Я принес исторический опус Алана Буллока "Гитлер и Сталин. Параллельные жизни". Эта книга очень тяжелая.	Я принес исторический опус Алана Буллока "Гитлер и Сталин. Параллельные жизни". Эта книга очень тяжелая.

Языковая игра реализуется через полисемию слова heavy, которое обладает буквальным значением тяжелый, имеющий большой вес, а также переносным значение serious, т.е. серьезный, требующий внимания и

серьезности. На русский язык удастся передать полисемантическую игру при помощи полисеманта «тяжелый», который также обладает двумя значениями: Имеющий большой вес, отягощающий. Т. груз. Т. Чемодан; Суровый, очень серьёзный. Мы наблюдаем полное совпадение значений двух эквивалентов, что позволяет переводчику применить стратегию ПЕРЕНОС без потери лингвокреативной функции игры.

В 4 сезоне 6 эпизоде участников попросили принести лучшую вещь, связанную с овцами. Одна из участниц приносит необработанную овечью шерсть. Ведущий иронично отвечает участнице:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:02:51	I brought you some raw wool. Oh, I like my wool cooked!	Я принесла сырую шерсть. Но я люблю шерсть приготовленную.	Я принесла сырую шерсть. Но я люблю шерсть приготовленную.

Языковая игра реализуется через прием антитезы в ироническом ответе ведущего. Противопоставляются единицы raw(сырая) и cooked(приготовленная). Противопоставление возможно благодаря полисемантической единицы raw, она может означать как что-то сырое(мясо), так и необработанное(шерсть). Игра выполняет комическую функцию. На русский язык игра передается стратегией ПЕРЕНОС. Возможными эквивалентами слова raw выступают единицы «сырой» и «необработанный», переводчик отдает предпочтение первому, что позволяет сохранить оригинальную антитезу и сохранить функцию игры. Несмотря на необычность использование прилагательного «сырой» для описания шерсти, комическое считывается зрителем за счет введения второго члена антитезы, что позволяет раскрыться второму смыслу.

## 5.5 Синтаксический уровень

Рассмотрим передачу языковой игры, основанной на синтаксическом параллелизме. После выполнения задания «Съешьте как можно больше арбуза» участник объясняет ведущим свою тактику:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:07:01	I thought well “It’s a minute. It’s a watermelon. It has to be the grandma technique”.	Я подумал: «Минута. Арбуз. Только метод бабушки».	Я подумал: «Минута. Арбуз. Только метод бабушки».

Языковая игра строится при помощи синтаксического параллелизма. Она выполняет экспрессивную функцию, участник хочет показать свою целеустремленность. При переводе применяется стратегия ПЕРЕНОС: в переводе игра строится также с применением синтаксического параллелизма, что позволяет сохранить заложенную в оригинальной реплике функцию игры.

Рассмотрим пример передачи игры, построенной на приеме зевгмы. В 2 сезоне 4 эпизоде участникам дают задание используя только те предметы, которые находятся на ковре, построить лучшую вещь для Таскмастера. Задание выполняется по командам, в одной из команда участвуют одна девушка и двое мужчин, зритель видит, что им сложно договориться и в конце концов все решения начинает принимать девушка. Комментируя выполнение задания, участник отмечает:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:34:07	It looked like you could build something, but you genuinely had to use some gaffe-tape and a bossy-bitch.	Чтобы что-то построить из того, что там было, вам правда надо было использовать скотч и командующую стерву.	Чтобы что-то построить из того, что там было, вам правда надо было использовать скотч и командующую стерву.

Игра реализуется через прием зевгмы. К ядерному слову use относятся два однородных члена gaffe-tape и bossy bitch, которые не согласуются между

собой семантически. Gaffe-tape(скотч) неодушевленное существительное, один из инструментов, которым можно воспользоваться при конструировании. Bossy bitch (командующая стерва) одушевленное существительное, человек. Необычно совмещение неодушевленного объекта и одушевленного объекта вместе. Игра выполняет комическую и компрессивную функции. При помощи введения одушевленного существительного в качества второго однородного члена после неодушевленного создает комический эффект неожиданности. Компрессивная функция реализуется через использование одного сказуемого для обоих членов предложения вместо введения второго. При переводе на русский язык игра воспроизводится буквально, сохраняется порядок слов. Функции языковой игры переданы: наблюдаем наличие одного сказуемого и появление контраста из-за принадлежности к слову «использовать» двух несогласующихся между собой единиц.

