

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА НЕМЕЦКОГО И ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКОВ

**ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА «ИГРЫ СЛОВ» В МЕДИЙНЫХ
ТЕКСТАХ: РУССКИЙ И ФРАНЦУЗСКИЙ ЯЗЫКИ**

Выпускная квалификационная работа
обучающейся по направлению подготовки
6.44.04.01 Педагогическое образование
очной формы обучения, группы 02051310
ЛОМАКО Виолетты Васильевны

Научный руководитель
д.филол.н., профессор
Аркадий Петрович СЕДЫХ

БЕЛГОРОД 2018

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	3
Глава I. Теоретические предпосылки изучения феномена «игра слов»	7
в национальном дискурсе	7
1.1. «Игра слов» в языкознании и переводоведении	7
1.2. Источники возникновения «игры слов»	13
1.3. Классификация «игры слов»	18
1.4. Проблематика межъязыковых соответствий	24
Выводы по первой главе	34
Глава II. Основные способы перевода игры слов в медийном дискурсе	36
2.1. Лексические замены как основной способ перевода игры слов	36
2.2. Перевод каламбурной фразеологии	42
2.3. Игра слов и межъязыковые соответствия в публицистике	47
2.4. Типологические характеристики способов перевода игры слов	54
Выводы по второй главе	58
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	60
ЛИТЕРАТУРА	63

ВВЕДЕНИЕ

Настоящая работа посвящена изучению лингвостилистических особенностей французской игры слов в заголовках медийных текстов и рекламных лозунгах, а также трудностям ее перевода.

Во многих исследованиях игра слов в первую очередь относится к художественным литературным произведениям, в которых автор подчеркивает свой индивидуальный стиль, используя данный прием, а также для создания комического эффекта. В данном исследовании мы рассматриваем реализацию функциональной природы данного приема на примере другого речевого жанра, а именно в газетных заголовках и рекламных лозунгах, и их анализу.

Актуальность данной работы определяется необходимостью всестороннего изучения теоретических и практических аспектов такого стилистического приема, как игра слов, и дальнейшей разработки одной из важнейших проблем теории перевода – проблемы переводимости. В отечественной и зарубежной лингвистике ученые до сих пор не пришли к единому пониманию сущности рассматриваемого стилистического приема, несмотря на обилие работ посвященных различным аспектам игры слов. Исследований, представляющих способы научного определения игры слов, практически не проводились.

Перевод игры слов представляет собой серьезную проблему, требующую детального изучения с литературной, психологической и особенно лингвистической точек зрения. Широкое использование игры слов в ряде литературных жанров, агностическое отношение многих исследователей к данному явлению, зачисленному ими в список «непереводимых», диктует необходимость разработки принципов перевода этого приема с одного языка на другой. Тема актуальна и в плане изучения проблемы создания образности перевода.

Объектом исследования является игра слов в заголовках французских газет *Liberation* и *Le Canard enchaîné* и рекламных лозунгов на французском языке и способах их передачи на русский язык.

Предмет исследования – способы передачи игры слов как стилистического приема, различные виды и варианты подходов к проблеме перевода игры слов.

Целью исследования является изучение информативной структуры французской игры слов в заголовках и лозунгах при формировании смысла целостного текста, а также в тесной связи с ее контекстуальными характеристиками и установление наиболее адекватных соответствий и возможных вариантов передачи этого приема на русский язык.

В соответствии с целью исследования в этой дипломной работе ставится несколько задач:

1. Рассмотреть основные направления в изучении игры слов и проблему научного определения данного стилистического приема.
2. Описать информативную структуру игры слов и установить набор ее постоянных и переменных компонентов.
3. Изучить основные способы перевода игры слов и ее контекстуальные характеристики.
4. Рассмотреть проблему межъязыковых соответствий данного приема в публицистике.
5. На основе установленных особенностей содержательных и контекстуальных характеристик игры слов определить пути поиска оптимальных соответствий и вариантов передачи этого приема в переводе;
6. Проанализировать игру слов в заголовках французских газет *Liberation* и *Le Canard enchaîné* и рекламных лозунгов, а также возможность передачи функциональной нагрузки игры слов в данных примерах с французского языка на русский.

Методы исследования:

- Теоретические: анализ литературы по исследуемой проблеме, обобщение материала, его систематизация и анализ, конкретизация, классификация, сравнение исследовательских явлений;
- Эмпирические: сопоставительный анализ, метод сплошной выборки;
- Методы лингвистического анализа: описательный метод.

Методологическую базу работы составляют концепции и основные положения о содержательной структуре языковых и речевых единиц, разработанных применительно к теории и практике перевода Л.С. Бархударовым, Н.В. Комиссаровым, У. Вайнрайх, В.С. Виноградовым и др.

Эмпирическим материалом исследования послужили примеры игры слов, представленные в каталоге первой полосы газеты *Liberation*, а также заголовки публицистических текстов в газете *Le Canard enchaîné* и рекламные лозунги различных марок, представленных во Франции.

Научная новизна работы состоит в том, что в работе проводится анализ приема игры слов в медийных текстах и рекламных лозунгах, а также определяется роль заголовочной игры слов в формировании смысла целостного текста, выявляются семантические модели игры слов и схемы текстовой реализации, которые обуславливают эти модели.

Теоретическая значимость работы заключается в том, что проведенное исследование представляет собой конкретную разработку одного из аспектов принципа проводимости. В исследовании углубляется теория игры слов и системно рассматриваются различные средства передачи этого приема с одного языка на другой. Работа расширяет и уточняет представление о приеме игры слов как смыслоформирующем средстве, способствует более глубокому пониманию механизмов текстообразования и когнитивной природы речевой деятельности.

Практическая значимость работы состоит в возможности применения ее положений в курсах стилистики, интерпретации художественного текста, теории перевода, и в переводческой практике, так

как именно заголовочная игра слов в публицистических текстах и игра слов в рекламных лозунгах наиболее демонстрируют функциональные особенности данного речевого жанра и его функциональные характеристики.

Апробация работы: основные положения выпускной квалификационной работы были освещены в виде доклада на ежегодной студенческой конференции в рамках Недели науки, проводимой в НИУ БелГУ в 2016 году. По проблематике настоящей выпускной квалификационной работы была опубликована статья в сборнике студенческих работ НИУ БелГУ.

Характер исследуемого материала и задачи работы определили структуру данной дипломной работы, которая состоит из введения, двух глав, заключения и списка используемой литературы в количестве 44 источников.

Во **Введении** дается обоснование выбора данной темы, формулируются цель и задачи проведения исследования.

В **Первой главе** «Теоретические предпосылки изучения феномена «игра слов» в национальном дискурсе» рассматривается явление игры слов в общем и проблематика межъязыковых соответствий.

Во **второй главе** «Основные способы перевода игры слов в медийном дискурсе» выявляются сложности, связанные с переводом игры слов, и способы наиболее адекватной ее передачи при переводе.

В **Заключении** подводятся основные итоги и излагаются результаты проведенного исследования.

Глава I. Теоретические предпосылки изучения феномена «игра слов» в национальном дискурсе

1.1. Игра слов» в языкознании и переводоведении

Игра слов является сложным стилистическим образованием, требующим изучения с различных точек зрения: психологической, литературной, лингвистической и, конечно, переводоведческой. Игра присутствует в жизни человека постоянно, на всех этапах его жизни. Языковая игра представляет собой как деятельность, осуществляемую по определённым фиксированным правилам, так и деятельность творческую, трансформирующую, выходящую за рамки этих правил. Неоспоримым является то, что игра характеризует сущность человека. Языковая игра является элементом культуры. З. Фрейд утверждал, что «в основе игры лежат три исходных влечения: к освобождению, слиянию и воспроизведению».

В научной литературе нет единого определения игры слов как стилистического приема, не существует также единого названия этого явления: его называют «игрой слов», «языковой игрой», «каламбуром» и т.д. Соотношение этих понятий и их содержание рассматривают по-разному. Только два из них: «игру слов» и «каламбур» чаще всего сравнивают. Некоторые ученые (С.И.Ожегов, Д.Н.Ушаков, Л.Е.Лопатина, В.В.Лопатин, В.В.Виноградов, Е.А.Земская, В.З.Санников и другие) не различают понятия «игра слов» и «каламбур». Иногда определение одного понятия происходит через определение другого. Однако, в литературном использовании следует отличать каламбур в собственном значении, как комическую форму, от серьёзной игры слов, имеющей весьма различную стилистическую функцию.

В современном языкознании игра слов является объектом исследования в трудах представителей разных направлений и на материале различных языков. Выделяют два основных направления в изучении данного явления:

традиционное, где стилистические приемы «каламбур» и «игра слов» являются понятиями синонимичными, куда также относится и понятие паронимии; приверженцы другого направления данные понятия тождественными не считают.

Словари рассматривают эти стилистические приемы как синонимичные. Другие ученые утверждают, что они не являются эквивалентными, хотя мнения ученых в этом вопросе сильно разнятся. А.М. Московский считает, что оба этих термина обозначают одно языковое явление, однако различает их по сфере употребления, где каламбур относится к области лингвистики, а игра слов является общеупотребительным термином. Другие ученые рассматривают эти слова в родовидовых отношениях, например, С. Влахов и С. Флорин называют «каламбур» видом «игры слов» [Влахов, Флорин, 1966], а В.З Санников, наоборот, «игру слов» считает разновидностью приема «каламбур» [Санников, 1995: 14].

В английском, французском, немецком и русском языках существует множество толкований такого явления, как игра слов. Игра слов – шутка, в основе которой лежит замена одного слова другим; или одного значения другим значением того же слова; каламбур. Каламбур – шутка, в основе которой лежит употребление различных значений того же слова; нескольких разных слов сходных по звучанию, игра слов [Олейник, 2013: 105]. В другом словаре находим следующие определения: игра слов – намек, в основе которого лежит двусмысленность слов со сходным фонетическим звучанием; каламбур. Каламбур – игра слов, в основе которого лежит сходное звучание, но различное значение слов [Там же]. Игра слов — это не только звуковая игра, но и слияние несовместимых значений, при этом для фонетического уровня характерно преобладание звуковой стороны над смысловой.

Самым распространенным критерием различия является критерий лингвистической основы. В. Даль утверждает, что игра слов основывается на одинаковом звучании или двузначности, а каламбур только на двояком

значении [Там же]. Ж. Мунен и Л. Ларше полагают, что каламбур основывается только на оморфии [Larchey, 1893: 19]. Мы считаем, что главное различие игры слов и каламбура лежит в понимании их семантической основы, а не в самой форме.

Рассмотрению лингвостилистических проблем каламбура (данный лингвистический термин в дальнейшем мы будем считать синонимом игры слов) и способов его передачи на другие языки, очевидно, должно предшествовать определение некоторых исходных позиций, так как, несмотря на многочисленность исследований в этой области, до сих пор нет единого понимания сущности данного приема. Комический эффект в каламбуре достигается путем объединения двух несовместимых слов в одной графической форме, которые создают неожиданный юмористический эффект; наиболее применимы в данном случае пословицы и поговорки, где основой являются две разные единицы языка с одинаковым звучанием. Многие писатели используют в своих произведениях фразеологический каламбур, который базируется на семантическом преобразовании фразеологизма.

Многие лингвисты изучают и рассматривают новые аспекты игры слов, наряду с традиционно изучаемыми аспектами. Впервые каламбур как разновидность игры слов была рассмотрена С.А. Колесниченко в работе «Условия реализации стилистического приема игры слов в английском языке» [Колесниченко, 1984]. Автор подробно анализирует приемы построения игры слов, рассматривает это явление с точки зрения речевого общения по схеме «автор-читатель», так же описывает условия для ее реализации и исследует процессы кодирования и декодирования.

В нашей работе, мы будем придерживаться традиционной точки зрения, которая рассматривает понятия «каламбур» и «игра слов» как синонимичные и взаимозаменяемые. Однако, данные понятия не определяют друг друга, и не тождественны такому явлению, как параномасия.

Существует множество определений понятия каламбур, которые приведены в литературе, наиболее всеобъемлющее находим в БСЭ: «Каламбур – стилистический оборот речи или миниатюра определенного автора, основанные на комическом использовании одинакового звучания слов, имеющих разное значение, или сходно звучащих слов или групп слов, либо разных значений одного и того же слова или словосочетания. Некоторые виды каламбуров:

1. Сопоставление омонимов;
2. Созвучие слов в узком контексте;
3. Столкновение омофонов;
4. Сопоставление омографов;
5. Разрушение и переосмысливание устойчивых словосочетаний и фразеологизмов;
6. Разные значения слова или словосочетания;
7. Шуточная этимологизация и т.д. [Большая советская энциклопедия].

Данное определение не полностью охватывает все особенности каламбура, однако, оно позволяет более четко определить границы исследуемого приема. При анализе данного материала, мы можем внести некоторые коррективы в данное определение:

1. При создании каламбура, или игры слов, мы можем использовать не только слова, словосочетания, но также части слова (корни, аффиксы, «обломки» слов) и предложения. Данное утверждение справедливо, где простым доказательством может служить обыгрывание пословиц.

