

RU

Теоретические и прикладные аспекты аудиовизуального перевода каламбуров (на материале американского телесериала “The Office” / «Офис»)

Ханджян Д. Д.

Аннотация. Цель исследования состоит в выявлении теоретических и прикладных особенностей аудиовизуального перевода одного из видов игры слов – каламбура – с английского языка на русский в рамках кинотекста – американского телесериала “The Office” («Офис»). В ходе работы отбираются методом сплошной выборки и систематизируются примеры каламбуров в английском языке из кинотекста обозначенного телесериала, определяются основания построения каламбуров (полисемия, омонимия и др.) и подробно анализируются их лингвистические особенности в английском языке. Определяются и описываются особенности перевода каламбуров с английского языка на русский в рамках кинотекста телесериала “The Office” («Офис») с учетом лингвокультурного контекста и с оценкой успешности передачи юмористического эффекта. В статье рассматриваются ключевые стратегии, способы и приемы перевода каламбуров с английского языка на русский. Научная новизна исследования состоит в нахождении переводческих решений, частотно используемых при аудиовизуальном переводе фрагментов кинотекста телесериала “The Office” («Офис») с английского языка на русский, что делается впервые. В результате анализа установлено, что основная масса каламбуров в телесериале строится на омонимии и созвучии, однако присутствуют примеры других типов игры слов. Ключевыми стратегиями при переводе каламбуров с английского языка на русский выступают адаптация и локализация для русскоязычной аудитории, а способами и приемами перевода – опущение, компенсация и калькирование, зачастую применяемые в сочетании с другими переводческими решениями.

EN

Theoretical and applied aspects of audiovisual translation of puns (based on the material of the American television series “The Office”)

D. D. Khandzhian

Abstract. The purpose of the study is to identify the theoretical and applied features of the audiovisual translation of one of the types of wordplay “pun” from English into Russian within the framework of the film text – the American television series “The Office”. In the course of the work, examples of puns in English from the film text of the designated television series are selected by continuous sampling and systematized. The foundations of the construction of puns (polysemy, homonymy, etc.) are determined and their linguistic features in English are analyzed in detail. The features of the translation of puns from English into Russian within the framework of the film text of the television series “The Office” are determined and described, taking into account the linguistic and cultural context and assessing the success of the transfer of a humorous effect. The article discusses the key strategies, methods and techniques of translating puns from English into Russian. The scientific novelty of the research consists in finding translation solutions that are frequently used in the audiovisual translation of fragments of the film text of the television series “The Office” from English into Russian, which was done for the first time. As a result of the analysis, it was found that the majority of puns in the TV series are based on homonymy and consonance, however, there are examples of other types of wordplay. The key strategies in translating puns from English into Russian are adaptation and localization for the Russian-speaking audience, and the methods and techniques of translation are omission, compensation and tracing, often used in combination with other translation solutions.

Введение

В современном мире медиапродукты, такие как фильмы, сериалы и видеоигры, имеют ключевое значение в формировании культуры общества, восприятии языков и взаимодействии людей в целом. С совершенствованием и распространением кинематографа, внедрением цифровых технологий в данную сферу, а также

развитием стриминговых сервисов, зрители получили доступ к аудиовизуальному контенту, в том числе на иностранных языках. Медиапродукты становятся международными, зрители разных стран заинтересованы в получении разнообразного контента, произведенного другими странами, что привело к возрастанию потребности в осуществлении качественных переводов.

Юмористические произведения всегда пользовались особой популярностью, и в связи с глобализацией и растущей популярностью зарубежных сериалов среди русскоязычной аудитории возникла проблема с их адаптацией, поскольку юмористический текст несет в себе особый культурный контекст, который может быть непонятен иностранному зрителю. В связи с чем перевод каламбуров, которые имеют место в англоязычных медиапродуктах, требует не только лингвистических знаний, но и глубокого понимания культурного контекста, чтобы передать юмористический эффект при переносе с одного языка на другой, чтобы переводное произведение воспринималось не хуже, чем оригинальное. Эти тонкости делают данное исследование особенно актуальным для переводчиков и лингвистов.