Рассмотрим пример передачи градации. В 3 сезоне 2 эпизоде ведущий описывает как справилась команда из двух участников Роба Беккета и Сары Паско. Оба участника голубоглазые блондины. Во время выполнения задания участники должны освободить Алекса. Ведущий комично описывает что произошло на видео:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:21:45	Two blondes are having fun together. Two Aryan twins solving problems. Couple of Nazi kids freeing a prisoner.	Две блондинки распутывают дело. Два арийских близнеца решают проблемы. Нацистские детишки освобождают пленника.	Две блондинки распутывают дела вместе. Два арийских близнеца решают задачки. Нацистские детишки освобождают пленника.

Языковая игра реализуется через прием метонимии и градации. Сначала вводится элемент blondes по цвету волос участников, затем Aryan twins по схожести внешности участников с арийским стандартом, а затем вводится элемент Nazi kids на основе смыслового развития. Градация

строится от нейтрального существительного blondes(блондинки) к словосочетанию Aryan twins (арийские близнецы), в котором содержится негативная коннотация «belonging or relating to a group of white people with pale hair and blue eyes, believed by Nazis to be better than other groups», до словосочетания Nazi kids через смысловое развитие по ассоциации. Языковая игра выполняет развлекательную функцию. На русский язык игра передается так же приемом градации, она сохраняет свой изначальный облик. Благодаря наличию визуального образа считать прием становится проще.

В 3 сезоне 3 эпизоде участники должны были принести лучшую вещь, работающую на батарейках. Один из участников принес генератор белого шума, который он однажды купил, чтобы убаюкивать своего сына, который недавно родился. Описывая ситуацию, он заменяет дополнение white noise machine на неопределенное местоимение one из-за чего возникает синтаксическая двусмысленность.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:02:39	A: I missed my baby, so I bought another one for me to hear the sound... B: Another baby?	A: И я так скучал по малышу, что я купил еще одного, чтобы он был со мной в отеле и я слушал... B: Еще одного ребенка?	A: И я так скучал по малышу, что я купил второго, чтобы он был со мной в отеле и я слушал... B: Второго ребенка?

Языковая игра спонтанно реализуется через обыгрывание анафорического отношения. Анафором является неопределённое местоимение one, однако антецедентом может быть как white noise machine, так и baby. Такая двусмысленность подчеркивается другим участником ироническим уточняющим комментарием «Another baby?». Игра выполняет развлекательную функцию. На русский язык игра передается стратегией ПЕРЕНОС через обыгрывание анафорического отношения. Находим различия в эквивалентах, выбранных переводчиками для слова one. В субтитрах, переводчик выбирает эквивалент «еще одного», а в закадровом переводе предпочтение отдается эквиваленту «второго». Участника,

произносящего данную реплику, снимают крупным планом, однако, быстро переключают кадры, переводчику в закадровом переводе необходимо было найти более емкий эквивалент. Данный языковой уровень редко участвует языковой игре, так как требует большей концентрации говорящего, особенно в устной речи.

Рассмотрим пример из 5 эпизода 1 сезона. Ведущий представляет одного из участников и для этого пользуется приемом синтаксического параллелизма.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:01:40	Sort of a poet, sort of a comedian, sort of a hairstyle.	Типа поэт, типа комик, типа причёска.	Типа поэт, типа комик, типа причёска.

Данная языковая игра выполняет лингвокреативную и экспрессивную функции. Для ее передачи оба переводчика выбирают стратегию ПЕРЕНОС, сохраняя параллелизм. Функции языковой игры сохраняются, передается шуточно-пренебрежительное отношение ведущего к участнику.

## 6. Стратегия НЕ ЯЗЫКОВАЯ ИГРА > ЯЗЫКОВАЯ ИГРА

Рассмотрим пример применения стратегии НЕ ЯИ-ЯИ. Для данной стратегии характерно добавление языковой игры в качестве компенсации опущенные ранее. Данная стратегия была применена несколько раз в изучаемом нами материале. Обратим внимание на фонетический и лексико-семантический уровни.

### 6.1 Фонетический уровень

В 4 сезоне 5 эпизоде ведущие совещаются о том, сколько очков дать игрокам постарше. Игроки разделены на команды по возрасту: молодые и старые. Ведущий говорит:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:29:42	How many points are oldsters getting? Oldsters get full points.	Сколько очков получают старички? Старички получают все очки.	Сколько очков получают старички? Старички получают все очки.

В оригинальной реплике языковая игра не содержится. Однако при переводе возникает языковая игра при помощи рифмы (старички-очки). Предполагаем, что добавление намерено, так как переводчик мог выбрать другой эквивалент для слова *oldsters* – старики, но отдает предпочтение другому эквиваленту «старички» и рифмует его с ядром реплики «очки». Данная языковая игра выполняет развлекательную и лингвокреативную функции.