2. Построение данного приема может происходить не только на одинаковом и сходном звучании, но и на одинаковом или сходном написании. Если ранее каламбуры встречались преимущественно в пьесах и предназначались для восприятия на слух, то в настоящее время, большинство каламбуров мы встречаем в печатных материалах, которые предназначены для зрительного восприятия.

С учетом всех дополнений и на основе взятых определений игр слов из разных источников, мы можем рассматривать в качестве рабочего определения следующее: игра слов, или каламбур – это стилистический оборот речи, являющийся как самостоятельным произведением, так и его частью, основанные на комическом использовании разных значений одинаково или сходно звучащих (графически оформленных) слов, частей слова, групп слов, словосочетаний или предложений, а также на разных значениях одной и той же из названных единиц.

Мы видим, что данное понятие фокусирует лингвистическую бинарность значений, т.к. каламбур заключается в столкновении или объединении двух несовместимых значений в одной форме, фонетической или графической. Основными элементами игры слов являются: одинаковое или близкое до омонимии звучание (в том числе и звуковая форма многозначного слова в его разных значениях), и несоответствие между двумя значениями компонентов фразеологических единиц и «свободных слов», слова и его компонентов, слова и произвольных кусков его, типа шарад, слова и его ложной, произвольной, «народной» этимологии, а также устойчивого и омонимичного ему словосочетания.

Обычно каламбур бывает намеренным, целенаправленным. «Случайными» можно считать каламбуры, например, в речевой характеристике, но автор намеренно сделал их случайными, воспроизводя глупую, самоцельную игру слов, раскрывающую образ мышления, привычную речь, ту или иную черту персонажа [Влахов, Флорин, 1986: 289].

Элементом, обеспечивающим каламбуру успех, является непредсказуемость того или иного звена в цепи речи, так называемый эффект неожиданности. «Появление каждого элемента речевой цепи как бы предопределяется всеми предшествующими элементами и предопределяет все последующие элементы» - пишет С. А. Колесниченко, объясняя этот эффект: одновременно или последовательно, читатель воспринимает два значения, одного из которых не ожидал. Кстати, сказанное объясняет

особенно ясно, почему авторы так охотно кладут в основу каламбуров фразеологизмы, т.е. такие сочетания слов, которые не создаются в момент говорения или написания, а воспроизводятся в готовом виде: фразеологизмы складывались веками, читатель знает точно, какой компонент за каким надо ожидать, а это делает особенно острым эффект обмана его ожиданий [Колесниченко, 1984: 107].

Существует множество приемов обыгрывания фразеологической единицы, которые авторы сводят к двум видам трансформаций [Наумов, 1973: 73]:

1. Изменение внешней формы, структуры, компонентов – деформации;
2. Изменению внутренней формы, семантики – модификации фразеологической единицы.

Однако, образование каламбура возможно только при модификации, т.к. изменение формы приводит и к отклонениям в семантики [Наумов, 1973: 73].

Теоретическим идеалом при переводе фразеологического компонента будет считаться калька – копирование содержания и формы соответствующей трансформированной единицы, которая будет возможна если в переводимом языке имеются полные эквиваленты-фразеологизмы, которые позволят калькировать сочетание слов и передать отдельные компоненты максимально приближенно к контексту.

Замена образа, а именно попытка подогнать под каламбур новый образ, довольно часто применяется при переводе игры слов. Легче поддается трансформациям каламбур, как самостоятельная игра слов, которая состоит из одного компонента («Ни рыба, ни мясо»), тогда как контаминированные фразеологические единицы, составленные из двух – трех единиц, должны оба иметь аналоги или эквиваленты в переводимом языке, что представляет собой редкий случай («Сухими выходили из самых мокрых дел» – А. Вознесенский).

Стилистическая цель каламбура – это создание комического эффекта, основанного на несоответствие содержания и плана выражения, чтобы заострить внимание читателя на конкретном моменте. Этот эффект представляет собой контраст между смыслом одинаково звучащих слов, поэтому переводчик должен максимально приближенно передать смысл и настрой автора, придерживаясь «комического жанра». Достижения эффекта неожиданности определяет успех каламбура, читатель воспринимает два значения одновременно или последовательно, одно из которых он не ожидает, так называемый элемент непредсказуемости.

Остроумный и качественный каламбур должен заострять мысль, содержать в себе иронию, сарказм, юмор. В литературе каламбур является одним из самых самых результативных способ влияния на читателей, поэтому большинство великих мыслителей, деятелей, художников, писателей и поэтов используют в своем репертуаре каламбур, что, несомненно, делает их высказывания органичными и остроумным. В целостности, без использования таких словесных острот сатирическая литература не имела бы содержательного смысла, и потеряла бы эту специфическую юмористическую значимость.

Игра слов является одним из самых популярных стилистических приемов, используемых в публицистике, однако, в литературном использовании следует отличать каламбур в собственном значении, как комическую форму, от серьезной игры слов, имеющей весьма различную стилистическую функцию.

1.2. Источники возникновения «игры слов»

Каламбур является одним из самых древних стилистических приемов, использование которого зафиксировано в тексте Библии. Этот прием распространен во многих языках, его можно обнаружить как в

старославянских рукописях, так и в произведениях ранних французских писателей. В различных языках принципы построения и лексико-семантические средства каламбура аналогичны, что доказывают многочисленные исследования данного приема. Однако, в силу принадлежности языков к различным типам, использование и продуктивность могут отличаться.

Языковая игра является элементом культуры, и характеризует сущность человека, и является постоянным его спутником на всех этапах жизни. [Крылова Н.В., 1993]. Культура представляет собой совокупность материальных и духовных достижений общества, и отражает все стороны бытия и сознания этноса, его исторические, социальные и психологические особенности: взгляды, идеи, системы ценностей, традиции, способы мышления и восприятия, вербальное и невербальное поведение [Комиссаров, 1990].

Если говорить о логике и принципах человеческого мышления, то язык, это один из многочисленных путей передать функциональную информацию. Эта логика, отражающая объективно внешний мир, едина для всех людей, независимо от языка, на котором они говорят, и способствует адекватному постижению реального мира. Процесс познания действительности имеет общенациональный характер, особенностью является две его составляющие: общее для всего человечества и специфического, характерное для определенной культуры. В целом у всех людей, даже говорящих на разных языках, сходное или одинаковое мышление, обусловлено это в первую очередь физической природой человека и единством, и объективностью мира, находящим отражение в каждом национальном языке.

Что касается концептуальной картины мира, то язык выступает здесь в качестве формы выражения понятийного содержания, добытого человеком в процессе его теоретической и практической деятельности, и в процессе познания окружающей действительности. С одной стороны, язык может «принуждать» использовать определенные способы восприятия

действительности, с другой он лишь отражает уже сложившуюся действительность в соответствии с потребностями народа-носителя и богат настолько, насколько это от него требуется [Левый, 1974: 313]. Формирование универсального аспекта национальных языков всецело зависит от логических закономерностей мышления человека, однако не всегда можно обнаружить ее реализацию в различных языках в аналогичных языковых структурах.

«Разные языки – это отнюдь не различные обозначения одной и той же вещи, а различные видения ее» [Ярцева, 2002: 349] Национально-культурный компонент – это универсальный компонент, который находит отражение как в языке, так и в национальной языковой картине мира. Языки отражают действительность по-разному, при переводе, когда происходит контакт одного языка с другим, мы можем отчетливо увидеть разницу, которая проявляется при описании действительности значения одного языка через значения другого.

При описании одних и тех же явлений, предметов и отношений действительности, язык берет за основу признак, характерный для определенного носителя. В основе номинаций мы можем увидеть как одинаковые или сходные признаки, так и существенно отличные, что объясняется тем, что каждый этнос имеет различное представление о мире, о культурных явлениях в материальной, духовной, организационной и поведенческой сферах [Ермолович, 2005].

Национально-культурное своеобразие любого народа отражается на всех его уровнях (вербальном и невербальном), однако то, что в одной культуре является приемлемым и обыденным, в другой становится неуместным. Языковое своеобразие текста на любом национальном языке ориентировано на данный конкретный этнос, обладающий только ему присущими фоновыми знаниями, культурно-историческими особенностями, а также лингвокультурными особенностями языковой картины мира, не

может быть тождественным, воссозданным с абсолютной точностью и полнотой на другом языке [Валеева, 2009: 57].

Языковая игра является деятельностью, осуществляемой по определенным фиксированным правилам, но также и творческой, трансформирующей, которая не подчиняется правилам. В связи с этим, многие исследователи выделяют различные уровни языковой игры, характерные для любого национального языка, а именно низкоуровневые и высокоуровневые способы создания игры слов. Низкоуровневые относятся к игре по жестким фиксированным правилам и включают:

1. Обыгрывание значений слов-омонимов;
2. Обыгрывание значений многозначных слов;
3. Распад идиомы или устойчивого выражения;
4. Игра цифр;
5. «Размывание» границ слов и омонимическая игра слов;

И высокоуровневые, основывающиеся на явлении паронимии, такие как:

1. Фонетическое членение слова с последующей его трансформацией путем подмены фонем похожими по звучанию, но не идентичными;

2. Членение слов на якобы семантически значимые элементы с последующей их трансформацией, заменой и таким образом созданием новых слов;

3. Подмена слов в идиоме словами созвучными с сохранением формальной структуры данной идиомы;

4. Подмены слов в идиоме словами созвучными, возможно несуществующими в языке, способы создания которых основаны на тех же принципах, что и порождение оговорок.

Основой функциональной информации каламбура является его использование, как стилистического приема подчиненного определенной цели и имеющего конкретное назначение. Однако, наблюдения многих ученых позволяют сделать вывод, что функциональная информация данного

приема является поликомпонентной, т.к. в ней могут быть совмещены сведения о разнообразных функциях одного и того же приема. Выделяют наиболее типичные виды функциональной информации, такие как эстетический компонент, входящий в содержание любого каламбура, характеризующий, типизирующий, индивидуальный, аппелятивный и волюнтаривный компоненты. По мнению С.А. Колесниченко, последние два компонента являются ведущими в газетном стиле и языке рекламы [Штырхунова, 2005].

В основе создания любого каламбура лежит предметно-логическая информация, в качестве которой могут служить:

1. Экстралингвистическая действительность;
2. Языковой материал.

Основой для создания игры слов является предметно-логическая информация – действительная тема каламбура, события, факты, все то, что легло в основу данного приема и явилось толчком к его появлению; в качестве такой информации могут выступать, как экстралингвистическая действительность, так и языковой материал. Если такой прием создается не для описания экстралингвистической ситуации, то его предметно-логической основой является сам языковой материал. При этом в любом языке есть определенный набор лингвистических средств, используемых для создания игры слов.

Предметно-логическое содержание – это ведущий компонент, который составляет основу существования каламбура. При наложении экспрессивно-стилистической информации и ассоциативной-образной информации, происходит углублении той или иной его особенности. Выбор формы для предметно-логического содержания не произволен, т.к. подчиняется определенной целевой установке, функции, таким образом, мы видим, что выделение предметно-логического компонента тесно связано с установлением функциональных характеристик приема.

1.3. Классификация «игры слов»

Существует множество классификаций каламбура. В их основу могут быть положены следующие критерии:

1. Структура каламбура;
2. Функционирование в тексте;
3. Информативность.

По мнению многих авторов, показателями ФК считаются: двуплановое его восприятие (прямое и переносное значение) и возникновение комического эффекта, связанного с его неожиданностью, что и следует донести до сознания читателя при переводе. По мнению Т.И. Дамм признаками каламбура являются два резко контрастирующих смысловых элемента, один из которых подразумевается, и комический эффект [Шеметов, 2007].

В. С. Виноградов также пытался создать общую схему построения, где каламбур состоит из двух компонентов: опорный компонент (стимулятор), который позволяет начать игру, и «перевертыша», результирующего компонента, который завершает каламбур [Виноградов, 2004: 202]. Однако, согласно Влахову и Флорину эта схема дает лишь приблизительное представление о каламбуре, т.к. усложненных форм, о которых так же говорит Виноградов, значительно больше, чем основных. Более того, стимулятор играет скорее пассивную роль, давая своеобразный посыл, а роль стимулятора берет на себя второй компонент, активизируя опорный и соответственно, выводит его из нейтрального положения [Влахов, Флорин, 1986: 306]. Второй компонент нередко представляет собой не определенную языковую единицу, а контекст или подразумеваемые его элементы (каламбур о Жан-Жаке Руссо: *jean – Jacques – roux – sot*), а успех перевода в таких случаях зависит всецело от наличия в переводимом языке подходящих лексических средств.

Основные элементы каламбура – это с одной стороны, одинаковое или близкое до омонимии звучание, и с другой – несоответствие до антонимии между двумя значениями: компонентов фразеологической единицы и «свободных» слов; слова и его компонентов; слова и произвольных кусков его, типа шарад; слова и его ложной, произвольной, «народной» этимологии; так же устойчивого и омонимического ему словосочетания [Влахов, Флорин, 1986: 290].