Актуальность проводимого исследования обусловлена необходимостью в выработке конкретных рекомендаций осуществления аудиовизуального перевода кинотекста и, в частности, каламбуров, так как данный процесс может представлять трудность даже для опытного переводчика. Выбранный для анализа американский телесериал “The Office” («Офис») (2005-2012) является ярким примером подобного вызова для переводчиков, так как он известен своим уникальным юмором, основанным на использовании в том числе каламбуров, построенных на омонимии и многозначности, культурных контекстах и т. д., которые и играют ключевую роль в популярности сериала. Качество перевода в таком контексте напрямую влияет на успешность передачи юмора, общую оценку и популярность сериала среди зрителей, говорящих на другом языке.

Кроме того, исследование данной темы важно для развития теории и практики аудиовизуального перевода. Понимание механизмов перевода каламбуров и способов их адаптации к культурным особенностям целевой аудитории может значительно улучшить качество переводов. Это, в свою очередь, способствует более глубокому восприятию и пониманию переводного текста на основе иноязычного контента, что особенно актуально в условиях глобализации и все более возрастающего культурного обмена.

Таким образом, исследование особенностей перевода каламбуров в аудиовизуальном контексте на примере американского телесериала “The Office” («Офис») не только вносит вклад в теорию перевода, но и имеет практическое значение для переводчиков, работающих с юмористическими произведениями. Улучшение качества переводов способствует сохранению авторского замысла и культурных особенностей оригинала, что делает просмотр зарубежных сериалов более доступным и интересным для широкой аудитории.

Особую сложность при переводе составляют различные стилистические приемы, наличествующие в кинотексте фильмов и сериалов, в частности игра слов – каламбур. Собственно каламбуры строятся на омонимии, полисемии, созвучии, смысловом сходстве и т. д. Каламбур предназначен не только для создания комического эффекта, но он также является носителем определенного объема информации, придает ей выразительность, эмоциональность и занимательность, усиливает производимый художественный эффект, а также устанавливает менее формальный контакт с адресатом.

Для достижения обозначенной цели предстоит решить несколько задач:

- отобрать методом сплошной выборки из кинотекста телесериала “The Office” («Офис») и систематизировать примеры каламбуров в английском языке;
- определить основания построения каламбуров и подробно проанализировать их лингвистические особенности в английском языке;
- выявить и описать особенности перевода каламбуров с английского языка на русский в рамках кинотекста телесериала;
- установить успешность передачи юмористического эффекта и лингвокультурного контекста при переводе.

Материалом для исследования послужила выборка фрагментов диалогов, содержащих каламбуры, извлеченных методом сплошной выборки из кинотекста американского телесериала “The Office” («Офис») в английском и русском языках (более 50 фрагментов и их соответствующие официальные переводы на русский язык, при необходимости предлагался собственный перевод) ([The Office transcripts.
 https://transcripts.foreverdreaming.org/viewforum.php?f=574](https://transcripts.foreverdreaming.org/viewforum.php?f=574)).

Теоретическую базу исследования составили лингвистические работы В. З. Санникова (1995, с. 59; 2002), Н. Л. Уваровой (1986) в области теории каламбура, в частности его семантических особенностей и логико-семантических типов, А. Н. Зеленова (1971, с. 294-298), имеющего дело с каламбурным использованием фразеологизмов, а также С. А. Колесниченко (1984), который изложил подробные условия реализации стилистического приема игры слов в английском языке. В ходе работы для проверки качества готового перевода и предложения собственных вариантов возникла необходимость в определении механизмов перевода каламбура и смежных ему явлений, что стало возможным благодаря анализу научных работ С. Н. Влахова и С. В. Флорина (1986), Н. Галь (2023), В. К. Ланчикова (2013), О. В. Троицкой (2005), С. И. Трухтанова, Е. В. Трухтановой (2020). Специфика аудиовизуального перевода представлена, в частности, в работе Ж. Д. Сингас (Cintas, 2008), а преломление материала каламбуров к данному типу перевода найдено в научных трудах О. И. Рукавишниковой (2023), С. А. Маник и А. В. Красновой (2021) по передаче юмора в рамках аудиовизуального перевода, Е. А. Барминой (2023), Е. В. Фигуры (2020), которые рассматривали каламбуры в американских телесериалах – ситуационных комедиях, А. И. Иволгиной (2022), А. А. Шаровой и Г. А. Данилова (2023), которые исследовали создание комического эффекта и передачу каламбуров при аудиовизуальном переводе мультсериалов.