## 6.2 Лексико-семантический уровень

В 4 сезоне 5 эпизоде ведущий предлагает перейти к просмотру рекламы. В оригинальной реплике языковая игра не содержится, ведущий использует устойчивое выражение «see you in a short while». В переводе наблюдаем добавление языковой игры на лексико-семантическом уровне.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:11:57	Time for an advert or two. See you in a short while.	Так, время рекламы или двух. Увидимся через крохотное скоро.	Так, время рекламы или двух. Увидимся через крохотное скоро.

Игра создается при помощи присоединения эпитета «крохотное» к наречию «скоро», в связи с чем наблюдаем прием катахрезы, которые реализуется через использование олицетворяющего эпитета крохотный с наречием скоро. Сложно определить цель добавления языковой игры, можем предположить, что игра возникает в переводе из-за буквального перевода устойчивого выражения. Языковая игра выполняет лингвокреативную функцию.

В 1 эпизоде 5 сезона участникам дают задание довести Алекса, второго ведущего, на лодке до берега, однако, у участников нет весел. В попытках успешно и элегантно выполнить задание, Эшлин Би раздевается, чтобы не намочить одежду. Ведущий раздает баллы участникам и дает комментарий действиям Эшлин:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
---------	----------	----------	--------------------

00:29:21	I'm going to put Aisling on the third place because she got her pants out and didn't have a shit!	Я даю Эшлин третье место, потому что ну труселя показала -и не обосралась!	Я даю Эшлин третье место, потому что ну труселя показала -и не обосралась!
----------	---	--	--

Языковая игра не содержится в оригинальной реплике. Ведущий иронизирует над действием участницы, отмечая, что она показала трусы и не справила нужду. Предполагается, что обычно люди не показывают свое нижнее белье нигде кроме как туалета. На русский язык как в субтитрах, так и в закадровом переводе реплика переводится при помощи стратегии НЕ ЯИ-ЯИ, однако, можно предположить, что она оказывается спонтанной. Переводчик выбирает эквивалент «не обосралась» для «didn't have a shit». Согласно Большому толковому словарю обосраться в русском языке имеет два значения: 1. Испражниться под себя, в свою одежду. 2. Опозориться, осрамиться. В данном примере наблюдаем формирование языковой игры на основе полисемии единицы. Можем предположить, что данная игра не заложена переводчиками, а возникает спонтанно из-за полисемантичности единицы.

## 7. Стратегия КОММЕНТАРИЙ

В данной стратегии переводчик добавляет сноски и комментарии в переводе, однако, стоит отметить, что данная стратегия может сопровождать другие.

### 7.1 Фонетический уровень

Рассмотрим пример языковой игры, построенной на фонетическом подобии. В 2 сезоне 1 эпизоде участники должны узнать как можно больше информации о Фреде-шведе, которому во время задания нельзя говорить по-английски. Участники пытаются выпытать как можно больше информации о нем пробираясь через шведские слова. Многие обращаются к фонетическим ассоциациям:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:32:49	A:What is your	Кем работает твой отец?	Кем работает твой отец?

	father's job?	В:målare.	В:målare.
	В:målare.	Он животное? *animal	Он животное? *animal
	А: He is an animal? Molar ray?	Молярный луч? *Molar ray	Молярный луч? *Molar ray
	Dentist?	Стоматолог??	Стоматолог??

Языковая игра строится на подборе по фонетическому подобию к иностранной лексеме *målare* /mala:re/ английских слов *animal* /'æp.l.məl/ и *molar ray* / 'məʊ.lər 'rei/. Ядром игры становится сегмент слова *mal/mol*. Игра выполняет контактоустанавливающую функцию, играя, участники пытаются установить кем работает отец участника. Как в субтитрах, так и в закадровом переводе применяется стратегия КОММЕНТАРИЙ. Очевидно, что диалог разворачивается с иностранцем из-за чего возникает недопонимание, ведущие к абсурдным уточняющим вопросам. Переводчик включает в субтитры и закадровый перевод комментариев, содержащий оригинальную английскую единицу, однако, ее присутствие никак не объясняется. Предполагается, что зритель сам должен догадаться о фонетическом подобии шведской единицы и английских единиц. Однако, несмотря на отсутствие языковой игры и ее объяснения, функция языковой игры сохраняется.