Нередко при переводе приходится менять содержание выражения для максимального приближения к форме, фонетической или графической, т. к. для публицистического произведения план выражения часто бывает важнее плана содержания. А иногда, сохранить игру слов важнее, чем передать точное их значение [Левый, 1974].

С. Н. Флорин и С. К. Влахов в свою очередь подразделяют каламбур по функционированию в тексте, таким образом игра слов подразделяется на [Влахов, Флорин, 1986: 294]:

1. Оборот речи, т.е. элемент данного текста. Следовательно, чтобы найти удачное решение при переводе, необходимо помнить, что каламбур является здесь частью целого, а его перевод всецело зависит от контекста;

2. Самостоятельное произведение – это законченное произведение, поэтому предоставляет переводчику свободу в подборе средств;

3. В качестве заголовков (в особенности газетных заметок, фельетонов, юмористических рассказов). Здесь автор максимально выражает все идейное содержание данного конкретного произведения, довольно сложная задача передать смысл заголовка-каламбура без опоры на узкий контекст;

4. Подпись к рисунку или карикатуре, где основная идея заключается в том, чтобы передать связь между кистью и пером.

В теоретических работах встречаются разные классификации каламбуров, а их перевод рассматривается на трех уровнях: фонетическом, лексическом и фразеологическом. Однако это деление всегда условное, ибо

такие единицы, которые можно было отнести к конкретной группе встречаются крайне редко, и часто относятся сразу к нескольким.

На фонетическом уровне преобладание звуковой стороны над смысловой настолько, что становится сомнительным отнесение оборота к категории каламбура, поэтому чаще всего рассматривают оставшиеся два уровня: лексический и фразеологический [Влахов, Флорин, 1986: 298].

На лексическом уровне игра слов основывается на:

1. Обыгрывании целых слов или частей; корней, аффиксов или «обломков» слов;
2. На многозначности или омонимии;
3. На ряде других лексических категорий – антонимии, этимологии и т.д.

При переводе игры слов целесообразно опираться не на уровни деления, а на его преобладающие черты. В составе группы лексических каламбуров рассматриваются единицы, построенные на основных лексических категориях: обыгрываются многозначность слова; омонимия, так как смысловые расхождения между ними иногда значительнее, чем между значениями многозначного слова, – вплоть до антонимии («умный – безумный»; «мудрый – мудрить»); каламбуры, построенные на частях слов, а также многозначные слова, которые имеют в переводимом языке эквиваленты в отношении их переносных значений («кислое яблоко – кислая мина»; «*un gout amer – des larmes ameres*»).

При появлении в контексте авторского неологизма, действительного нового слова, окказионализма, мы также сталкиваемся со сложностями перевода лексического каламбура, так как такое слово подходит и употребляется только в данном контексте, или придает новое значение уже существующему слову, основываясь на близости созвучий.

Когда семантическая связь между значениями не существует, или оборвана, та связь, которую автор намеренно создает различными средствами для данного текста, мы можем говорить об омонимическом каламбуре, что

является отличием от игры на многозначности. Однако, омонимия всегда лежит в основе каламбура в той или иной мере.

К лексическим каламбурам также относят и каламбуры, построенные на таких лексических единицах, как термины, имена собственные и аббревиатуры, при этом их перевод существенно не отличается от перевода обычного каламбура, основанного на многозначности слова. Особой группой чрезвычайно активных и своеобразных компонентов игры слов являются имена собственные, а именно топонимы и антропонимы, которые считаются смысловыми именами, и если это не выраженный и оформленный каламбур, то потенциальная заготовка для него.

Результирующий компонент таких каламбуров часто бывает созвучным ему именем собственным, которое найдено или придумано автором с таким расчетом, чтобы внутренняя форма этого слова содержала комический намек на сущность, облик, положение или поступок названного опорным компонентом персонажа. Часто подыскивается не целое слово, а какой-либо русский корень (или основа, тема). Он может быть созвучен стимулятору или же нет, но обязательно семантическое значение этого корня должно ясно осознаваться, т.к. оно составит содержание внутренней формы создаваемого переводчиком слова. Затем придумывается конечный формант (суффикс и окончание), рифмующийся с опорным компонентом. Функции частей нового слова разграничены: основа - прежде всего, для смысловой игры, а конечный элемент - для каламбурного созвучия [Виноградов, 1983: 203].

Фразеологические каламбуры обладают не только чисто фразеологическими особенностями, но и удельным весом среди каламбуров. Фразеологические единицы часто не исключают участия и лексических единиц: обыгрывание отдельных компонентов устойчивых сочетаний является отличительным и характерным приемом игры слов.

Трансформация, как метод создания основы любого фразеологического каламбура, предполагает разрушение формы и/или содержания исходной фразеологической единицы. Восприятие фразеологического значения

фразеологических единиц происходит параллельно с восприятием прямого значения компонентов, т.е. двойная актуализация.

Показателем фразеологического каламбура является двуплановое его восприятие и возникновение комического эффекта, связанное с эффектом неожиданности. Перевод такого каламбура возможен только в том случае, если в переводимом языке имеется полный эквивалент-фразеологизм, который позволяет использовать прием копирования подлинника, передавая значение и отдельные компоненты максимально близко к оригиналу [Арнольд, 1981: 154].

Информативная структура каламбура представляет собой сложное образование, как и любой другой стилистический прием, который несет в себе определенную информацию. Языковые единицы, входящие в состав каламбура, имеют сложную семантическую структуру, элементы которой в определенной степени влияют на формирование содержания всего приема [Федоров, 1983: 257]. В связи с этим, выделяют четыре постоянных и два перманентных компонента в семантической структуре игры слов:

1. Предметно-логический;
2. Экспрессивно-стилистический;
3. Ассоциативно-образный;
4. Функциональный;
5. Фоновый;
6. Социально-локальный.

Основу функциональной информации любого стилистического приема, как и каламбура, составляют сведения о назначении данного приема и его цель.

Социолокальная информация, носителем которой являются элементы ядра каламбура, включающие в себя единицы разных пластов (американизмы, диалектизмы, термины, просторечия, профессионализмы и т.д.), указывает на социальную, территориальную, профессиональную, возрастную и прочие коммуникации [Арнольд, 1981: 158]. Также в игре слов

заключается социолокальная информация об адресанте и адресате (то есть об авторе и потенциальных читателях, таким образом, при создании каламбура в него заранее закладывается информация, обусловленная многими историческими и социальными факторами [Там же: 160].

В последнее время внимание лингвистов сосредоточено на фоновом компоненте семантической структуры языковых единиц. Согласно этому компоненту, который может принадлежать к разным категориям культурных сведений, каламбур подразделяется на два вида [Ахманова, 2004: 118]:

1. Каламбуры, опирающиеся на факты и сведения социальной культуры общества;
2. Каламбуры, опирающиеся на текущие события и явления массовой культуры.

Что касается второй категории фоновых каламбуров, то они не являются долговечными, так как их информативная структура опирается на сведения, которые с течением времени становятся трудно декодировать, а знания о них могут сохраниться лишь в памяти узкого круга читателей. Например, имена государственных и общественных деятелей, которые играли какую-либо роль в общественно-политической жизни страны, действия которых могли отразиться на важности событий, заключенных в каламбуре.

Учитывая характер взаимосвязи каламбура и текста произведения, а также роль этого приема в развитии структурно-семантической организации произведения, контекстуальные каламбуры подразделяются на доминантные, играющие главную роль в формировании основной темы произведения, и ограниченного действия. Так же, доминантные каламбуры служат ключом к пониманию авторского замысла и в предельно сжатой форме отражают ведущий мотив произведения.

В зависимости от того, вводят ли каламбуры последующий за ними контекст или резюмируют содержание предшествующего, они подразделяются на интродуктивные и резюмирующие.

В.З. Санников выделяет три основных смысловых каламбура в своих работах [Санников, 1999: 236]:

1. Каламбур «соседи», основан на простом суммировании созвучных или сходных по смыслу слов;
2. Каламбур «маска», основан на «резком столкновении смысла» обыгрываемых слов, фраз, где первоначальное понимание сменяется другим;
3. Каламбур «семья», также характеризуется «резким столкновением», однако ни один из смыслов не отменяет другой.

Необходимо учитывать тот факт, что воздействующий потенциал каламбуров типа «маска» и «семья» существенно больше, чем у каламбура «соседи», поскольку они основаны на столкновении смыслов, а значит, в большей степени драматизированы. Понимание таких каламбуров предполагает знание их прототипов, так как в большей степени они базируются на трансформации клишированных выражений, известных цитат, крылатых фраз, пословиц и поговорок, а восприятие включает в себе мгновение непонимания и последующее внезапное уяснение их смысла.

Таким образом, можно заключить, что структура любого каламбура состоит из двух обязательных элементов: ядра и базисного контекста, а информативная структура каламбура включает постоянные (предметно-логическая, экспрессивно-стилистическая, ассоциативно-образная, функциональная) и переменные (социолокальная, фоновая) виды информации.

1.4. Проблематика межъязыковых соответствий

Перевод является средством межъязыковой и межкультурной коммуникации, где мы можем видеть особенно интерферирующее влияние языков. Перевод может одновременно является как продуктом деятельности переводчика, так и процессом создания это продукта, и в свою очередь

деятельностью переводчика. Перевод – это вариативное перевыражение, перекодирование текста, порожденного на одном языке, в текст на другом языке, это деятельность, осуществляемая переводчиком, который творчески подбирает вариант в зависимости от вариативных ресурсов языка, вида перевода, задач перевода, типа текста и под воздействием собственной индивидуальности; перевод – это также и результат вышеописанной деятельности [Алексеева, 2004: 12].

Проблема перевода каламбуров является одной из самых серьезных задач теории и практики перевода. Многие исследователи этого вопроса (В.С. Виноградов, В.Н. Комисаров, А.В. Федоров, И. Левый, Л.С. Бархударов) едины во мнении, что каламбур оригинального произведения должен воспроизводиться каламбуром в языке перевода. Даже если очень трудно передать игру слов в языке перевода переводчик должен достичь эквивалентности, сохранить стилистические свойства единиц оригинала и лишь добиться незначительной утраты смыслового выражения контекста. Основной задачей переводчика является воспроизведение заложенной функции каламбура, используя все возможные языковые средства языка перевода. Такой подход в теории и практике перевода, касающийся передачи каламбура, получил название функционального. Н. Галь говорила о том, что переводчику нужна свобода для того, чтобы правильно передать идею автора оригинала [Галь, 2001]. Если возникли проблемы с прямыми эквивалентами, нужно воспользоваться лексико-грамматическими трансформациями или компенсацией. Функциональный подход предполагает правильное понимание текста оригинала. Только после этого функции каламбура (комическое воздействие, сатирическое прочтение) могут быть в полной мере отражены в тексте перевода. Еще одно необходимое требование: переводчик должен придерживаться жанра произведения. Особенно трудно переводить каламбур, который создан на основе устойчивых сочетаний. Такое устойчивое сочетание-каламбур нужно передать как единое целое, а не как дословный перевод составляющих

единиц. Значит, чтобы правильно передать каламбур оригинала, нужно подобрать в языке перевода эквивалентное или тождественное устойчивое сочетание слов и добиться использованием различных языковых средств того, чтобы оно воспринималось как каламбур в контексте перевода художественного произведения.

В свое время В.Н. Комиссаров предложил трансформационную модель перевода. Он утверждал, что ядерные структуры в исследуемых языках значительно больше совпадают, чем производные структуры [Комиссаров, 1968]. Один из принципов перевода говорит о необходимости использовать структурные особенности целевого языка. Используя трансформационную модель перевода, предлагаем воспроизвести процесс перевода каламбура:

1. Распознавание каламбура в оригинале;
2. Установление способа образования каламбура из устойчивого сочетания слов;
3. Произведение обратной трансформации: определение основы каламбура.

Одной из многочисленных трудностей в перевод является проблема «интерференции» - вторжение норм одной системы языка в пределы другой [Жумадилова, Сайлаубекова, 2015]. Проблемы интерференции рассматривают в различных сферах деятельности, например, в психолингвистике, так как форма речевых произведений, вызванных интерференцией, обусловлена функционированием психофизиологических механизмов их порождения [Жумадилова, Сайлаубекова, 2015: 94]. В лингвистике данное явление рассматривается в различных трудах как русских, так и зарубежных ученых (В.В. Алимов, Е. Бужаровска, У. Вайнрайх, Е.М. Верещагин, В.А. Виноградов, В.В. Климов, Л.Н. Ковылина, В.Н. Комиссаров, Н.А. Любимова, Р.К. Миньяр-Белоручев, Н.Б. Мечковская, Э. Петрович, В.Ю. Розенцвейг, Ю.И. Студеничник, Э. Хауген, Л.В. Щерба) и понимается как «нарушение билингвом норм и правил соотношения двух контактирующих языков» [Тут же].

