



УДК 81-26  
ББК 81.053.2

## КАЛАМБУР В КИНО: ЛИНГВИСТИЧЕСКОЕ ЯВЛЕНИЕ И ПЕРЕВОДЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

Грошев Николай Владимирович

Студент кафедры теории и практики перевода,  
Волгоградский государственный университет  
tippvolg@yandex.ru  
просп. Университетский, 100, 400062 г. Волгоград, Российская Федерация

**Аннотация.** Настоящая статья посвящена такому лингвистическому явлению, как каламбур. Рассматриваются лингвистические основы данного явления, связь каламбура с понятием «языковая игра», а также затрагиваются вопросы о возможности или невозможности передачи англоязычного каламбура на русский язык и о двух стратегиях перевода каламбуров на примере американской комедийной научно-фантастической трилогии «Назад в будущее».

**Ключевые слова:** каламбур, игра слов, аудиовизуальный текст, фигура речи.

Настоящая статья посвящена исследованию такого лингвистического явления, как каламбур в аудиовизуальных текстах. В статье рассматриваются лингвистические основы каламбура, вопрос о переводимости / непереводимости данного явления, а также две основные стратегии, используемые переводчиком для адекватной передачи каламбура на родной язык. Предметом анализа послужили различные примеры каламбуров из американской научно-фантастической кинотрилогии режиссера Роберта Земекиса «Назад в будущее».

Прежде чем переходить к изучению фактического материала, следует подробнее остановиться на понятии каламбура. На сегодняшний день у лингвистов нет единого мнения о том, что представляет собой данное средство выразительности. Дело в том, что наряду с каламбуром также существует такое понятие, как «языковая игра» («игра слов»). Многие авторы ошибочно полагают, что каламбур и языковая игра являются тождественными явлениями, то есть считают данные понятия полными синонимами. Однако в данной работе принимается такая точка

зрения, что понятие «каламбур» является не синонимом «языковой игры», а гипонимом. Иначе говоря, каламбур – это не языковая игра в общем смысле, а ее частный случай. Именно так считают в своей работе «Языковая игра» лингвисты Елена Андреевна Земская, Маргарита Васильевна Китайгородская и Нина Николаевна Розанова, введшие понятие языковой игры в широкий научный обиход в отечественном языкознании. Языковая игра определяется авторами как «явление, 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 острога, и каламбур, и разные виды тропов (сравнения, метафоры, перифразы и т. д.)» [4, с. 172].

В качестве еще одного примера, подтверждающего утверждение о том, что каламбур есть частный случай языковой игры, приведем перевод определения последнего понятия, которое мы находим в книге Майкла Хеннингера «Обучение маленьких детей. Введение»: «Языковая игра – это литературный прием, а также форма острология, в которой

в центре внимания находятся образующие ее слова, использующиеся главным образом для достижения определенного эффекта или с целью рассмешить читателя» [9]. Далее автор пишет, что каламбуры являются одним из примеров языковой игры.

Из приведенных выше определений становится ясно, что понятие языковой игры намного шире, нежели понятие каламбура, и обозначает литературный прием, находящий свое выражение посредством применения разнообразных фигур речи, одной из которых и является каламбур.

Далее в нашем исследовании мы рассматриваем несколько определений непосредственно понятия «каламбур», а именно: определение Большой советской энциклопедии и определение доктора филологических наук Владимира Зиновьевича Санникова. Они позволяют сделать вывод о том, в чем заключается сущность каламбура как лингвистического явления, а именно в объединении двух непохожих друг на друга значений, заключенных в определенной графической или фонетической форме. Кроме того, данные определения позволяют нам также установить, что непосредственной основой для образования каламбура являются такие лингвистические явления, как омонимия и полисемия. Другими словами, в каламбуре могут использоваться слова с одинаковой или похожей фонетической формой, обладающие разной семантикой, или могут эксплуатироваться различные значения одного слова.

Следующий вопрос, рассматриваемый нами, касается переводимости / непереводимости каламбуров. В данном случае следует отметить, что очень часто каламбур представляет собой серьезную трудность для переводчика, поскольку основной задачей является не просто перевести каламбур, но передать первоначальный замысел автора, сохранить коммуникативную и стилистическую цель каламбура – создание комического эффекта.

Вопрос о переводимости / непереводимости языковой игры разбил переводчиков на два лагеря: тех, кто считает, что непереводимого в переводе не существует, и тех, кто говорит, что перевод языковой игры зачастую невозможен, поскольку из-за языковых различий не удастся передать замысел автора.