В ходе работы применялись следующие методы: метод сплошной выборки для отбора фактического материала для исследования в виде фрагментов диалогов сериала, метод классификации и систематизации дискурсивного материала для его группировки и выявления общих закономерностей, метод когнитивно-семантического анализа для определения значения и семантических компонентов, актуализованных в том или ином контексте, метод компонентного анализа для выделения отдельных сем и структуризации лексического значения в целом, определения минимальных семантических признаков, а также сравнительный и сопоставительный методы при определении эквивалентности и адекватности перевода каламбуров в рассматриваемых языках.

Практическая значимость исследования состоит в возможности использования отобранного материала и сделанных теоретических выкладок в практике преподавания английского языка (практического курса речевого общения), в рамках теоретических и практических курсов по межкультурной коммуникации, лингвокультурологии, теории и практики перевода, в том числе аудиовизуального перевода, киноперевода, стилистики.

Обсуждение и результаты

Каламбур – это вид игры слов, который часто используется для создания комического эффекта в различных текстах, включая аудиовизуальные произведения. По мнению В. З. Санникова, каламбур – это «шутка, основанная на смысловом объединении в одном контексте разных значений одного слова (или словосочетания), сходных по звучанию, или синонимов, или антонимов» (2002, с. 490). Каламбур строится на основе таких стилистических фигур, как полисемия, омонимия, антонимия и паронимия (включая паронимазия) (Выразительные средства..., 2011, с. 149). В контексте аудиовизуального перевода передача каламбура с одного языка на другой представляет определенные трудности и своеобразный вызов для переводчиков. Это достаточно сложная задача, требующая особого внимания к деталям и тонкостям языка, так как при переводе важно сохранить не только смысл оригинала, но и его юмористическую составляющую.

Н. М. Любимов указывает на сложность задачи для переводчика при передаче игры слов: «Если игра слов имеет совершенно определенный социально-политический адрес, если она имеет идейное значение, переводчику надлежит напрячь все усилия и передать ее с художественной точностью. Там, где присутствует чисто звуковая игра, переводчик вправе отступить от буквы оригинала, если иначе ему не создать того самого комического эффекта» (1982, с. 97). При этом ученый также отмечает, что «непереводимой игры слов почти не существует» (Любимов, 1982, с. 970). При переводе обычного текста содержание самого текста – коннотация, фон, авторский стиль, образы героев – формируют в новую языковую форму, тогда как при переводе каламбура форма оригинала подлежит полному перевыражению на уровне фонетики, лексики и грамматики. Но, по мнению многих переводоведов, одновременно передать при переводе каламбура как его содержание, так и форму практически невозможно, так как языки различны по своему лексико-грамматическому составу.

В связи с этим перед переводчиком всегда стоит основной вопрос, чем из этого можно пожертвовать – либо передать содержание, отказавшись от игры слов, либо же сохранить каламбур, изменив образ, отклонившись от точного значения, от содержания. В первую очередь в данном случае необходимо исходить от требований контекста (широкого контекста, вплоть до всего произведения в целом), а во вторую очередь учитывать возможности языка перевода по сравнению с иностранным языком и лингвистические особенности самих лексических единиц.

Когда переводчик не может передать каламбур дословно, он создает свою игру слов, близкую по своей сути авторскому каламбуру, но часто основанную на совершенно иных принципах и выраженную другими средствами. Это требует от него не только глубокого знания обоих языков – английского и русского, но и творческого подхода, навыков литературного мастерства, а также умения чувствовать тонкости языка и культуры.

Игра слов и, в частности, каламбур являются одним из ключевых элементов комедийного жанра, включая телесериалы. Следует отметить, что смех – это не универсальное понятие. То, что вызывает смех в одной культуре, может быть нейтрально или даже негативно воспринято в другой. Для эффективной передачи каламбуров с одного языка на другой необходимо учитывать как лингвокультурные особенности, так и комический эффект оригинала и уметь адаптировать его под иноязычную целевую аудиторию. То есть одними из ключевых стратегий перевода каламбура в рамках кинотекста выступают адаптация и локализация.

Важность адекватного перевода каламбуров трудно переоценить: присутствует необходимость сохранения общего смысла и юмористического подтекста, настроения и тона оригинала, лингвокультурного контекста, характера и индивидуальности персонажей и т. д.