Термин «интерференция» впервые получил широкое распространение после публикации У.Вайнрайха «Языковые контакты. Состояние и проблемы исследования», в которой он дает свое определение этому явлению – «случаи отклонения от норм любого из языков, которые происходят в речи двуязычных в результате того, что они знают больше языков, чем один, т.е. вследствие языкового контакта» [Вайнрайх, 2000]. Мы можем найти множество определений в словарях, наиболее полное и современное определение интерференции дано в «Лингвистическом энциклопедическом словаре» под редакцией В.Н. Ярцевой: «Интерференция (от лат. *inter* – между собой, взаимно и *ferio* – касаюсь, ударяю) – взаимодействие языковых систем в условиях двуязычия, складывающегося либо при контактах языковых, либо при индивидуальном освоении неродного языка; выражается в отклонениях от нормы и системы второго языка под влиянием родного» [Ярцева, 2002].

Являясь наиболее актуальной проблемой перевода, когда интерференция рассматривается как результат полиязычия с возникновением дальнейшего отрицательного влияния на переводческий процесс в целом. Такое явление возникает, когда человек начинает изучать второй иностранный язык на базе первого, уже изученного. Овладение вторым иностранным языком дается гораздо легче, так как идет опора на знание механизмом словоизменения первого языка и здесь мы видим положительную конструктивную интерференцию. Однако, наряду с конструктивной появляются нарушения норм перевода переводимого языка, и появляется отрицательная деструктивная интерференция.

Существует множество классификации межъязыковой интерференции. Традиционно интерференцию рассматривают на нескольких уровнях, где выделяют:

1. Фонологический;
2. Морфологический;
3. Синтаксический;
4. Лексический;

5. Семантический [Жумадилова, Сайлаубекова, 2015: 95].

Причины появления отрицательной и положительной интерференции связаны с различными нюансами и особенностями конкретного языка, которые возникают при переводе с одного иностранного языка на другой, отсюда возникает появление различных видов интерференции. Существует упрощенная классификация интерференции, которая удобна для описания этого явления. Она подразделяется на «грамматическую интерференцию», которая объединяет морфологию и синтаксис, отсюда выделяют интерференцию фонологическую, грамматическую и лексико-семантическую.

Г.Д. Томахин считает лингвострановедческую интерференцию как неправильное осмысление фоновой лексики. Для того, чтобы не произошел перенос понятий одного языка на понятия другого, помимо слова, следует овладеть типизированным образом в национальном сознании народа при изучении иностранного языка [Томахин, 1988]. Например, специфику перевода в сфере массовой коммуникации определяют такие факторы как характер языка каждого жанра, сочетание элементов сообщения и воздействия (т.к. просто передача информации редко бывает нейтральная, свободной от элементов воздействия на аудиторию), соотношение и воплощение элементов сообщения и воздействия в текстах средств массовой информации, удельный вес информации и экспрессии.

Адекватный перевод текста лежит только через понимание исходного материала. Необходимо помнить, что залог верного понимания исходного текста лежит в «словарных эквивалентах» двух языков, которые зачастую обладают разной смысловой структурой [Микоян, 2002: 10].

Если до 50х годов понятие интерференции рассматривалось исключительно как отрицательное явление, то в настоящее время интерференция подразделяется на положительную и отрицательную [Алимов, 2004: 33-34]. Соответственно, выделяют следующие уровни:

1. Звуковая, или звукоподражательная (фонетическая, фонологическая и звуковая - репродукционная) интерференция: *le banc* - банка; *la banque* - банк; банка - *la boite*;
2. Орфографическая интерференция, заключается во вмешательстве элементов другой языковой системы при написании слова;
3. Грамматическая интерференция (морфологическая, синтаксическая и пунктуационная), когда грамматические нормы одного языка используются по аналогии в другом;
4. Лексическая интерференция, которая проявляется на уровне лексики, наиболее на уровне терминов;
5. Семантическая интерференция проявляется на уровне смысла под влиянием исходного языка (ИЯ) или переводящего языка (ПЯ);
6. Стилистическая интерференция проявляется в расхождении стилей между текстами ИЯ и ПЯ из-за стилистических особенностей каждого языка.
7. Внутриязыковая интерференция связана с влиянием аналогичных конструкций в языке при подборе слов и оформлении предложений.

В работах отечественных ученых мы можем встретить такое понятие как лексико-семантическая интерференция и т.д., что является сложным образованием, так как это явление вызвано в первую очередь тем, что семантическая интерференция может быть вызвана как лексическими, грамматическими и фонетическими, так и другими отклонениями при переводе [Тимакина, 2007]. Однако, на этих уровнях проявляется и полезная интерференция, которая вызвана использованием положительных интерферирующих элементов (интерферентов) одной языковой системы в другой, например, *revision* (англ.) – *revision* (фр.) - пересмотр, ревизия [Тимакина, 2007: 26].

В теории и практике перевода существует три сходные понятия: эквивалентность – нечто равноценное, равнозначное чему-либо, адекватность – нечто вполне равное, и тождество – нечто обладающее полным

совпадением, сходством с чем-либо. Наиболее предпочтительным термином является «эквивалентность», т.к. согласно этому понятию сохраняется относительное равенство содержательной, смысловой, семантической, стилистической и функционально-коммуникативной информации, которая содержится как в оригинале, так и в переводе.

Для того, чтобы добиться эквивалентности перевода, целью перевода должно быть сохранение содержания, функции, стилистических, коммуникативных и художественных ценностей оригинала; определяющий фактор – коммуникативная функция и условия ее реализации. Однако все ценности оригинала не могут быть переданы без воспроизведения смысловой информации, так как все эти компоненты наслаиваются на смысловую информацию, извлекаются из нее, подсказываются ею и трансформируются в образные ассоциации.

Перевод существует в двух формах – устной и письменной, а уровень эквивалентности этих форм значительно отличается. Принято считать устный перевод оригинала, как редуцированную относительную эквивалентность, т.к. сущность этой формы перевода не может достичь высокой эквивалентности. Устная переводная речь порождается почти одновременно с восприятием устного сообщения на языке оригинала, тогда как письменный перевод происходит при постоянном обращении к тексту оригинала.

Виноградов выделяет шесть основных функционально-стилевых типов текстов, согласно функциям языка и стиля языка и речи, где каждому типу присущ свой уровень (степень) эквивалентности:

1. Разговорные тексты не требуют, как правило, перевода, особенно, при бытовом общении. Если речь идет о сфере делового общения, тогда уровень относительной эквивалентности устного перевода связан прежде всего с его типом (синхронный или последовательный перевод);

2. Официально-деловые тексты всегда ориентированы на передачу содержания. переводчик чаще всего прибегает к дословному изложению, т.к.

форма таких текстов является стереотипной и содержит: обращения, зачины текста, строгую последовательность изложения, концовку и все эти пункты подчиняются строгим правилам риторики и содержат большое количество стандартных фраз-клише (штампов);

3. Общественно-информативные тексты, представленные газетными и журнальными публикациями, как правило, изобилуют привычными клише, стереотипными фразами, газетными штампами, политическими терминами и понятиями, социальными реалиями и т.п. Журналистами создаются новые слова, обыгрываются жаргонные и просторечные слова и выражения. В таком случае задача переводчика передать точный социально-политический смысл, и общественную направленность текста оригинала, соответственно текст подвергается трансформациям, чтобы достичь максимального сходства с газетно-журнальным стилем языка перевода. В таких случаях может отличаться и словный объем перевода и оригинала, а переводы в свою очередь оказываются более многословными;

4. Научные тексты в большинстве случаев тождественны оригиналу, т. к. чем более формализован текст, тем выше степень эквивалентности перевода. Переводы научных трудов ставят целью передать мысль, логику мысли, суть научной доктрины и последовательность рассуждения, для чего переводчику приходится менять синтаксический строй фраз оригинала;

5. Художественные тексты: перевод таких текстов порождается подлинником и зависит от него, однако характеризуются относительной самостоятельностью, что вызвано своеобразием восприятия оригинала переводчика, разносистемностью языков и различиями социокультурной среды. Важную роль играет и индивидуальность переводчика, которая влияет на стиль его перевода, подбор языковых средств, поэтому, несмотря на стремление достичь равноценного с оригиналом воздействия на читателя, эквивалентность становится еще более относительной;

б. Религиозные сочинения характеризуются относительной эквивалентностью, прежде всего из-за боязни исказить священный текст оригинала.

Одной из первостепенных задач переводчика, является передача стилистических особенностей оригинального текста, который представляет собой конкретную форму одного из стилей речи данного языка, с известной индивидуальной окраской, вносимой в него тем или иным говорящим или пишущим [Федоров, 1983: 149].

Огромную роль при переводе, а именно, при выборе подходящих (нужных) слов родного языка для составления фразы, играет узкий (предложение) и широкий контекст (соседние предложения, целый абзац, глава и т.д.). Смысл слова не автономен, он зависит как в оригинале, так и в переводе от контекста, проясняется в контексте, и это всегда учитывается сколько-нибудь опытным и внимательным переводчиком [Федоров, 1983: 151].

Полная невозможность найти какое бы то ни было соответствие слову подлинника, явление безэквивалентности в чистом виде, встречается относительно редко. Оно возникает, главным образом, тогда, когда слово оригинала обозначает чисто местное явление, которому нет соответствия в быту и в понятиях другого народа [Верещагин, Костомаров, 1973: 152].

Каламбур текста оригинала передается как каламбур в тексте перевода различными способами: с сохранением основы устойчивого словосочетания, без сохранения основы устойчивого сочетания, описательными приемами и не передаются вообще. Рассмотрим эти способы более детально. Возможны два варианта передачи каламбура с сохранением основы устойчивого словосочетания: с помощью эквивалента и с помощью аналога. Анализируя перевод каламбура с помощью эквивалента, мы пришли к выводу, что здесь выделяются две группы эквивалентов в зависимости от степени семантического соответствия:

1. Полное семантическое соответствие эквивалентов. Этот способ встречается очень редко. Словосочетания на разных языках не всегда характеризуются однозначным соответствием единиц лексического и грамматического уровней.

2. Частичное семантическое соответствие эквивалентов. Эквиваленты в определенных контекстах имеют различие в стилистической окраске, эмоциональном фоне, частотности, сочетаемости, ассоциациях и т.д. Иногда такие различия ведут к потере определенной семы в процессе перевода. Если такая сема не есть смыслообразующей, то это сочетание слов может быть использовано в каламбуре. Главное передать прагматическое воздействие оригинала.

Задача перевода не только в том, чтобы передать смысл в тексте перевода, но и в том, чтобы воспроизвести стилистический эффект текста оригинала. Считаем, что иногда возможно опускать некоторые семы для воссоздания прагматического эффекта текста оригинала. Если у словосочетания отсутствует эквивалент, то вместо него можно использовать функциональный аналог, который является контекстным синонимом переводимой единицы.

Следует отметить, что смена основы каламбура возможна. Но всегда нужно помнить о сохранении стилистической окраски основы каламбура оригинала и об эстетическом критерии перевода, который имеет большое значение при переводе художественного текста. Еще один способ адекватной передачи каламбура средствами языка перевода – без сохранения устойчивого сочетания-основы каламбура.

Как видим, каламбур может передаваться каламбуром в тексте перевода без сохранения словосочетания-основы, но при сохранении прагматического воздействия. Иногда рассматриваемая языковая игра может передаваться описательными приемами, при этом сохраняется ее предметно-логическое содержание и какая-то часть прагматического эффекта. Для передачи плана содержания переводчик часто жертвует формой каламбура и

его функциями. Это объясняется различиями в системах исходного и целевого языков. Необходимо помнить, то, что в русском языке будет считаться каламбуром, во французском, при переводе, станет банальным высказыванием, не заключающим в себе юмористический смысл.

При переводе каламбуров, следует принять во внимание «невозможность» дословного перевода, когда достаточно просто передать игру слов данного сочетания, переводчик не переводит авторский оборот, а создает свой, близкий по смыслу к авторскому, каламбур, однако на другой основе и с помощью других средств. Переводчик взвешивает все возможности передать эту игру, и выбирает ту, которая дает наибольшие преимущества, независимо от авторского приема.

Перед переводчиком стоит нелёгкая задача – передать игру слов – именно поэтому «необходимы совершенное владение обоими языками, и огромный опыт, и общая культура, но самое главное, это чувство юмора, сообразительность и талант» [Влахов, Флорин, 1986: 115].

Как мы знаем язык никогда не стоит на месте, он развивается, поэтому всегда существует потребность в передаче новых слов или значений уже существующих слов, которые не отражены в словарях и требуют поиска соответствия, которое может перерасти в постоянный характер. Одним из таких примеров может быть современная газетная речь, которая никогда не стоит на месте и всегда находится в поиске выразительных средств, современных способах передачи информации и воздействия на читателя, в связи с чем возрос интерес к их исследованию.

Выводы по первой главе

Игра слов, или каламбур – это стилистический оборот речи, являющийся как самостоятельным произведением, так и его частью, основанный на комическом использовании разных значений одинаково или

сходно звучащих слов, частей слова, групп слов, словосочетаний или предложений, а также на разных значениях одной и той же из названных единиц.