Для внесения некоторой ясности в данный спор приведем слова советского переводчика Николая Михайловича Любимова: «С моей точки зрения, “непереводимой игры слов” не существует и не должно существовать, за чрезвычайно редкими исключениями. Весь вопрос в мастерстве переводчика» [5, с. 97]. В подтверждение этих слов советская переводчица Нора Галь высказывает мысль о том, что подстрочное примечание «непереводимая игра слов» – это «расписка переводчика в собственном бессилии». «Конечно, – пишет она далее, – порой ты и впрямь бессилён перед какой-то уж очень головоломной задачей. Тогда вернее совсем пожертвовать игрою слов здесь и, может быть, взамен сыграть в другом месте, где у автора ничего и нет, а переводчику что-то придумалось. Но чем меньше потерь, тем, понятно, лучше, и отступать без боя стыдно» [2, с. 301–302].

Мы абсолютно солидарны с вышеприведенными мнениями и считаем, что перевести можно любую игру слов. Все зависит лишь от правильно выбранной стратегии и тактики перевода, опыта, креативности и мастерства использования переводчиком соответствующих технологий.

Далее необходимо сказать о том, какие существуют стратегии перевода каламбуров. Существуют две главные стратегии, которые связаны с такими понятиями, как форма и содержание. При переводе каламбура, как правило, перед переводчиком стоит задача сохранения как формы, так и эффекта языковой игры. Для выполнения данной задачи нередко приходится менять содержание, если сохранить старое не представляется возможным, поскольку план выражения зачастую оказывается намного важнее плана содержания, что определяется как раз необходимостью сохранения комического эффекта. При сохранении содержания, что в большинстве случаев означает потерю формы и полностью нивелирует комический эффект, адекватного перевода добиться удастся сравнительно редко, поскольку между обыгрываемыми словами (идиомами) языка оригинала и соответствующими единицами языка перевода должны существовать не просто однозначные эквивалентные отношения, но полная эквивалентность с охватом двух и более значений. Но

даже при таком положении не всегда можно рассчитывать на стопроцентно удачный перевод, так как между эквивалентами часто совсем неожиданно обнаруживаются незаметные при других обстоятельствах расхождения: в сочетаемости, частотности или употребительности, в стилистической окраске или эмоциональном заряде, в наборе синонимов или антонимов, в этимологии или словообразовательных возможностях. А иногда даже незначительного с виду отличия достаточно, чтобы помешать правильному воспроизведению игры слов на языке перевода и заставить переводчика искать для этого новые пути.

Из всего сказанного можно сделать один логический вывод: абсолютно точного перевода (то есть передачи содержания и формы), к которому мы стремимся как к идеалу при переводе каламбура, можно добиться, скорее, только в виде исключения. Как правило, перевод языковой игры не обходится без потерь. Вот почему переводчик должен в первую очередь задать себе вопрос: чем жертвовать? В зависимости от сделанного выбора переводчик стоит перед возможностью выбора одной из двух главных стратегий, применяющихся при переводе языковой игры:

(1) передать содержание, отказавшись от игры слов, или же (2) сохранить форму и коммуникативный эффект каламбура за счет замены образа и отклонения от точного значения, полностью абстрагировавшись от содержания.

Решение вопроса о выборе той или иной стратегии зависит от ряда обстоятельств, но в первую очередь, конечно, от требований контекста, а нередко и всего произведения в целом. И уже во вторую очередь учитываются «каламбурные возможности» языка перевода по сравнению с исходным языком и лексические данные самих единиц.

Прежде чем перейти непосредственно к рассмотрению фактического материала, необходимо сказать несколько слов об особенностях киноперевода.

При переводе кинофильма переводчик неизбежно сталкивается с многочисленными трудностями. Как отмечают советские и российские переводчики (Андрей Павлович Чужакин и Павел Русланович Палажченко), киноперевод ставит весьма сложные и интерес-

ные профессиональные задачи, он отличается большей возможностью для творчества, приближаясь в этом смысле к письменному переводу, ведь кино – это искусство, и лучшие образцы жанра являются шедеврами мировой культуры XX века. Не снизить общее художественное восприятие, не исказить замысел автора, качество диалогов, речевые характеристики (по возможности), сохранить стиль, передать аромат эпохи и индивидуальность – почетная, но нелегкая миссия. При преодолении указанных «барьеров» переводчику приходится столкнуться еще с массой препятствий, одним из которых является перевод каламбуров, которых бывает особенно много в фильмах, относящихся к комедийному жанру.