Анализируя способы передачи каламбура, можно выделить несколько основных подходов. Традиционно выделяемыми приемами перевода каламбура являются опущение, компенсация и калькирование. Очевидно, что дословный перевод каламбура с полной передачей значения и прагматики невозможен, так как данный прием строится на созвучии, омонимии или полисемии, что практически невозможно воссоздать на другом языке, в связи с чем в некоторых случаях его опускают. Прием опущения заключается в полном исключении игры слов, замене ее простым переводом. Это неизбежно приводит к потерям в передаче смысла оригинала, лишь в некоторых случаях предпринимается попытка компенсировать данный стилистический прием другими средствами. Приведем пример:

Dwight: *Why would they all be...? Ok, see you later, Pan.*

Pam: *Pan?*

Michael: *Pam... PAAAM?! /*

Дуайт: С чего бы им всем быть...? Ладно, увидимся позже, Пэн.

Пэм: Пэн?

Майкл: Пэм... ПАААМ?! (02x12 – The Injury. <https://transcripts.foreverdreaming.org/viewtopic.php?t=25319>).

В данном примере приводится диалог с искаженным именем *Ran/Пэн* и *Pam/Пам* вместо *Пэм* (в английском языке слово *pan* означает «сковорода», а дальше в диалоге речь идет о сливочном масле). Каламбур никак не передан, только транскрибированы варианты имени (правильное и неправильное).

Еще одним примером опущения может послужить следующая фраза:

Michael: Well, I am taking responsibility. It is up to me to get rid of the curse that hit Meredith with my car. I'm not superstitious, but... I'm... I am a little-stitious. /

Майкл: Ну, я беру на себя ответственность. Мне решать, как избавиться от проклятия, которое сбило Мереди с моей машины (правильно: «которое заставило мою машину сбить Мереди»). Я не суеверен, но... я... я немного суеверен (04x01/02 – Fun Run (Parts 1&2). <https://transcripts.foreverdreaming.org/viewtopic.php?t=25356>).

Приведенный в источнике перевод содержит ошибку и также не передает каламбур (*superstitious* и *little-stitious*). Представляется разумным сохранить и сильнее отобразить в переводе противопоставление: «Я не **сильно** суеверен, я **немного** суеверен». В плане перевода применяемое решение близко к калькированию.

Компенсация представляет собой замену утраченного элемента оригинала другим элементом, который восполняет потерю информации и оказывает аналогичное воздействие на читателя. Данный метод заключается в создании нового каламбура на русском языке, который был бы эквивалентным или аналогичным по смыслу, понятным и смешным для целевой (русскоязычной) аудитории. Если в оригинале очевидна двусмысленность, то сходную ситуацию необходимо искать в русском языке. Это может потребовать не только замены слов игры на другой стилистический прием, но и изменения контекста или ситуации в целом для достижения комического эффекта на русском языке. Например, в 6-й серии 6-го сезона телесериала один из главных героев Дуайт Шрут произносит:

*Dwight: No I disagree. "R" is among the most menacing of sounds. That's why they call it "m*rd*er." And not "muck-duc". / Дуайт: Нет, я не согласен. «Р» – один из самых угрожающих звуков. Вот почему они называют это «м*дак». А не «ублюдок» (06x06 – Mafia. <https://transcripts.foreverdreaming.org/viewtopic.php?t=25406>).*

Представляется, что данный перевод является грубым, хотя и строится на созвучии английского и русского слов (*muck-duck* и *м*дак*). Предлагаем следующий вариант перевода:

Дуайт: Нет, я не согласен. «[P]» – это самый грозный из звуков. Вот почему мы говорим «стрелять» вместо «стлелять».

При переводе каламбуров может использоваться подбор эквивалентов, которые максимально сохраняют смысл и юмористическую составляющую оригинала. Калькирование подразумевает создание лексических единиц и словосочетаний по образцу слов иностранного языка через точный перевод их значимых частей (подбор эквивалентов) или заимствование отдельных значений слов. Приведем пример из финальных серий анализируемого телесериала:

Jim: Nope, not a prank. I think it's time for you to bury the hatchet.

Dwight: Waste of a good hatchet. /

Джим: Нет, не ради шутки. Думаю, тебе пора зарыть топор войны.

Дуайт: Пустая трата хорошего топора (09x24/25 – Finale. <https://transcripts.foreverdreaming.org/viewtopic.php?p=139617>).

Помимо калькирования при переводе идиомы используется добавление слова «войны».