В основе создания любого каламбура лежит предметно-логическая информация, которая включает в себя экстралингвистическую действительность и языковой материал.

Структура любого каламбура состоит из двух обязательных элементов: ядра и базисного контекста, а информативная структура каламбура включает постоянные (предметно-логическая, экспрессивно-стилистическая, ассоциативно-образная, функциональная) и переменные (социолокальная, фоновая) виды информации.

Каламбур текста оригинала передается как каламбур в тексте перевода различными способами: с сохранением основы устойчивого словосочетания, без сохранения основы устойчивого сочетания, описательными приемами и не передаются вообще.

Глава II. Основные способы перевода игры слов в медийном дискурсе

2.1. Лексические замены как основной способ перевода игры слов

Языковая игра является распространенным явлением в медийных текстах и особенно применяется в названиях ежедневных газетных статей таких журналов как *Liberation* и *Le Canard enchaîné* где языковая игра основывается на устойчивых выражениях и фиксированных синтаксических конструкциях. Мы сталкиваемся с двойной проблемой для не франкоязычного читателя, который вступает в контакт с аспектом культуры другого языка. Во-первых, это распознавание и понимание игр слов, и, во-вторых, это приемлемый перевод игры слов на свой язык.

Анализ собранного материала показал, что все каламбуры, относящиеся к медийному дискурсу, можно, согласно классификации С.Н. Влахова и С.В. Флорина, разделить на две основные категории: лексические и фразеологические. Предметом этого исследования является наличие игры слов во французской прессе, рекламе и специфика ее перевода.

Независимо от определения, составленное словосочетание всегда имеет двойной смысл и заставляет читателя отказаться мыслить поверхностно и искать другое значение «скрытое за словами». Существуют различные виды игры слов, когда мы используем некоторые слова, которые отклоняются от их прямого значения. Многочисленные примеры игры слов основаны на неявной ссылке на двойственное значение, будь то простая составная единица, устойчивое сочетание, пословица или знаменитые цитаты из речи, книги, фильма или песни, известное всем историческое событие и т.д. Так же, как мы можем говорить об искажении пословиц, можно говорить о возникновении игры слов при искажении устойчивых сочетаний, где любая игра слов – это игровой намек, основанный на двойственности значения.

Мы можем заметить существенную разницу между игрой слов в литературных текстах и в прессе. Анаграммы, акrostихи, стихотворения на заданные рифмы (буриме), телескопные слова, рифмованные стихотворения (рифмуются в совокупности) и различные остроты имеют скорее поэтическое воздействие. Тогда как в прессе или рекламе такие преднамеренные манипуляции со словами не имеют ни той же цели, ни того же эффекта. В данном исследовании мы обратим внимание на другие формы игры слов, которые основаны на решении единой загадки, и которые являются самостоятельными единицами и не соотносятся с текстом.

Представленные ниже заголовки были взяты в качестве иллюстраций из каталога «первой полосы» газеты *Liberation* в период с 1973 года по 1977 год, сделанного самой газетой, а также в течение последних лет. Таким образом мы можем проследить какие стилистические средства были взяты в качестве «производного» для названий заголовков. Примеры будут сгруппированы по принципу, запускающему игру, а не согласно основанию, на котором она применяется. Двойной смысл может относиться не только к одному слову, но также и к телескопным словам, к языковым или культурным фиксациям.

Мы взяли для рассмотрения процессы в зависимости от степени модификации обозначающего, исходя из случая, когда обозначающее вообще не изменяется, чтобы перейти к более серьезной модификации. Во всех представленных примерах, существует удвоение значения в одном и том же обозначающем, однако степень семантической схожести и расхожести между ними значительно варьируется от одного средства к другому, от одного заголовка к другому. Производимы эффект, создаваемый на протяжении всей интерпретации, также изменяется. Следовательно, наиболее приемлемым способом при переводе являются лексические трансформации, которые опираются на реалии как переводного, так и переводимого языка.

Наиболее распространенным способом создания игры слов является игра, основанная на многозначности слова. Редакторы названий заголовков

могут использовать семантику единиц, играя на таких феноменах, как полисемия, не ломая звуковой или графический строй данного материала, где игра строится лишь на двойном значении единицы. С одной стороны, мы видим образное значение, с другой – это буквальное значение единицы, обновленное контекстом.

1. <i>Brassens casse sa pipe</i> (31 октября – 1 ноября 1981)	Букв. Брассен ломает свою трубку
--	----------------------------------

В данном примере мы видим игру слов, основанную на устойчивом выражении *casser sa pipe* – «откинуть коньки, умереть», тогда как буквальным перевод «Брассен ломает свою трубку». Данное выражение основывается на двойном значении единицы, при выборе одного из двух значений необходимо подчеркнуть важность фотографии, которая часто сопровождает первую полосу газеты *Liberation*, особенно в течение последних десяти лет. При взаимодействии с заголовком, фотография ускоряет восприятие того или иного смысла. Как например, для данного заголовка, где мы видим изображение Брассена, с трубкой во рту.

2. <i>Mort d'une vedette</i> (18 января 1989)	Букв. Смерть звезды
--	---------------------

При переводе данного выражения следует обратить внимание, что в данном примере, игра слов строится на автономной единице *vedette*, которая имеет несколько значений:

1. Громкое имя, центральная фигура в переносном смысле;
2. Название марки, выпускающей стиральные машинки.

Однако, помимо визуального сопровождения, необходимо использовать культурные познания для того, чтобы породить игру слов при переводе. Это связано с тем, что слово *vedette*, относится к «матери Дени» (Jeanne Marie Le Calvé, dite La Mère Denis), которая стала звездой телевизионной рекламы в 70-80х годах после того, как похвасталась качеством стиральных машинок марки «*Vedette*». В данном случае, производимы эффект, как и в большинстве случаев, создается через прием,

когда редактор пытается уловить лингвистические и культурные познания читателя, и натолкнуть его на основную идею созданного им каламбура.

3. <i>La Grenade : ça se goupille mal pour Reagan</i> (27 октября 1983)	Букв. Гренада (государство в Карибском бассейне): все обернулось плохо для Регана
--	---

В данном примере игру слов порождает связь между значениями слов *grenade* – «граната», и *goupille* – военный термин «вставлять предохранительную чеку». В этом выражении мы видим игру, похожую на остроту, так как реализуется двойной смысл глагола *goupiller*, который можно воспринимать в значении разговорного выражения *ça se goupille mal* – букв. «все идет плохо», и в техническом выражении *goupiller une grenade* – «зачековать гранату».

4. <i>Très cher SMS</i> (22-23 мая 2004)	Букв. Очень дорогое СМС
---	-------------------------

Что касается формулировки *très cher* в примере, которая связана с типом SMS-сообщения, активизируется два смысла в слове *cher* – «дорогой» в буквальном смысле и в переносном. Внеязыковые средства также способствуют реализации каламбура. Например, взаимодействие между картинкой, мобильный телефон в котором написан заголовок, и написанным текстом представляют наиболее восприимчивое осмысление при первом прочтении. Эти два смысла несколько не исключают один другого, а напротив, они функционируют в совершенной гармонии, поскольку речь идет скорее о высоко оцененном использовании молодыми людьми текстовых сообщений, чем о их дороговизне.

При таком явлении как омофония, звуковая идентичность между замещенным членом и его заменяющей полная, однако существует графическое различие. Такое утверждение справедливо для таких слов как *mere* и *mer*, *les talons* и *l'etalon*, *pese* и *pèze*, *point* и *poing*, *fin* и *faim* и пара *ère/air* в следующих заголовках:

5. <i>Palestiniens: la mer patrie</i>	Букв. Палестинцы: родное
---------------------------------------	--------------------------

(21 декабря 1983)	море
-------------------	------

В данном примере мы видим игру слов, основанную на употреблении таких омофонов как *mère* – «мать», и *mer* – «море». Выражение *la mere patrie* – «родина-мать, родная земля» является базой для создания каламбура. Название заголовка касается посадки 4000 палестинцев и Арафата, палестинского политика на греческие корабли в Триполи 20 декабря 1983 года.

6. <i>Le sexe dans l'étalon</i> (21 – 22 февраля 1987)	Букв. Секс в жеребце
---	----------------------

Игра слов строится на гомофоническом звучании слов *les talons* – «каблуки» и *l'étalon* 1. «стандарт»; 2. «жеребец». В этом заголовке мы видим прямой намек на выражение *avoir l'estomac dans les talons* – «быть зверски голодным», в то время как в статье речь идет о стандартах разведения, которые накладывают заводчики на своих кобыл из финансовых соображений.

7. <i>Boxe: un combat qui «pèze» lourd</i> (6 апреля 1987)	Букв. Бокс: борьба, которая весит тяжело
--	---

Комический эффект вызван резким столкновением указанных значений, где *peze* – аргю «деньги» заменяет *pese* – «весит» (инф. *peser* – «весить»), чтобы донести до читателя, что рассматриваемый боксерский поединок стоит дорого, а именно: 600 миллионов франков.

8. <i>Tyson: mise au poing</i> (28 июня 1991)	Букв. Тайсон: поставлен на кулак
--	----------------------------------

Заголовок относится к боксерскому матчу между Майком Тайсоном и Донованом Раддоком. Согласно критериям относительно условий использования и модификаций, означающего и обозначаемого, данный заголовок является наиболее успешным, так как использованы такие омофоны как *point* и *poing*, где слово *poing* – «кулак» заменяет слово *point* в выражении *mettre au point*, что переводится как «выяснить». Это связано с тем, что этот матч будет также ответом на вопросы о будущем Майка

Тайсона. В данном заголовке представлено превосходное семантическое совпадение (смысловая конвергенция).

9. <i>Un jour sans faim</i> (16 октября 2003)	Букв. Один день без голода
--	----------------------------

Здесь можно про наблюдать игру слов с выражением *sans fin*, данное устойчивое сочетание переводится как «бесконечный», тогда заголовок можно было бы перевести как «бесконечный день». Таким образом, мы видим игру слов построенную на омофонии слов *fin* и *faim*, где выражение *sans faim* будет переводится «без голода», что звучит как утопия и наталкивает нас на мысль что «этот день без голода – бесконечный». Однако, есть такие темы, на которых наложено табу, не позволяющее «шутить» по этому поводу, вот почему в этом заголовке, мы видим отсылку ко всемирному дню против голода (16 октября 2003 г.), тогда как подзаголовок гласит, что «один человек умирает от голода каждые четыре секунды».

10. <i>L'air de la crise</i> (27 апреля 2004)	Букв. атмосфера кризиса
--	-------------------------

Уже закрепленное в сознание выражение *l'ère de la crise*, переводимое как «эпоха кризиса», заменено по аналогии *ère/air*. Благодаря контексту происходит резкая смена смысловых планов, что и порождает комический эффект. Пример относится к музыкальной индустрии в наше время, выражение *L'air musical* замещает *l'ère*, соответственно, вместо значения «ария», мы воспринимаем значение «эпоха кризиса» (экономического).

Данные заголовки являются неоднородными в отношении «базы», на которой происходит замещение. Омофония применяется и относительно лингвистических фиксаций *mise au point* и *sans fin*, в то время как в других примерах, только одна лексическая единица, закрепленная в контексте, вызывает другой смысл (значение): *la mere patrie, dans les talons, peser lourd* и *l'ère de la crise*. На синтагматической оси, это значение графического слова, которое необходимо, в то время как «звуковое отражение» состоит в

филигранном значении исходных единиц. В частности, для заголовков 6, 7, 9 и 10, процесс раздвоения смысла вполне очевиден. Оба значения лексических единиц *mère/mer, les talons/l'étalon, point/poing* и *fin/faim* одинаково понятен, даже если они не стоят в одной плоскости.

Что касается прессы, то интерпретация двойного смысла в заголовках имеет первостепенную важность. Таким образом, в заголовках в виде паратаксиста (соположения), как например в заголовках 6 и 9, диапазон новостей, переработанный на макро-темы, представляет собой индикатор смысла, который необходимо понять читателю. Интрузивная единица (непрошенная) уже захвачена в своем контекстуальном значении, еще до того, как будет понятно ее заданное значение.

В представленной лексико-грамматической форме, в которую вписано наглядное изображение, интерпретация не приводит к двусмысленности. Семантическая доля, порожденная гомофонической заменой, значительно варьируется, даже если игра не всегда бывает свободной, так как всегда есть причина поместить ее в текущие события и/или в комментарии к газете, при этом игривая коннотация всегда является преобладающей. По примеру, который наблюдают в искажении пословиц, можно сказать, что чем больше сходство в синтаксисе, как в обозначающем, между исходным выражением и замещенным выражением в заголовке, тем сильнее получается эффект.

