

***Невмержицька Н. Ю.***

*Науковий керівник: кандидат філологічних наук,*

*доцент М. В. Полховська*

## **ЗАСОБИ ПЕРЕДАЧІ КАЛАМБУРУ УКРАЇНСЬКОЮ ТА РОСІЙСЬКОЮ МОВАМИ (НА МАТЕРІАЛІ СЕРІАЛУ ДРУЗІ)**

Каламбур вивчається вже давно, існує безліч наукових праць, присвячених різним аспектам його функціонування. Інтерес до даного мовного феномену в виник ще наприкінці 20 ст. Проте проблема вивчення каламбуру в різних аспектах і сьогодні не втратила своєї актуальності. Каламбур – жарт, який базується на комічному використанні слів, які мають подібне звучання, але різне значення, або на використанні різних значень одного слова. Тобто, сутність каламбуру полягає в зіткненні або, навпаки, у несподіваному об'єднанні двох несумісних значень в одній фонетичній формі [10, с.140]. Структура каламбуру складається з ядра та базисного компоненту, а на думку лінгвіста В. Виноградова, – з опорного компоненту та результанти [4, с. 245].

З точки зору функціонально-прагматичного підходу до визначення каламбуру, можна стверджувати, що семантична структура каламбуру включає мовностилістичний та екстралінгвальний компоненти. Перший реалізується на експресивно-стилістичному, асоціативно-образному та функціональному рівнях, останній – на предметно-логічному та національно-культурному [5, с. 37]. Існує декілька класифікацій каламбуру, які базуються на внутрішній структурі каламбуру (класифікація з Великої радянської енциклопедії), на його стилістичних функціях у творі (одна з класифікацій С. Влахова і С. Флоріна) та на приналежності фонового компоненті до тієї чи іншої категорії культурних відомостей.

Розрізняють дев'ять основних функцій мовної гри, а саме: комічну, дискредитує, навчальну, мовотворчу, розважальну, експресивну, естетичну, маскує та світоглядну [1; 6, с. 160; 2]. При перекладі каламбуру використовується семантика одного / обох компонентів ядра або нова семантична

основа. Є три основні прийоми передачі каламбуру у перекладі: - вилучення, тобто просто переказ тексту оригіналу.

(1) Джої дивиться ТВ-шоу «Wheel of fortune». Учасник має відгадати назву скульптури 4 президентів США «Mount Rushmore». Заходить Чендлер і саме в цей момент Джої висловлює свій варіант відповіді, припускаючи, що це «Граф Рашмор». TV show: “\_OUNT RUSH\_ORE”

**Joey:** *This guy is so stupid. It's Count Rushmore!* – Такий дурний гравець. Це ж Граф Рашмор! – Ну и тупица, это же Граф Рашморе! Далі Чендлер запрошує Джої піти з ним і Дженіс на хокей. Джої не подобається Дженіс і він каже про це Чендлеру.

**Chandler:** *I'm crazy about her now. This could be a real thing. Capital R, capital T. Don't worry those are the right letters.* – А тепер я за нею шалію. Думаю, це справжнє кохання, з великих букв обидва слова. І це правильні букви. – А тепер я схожу по ней с ума. У нас могут сложиться серьезные отношения, с большой буквы С и О. Не сомневайся, буквы я назвал правильно.

**Joey:** *Look, what do you want me to say?* – Що я повинен сказати? – Ну что я должен тебе сказать?

**Chandler:** *I want you to say that you like her.* – Скажи, що вона тобі подобається! – Что она тебе нравится!

**Joey:** *I can't it's like chemical thing, you know?* – Не можу, це щось ніби хімічне... – Нет, это у меня на подсознательном уровне!

**Chandler:** *Thanks for trying. On, and by the way, there is no Count Rushmore.* – Дякую за чесність. І, до речі, ніякого Графа Рашмора. – Очень художественно. Оу, кстати, никакого Графа Рашмора не существует!

**Joey:** *Then who's the guy who painted the faces on the mountain?* – А хто ж тоді намалював на скелі ті обличчя? – Да?! А чей тогда портрет нарисован на стене.

Є відома міжнародна дитяча навчальна програма Вулиця Сезам. Одним з героїв є Граф фон Знак – *Count von Count* (схожий дечим на графа Дракулу), який в одному із випусків навчав малюків рахувати. Джої, через свою необізнаність, подумав, по-перше, що оскільки голови 4, то мова йде саме про цього Графа фон Знака, по-друге, він вважає, що це малюнок, а не скульптура. Тобто, мова йде про

певні фонові знання. Оскільки, ця телевізійна передача не є популярною в Україні, то глядач не зрозуміє даного каламбуру. Також можемо говорити про фонетичний аспект каламбуру, який базується на співзвучності слів «*count*» та «*mount*». В українському та російському перекладі спостерігаємо вилучення даної співзвучності, що призводить до втрати комічного ефекту.

- Калькування – відтворення каламбуру мовою перекладу за зразком каламбуру у мові оригіналу, тобто шляхом точного перекладу значущих частин каламбуру МО.

(2) **Monica:** *Chandler, it's happens to lots of guys. You were tired, you had a lot of champagne, don't worry about it.* – Чендлере, з ким не буває. Чесно. Ти просто втомився, випив багато шампанського. Не хвилюйся. – Чендлер, такое с каждым может случиться. Ты, наверное устал, выпил много шампанского.