Рассмотрим пример языковой игры, основанной на омофонах. Во 2 эпизоде 3 сезона участники получают задание «Удивите Алекса, когда он выйдет из сарая через час». Один из участников, Эл Мюррей, удивляет Алекса представ перед ним в одном нижнем белье, ударяя в гонг и одновременно нажимая на четыре гудка. Он дает следующее название своему сюрпризу:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:11:37	Yeah, this is a four horn (for Horne)	Да-а. Это четверогудочный сюрприз. * четыре гудка (four horns) созвучно с для	Да. Сюрприз для Хорна.

	surprise.	Хорна (for Horne)	
--	-----------	-------------------	--

Языковая игра построена на омофонах four horn [fo: ho:n] и for Horne [fo: ho:n]. Игра выполняет лингвокреативную и развлекательную функции. При субтитровании переводчик воспользовался стратегией КОММЕНТАРИЙ. Сама языковая игра переводится с потерей омофонов, однако, снабжается сноской, в которой объясняется языковая игра. Таким образом, удастся сохранить функции языковой игры. В закадровом переводе применяется стратегия ЯИ – НОЛЬ, ядро языковой игры опускается, применяется генерализация. Функции не сохраняются.

## 7.2 Морфологический уровень

Рассмотрим пример языковой игры, основанной на актуализации имени собственного.

В 4 эпизоде 4 сезона участники должны выполнить задание «Выполните самое невероятное действие на гимнастическом коне». После просмотра попыток других участников, ведущий предлагает посмотреть запись участницы Мэл Гидройч:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:37:14	A: Now we are going to have a look at Pom-Mel Giedroyc. B: Oh, I like it! A: It's a little pun.	A: А сейчас мы увидим, как бы сказать, Пом-Мэл Гидройч [pommel horse -гимнастический конь] B: Мне нравится! A: Маленький каламбур.	A: А сейчас мы увидим, как бы сказать, Маг Гидройч, она маг. B: Мне нравится! A: Маленький каламбур.

Языковая игра строится на актуализации в составе слова pommel, являющегося частью сложного существительного pommel horse (гимнастический конь), имени собственного участницы Mel с последующей заменой элемента horse на фамилию участницы Giedroyc. В центре игры находится образ гимнастического коня, который используется в задании.

Игра выполняет лингвокреативную и развлекательную функции. При субтитровании используется стратегии КОММЕНТАРИЙ и ЯИ-ЯИ, игра *rommel* транскрибируется в Пом-Мэл с выделением имени собственного, субтитр также сопровождается комментарием, который снабжает зрителя необходимой лингвистической информацией в виде оригинальной единицы и ее эквивалента для понимания языковой игры. Функции игры успешно передаются, так как зритель обладает достаточной информацией для считывания языковой игры. В закадровом переводе применяется стратегия ЯИ-ЯИ. Участница на видео одета как маг и показывает фокус – гимнастический конь исчезает. Исходя из визуального контекста, в реплику вводится единица «маг» вместо оригинальной языковой игры с единицей *rommel horse*. Таким образом, переводчику удастся сохранить развлекательную функцию. Однако, не удастся сохранить лингвокреативную из-за чего реплика «Маленький каламбур» остается без контекста, хотя, сама реплика может служить аллюзией для зрителя на то, что он сейчас увидит на экране.

### 7.3 Лексико-семантический уровень

Ранее мы уже описывали пример передачи языковой игры, основанной на полисемии при помощи других стратегий, однако, иногда такая языковая игра нуждается в комментарии. Например, в 2 сезоне 4 эпизоде игрокам дают задание принести самую крутую голубую вещь. Несколько участников обратились ко второму сленговому значению слова *blue*, а не первому нейтральному в чем и заключается игра.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:03:07	When you said blue, I thought you meant filth? So, I brought my best blue book.	Так что я принес свою лучшую клевою грязную «синюю книгу». *blue – синоним бульварной эротической литературы	Так что я принес свою лучшую клевою грязную «синюю книгу». *blue – синоним бульварной эротической литературы

Языковая игра выполняет здесь лингвокреативную функцию, она отражает необычный подход участников к прочтению задания. Как в субтитрах, так и закадровом переводе языковая игра передается двумя стратегиями: ПЕРЕНОС и КОММЕНТАРИЙ. В рамках стратегии ПЕРЕНОС словосочетание blue book буквально переводится и заключается в кавычки «синяя книга», однако, ей предшествует описательное прилагательное, которое передает второе значение слова – грязная, т.е. безнравственная, аморальная. В рамках стратегии КОММЕНТАРИЙ добавляется сноска, в которой объясняется второе значение единицы blue. Функция языковой игры сохранена.

В 4 эпизоде 2 сезона ведущий Алекс Хорн объявляет чью попытку будут показывать следующей. Иногда, участников распределяют на группы по тому, как они выполнили задание или по возрасту. В данном случае ведущий объединил двух участников, играя с их именами:

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:32:07	We did father and son: We did Richard and John RichardSON	Мы сделали Сын и Отец Ричард и Джон Ричардсон (Сын Ричарда)	А тут отец и сын: Ричард и Джон Ричарда сын.