2.2. Перевод каламбурной фразеологии

При переводе фразеологического каламбура, стоит отметить, что его основу определяет разрушение формы и/или содержания исходной фразеологической единицы, при этом достигается восприятие как переносного значения фразеологической единицы, так и прямого значения всех включенных компонентов. Однако, такой тип игры слов не является непередаваемым на русский язык. Возможность буквального перевода такой

языковой структуры является скорее исключением, чем правилом. В большинстве случаев буквальный перевод фразеологического каламбура без метафорической основы невозможен.

Газета также использует игру слов, основанную на культурных фиксациях чтобы привлечь внимания к освещаемым событиям, однако в данном случае мы разберем не только заголовки, но и рекламные лозунги, как самостоятельные единицы речи. Здесь мы будем говорить скорее о игре со словами, так и о каламбурах, которые фокусируется на устойчивых выражениях и на их семантическом и фонетическом сходстве или различии.

В следующих примерах замещенные единицы связаны между собой через парасинонимию. Нет абсолютно никакого звукового сходства, однако существует простая смысловая близость, иногда очень приблизительная:

1. Et dieu nomma la femme (16 мая 1991)	букв. И Бог назвал женщину
--	-------------------------------

В этом заголовке мы видим довольно успешное средство. За основу данный игры слов взят заголовок фильма «*Et Dieu crea la femme*» («И Бог создал женщину»). В данном заголовке мы видим процесс замещения: *creer* – «создавать», который используется в оригинальном выражении, замещен на глагол *nommer* – «называть». Автор использует нарочито нравоучительный тон, что относится к назначению Эдит Крессон на пост премьер-министра Франсуа Миттераном.

2. Mururoa son amour (6 сентября 1995)	букв. Муруроа его любовь
---	--------------------------

Тот же анализ можно сделать для заголовка, где исходная иллокутивная сила выражения *Hiroshima mon amour* («Хиросима, любовь моя») перенесена в ситуацию в сентябре 1995 года, когда Жак Ширак проводил ядерные испытания в атолле Муруроа. Драматический эффект выражается все сильнее на первой полосе, где фигурирует широкоформатный фотомонтаж с наполовину деформированным лицом Жака Ширака от радиационного излучения.

3. Samuel Fuller a éteint son cigare (12 ноября 1997)	букв. Самюэль Фюллер погасил свою сигару
---	---

В названии действует двойная замена лексических единиц *casser/eteindre* (сломать/погасить) и *pipe/cigare* (трубка/сигара), которая основывается на лингвистической фиксации *casser sa pipe* – «умереть, откинуть коньки». Мы имеем дело с двойной фиксацией заочно, благодаря которой происходит семантическое обогащение.

4. L'arme de démission massive (10 марта 2004)	букв. Оружие массовой отставки
---	-----------------------------------

Заголовок строится на устойчивом политическом термине *arme de destruction massive* – «оружие массового поражения», где слово *démission* («отставка») заменяет *destruction* («разрушение, уничтожение»). Игра слов относится к конфликту между исследователями и правительством Франции, в ходе которого многие исследователи смирились с протестом против нехватки ресурсов, выделяемых на исследования.

Таким образом заголовки 1 и 2 основываются на двух культурных фиксациях: И Бог создал женщину («Et dieu créa la femme» фильм Роджера Вадима, 1956) и Хиросима, любовь моя («Hiroshima, mon amour», фильм А.Резна в 1960 году, по сценарию М.Дураса). В названии 3 и 4 действует двойная замена лексических единиц, которая основывается на лингвистической фиксации *casser sa pipe* («умереть, откинуть коньки») и *arme de destruction massive* («оружие массового поражения»).

Также культурные фиксации используются в рекламных лозунгах. Там, где мы видим игру слов, основанную на дефиниции названия фильма, названия книги, перевод не является проблемой, так как мы используем названия, известные в обоих языках, что демонстрирует нам следующий пример:

5. A la recherche du temps gagné (Monoprix).	Букв. В поисках полученного времени
---	--

Мы можем легко распознать в структуре лозунга знаменитую книгу Пруста «*A la recherche du temps perdu*» («В поисках потерянного времени»), потому что игра реализуется через простую замену. Действительно, в лозунге мы находим замену одного слова, которое делает возможным четкое согласование возобновленной структуры, слово *gagné* – «выигранный» заменяет антоним *perdu* – «потерянный». Данная игра слов четко прослеживается, и мы видим возможность изоморфного перевода.

В следующем примере:

6. En avril ne te découvre pas d'un Dim! (Dim)	букв. Не обнажай Дим в апреле!
--	--------------------------------

Данная игра слов построена на поговорке *En avril, ne te découvre pas d'un fil*, которую можно передать русским эквивалентом «апрель обманчив», но в связи с разницей климата, наиболее подходящий вариант перевода будет «на дворе не месяц май». Одним из значений глагола *découvrir* является «раскрывать, обнажать»; в то время как *Dim* является маркой французского нижнего белья, следовательно, мораль этой игры слов заключается в том, чтобы «не показывать/обнажать свое нижнее белье в апреле», так как это еще не позволяют погодные условия.

Так как данный лозунг строится на устойчивом выражении, и в целевом языке нет подходящего эквивалента, который можно было бы использовать, чтобы не потерять игру слов, следовательно, мы сталкиваемся с трудностью перевода этого каламбура. В данном случае перевод полностью убирает игру слов, потому что калькирование на русский язык не несет в себе смысла. Однако не только в рекламных слоганах и текстах мы сталкиваемся с такими проблемами.

7. Les 9 jours on vous prend en flagrant Denim (Monoprix)	Букв. 9 дней мы застанем вас в бросающейся в глаза джинсе
---	---

Рекламный лозунг марки *Monoprix* строится на выражении *En flagrant délit*, которое в сочетании с глаголом *prendre* будет переводиться как «застать на месте преступления». В данном случае игра слов возникает при

замещении слова *délit* – «преступление» в устойчивом выражении на *Denim* (джинсовая ткань), вне данного выражения прилагательное *flagrant* будет переводиться как «очевидный, бросающийся в глаза».

Данный рекламный лозунг сообщает о скидках на джинсовые изделия в течение 9 дней.

8. ReVittelisez (рекламный стенд Selecta)	vous	букв. Оживи себя
--	------	------------------

Марка французской минеральной воды *Vittel* (Виттель) в своем рекламном лозунге создала игру слов на созвучии названию марки *Vittel* и глагола *revitaliser* – «восстанавливать», переносное: «оживлять, возрождать». Данный пример игры слов является удачным, так как всем известный факт, что вода обладает восстанавливающими и обновляющими организм свойствами, на что и рассчитан данный каламбур. Данная реклама предлагает потребителю купить воды марки *Vittel* и оживится с ее помощью.

9. Pour un bon Chateau mieux vaut s'adresser à ceux dont c'est vraiment le domaine (рекламный стенд Nicolas)		букв. Для хорошего замка лучше обратиться к тем, кто действительно является поместьем
---	--	--

В данном примере игра слов построена на многозначности слов *chateau* и *domaine*. Данный рекламный слоган демонстрирует нам игру со значением слов, которые дают нам две возможных интерпретации: *Chateau* 1. «Замок, старинное поместье»; 2. Вино региона Бордо, которое традиционно производится в поместье, центром которого является замок. В слове *domaine* также сочетаются несколько значений: 1. «Виноградник», при обозначении на этикетках французских вин; 2. «Сфера, компетенция»; 3. «Поместье». Таким образом, мы видим, что именно слово *chateau* запускает игру слов, и понимаем, что речь идет о вине, следовательно, чтобы найти бутылку хорошего Шато, необходимо обратиться к тем, кто действительно является специалистом в этой области.

2.3. Игра слов и межъязыковые соответствия в публицистике

Каламбур является «ведущей» игрой слов в прессе, в частности в газетах, это такая игра слов, которая далека от наиболее употребимых ее форм, будь то фоническая игра слов или семическая.

Нет никакого смысла демонстрировать поэтичность языка или виртуозность в газете. Игра слов в прессе прежде всего простая лингвистическая игра, целью которой является подсказать читателю основную идею, намекнуть. Это также «зацепка» (своего рода фраза, рекламный слоган), целью которой является привлечь внимание читателя, возбудить его любопытство с тем, чтобы появилось желание прочитать больше: заголовок и саму статью, а также другие текстовые единицы газеты. Игра слов направлена на то, чтобы заставить читателя улыбнуться, иногда с ноткой иронии или насмешкой, или даже саркастично, это помогает установить несоответствие между упомянутыми в тексте событиями и точкой зрения журналиста.

Иногда каламбур является своеобразной подписью газеты, и имеет большое для нее значение, особенно это касается еженедельников *Charlie – Hebdo*, и всегда *Le Canard enchaîné*, последняя существует с 1915 года, и игра слов в ней является ее отличительной особенностью из-за присутствия многочисленных каламбуров, не только в заголовках, но и в самих статьях. Этот также имеет место, хотя и в меньшей степени для журнала *Libération*, который издается с 1973 года, и спустя пять лет после событий мая 1968 года находится на стыке двух эпох, стремится выделиться из ежедневной прессы того времени и взять иную траекторию, позиционирующуюся во благо общества.

Интертекстуальные игры придают новостям (текущим событиям) значимость и динамичность, выходя за рамки окружающего академизма. Такой характер юмористического единства обнажает явный замысел редактора сделать новости более значимыми, привлечь читателя на свою

сторону, и добиться определенного соучастия очутившись в общем пространстве газеты. Однако *Liberation* не является подрывной газетой так, как это открыто демонстрируют *Sine-Hebdo* и *Charlie-Hebdo*. Это объясняется тем, что игра слов в заголовках, редко анонсирует тяжелые или болезненные события.

Рассмотрим несколько примеров игры слов, взятых из заголовков первой полосы газеты *Le Canard enchaîné*, специфика которых заключается в прагматично-коммуникативной задаче, где название имеет целью передать основное содержание статьи, вызвать любопытство читателя, подталкивая его к прочтению. Поэтому газета *Le Canard enchaîné* постоянно использует игру слов, в качестве стимулирующих заголовков, основанных на культурных фиксациях, устойчивых выражениях, названиях фильмов, книг или песен.

В следующем заголовке, уже при буквальном переводе данного заголовка мы можем увидеть смысл, заложенный автором:

<p>Le commandant du «Costa Concordia» se défend «Pendant le sauvetage j’ai toujours gardé les pieds sur terre» (Le Canard enchaîné, 4760)</p>	<p>букв. Капитан «Коста Конкордия» защищает себя «Во время спасения я всегда держал ноги на земле»</p>
---	--

Здесь можно выбрать два пути интерпретации, опираясь на непрозрачный смысл, или композиционную структуру выражения.

Капитан должен по правилам покинуть корабль в случае крушения последним, в данном случае выражение *j’ai toujours gardé les pieds sur terre* говорит о том, что капитан бежал со своего корабля, поэтому он отправился на сушу. Другое значение основывается на устойчивом выражение *garder les pieds sur terre*, имеющее русский эквивалент «не терять почву под ногами», или «твердо стоять на ногах». Этот пример хорошо иллюстрирует игру, основанную на наложении двух семантизмов: предложение в прямом его смысле и устойчивое выражение.

Такая возможность использовать как буквальный смысл, так и устойчивый оборот одновременно не является случайной, по воле читателя, а реализуется по воле инициатора, автора. Чтение обоих смыслов в игре слов не всегда дается читателю на выбор. Существует ряд выражение, в которых прежде всего, читатель сталкивается с буквальным его смыслом, и пренебрегает значением устойчивого выражения. Чтобы перевести этот заголовок, мы должно сохранить и прямой и переносный смысл этого выражения «Во время спасательных операций я всегда твердо стоял на земле (ногах)» При таком переводе мы опираемся на существование эквивалентных единиц в обоих языках.

Другой пример иллюстрирует игру слов, построенную на многозначности слов, прием, который часто используется в заголовках газеты *Le Canard enchaîné*:

Les événements se précipitent Borloo se couche, Carla accouche. C'est la semaine des dégonflés. (Le Canard enchaîné, 4745)	букв. События приближаются Борло сходит с дистанции, Карла рожает. Это неделя облегчения.
---	---

Каламбур в этом случае реализуется при помощи слова *dégonflés*, оба значения которого актуализированы в заголовке, который анонсирует события: Борло, президент радикальной партии *se couche* – «ложиться спать», арг. «сходить с дистанции», другими словами, отказывается от кандидатуры Президента, а Карла *accouche* – «рожает». Путем деривации между словами *se couche* и *accouche* мы также видим игру слов, основанную на созвучности. Вывод заголовка *C'est la semaine des dégonflés* является местом, где рождается игра слов, *Borloo est dégonflé* – «Борло сдулся», в том смысле, что проявил трусость и отказался от своей кандидатуры в Президенты. Другая часть предложения *Carla est dégonflée* актуализирована в прямом значении, так как она только что родила, и у нее сдулся живот в прямом смысле.

В данном примере четко прослеживается полисемия, поэтому при переводе следует отказаться от игры слов между двумя глаголами *se couche* и *accouche*, в пользу заключения *C'est la semaine des dégonflés*.