Как было сказано ранее, материалом для нашего исследования послужила научно-фантастическая кинотрилогия Роберта Земекиса «Назад в будущее». Фильмы из данной серии повествуют о подростке по имени Марти Макфлай и докторе Эммете Брауне, путешествующих с помощью изобретенной последней машины времени и зачастую попадающих в неординарные комические ситуации.

Для иллюстрации различных вариантов перевода (удачных или неудачных) тех или иных каламбуров мы выбрали два наиболее популярных псевдодублированных (закадровых) перевода, выполненных по заказу Первого канала и телеканала НТВ, а также официальный дублированный перевод, выполненный студией «Пифагор».

Рассмотрим следующий диалог из фильма, в котором присутствуют сразу два каламбура:

– *Are you going to order something, kid?*

– *Yeah, give me a Tab.*

– *Tab? I can't give you tab unless you order something.*

– *Right, give me a Pepsi Free.*

– *You want Pepsi, pal, you're going to pay for it.*

– *Look, just give me something without any sugar in it, OK?*

Как мы видим из диалога, оба каламбура построены на полисемии слов «tab» и «free». Разговор происходит в кафе между Марти, попавшим в прошлое (из 1985 в 1955 год), и барменом. Во время диалога происходит очевид-

ное обыгрывание двух значений существительного «tab» и прилагательного «free». В обоих случаях в конкретный временной промежуток (50-е гг. XX в.) не существовало одного из значений, используемых для создания каламбура слов (диахронический каламбур). Именно за счет этого и достигается комический эффект в данной ситуации.

Теперь посмотрим на вариант перевода от Первого канала:

- *Что-нибудь закажешь?*
- *Да, дайте счет.*
- *Не могу, если ничего не закажешь.*
- *Ладно, дайте «Пепси Фри».*
- *Хочешь «Пепси», заплати за него.*
- *Тогда дайте что-нибудь без сахара,*

*ладно?*

К большому сожалению, в данном варианте переводчик даже не попытался каким-либо образом перевести языковую игру, в результате чего зритель слышит дословный перевод, который никоим образом не передает первоначальный замысел автора.

На наш взгляд, наиболее удачным переводом упомянутых выше каламбуров является перевод от канала НТВ:

- *Брать что-нибудь будем?*
- *Да, дайте «Пепси» диетическую.*
- *Диетическую?*
- *В смысле без сахара.*
- *Куда же он денется?*
- *Ну, хоть что-нибудь без сахара.*

В данном варианте переводчиком в качестве способа передачи игры слов было выбрано создание абсолютно нового русского эквивалента, который является весьма удачным и выполняет поставленную автором цель, а именно: насмешить зрителя. В предложенном варианте переводчик уходит от обыгрывания значений двух разных слов к обыгрыванию концепта «диетический напиток» (напитков, не содержащих сахара, в 50-е гг. в Америке еще не существовало), что в конечном итоге является полностью оправданным, поскольку сохраняется искомый комический эффект.

Следующий диалог, рассматриваемый нами в качестве примера, отличается от вышеприведенных примеров способом создания языковой игры. В отличие от предыдущих случаев каламбур строится не на полисемии той или иной лексической единицы, а на омо-

нимии двух разных слов. Рассмотрим данный пример из третьей части трилогии:

- *8:00 Monday, runt. If you ain't here, I'll hunt you and shoot you down like a duck.*
- *It's "dog," Buford. Shoot him down like a dog.*

В настоящем диалоге очевидная языковая игра заключена в двух существительных, обозначающих названия животных «duck» и «dog». Первая фраза диалога произносится Буфордом Танненом, хладнокровным стрелком, держащим в страхе весь город, и обращена к Марти Макфлаю. Необразованность, ярость и озлобленность героя являются главной причиной, по которой Таннен употребляет неправильное слово. Следующая реплика произносится одним из подельников Таннена, который его исправляет. Очевидно фонетическое сходство использованных в каламбуре лексических единиц. Это говорит нам о том, что в основе языковой игры лежит такое фонетическое явление, как омофония (разновидность омонимии, обозначающая слова различные по написанию и значению, но сходные по звучанию). Теперь рассмотрим вариант перевода данного диалога от студии «Пифагор»:

- *В понедельник, в восемь часов. Если не придешь, я тебя найду и пристрелю как утку.*

– *Как собаку, пристрелишь как собаку.*

А вот перевод того же диалога от канала НТВ:

- *В понедельник в восемь, мозгляк. А не придешь, я тебя достану и подстрелю как курицу.*

– *Как утку, Буфорд, подстрелишь как утку.*

Как мы видим, в первом случае имеет место дословный перевод. Переводчик избрал стратегию сохранения содержания в ущерб форме. Во втором варианте переводчиком вводится новый образ, однако игра слов также утеряна. Тем не менее, оба перевода нельзя назвать неудачными, поскольку каждый из них в полной мере выполняет задачу, поставленную сценаристом, то есть посредством данного диалога вызвать у зрителя насмешку над героем за его глупость и невежество. В оригинале смех вызывает неверное использование образов, а также сопутствующая омонимия слов, их обозначающих («duck» и «dog»).