Шутка строится на сравнении участников с отцом и сыном. Ричард Осман довольно высокого роста, в то время как Джон Ричардсон очень низкого роста. На фоне Ричарда Джон выглядит ребенком. Языковая игра построена на актуализации лексемы -son (сын) в фамилии участника Джона Ричардсона через представление игроков как отца и сына. Суффикс -son используется, чтобы показать происхождение человека, при его помощи от имени отца образуется фамилия. В данном примере видим, как актуализация суффикса в контексте сравнения игроков с отцом и сыном приводит к возникновению игры. Игра выполняет развлекательную и лингвокреативную функции. При субтитровании применяется стратегия КОММЕНТАРИЙ: игра объясняется непосредственно в субтитре при помощи перевода. В

закадровом переводе применяется стратегия ПОЛНАЯ КОПИЯ: реплика получает буквальный перевод, однако, «Ричарда сын» фонетически напоминает зрителю распространенную английскую фамилию Ричардсон. Функции игры переданы: благодаря визуальному контексту, а также фонетическому сходству единиц, зритель может считать шутку и обыгрывание лингвистических единиц.

Особую сложность для передачи представляют культурные реалии и аллюзии. В 2 сезоне 5 эпизоде Алекс Хорн, ведущий, представляет участников Дока и Джона, которые выполняют задание «Поместите все покупки в тележку». Док и Джон, как мы увидим после этой реплики, решили бросать продукты через реку. Ведущий сравнивает участников с нелепым комедийным дуэтом Пола и Барри Эллиот, который называется «Chuckle brothers» (Смешные братья прим. перевод мой). Для сравнения он выбирает именно этот дуэт из-за названия: в составе слова chuckle содержится глагол chuck (бросать, швырять), что и делают участники.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:09:28	We are going to look at John and Doc. The Chuckle brothers!	Мы посмотрим Дока и на Джона. Братья Чаклз*  *Нелепый комедийный дуэт	Мы посмотрим Дока и на Джона. Братья Кидалы!

Языковая игра построена на аллюзивном сравнении по количественному признаку, а также на актуализации части слова chuckle для отражения как участники справились с заданием.

Языковая игра выполняет развлекательную и изобразительную функции. При субтитровании применяется стратегия КОММЕНТАРИЙ и ПОЛНАЯ КОПИЯ: языковые единицы, участвующие в игре транскрибируются на русский язык и снабжаются сноской, которая содержит характеризующую игроков информацию, такое решение позволяет сохранить

аллюзию, однако, это приводит к потере ядра игры. Функции языковой игры не сохраняются. В закадровом переводе применяется стратегия ЯИ-ЯИ. Переводчик опускает аллюзию на известный дуэт и вводит языковую игру, основанную на ядре «кидать». Переводчик прибегает к использованию приема преобразования устойчивого названия многих дуэтов «Братья+ фамилия» и включает в него ядро игры «кидать», называя их «кидалы», что является буквализацией разговорного «кидала» (мошенник, аферист). Таким образом, переводчику удастся сохранить заложенные в оригинальной реплике функции.

Рассмотрим пример буквализация онима как средства формирования языковой игры. В 4 сезоне 1 эпизоде участникам было дано задание принести «Самый интересный автограф на самом интересном овоще». Лолли Эдофопи принесла подписанный диск группы Black Eyed Peas (буквально – черные пятнистые бобы), расположенный на черных пятнистых бобах.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:04:44	I brought a disc signed by the Black-eyed peas on some black-eyed peas	Я принесла диск, подписанный Black Eyed Peas* в пер. черные пятнистые бобы на черных пятнистых бобах.	Я принесла диск, подписанный Black Eyed Peas* на черных пятнистых бобах. Black Eyed Peas* в пер. черные пятнистые бобы

Языковая игра строится на актуализации буквального значения онима Black-eyed peas, то есть названия овоща, а не группы. Языковая игра выполняет развлекательную и лингвокреативную функцию, участница использует языковую игру, чтобы показать свою находчивость и остроумность. Как в субтитрах, так и в закадровом переводе наблюдаем применение стратегии КОММЕНТАРИЙ: переводчик выбирает ввести сноску, которая содержит перевод ядра игры. Функции языковой игры сохранены, так как зритель считывает название группы и перевод названия, что позволяет ему соотнести участвующие в игре единицы.