<p>A cent jour de la présidentielle, Sarkozy lance de grandes reformes/ Mais qui assurera le service après vent? (Le Canard enchaîné, 4759)</p>	<p>букв. Через сто дней после президентских выборов Саркози начинает крупные реформы / Но кто обеспечит обслуживание после ветра?</p>
---	---

Данный заголовок включает в себя устойчивое выражение *service après vente* – «гарантийное обслуживание», слово *vente* перекликается со словом *vent* – «ветер», разница лишь в последней букве и значении обеих единиц. Вторая часть заголовка *Mais qui assurera le service après vent*, при наличии связующей частицы *mais* (но), дает ссылку на фразу *c'est que du vent* – «просто ветер», чтобы отразить факт того, что Саркози не выполнил свои обещания.

В следующем примере:

<p>Après l'annonce surprise du référendum le chœur des 26 européens: On s'est fait Papandréouter (Le Canard enchaîné, 4749)</p>	<p>букв. После неожиданного объявления референдума хор 26 европейцев: мы прошли Папандреутер</p>
---	--

Мы имеем дело с игрой слов, которая образуется через неологизм, появившийся в газете *Le Canard enchaîné* в среду 2 ноября 2011 года. В данном случае имя премьер-министра Греции – *Georges Papandréou* (Жорж Помпандреу), созвучно с глаголом *επαπαouter*: 1. Арго. «одурачивать». Таким образом, данный неологизм может обозначать *duper, tromper à la manière de Papandréou* – «обмануть, одурачить в стиле Помпандреу».

Построение смысла этой новой лексической единицы зависит от контекста на уровне дискурсного значения. Иными слова, данное выражение

будет носить смысл только в том случае, если его образующие единицы представляют ценность для читателя без энциклопедического знания реципиента о существующей ситуации. Данный заголовок несет в себе определенные трудности для перевода, так как стратегия перевода неологизмов достаточно сложна.

Еще один важный момент, который стоит отметить, состоит в том, что игра слов активизирует в рамках медийного дискурса межречевую память читателя. Существует межтекстовая игра, которая дает ссылку на высказывание, являющееся источником обратной связи с основой игры слов. Журналист, используя все эти намеки, пытается захватить лингвистические и культурные знания своих читателей. Такой намек, который будет понятен с полуслова, основывается на первостепенном условии, что адресат схватывает этот намек, и соответственно, игру слов. Различные вариации игры слов обращаются к совместным знаниям, следовательно, появляется соучастие и намек.

В газете *Liberation* словесная игра также является распространенным явлением, но в целом ограничивается лишь заголовками, что позволяет составить блок из 50 каламбуров в 7 последовательных номерах, с 19 мая по 26 мая 2008 года. Это блок логичный и последовательный, так как эта сводка была систематизирована в течение фиксированного периода времени и предлагает по 7 примеров игры слов в одной газете, что подтверждает их постоянное присутствие в данной газете:

1. Sept extra pour les Lyonnais
2. Lorenzo, cassé bien classé
3. Bon pour le « Serbis »
4. Voir Naples et pourrir
5. Italie, un pays sous effluences
6. Le baril de pétrole fait tanguer la pêche française
7. Mise à pied des sabots Crocs
8. Les Pyrénées par la fesse nord

9. Mariage blanc et « Silence » noir
10. Courts doubles
11. L'attaquant pacifiste
12. Les sornettes du Net
13. Obama, son Amérique à lui
14. La candidate Ségolène Royal retourne au charbon en Lorraine
15. Presque licenciée ex-lettres
16. À corps et à « Cri »
17. « Sx.rx.sx », les maux pour se dire
18. Femmes, pour mûrir de plaisir
19. Orange pressé
20. Il n'y a plus de pilote dans l'avion
21. Premier de la place
22. A défaut de sortir du bois, Bertrand Delanoë sort un livre
23. Les marins repêchés par le plan d'urgence du gouvernement
24. Žižek se désaxe
25. Grain de Rhys
26. Valse à mille-pattes
27. Regard froid et saint chaud
28. Le vinyle rempile
29. C'est ma plaque, ma bataille.
30. Vlaminck, tout Chatou
31. L'art, terrain de spores ?
32. Pas si bon gars
33. Millenium tient le haut des pavés
34. Les gays ont trouvé la parade à Sao Paulo
35. Faites des mères, qu'y disait
36. Universal et la Société Générale mettent la puce à l'oreille
37. Tous les coûts ne seront plus permis
38. Cantet, la classe !

39. Mai 68, sous les pavés le casque
40. Les évangélistes, accros à Dieu et prosélytes en diable
41. L'actionnariat, inamicalement vote
42. Cantet, la grande classe
43. Entre les murs. L'éclat de l'école
44. La palme avait tout juste
45. Le party pris des inconnus
46. Le vol de nus est annulé
47. Al Green, toujours vert
48. Règlement de comptes au musée du Luxembourg
49. Chaumont affichionado
50. Du bon usage des faux

Так как эти газеты не публикуются с целью быть переведенными на другие языки, то адресатом является французский читатель или франкофон, поэтому как в любом переводе, необходимо опираться на контекст. Подход будет отличаться в зависимости от того, хотим ли мы выполнить простой перевод игры слов или перевод с максимальной передачей каламбуров с намеком на контекст статьи.

В интересующем нас случае, проблема перевода является частной (узко локализованной), так как воздействие игры слов в заголовке прессы является локальной и вторичной. Вторичной, так как приоритет всегда отдается информации, которую автор пытается передать через игру слов и последующей статье, где игра слов – это прием. И локальной, так как нет последующего продолжения этой игры слов в тексте статьи, что говорит о том, что заголовок является самостоятельной единицей. Трудность заключается в том, чтобы сохранить в заголовке семантическую согласованность словесной игры с контекстом статьи, которые должны перекликаться.

С другой стороны, при переводе словесной игры заголовка нет возможного возмещения: мы или можем, или не можем перевести заголовок

сохраняя при этом лингвистическую игру слов. Существует особенность в переводе длинного и непрерывного текста, содержащего игру слов: можно опустить перевод игры слов в одном месте, но разместить ее в другом, дальше в тексте, где на исходном языке ее не было, но это позволяет нам компенсировать предыдущую потерю.

Чтобы в полной мере насладиться игрой слов, читатель должен в первую очередь понять ее. Не стоит забывать, что переводчик, это идеальный читатель, который может схватить информацию, проанализировать ее, понять и интерпретировать. Иногда иностранный читатель сможет определить игру слов в языке случайно, при этом, не поняв ее по различным причинам: это может быть культурная или социокультурная коннотация, которая не известна читателю, или лингвистическая игра, основанная на специфической академической лексике, на устаревших выражениях или пословицах. В таком случае, читателю следовало бы знать все эти особенности языка, чтобы в конечном итоге распознать игру слов в измененном контексте.

2.4. Типологические характеристики способов перевода игры слов

Часто говорят и пишут о том, что игра слов в отношении содержания, находится в поле непереводаемых явлений. Не существует применимого способа без дискриминации игры слов, однако подход к переводу возможен различными способами.

Согласно классификации О.В. Троицкой, основными приёмами перевода каламбура являются опущение, компенсация и калькирование.

Дадим краткие характеристики каждому из приемов:

Опущение подразумевает отказ от передачи каламбура; текст оригинала передается на другой язык посредством простого перевода.

Если мы заменяем компонент оригинала аналогичным компонентом, который может восполнить потерю информации, но может оказать аналогичное воздействие на читателя, тогда речь идет о приеме компенсации. В этом случае переводчик создает свою игру слов, которая может напоминать авторский, но строится совершенно на иной основе и реализуется с помощью других средств.

Калькирование означает, что лексические единицы одного языка переводятся путем замещения их структурных компонентов соответствующими элементами языка перевода. Получившаяся при этом новая лексическая единица «копирует» состав и структуру оригинальной единицы.

Одной из главных трудностей переводчика является эквивалентная передача каламбуров. Не изменяя содержание и/или форму каламбура довольно сложно добиться точного перевода, так как между фразеологизмами иностранного языка и их переводом должна присутствовать полная эквивалентность с охватом двух (или более) значений.

Наиболее труднопереводимыми являются каламбуры, имеющие в своем составе языковые средства, отсутствующие в других языках.

При переводе каламбуров используются приемы компенсации, опущения и калькирования, однако существуют другие способы перевода игры слов, к которым прибегают многие зарубежные переводчики, это гомоморфный, изоморфный, гетероморфный и свободный способы перевода игры слов.

При изоморфном переводе игра слов дословная: тотальное сходство между исходным и целевым языками, с той же моделью построения и повторением тех же терминов. Гомоморфный перевод использует те же стилистические средства (каламбур, переведенный через каламбур, анаграмма через анаграмму и т.д.) без использования тех же терминов. В гетероморфном переводе, используется игра слов другого типа, отличного от

исходного текста. Если ни один из возможных способов перевода применить не удастся, необходимо обратиться к свободному переводу.

Рассмотрим несколько примером и возможность их перевода каким-либо из вышеуказанных способов.

L'assurance à tout prix, mais pas à n'importe quel prix! (рекламный стенд assurance GAN)	букв. Страхование любой ценой, но не любой ценой!
--	---

В данном примере игра слов построена вокруг сравнения. Кроме повторений и каламбура, представленных в этом лозунге, игра здесь строится на двойном значении слов *prix*, где первое значение входит во фразу *à tout prix*, которое является устойчивым и переводится «любой ценой», и второе значение слова *prix* прямое – «стоимость». Таким образом, каламбур основывается на значении выражения *à n'importe quel prix* в значениях 1. «За любую цену» и 2. «Любой ценой». Тогда можно трансформировать данный лозунг используя гомоморфный перевод *L'assurance à n'importe quel prix, mais pas à n'importe quel prix* («страхование за любую цену, но не любой ценой»), тогда мы видим, что игра идет от значения цены: оптимальное страхование, стоящее, но без дополнительных затрат; абсолютно, но не слишком дорого.

Перевод этого лозунга с французского на русский возможен благодаря существованию на целевом языке эквивалента французского выражения *à tout prix* – «любой ценой» и двойного значение слова *prix* – «цена». Фактически перевод «страхование за любую цену, но не любой ценой» сохраняет мотивацию игры слов. Следовательно, чтобы сделать качественный перевод игры слов, он должен отображать то, чем он служит в целевом контексте, а также вызывать аналогичную реакцию читателя.

L'avocat de votre beauté [42]	букв. Адвокат вашей красоты
-------------------------------	-----------------------------

Изображение, сопровождающее данный лозунг, представляет нам зеленое пюре, сделанное из плода авокадо, которое можно наносить на лицо.

Через полисемию слова *avocat* мы находим два разных значения в одном и том же лозунге, которые мы выбираем в соответствии со значением: 1. «Авокадо»; 2. «Адвокат». Оба значения слова актуализированы в контексте, и могут существовать в одном и том же лозунге, это пюре из авокадо, которое является защитником нашей красоты, и адвокат, который может красноречиво говорить о наших красотах, соответственно, выступать в роли защитника.

Перевод этого лозунга может быть очень сложным из-за того, что в целевом языке такая полисемия не существует, поэтому можно построить еще одну игру слов другого характера, используя гетероморфный перевод.

Quand on est PRO, on est PRO Mazda [42]	букв. Когда ты Про, это Про Мазду
--	--------------------------------------

Игра слов в это рекламном лозунге построена вокруг повторения частицы *PRO*, и создает эффект двойственности. Автор вводит игру слов, построенную не просто на повторении, но на присутствии двух его значений. Первое значение *PRO* сокращение от слова *professionnel* – «профессионал», другое можно связать со схожестью с предлогом *pour* – «чтобы» или при использовании в конструкции *Pro* + *существительное* в значении «соучастник»: *Quand on est professionnel, on est pour Mazda* (букв. когда ты профессионал, это для мазды). Что касается перевода этого лозунга, то достаточно иметь эквивалент в целевом языке, а именно частицу «Про», которая находится в центре игры слов и будет также создавать двойственность значения. Поэтому здесь будет уместен изоморфный перевод: «когда ты Про, это Про Мазду».

Необходимо учитывать влияние исходного языка: тот факт, что два языка родственных по происхождению не всегда являются преимуществом при переводе. Кажется, что пластичность французского языка позволяет ему лучше играть со словами чем другим языкам, что объясняется избытком каламбуров во французском языке. Все что нужно, это распознать во франкоязычном контексте игру слов в названиях бутиков, рекламных

слоганах или заголовках. При учете влияния других языков, следует учесть, что, каламбуры там не так распространены и привычны, как во французском.

Тем не менее изучение игры является хорошим способом поупражняться с интересными переводческими трансформациями, так как любой перевод помогает распознать лингвистические механизмы, процессы, протекающие в языке и способы выражения. Переводчик, который является идеальным читателем должен ухватить, понять и распознать все аспекты данного дискурса через последовательность слов, которые представлены (двусмысленные, недвусмысленные, дополнительные значения, отсылки к культуре данного языка и т.д.). Такой контакт с культурой другого языка позволяет воспринимать, посредством различного использования каламбуров, все его необычные значения и использование в контексте и переводить с аналогичным воздействием на читателя.