Ограничения, налагаемые на аудиовизуальный перевод юмора, особенно в контексте телесериала, также играют важную роль в процессе перевода. Аудиовизуальный перевод юмора в ситуационных комедиях требует особого внимания к диалогам, интонации звучащей речи и контексту событий, чтобы передать не только смысл шуток, но и их эмоциональную окраску. Необходимо учитывать как имеющийся текст диалогов, так и звуковое сопровождение с целью сохранения атмосферы сцены и передачи всех нюансов оригинала. Например, в сцене, когда персонаж и один из главных героев телесериала Майкл Гэри Скотт обращается к сотруднице, секретарю, которая уже долго работает в компании:

Michael: I've, uh, I've been at Dunder Mifflin for 12 years, the last four as Regional Manager. If you want to come through here... See we have the entire floor. So this is my kingdom, as far as the eye can see. This is our receptionist, Pam.

Pam! Pam-Pam! Pam Beesly. Pam has been with us for... forever. Right, Pam? (в примере присутствует сочетание звуков (имитация звонка, мелодии песни), которое омонимично с именем собственным, а также опущение игры слов). / Майкл: Я, э-э, я работаю в Dunder Mifflin уже 12 лет, последние четыре года в качестве регионального менеджера. Если хочешь пройти сюда... Видишь, у нас весь этаж. Так что это мое королевство, насколько хватает глаз. Это наш секретарь, Пэм. Пэм! Пэм-Пэм! Пэм Бисли. Пэм с нами уже... вечность. Так, Пэм? (01x01 – Pilot. <https://transcripts.foreverdreaming.org/viewtopic.php?t=25301>).

Можно предложить, например, вариант: «целых... целую вечность».

Таким образом, передача игры слов – каламбуров – в рамках аудиовизуального перевода телесериала «The Office» («Офис») требует от переводчика не только знания задействованных языков, но и тонкого чувства юмора, а также креативного подхода. Сочетание различных способов перевода позволяет сохранить комический потенциал оригинала кинотекста и обеспечить зрителям приятный и увлекательный просмотр сериала.

Заключение

Таким образом, мы приходим к следующим выводам. В ходе исследования кинотекста американского телесериала “The Office” («Офис») было выявлено, что одним из ключевых стилистических приемов выступают каламбуры. Проблемы их передачи в рамках аудиовизуального перевода проявляются в собственно языковых различиях, культурных особенностях, которые не всегда удается передать точно и эффективно, что преодолевается переводчиками различными способами. Например, некоторые примеры каламбуров, основанные на фонетических или лексико-грамматических (морфолого-синтаксических) особенностях английского языка, могут не иметь аналогов в русском языке, что затрудняет их перевод. Кроме того, уникальные культурные и исторические контексты, на которых основаны многие шутки, требуют от переводчика глубоких фоновых знаний и понимания обеих культур. В результате анализа особенностей передачи каламбуров в рамках аудиовизуального перевода с английского языка на русский было выявлено, что сохранение комического эффекта оригинала требует не только точности перевода, но и умения передать тонкости соответствующей лингвокультуры, а также различные нюансы юмора.

Одной из ключевых задач данного исследования было изучение способов адекватного перевода каламбуров для сохранения комического содержания оригинального кинотекста. Анализ материала показал, что эффективность перевода шуток и юмора в аудиовизуальных произведениях зависит от множества факторов, включая профессионализм переводчика, его креативность и понимание особенностей оригинала. При переводе учитывается не только текст диалогов, но и актерская игра – интонация актеров, ритм диалогов, а также звуковое оформление – музыка и звуковые эффекты, так как все эти элементы могут существенно влиять на восприятие юмора и должны быть учтены при переводе.

Кроме того, было отмечено, что использование ключевых стратегий перевода адаптации и локализации способствует более точной передаче комического эффекта. Адаптация позволяет изменить шутку таким образом, чтобы она была понятна и смешна для русскоязычной аудитории, тогда как локализация помогает учитывать языковые и культурные различия между исходной и целевой аудиторией. Это предполагает замену англоязычных культурных отсылок на русскоязычные аналоги или создание новых шуток, которые сохраняют дух оригинала, но более понятны для русскоязычных зрителей.

Более частными способами и приемами перевода каламбуров комедийного телесериала “The Office” («Офис») с английского языка на русский выступают, в частности, опущение, калькирование и компенсация. При необходимости прибегают к подбору эквивалентов или аналогов, различным заменам, добавлениям, применяемым в сочетании с другими переводческими решениями.