**Chandler:** *I'm not worried, I'm fascinated. It's like biology. Which is funny, because in high school I failed biology and tonight biology failed me.* – Я не хвилююсь, я дивуюсь. Це біологія. Так дивно, але в школі я провалив біологію, а тепер вона провалила мене. – Я не переживаю, я поражаюсь. Коварная биология. Ирония судьбы, я в школе биологию не сдал и сегодня она меня сдала. В основу каламбуру покладено пряме та метафоричне значення слова «*to fail*». Російський варіант перекладу можна вважати більш успішним, оскільки словосполучення «*меня сдала*» звучить більш природно ніж «*провалила мене*». Однак, комічний ефект був досягнутий в обох випадках.

- Компенсація – спосіб перекладу, при якому елементи змісту оригіналу, що були втрачені при перекладі, передаються в тексті якимось іншим чином для компенсації семантичної втрати [11].

(3) **Joye:** *He said: "When are you gonna grow up and start being a mom?"* –

Він сказав: «Коли ти вже подорослієш і почнеш поводитись як мати?» – Он говорит: «Ты должна взростеть, ты же мать!»

**Ross:** *Wow... – Ого... – Не плохо...*

**Joye:** *Wait, then she came back with “The question is when are you gonna grow up and realize I have a bomb?”* – А вона йому: « А коли ти подорослієш і зрозумієш, що я томати?!». – А она ему отвечает: «Это ты должен скорее взрослеть и обнимать».

**Ross:** *Okay, wait. Are you sure she didn't say: “When are you gonna grow up and realize I am your mom?”* – Хвилиночку. А може вона сказала: «Коли ти зрозумієш, що я твоя мати?». – Обнимать?! Может она сказала: «Это ты должен скорее взрослеть, а не мать»,

**Joye:** *Yeh... That makes more sense.* – Справді, так більш сенсу. – Да, в этом більше смисла.

Слова «*mom*», «*bomb*» є складовими компонентами каламбуру, який базується на фонетичному співзвуччі цих двох слів. Слово «*mom*» – стимулятор, «*bomb*» – результат. При перекладі на українську перекладач досяг необхідної звукової подібності за допомогою слів «*мати*» і «*томати*», на російську – «*обнимать*», «*а не мать*». Слід зазначити, що варіант перекладу «*томати*» не випадковий, він базується на словосполученні «*your mom*» – «*твоя мати*». Відмінності у структурі та узусі мов, розбіжності національно- культурних традицій передбачають неминучі втрати, які однак можна компенсувати зміною семантичної основи каламбуру, створенням у перекладі каламбуру іншого типу або в іншому місці тексту чи то використанням інших прийомів з аналогічними стилістичними функціями.

Шляхом суцільної вибірки з 74 серій англomовного серіалу “Friends” було взято близько 70 прикладів каламбуру. Українською мовою 39 % було перекладено шляхом калькування, 22% – компенсації, 39 % – вилучення, російською – 29 % було перекладено шляхом калькування, 29% – компенсації, 42 % – вилучення. Можна зробити висновок, що при перекладі на українську мову рівноцінно застосовують прийоми калькування та вилучення, при перекладі на російську найчастіше використовують прийом вилучення.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Белоус Н. А. Прагматическая реализация коммуникативных стратегий в конфликтном дискурсе – Режим доступа:  
[http://tverlingua.ru/archive/005/5\\_3\\_1.htm](http://tverlingua.ru/archive/005/5_3_1.htm)
2. Біляк І. В. Мовна гра як засіб впливу в англomовному новинному медіа тексті – Режим доступа: [http://eprints.zu.edu.ua/6363/1/vip\\_58\\_21.pdf](http://eprints.zu.edu.ua/6363/1/vip_58_21.pdf)
3. Большая советская энциклопедия. – М.: Сов. энцикл., 1969–1978. – 672 с. – Режим доступа : [www.rubricon.com](http://www.rubricon.com)
4. Виноградов В. С. Введение в переводоведение / В. С. Виноградов. – М.: ИОСО РАО, 2001. – 224 с.
5. Горюнова Н. Л. Художественно-выразительные средства экрана. Ч. I. Пластическая выразительность кадра / Н. Л. Горюнова. – М. : Изд-во Ин-та повышения квалификации работников телевидения и радиовещания, 2000. – 41 с.
6. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотипы и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург, 1996. – 214 с.
7. Друзі – Режим доступа: <http://friends-online.su/ukr/>
8. Друзья – Режим доступа: <http://friends-online.co/online/>
9. Зарецкая А. Н. Особенности реализации подтекста в кинодискурсе: дисс. ... канд. филол. наук. Челябинск, 2010. – 22 с.
10. Малый академический словарь / [ред. Евгеньева А. П] —М.: Институт русского языка Академии наук СССР, 1957—1984.
11. Троицкая О. В. Игра слов в английском оригинале и переводе / О. В. Троицкая. – Режим доступа: <http://russkayarech.ru/files/issues/2005/2/07-troickaja.pdf>
12. Friends – Режим доступа: <http://friends-online.su/eng/1-season/>\_\_