В переводе также имеет место неверное использование образов, однако утраченная омонимия компенсируется разницей в употреблении двух производных от глагола «стрелять»: «пристрелить» и «подстрелить». Дело в том, что в русском языке существуют такие фразеологизмы, как «пристрелить как собаку» и «подстрелить как утку». Замена образов, которую мы наблюдаем в первом переводе, и вызывает смех у русского зрителя, поскольку в результате такой замены нарушается сочетаемость лексических единиц, что и говорит о недостаточной образованности героя. Во втором переводе цель тоже достигнута.

Рассмотрев вышеприведенные примеры, иллюстрирующие выбор той или иной стратегии, мы можем сделать вывод о том, что перевод языковой игры не является непостижимой задачей. Как показывают примеры, перевод на русский язык возможен даже в случае использования для создания каламбура безэквивалентной лексики. Самое главное при переводе – выбрать верную стратегию, тщательно подойти к выбору языковых средств и проявить креативность.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Влахов, С. С. Непере译димое в переводе / С. С. Влахов, С. Р. Флорин. – М. : Междунар. отношения, 1980.
2. Галь, Н. Слово живое и мертвое / Н. Галь. – М. : Междунар. отношения, 2001. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: [http://www.fictionbook.ru/author/gal\\_nora/slovo\\_jivoe\\_i.../download.a6.pdf](http://www.fictionbook.ru/author/gal_nora/slovo_jivoe_i.../download.a6.pdf). – Загл. с экрана.
3. Ерошин, А. П. К переводу игры слов в аудио-медиаальных текстах (на материале американского и английского телесериалов) / А. П. Ерошин // Вестник МГОУ. Серия «Лингвистика». – 2014. – № 1. – С. 86–91.
4. Земская, Е. А. Языковая игра / Е. А. Земская, М. А. Китайгородская, Н. Н. Розанова // Русская разговорная речь. – М., 1983.
5. Любимов, Н. М. Перевод – искусство / Н. М. Любимов. – М. : Сов. Россия, 1982. – 132 с.
6. Розенталь, Д. Э. Словарь-справочник лингвистических терминов / Д. Э. Розенталь, М. А. Теленкова. – М. : Просвещение, 1976.
7. Санников, В. З. Каламбур как семантический феномен / В. З. Санников // Вопросы языкознания. – 1995. – № 3. – С. 59.
8. Чужакин, А. П. Мир перевода, или Вечный поиск взаимопонимания / А. П. Чужакин, П. Р. Палажченко. – М. : Р. Валент, 2004.
9. Cram 101 Textbook Reviews // Teaching Young Children : An Introduction by Michael L. Henniger. – 5<sup>th</sup> ed. – 2015. – Electronic text data. – Mode of access: <https://books.google.ru/books?id=AFpwBAAAQBAJ&pg=PT1&dq=Teaching+Young+Children:+An+Introduction&hl=ru&sa=X&ei=N B d e V Z W F D q H P y g P d r Y D w D g & v e d = 0 C C Q Q 6 A E w A Q # v = o n e p a g e & q = T e a c h i n g % 2 0 Y o u n g % 2 0 C h i l d r e n % 3 A % 2 0 A n % 2 0 I n t r o d u c t i o n & f = f a l s e>. – Title from screen.

## PUN IN MOVIES: LINGUISTIC PHENOMENON AND TRANSLATION PROBLEM

Groshev Nikolay Vladimirovich

Student, Department of Translation Theory and Practice,  
Volgograd State University  
tippvolg@yandex.ru  
Prospect. Universitetsky, 100, 400062 Volgograd, Russian Federation

**Abstract.** This paper is dedicated to pun as a linguistic phenomenon and a translation problem. The linguistic basis of this phenomenon, its connection with the notion of ‘wordplay’, possibility or impossibility to translate English puns into Russian, and two strategies of pun translation in the American comic science fiction trilogy *Back to the Future* are discussed.

**Key words:** pun, wordplay, audio-visual text, figure of speech.