В заключение необходимо отметить, что от переводчика требуется наличие не только языковой компетентности, т. е. способности перевести лексику, но и глубокое понимание культурного контекста, который может быть непонятен зрителю как представителю другой культуры, различных эмоциональных особенностей оригинала, контекста сцены, характеристик персонажей, сохранения комического эффекта и атмосферы оригинального произведения в целом, что делает его работу поистине искусством.

В качестве перспектив дальнейшего исследования следует отметить изучение функционирования каламбуров в других англоязычных (американских и британских) комедийных телесериалах и способов перевода данного вида игры слов на русский язык.

Источники | References

1. Бармина Е. А. Творческая адаптация каламбура при аудиовизуальном переводе (на материале ситуационной комедии «The Big Bang Theory») // Вестник Дагестанского государственного университета. Серия 2: Гуманитарные науки. 2023. Т. 38. № 3.
2. Влахов С. Н., Флорин С. В. Непереводимое в переводе: монография. Изд-е 2-е, испр. и доп. М.: Высшая школа, 1986.
3. Выразительные средства русского языка и речевые ошибки и недочеты: энциклопедический словарь-справочник / под ред. А. Сковородникова. Изд-е 3-е, стереотип. М.: Флинта, 2011.
4. Галь Н. Слово живое и мертвое. М.: Эксмо, 2023.
5. Зеленев А. Н. О каламбурном использовании фразеологизмов // Вопросы семантики фразеологических единиц: тезисы докладов и сообщений. Новгород, 1971. Ч. 1.
6. Иволгина А. И. Особенности передачи каламбура в аудиовизуальном переводе мультсериалов с английского языка на русский на примере серий британского мультсериала «Агент Маус» // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2022. № 4 (859).
7. Колесниченко С. А. Условия реализации стилистического приема игры слов в английском языке: автореф. дисс. ... к. филол. н. Л., 1984.
8. Ланчиков В. К. «Делайте вашу игру!» О передаче каламбуров при переводе // Мосты. 2013. № 1 (37).
9. Любимов Н. М. Перевод – искусство. Изд-е 2-е, доп. М.: Советская Россия, 1982.
10. Маник С. А., Краснова А. В. Подходы к переводу юмора при аудиовизуальном переводе // Современные исследования социальных проблем. 2021. Т. 13. № 2.

11. Рукавишникова О. И. Особенности передачи комического эффекта в сфере разговорного жанра с китайского на русский язык // Мир науки, культуры, образования. 2023. № 4 (101).
12. Санников В. З. Каламбур как семантический феномен // Вопросы языкознания. 1995. № 3.
13. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002.
14. Троицкая О. В. Игра слов в английском оригинале и переводе // Русская речь. 2005. № 2.
15. Трухтанов С. И., Трухтанова Е. В. К вопросу о методологии перевода каламбуров (на примере русских переводов сонетов Шекспира) // Русский язык и культура в зеркале перевода. 2020. № 1.
16. Уварова Н. Л. Логико-семантические типы языковой игры: дисс. ... к. филол. н. Горький, 1986.
17. Фигура Е. В. К вопросу об особенностях перевода каламбура в аудиомедиаальных текстах (на материале американских телесериалов) // Молодежный вестник Иркутского государственного технического университета. 2020. Т. 10. № 1.
18. Шарова А. А., Данилов Г. А. Средства создания комического эффекта в анимационном дискурсе и проблема их передачи в перевод // Преподаватель XXI век. 2023. № 4-2.
19. Cintas J. D. The Didactics of Audiovisual Translation. N. Y.: John Benjamins Publishing Company, 2008.

Информация об авторах | Author information



Ханджян Диана Давидовна¹, к. филол. н.

¹ Армавирский государственный педагогический университет



Diana Davidovna Khandzhian¹, PhD

¹ Armavir State Pedagogical University

¹ nomadic_girl@mail.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 14.10.2024; опубликовано online (published online): 13.12.2024.

Ключевые слова (keywords): аудиовизуальный перевод; каламбур в кинотексте; лингвистические особенности каламбура в английском языке; типы игры слов; стратегии перевода каламбуров; audiovisual translation; pun in film text; linguistic features of pun in English; types of wordplay; strategies for translating puns.