## 8. Стратегия НОЛЬ> ЯЗЫКОВАЯ ИГРА

Особый интерес представляют случаи добавления языковой игры в сегмент, который не содержит языковую игру. Как отмечает Д. Делабастиа, переводчик прибегает к использованию такой стратегии в качестве компенсации опущенной ранее языковой игры.

Рассмотрим пример добавления языковой игры из 5 сезона 8 эпизода. Ведущий Грег Дейвис предлагает посмотреть на то, как участники выполняют задание «Сделайте самый впечатляющий график». До этой реплики один из ведущих спонтанно производит языковую игру, построенную на фонемах [ae] и [a] в слове graph, обыгрывается лондонский акцент. Данный пример языковой игры мы подробно рассмотрели ранее и установили, что переводчики применили стратегию ЯИ> ЯИ и построили сложную языковую игру, введя такие элементы как граф, граф-ик, график. В оригинальной реплике языковая игра с фонемами не продолжается, ведущие просто предлагают перейти к просмотру видео участников. Однако, в переводе наблюдаем добавление языковой игры из предыдущей реплики. Мы можем предположить, что переводчики решили завершить шутку повтором языковой игры, таким образом, подчеркивая ее для зрителя.

Таймкод	Оригинал	Субтитры	Закадровый перевод
00:17:48	Let's see funny contestants make graphs now?	Посмотрим. Как смешные игроки делают графы-графики?	Посмотрим. Как смешные игроки делают графы-графики?

## Выводы по второй главе

1. При передаче языковой игры чаще всего используется стратегия **ЯЗЫКОВАЯ ИГРА > ЯЗЫКОВАЯ ИГРА** для сохранения комического аспекта, лингвокреативности участников (например, ведущий Грег Дейвис активно использует прием голофразис), обеспечения связности аудиовизуального ряда (языковая игра фигурирует в тексте задания или имеет визуальный образ), а также сохранения особого формата телешоу (языковая игра используется для создания подводки к заданиям). Второй распространенной стратегией стала стратегия **ПЕРЕНОС**, ее применение обусловлено возможностью передачи случая игры без потери смысла в ее изначальном виде, участием в языковой игре фразеологических единиц, имеющих визуальное воплощение на экране, либо совпадением единиц в обоих языках. Языковая игра переносилась в переводе в изначальном виде только при сохранении своей функции.
2. Языковая игра полностью опускается или не передается переводчиком, если в ней участвует полисемантическая единица, или она построена при помощи омофонов или принципа фонетического подобия, на идиоматичном выражении, которое получает не сходный ее отдельным единицам эквивалент в переводе.
3. Дополнительная языковая игра применяется переводчиками только при переводе реплик главного ведущего, таким образом, его лингвокреативность подчеркивается сильнее, а добавленная языковая игра компенсирует опущенную ранее. Ввод новой языковой игры наблюдается только один раз для логического завершения ранее введенной игры.
4. Самой распространенной функцией языковой игры стала комическая, однако, другими распространёнными функциями является защитная, лингвокреативная и дискредитирующая функции. Стоит отметить, что

функция языковой игры почти всегда передавалась в переводе, несмотря на участвующих в ней единицы.

5. Сравнительный анализ двух видов аудиовизуального перевода показал, что, несомненно, в закадровом переводе фонетическая языковая игра передается органичнее, так как актер озвучания может использовать просодические средства для компенсации. Несмотря на то, что студия «Ozz» за основу взяла субтитры, сделанные сообществом «Посткомедия», больше половины проанализированного материала было подвергнуто повторному переводу с активным добавлением языковой игры. Стоит отметить, что переводчики предложили несколько решений для некоторых случаев игры, что свидетельствует о ее переводимости. В субтитрах активно использовалась стратегия КОММЕНТАРИЙ для объяснения фонетических случаев языковой игры или для пояснения полисемантической единиц. В закадровом переводе в таких случаях прибегали к стратегии ПОЛНАЯ КОПИЯ и ЯЗЫКОВАЯ ИГРА > ЯЗЫКОВАЯ ИГРА. Лишь в нескольких случаях в закадровом переводе применялась стратегия КОММЕНТАРИЙ, в частности, когда в игре участвовала реалия.
6. Языковая игра в аудиовизуальном переводе передаваема, несмотря на ограничения, возникающие из-за особенности материала. Связанность языковой игры с визуальными образами телешоу вынуждала переводчиков прибегать к стратегии ЯЗЫКОВАЯ ИГРА > ЯЗЫКОВАЯ ИГРА и ПЕРЕНОС, чтобы избежать опущения языковой игры и утраты комического эффекта, а также лингвокреативности. Особенностью телешоу является его спонтанный юмор, поэтому крайне важно было сохранить его в том или ином виде, к чему и стремились переводчики.

