

## ИГРА СЛОВ КАК ИНСТРУМЕНТ СОЗДАНИЯ КОМИЧЕСКОГО В АНИМАЦИИ

Игра слов, или каламбур, представляет собой игру на несоответствии между привычным звучанием и непривычным значением. Этот прием служит средством создания комического эффекта в художественных или кинематографических произведениях, в частности, в анимационных фильмах.

Получить адекватный перевод каламбура, не изменяя его формы, довольно сложно, так как между словами исходного языка и соотносительными единицами языка перевода должна существовать полная взаимозаменяемость. Для перевода каламбуров используются различные переводческие трансформации, среди которых наиболее используемыми являются опущение, компенсация, калькирование и пояснение.

При переводе игры слов в анимации важно учитывать аудиовизуальный ряд, который создает некоторые ограничения. Каламбур в переводе по продолжительности произносимых фраз должен соответствовать оригиналу и согласовываться с жестами, мимикой и интонацией персонажа. Поэтому использование пояснения переводчику доступно не всегда. Например, в диалоге между персонажами мультсериала «Гравити Фолз» видим: – *Where were you last night? – Punching the clock. – You were at work? – No, I was punching that clock!*

Английское выражение *to punch the clock* (дословно ‘ударять по часам’) означает ‘находится на работе’. Реплика сопровождается видеорядом: персонаж указывает на часы, которые он отбивал. Пояснение каламбура не вписалось бы в хронометраж кадра, поэтому переводчики используют дословный перевод: – *Где ты был прошлой ночью? – Отбивал часы. – То есть, работал? – Нет, отбивал вон те часы!*

Один из частых приемов перевода каламбура – компенсация. В том же мультсериале главный персонаж рассказывает следующий анекдот: *My ex-wife still misses me, but her aim is getting better!* (дословно ‘Моя бывшая жена все еще скучает по мне, но ее меткость становится все лучше!'). Каламбур основан на глаголе *to miss*, который имеет два значения – ‘скучать’ и ‘промахнуться’. Восстановить в переводе тот же прием переводчикам не удалось, поэтому они прибегли к компенсации: *Жена говорит: «Лучше б я вышла за черта!». Но на родственниках не женятся!*

Стоит отметить, что аудитория анимационных фильмов неоднородна. Помимо мультфильмов, ориентированных на детей, существует анимация, рассчитанная и на взрослых. При переводе нужно учитывать возраст целевой

аудитории, ведь этот фактор может накладывать ограничения на использование вариантов, неприемлемых для той или иной возрастной группы с точки зрения моральных или этических соображений.

Таким образом, при воссоздании эффекта комического с помощью игры слов переводчик должен учитывать ряд таких особенностей, как возраст аудитории, ограничения, накладываемые аудиовизуальным рядом, и специфику перевода каламбуров в целом.