Выводы по второй главе

Согласно классификации С.Н. Влахова и С.В. Флорина, игру слов можно разделить на две основные категории: лексические и фразеологические.

В результате анализа нескольких заголовков газет и рекламных лозунгов мы выявили ряд проблем, с которыми сталкивается переводчик при переводе игры слов. Во-первых, переводчику необходимо установить функцию языковой игры и постараться в полной мере воспроизвести в тексте перевода, сохранив ее мотивацию. Во-вторых, лингво-культурологические знания являются основой перевода, так как иногда несовпадение национального восприятия юмора мешают переводчику понять роль стилистического приема в тексте и его контекстные связи.

Для того чтобы сделать качественный перевод игры слов, необходимо помнить, что чаще всего французские газеты и реклама не публикуются с целью быть переведенной на другие языки, следовательно, адресатом

является французский читатель или франкофон, поэтому как в любом переводе, необходимо опираться на контекст.

При переводе игры слов следует помнить о том, что в прессе или рекламе приоритет отдается информации, которую автор пытается передать через такой прием как игра слов, и этот прием является самостоятельной единицей.

В качестве основных приемов при переводе каламбуров переводчиками чаще всего используются: компенсация, опущение и калькирование. Однако, многие зарубежные переводчики прибегают к таким способам как: гомоморфный, изоморфный, гетероморфный и свободный способы перевода игры слов.

Трудность перевода заключается в том, что при интерпретации игры слов мы можем сохранить ее смысл, однако чаще всего утрачены некоторые семантические оттенки и стилистический эффект оригинала.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Создание комического эффекта, сосредоточение внимания читателя на определенном пункте текст является основной стилистической функцией каламбура, однако эта цель должна быть полноценно отражена и в переводе. Задача переводчика держаться строго в рамках соответствующего «комического жанра», и четко разграничивать безобидную шутку от острой иронии или едкой сатиры.

Независимо от употреблённого автором приема следует тщательно взвесить все возможности передачи каламбура, и выбрать ту, которая предоставляет наибольшие преимущества. Когда передать каламбур нужно во что бы то ни стало, а текст не поддается, то можно постараться отыскать рифму, сочетать ее с антонимическим употреблением (если этого требует оригинал) или даже ограничиться рифмой, и таким путем подсказать читателю каламбурную сущность подлинника.

Во многих работах мы сталкиваемся с таким понятием как «непереводимая игра слов», так как переводчикам далеко не всегда удается решить эту трудную задачу. В данной работе мы пришли к выводу, что нельзя в полной мере согласиться с тем, что непереводимой игры слов нет. Такое утверждение исключает факт того, что каждый язык обладает неповторимым своеобразием. При нормальном переводе, передача содержания языковой или речевой единицы ИЯ с помощью средств ПЯ, используя другую форму является посильной задачей. Однако, возможность перенесения в ПЯ исходной формы, чего обычно требует перевод каламбура, является исключением. Полноценный перевод игры слов является скорее исключением, так как при переводе мы компенсируем данный прием уже другими средствами в переводимом тексте, а любой достойный перевод избавляет читателя от необходимости ломать голову над его значением.

Такой стилистический прием, как игра слов, построен на внешнем сходстве слов, которые иногда очень далеки по значению и базируются

полностью на внутрilingвистических отношениях, которые существуют между словами данного языка, но в большинстве случаев отсутствуют в системе другого языка.

Для того чтобы достичь адекватность перевода, мы не можем руководствоваться дословной точностью перевода. Такой перевод важен, когда образ, который заключен в устойчивом словосочетании и служит основой игры слов, является не безразличным для понимания текста, а его замена другим стилистическим образом не дает должного эффекта.

В большинстве случаев необходимо «транспонировать», вносить известную поправку на разницу между национальным языком, эпохой, местными условиями, уровнем культуры, литературной традицией и вообще социальной средой, с одной стороны, автора, с другой, - переводчика и его читателей.

Следует отметить, что проблемы, связанные с переводом игры слов относятся к области узкоспециальных переводческих вопросов, а сам перевод, являющийся творческим процессом, мобилизует весь языковой потенциал переводчика, так как универсальных приемов перевода игры слов на сегодня не существует. В данной работе мы пытались очертить общие закономерности, связанные с формами игры слов в газетных заголовках и рекламных лозунгах, а также способами их перевода.

Ряд проблем, который возникает при переводе данного стилистического приема, подразумевает использование различных приемов, и прежде всего оправданный творческий подход. Передача игры слов обусловлена не только языковой компетенцией, но и наличием творческого потенциала у переводчика, который формируется и развивается в условиях постоянного совершенствования переводческих навыков и способностей к лингвистическому и литературному анализу текста.

Заголовки и лозунги обладают рядом характерных черт, которые сближают их с текстами другого типа и присущих только им специфическим особенностям. Данные средства оптимизируют организацию многоплановой

информации с целью вызвать определенную требуемую реакцию со стороны адресата.

Проведенный анализ лингвопрагматических характеристик заголовков французских газет и рекламных лозунгов позволил увидеть специфику правил и норм их создания в соответствии с национально-культурными особенностями носителей французского языка. Это выражено в наличии вариативности лексических и структурных средств, используемых в заголовках и лозунгах.

Дальнейшая разработка, связанная с ведущей ролью текстов медийного дискурса в регуляции процессов ценностного восприятия действительности и моделирования ценностной картины мира, имеет теоретическую и практическую значимость. В теоретическом плане изучение заголовков медийных текстов и рекламных лозунгов способствует развитию теории массовой информации в ее аксиологическом аспекте. Что касается практического применения, то результаты могут позволить выработать некоторые стратегии регуляции процессов коммуникации. Заголовки и лозунги являются эффективными средствами оказания воздействия на получателя сообщения, а их механизмы функционирования в системе макротекста позволяют сформировать потенциальную модель эффективного коммуникативного процесса.

ЛИТЕРАТУРА

1. Алексеева, И. С. Перевод в современном мире, о понятии «перевод» // Введение в переводоведение: учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений / И. С. Алексеева. – М.: Академия, 2004. – 352 с.
2. Алимов, В. В. Интерференция в переводе: монография / В. В. Алимов. – М.: 2005. – 230 с.
3. Алимов, В. В. Теория перевода. Перевод в сфере профессиональной коммуникации: Учебное пособие. Изд. 2-е испр., испр / В. В. Алимов. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 160 с.
4. Бархударов, Л. С. Язык и перевод / Л. С. Бархударов. – М.: международные отношения, 1975. – 240 с.
5. Большая Советская Энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://bse.sci-lib.com/>, свободный. – Загл. с экрана.
6. Большой толковый словарь современного русского языка М.: под ред. Д.Н. Ушакова, 2000. – 1216 с.
7. Вайнрайх, В. Языковые контакты. Состояние и проблемы исследования: монография / В. Вайнрайх. – М.: Едиториал УРСС, 2000. – 210 с.
8. Валеева, Н. Г. Национально-культурный компонент когнитивной деятельности этноса и проблемы перевода / Н. Г. Валеева. // Вестник МГЛУ. – 2014. – Выпуск 561. – С. 55-70.
9. Верещагин, Е. М. Язык и культура: Лингвострановедение в преподавании русского языка как иностранного / Е. М. Верещагин, В. Г. Костомаров. – М.: МГУ, 1973. – 235 с.
10. Виноградов, В. В. О теории художественной речи / В. В. Виноградов. – М.: Высшая школа, 1971. – 240 с.

- 11.Виноградов, В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В. С. Виноградов. – М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2004. – 224 с.
- 12.Виноградов, В. С. Лексические вопросы переводы художественной прозы / В. С. Виноградов. – М.: Издательство Московского университета, 1978. – 174 с.
- 13.Влахов, С. Непереводимое в переводе / С. Влахов, С. Флорин. – М.: Международные отношения, 1966. – 389 с.
- 14.Гак, В. Г. Теория и практика перевода: учебное издание / В. Г. Гак, Б. Б. Григорьев. – М.: Интердиалект+, 1977. – 454 с.
- 15.Галь, Н. Слово живое и мертвое / Н. Галь. – М.: Международные отношения, 2001. – 368 с.
- 16.Ермолович, Д. И. Имена собственные: теория и практика межъязыковой передачи: учебное пособие / Д. И. Ермолович. – М.: Р. Валент, 2005. – 416 с.
- 17.Жумадилова, Г. А. Интерференция как актуальная проблема перевода в межкультурной / Г. А. Жумадилова, Д. С. Сайлаубекова. // Вестник АлтГПА. – 2014. – № 19. – С. 92-97.
- 18.Иванов, С. С. Игра слов и способы ее создания: Смысловая и звуко-смысловая игра слов / С. С. Иванов. // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2009. – № 6. – С. 227-231.
- 19.Комиссаров, В. Н. Современное переводоведение / В. Н. Комиссаров. – М.: 1999. – 424 с.
- 20.Комиссаров, В. Н. Специфика переводческих исследований / В. Н. Комиссаров. // Тетради переводчика. – 1968. – № 5. – С. 3-8.
- 21.Комиссаров, В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учебник для институтов и факультетов иностранных языков / В. Н. Комиссаров. – М.: Высшая школа, 1990. – 253 с.
- 22.Левый, И. М. Искусство перевода / И. М. Левый. – М.: Наука, 1974. – 413 с.

23. Микоян, А. С. Проблемы перевода текстов СМИ / А. С. Микоян. – М.: Яхонт, 2002. – 214 с.
24. Московский, А. М. О природе комического / А. М. Московский. – Иркутск: Восточносибирское книжное издательство, 1996. – 96 с.
25. Наумов, Э. Б. Модифицированные фразеологизмы как основа каламбура / Э. Б. Наумов. // Русский язык в национальной школе. – 1973. – № 2. – С. 73.
26. Ожегов, С. И. О структуре фразеологии / С. И. Ожегов. // Лексикографический сборник. – 1957. – №2. – С. 30-40.
27. Олейник, Т. С. Трудности перевода стилистического средства «каламбур» в художественной литературе / Т. С. Олейник. // Научные труды на русенский университет. – 2013. – том 52, серия 6.3. – С. 104-108.
28. Рябина, С. В. Передача культурного компонента рекламы при переводе / С. В. Рябина. // Вестник иркутского государственного лингвистического университета. – 2009. – № 3. – С. 70-74.
29. Санников, В. З. Каламбур как семантический феномен / В. З. Санников. // Вопросы языкознания. – 1995. – № 3. – С. 56-69.
30. Тимакина, О. А. Курс лекций по дисциплине «Теория перевода» / к.п.н., доц. О. А. Тимакина / О. А. Тимакина. – Тула: Издательство ТулГУ, 2007. – 165 с.
31. Томахин, Г.Д. Реалии – американизмы. Пособие по страноведению: Учебное пособие для институтов и факультетов иностранных языков / Г. Д. Томахин. – М.: Высшая школа, 1988. – 239 с.
32. Федоров, А. В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы). Учеб. пособие – 4-е. Изд., перераб. и доп / А. В. Федоров. – М.: Высшая школа, 1983. – 303 с.
33. Федоров, А. В. Основы общей теории перевода / А. В. Федоров. – М.: ООО «Издательский Дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ», 2002. – 416 с.

34. Федоров, А. В. Очерки общей и сопоставительной стилистики / А. В. Федоров. – М.: Наука, 1974. – 210 с.
35. Хижняк, И. М. Трудности перевода заголовков английской и американской прессы / И.М. Хижняк. // Национальный исследовательский Саратовский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского. – 2015. – № 6. – С. 208-214.
36. Штырхунова, Н. А. Лингвистическая игра слов (каламбур) в английском языке и в русском переводе: диссертация кандидата филологических наук: 10.02.20. - Краснодар, 2005. - 160 с.
37. Ярцева, В. Н. Лингвистический энциклопедический словарь / В. Н. Ярцева. – М.: 2002. – 709 с.
38. Larchey, L. L'esprit de tout le monde. Joueurs de mots / L. Larchey. – Paris-Nancy, 1893. – 437 с.
39. Mounin Les problemes theoriques de la traduction / Mounin, G. – Paris : Gallimard, 1963. – 296 с.
40. Sullet-Nylander F. Jeux de mots et défigements à La Une de Libération // Langage et société, 2/2005, № 112.-p. 111-139.

Список источников фактического материала

41. Charlie Hebdo | Journal satirique, laïque, politique et joyeux, toutes les semaines en kiosque et tous les jours sur internet. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://charliehebdo.fr>, свободный. – Загл. с экрана.
42. Le sémioticien chez les publicistes [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://slideplayer.fr/slide/10349316/>, свободный. – Загл. с экрана.
43. Le canard enchaîné [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.lecanardenchaine.fr/category/unes/page/2/>, свободный. – Загл. с экрана.

44. Libération - Unes - Tirages photographiques professionnels. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://boutique.liberation.fr/collections/unes>, свободный. – Загл. с экрана.