## Заключение

Языковая игра встречается в современном мире повсеместно: в рекламе, музыкальных произведениях, кино и сериалах, и в обыденной жизни. Существует широкий спектр приемов для создания языковой игры, как и ее функций. В аудиовизуальных произведениях языковая игра может использоваться для установления контакта со зрителем, отражения лингвокреативности языковой личности или формирования самого аудиовизуального произведения и т.д. Аудиовизуальный переводчик неизбежно столкнется с языковой игрой, поэтому необходимо определить ее роль в произведении и передать с сохранением ее функции.

Сложность передачи языковой игры в аудиовизуальном переводе телешоу обусловлена спонтанностью ее возникновения, а также включением в нее элементов, которые зритель может наблюдать на экране. При субтитровании языковая игра опускается или заменяется, если ее объяснение слишком громоздкое, в то время как в закадровом переводе языковая игра полнее передается за счет возможности включения большего количества комментариев, ввиду отсутствия перегруженности видеоряда основными субтитрами, а также передачи игры просодическими средствами языка.

Переводчик прибегает к использованию нескольких стратегий перевода сразу для обеспечения передачи языковой игры. Переводчики чаще всего прибегают к использованию двух стратегий: ЯЗЫКОВАЯ ИГРА > ЯЗЫКОВАЯ ИГРА и ПЕРЕНОС, таким образом, можно сделать вывод, что переводчики пытаются сохранить языковую игру, несмотря на языковые различия и ограничения, накладываемые аудиовизуальным переводом. Мотивацией к сохранению языковой игры служит наличие визуального ряда, который имеет прямую связь с возникающей игрой, а также комедийный жанр шоу, и языковая игра как его основная характеристика.

Уровневый анализ показал, что переводчики в целом передают языковую игру на уровне, на котором она сформирована в оригинале. На

синтаксическом уровне используется идентичный прием, как и в редких случаях морфологической игры, несмотря на различие морфологического строя русского и английского языков. Однако, на фонетическом и лексико-семантическом уровне наблюдается изменение приема.

В качестве перспективы дальнейшего исследования можно отметить возможность проведение переводческого эксперимента с целью анализа спонтанных решений переводчиков при синхронном переводе языковой игры.

### Список использованной литературы

1. Александрова Е. М. Языковая игра, игра слов, каламбур: терминологические замечания // Вестник Московского государственного областного гуманитарного института. Серия: Филология. Лингвистика и межкультурная коммуникация. М., 2012. – № 1. – С. 5-8.
2. Алексеева И. С. Введение в переводоведение: Учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений. СПб: Филологический факультет СПбГУ. М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 352 с.
3. Бирюкова Е.О. Особенности языковой игры в телевизионном дискурсе // Вестник ВолГУ. Серия 2: Языкознание. 2011. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-yazykovoy-igry-v-televizionnom-diskurse> (дата обращения: 30.11.2022).
4. Болдарева Е. Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций: автореф. дис. канд. филол. наук. Волгоград, 2002. – С. 18.
5. Вьюнова Е. К., Петрова Е. С. Локус комического: реалии в устном политическом переводе // Научная дискуссия: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: сб. статей по материалам международной научно-практической конференции. М.: Интернаука, 2016. № 3. – С. 84-92.
6. Горшкова В. Е. Особенности перевода фильмов с субтитрами // Вестник Сибирского государственного аэрокосмического университета имени академика М. Ф. Решетнева. Педагогика, филология, право, экология. – 2006. – Вып. 3 (10). – С. 141-144.
7. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте: монография. 2-е изд., испр. и доп. Екатеринбург, 2012. – С. 253.
8. Гридина Т.А. Художественный текст как поле языковой игры // Уральский филологический вестник. 2012. №5. – С. 101-110.

9. Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.И. Языковая игра // Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М.: Наука, 1983. – С. 172–214.
- 10.Иванова Е.Б. Интертекстуальные связи в художественных фильмах: автореф. дис. канд. филол. наук. Ульяновск, 2002. – С. 24.
- 11.Ильясова С.М. Языковая «игра» в газетном тексте // Образование. 2001. – №23. – С. 77.
- 12.Капкова С. Ю. Лингвостилистические средства выражения комического и эксцентрического в языке современной детской английской литературы и специфика их перевода на русский язык: дисс. на соискание ученой степени к. ф. н. Воронеж, 2005. – С. 67.
- 13.Каргаполова И.А. Лингвистические и социокультурные факторы лудического речевого поведения: Дис. докт. филол. наук. Санкт-Петербург, 2007. – С. 483.
- 14.Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода // Царскосельские чтения. 2013. №XVII. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/audiovizualnyy-polisemanticheskiy-perevod-kak-osobaya-forma-perevodcheskoy-deyatelnosti-i-osobennosti-obucheniya-dannomu-vidu> (дата обращения: 30.11.2022).
- 15.Комиссаров В.Н. Общая теория перевода. М.: ЧеРо, 1999. – С. 136.
- 16.Куранова Т. П. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. 2010. – № 4. – С. 272– 276.
- 17.Лебедева Е.Б. Уточнение понятия «Языковая игра» в лингвистике // Язык и культура. 2014. №4 (28). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/utochnenie-ponyatiya-yazykovaya-igra-v-lingvistike> (дата обращения: 04.10.2022).
- 18.Лутков Е.А. Мультиформатность аудиовизуального перевода // Вестник ВолГУ. Серия 9: Исследования молодых ученых. 2016. №14. URL:

- <https://cyberleninka.ru/article/n/multiformatnost-audiovizualnogo-perevoda> (дата обращения: 03.11.2022).
19. Маленова Е. Д. О методике анализа аудиовизуального текста (на материале аудиовизуальных поликодовых текстов социальной рекламы) // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Филология. 2018. – № 4. – С. 166-175.
20. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. М.: Флинта, Наука, 2006. – 344 с.
21. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. – С. 16.
22. Сторожева А.А., Ольховикова Ю.А. Фонетические и грамматические особенности шотландского диалекта // Молодой ученый. 2015. №10.5. С. 50-51
23. Цикушева И.В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. 2009. №90. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-yazykovoy-igry-kak-obekt-lingvisticheskogo-issledovaniya> (дата обращения: 04.11.2022).
24. Фащанова С. В. Языковая игра в радиодискурсе: коммуникативнопрагматический аспект: дис. ... канд. филол. наук. Томск, 2012. – С. 24.
25. Chaume F. Models of Research in Audiovisual Translation // Babel. 2002. Vol. 48: 1. Pp. 1–13.
26. Chiaro D. Audiovisual Translation. Encyclopedia of Humor Studies, 2014.
27. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of Language. 2nd ed. Cambridge University Press, 2006. P. 487.
28. Cuenca M.J., Journal of Pragmatics, Volume 40, Issue 8, Pragmatic markers in contrast August, 2008. Pp.1373-1391.
29. Delabastita D. "There's a Double Tongue An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay with special reference to Hamlet." Literature and the New Interdisciplinarity. Brill, 1994. P. 231

30. Fodor I. Film Dubbing – Phonetic, Semiotic, Esthetic and Psychological Aspects. Buske, 1976. P. 110.
31. Gambier Y. The Position of Audiovisual Translation Studies // The Routledge Handbook of Translation Studies. L.: Routledge, 2013. Pp. 45–59.
32. Gonzalez L.P. Audiovisual Translation // Routledge Encyclopedia of Translation Studies. London: Routledge, 2011. Pp. 13–20.
33. Gottlieb H. Subtitling: diagonal translation. Perspectives: studies in translatology, No. 1. 1994. Pp. 101–121.
34. Karamitroglou F. Towards a Methodology for the Investigation of Norms in Audiovisual Translation. Amsterdam, Atlanta, GA: Rodopi, 2000. –200 p.
35. Matkivska N. Audiovisual Translation: Conception, Types, Characters' Speech and Translation Strategies Applied // Studies about Languages. 2014. № 25. Pp. 38–44.
36. Neves J. Interlingual Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing. In: Cintas, J.D., Anderman, G. (eds) Audiovisual Translation. Palgrave Macmillan. London, 2009. [https://doi.org/10.1057/9780230234581\\_12](https://doi.org/10.1057/9780230234581_12)
37. Newmark P. (1988). A textbook of translation. Hempstead, UK: Prentice Hall.
38. Schröter T. (2010). Language-play, translation and quality – with examples from dubbing and subtitling. In D. Chiaro (Ed.), Translation, humour and the media London: Continuum International. Pp. 138-152.
39. Zabalbeascoa P. Translating jokes for dubbed television situation comedies // The Translator: Studies in Intercultural Communication 2:2 (special issue: Wordplay and Translation). 1996.

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ МАТЕРИАЛА

1. Сообщество «Посткомедия» [https://vk.com/video/playlist/-51431151\\_54790984](https://vk.com/video/playlist/-51431151_54790984) (дата обращения: 04.04.2022)

2. Закадровый перевод студии Ozz  
<http://hdrezkahtrwkk.net/series/comedy/40858-taskmaster-2015.html> (дата  
обращения: 05.05.2022)