

## МЕХАНІЗМИ, ЗАСОБИ ТА ПРИЙОМИ МОВНОЇ ГРИ В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ. КАЛАМБУР +

Асмус К., студ. ПР-53,  
Бондаренко Ю.С., викл.

У лінгвістиці до цього часу немає єдиного розуміння сутності каламбуру, що відбивається у різних значеннях цього терміну.

Найбільш повне визначення каламбуру подане у Великій Радянській Енциклопедії: «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 и словосочетания».

Сутність каламбуру полягає в зіткненні, або, навпаки, в несподіваному поєднанні двох несумісних значень в одній фонетичній (графічній) формі. Тобто визначальними елементами каламбуру є, з одного боку, однакове або близьке до омонімії звучання (у тому числі і звукова форма багатозначного слова в його різних значеннях), а з іншого - невідповідність до антонімії між двома значеннями, компонентів фразеологічних одиниць і «вільних слів», слова і його компонентів, слова і вільних його частин, типу шарад, слова і його помилкової, довільної, «народної» етимології, а також стійкого і омонімічного йому словосполучення.

Стилістична мета каламбуру - створення комічного ефекту, зосередження уваги читача на певному пункті тексту - повинна одержати повноцінне віддзеркалення і в перекладі; при цьому перекладач зобов'язаний триматися у межах відповідного «комічного жанру» - від нешкідливого жарту до гострої іронії і їдкої сатири. Задум автора буде в корені зруйнований, якщо замість грубого зубоскальства в перекладі з'явиться витончена іронія, замість іскрометної дотепності - клоунада поганого смаку.

В багатьох теоретичних роботах зустрічаються різні класифікації каламбурів. Їх можна визначити за наступними критеріями:

- 1) структура каламбуру,
- 2) функціонування в тексті,
- 3) інформативність.

Переклад їх зручно розглядати у загальних рисах на трьох рівнях: фонетичному, лексичному і фразеологічному.

Існують певні прийоми мовної гри:

1) вибір незвичних засобів вираження;

2) побудова своєрідних нестандартних одиниць за формою значенням.

Каламбур, як і будь-який стилістичний прийом, є носієм певної інформації. Його інформативна структура має складне утворення. До складу каламбуру входять, принаймні, дві мовні одиниці, що мають у свою чергу складну семантичну структуру, елементи якої певною мірою впливають на формування змісту всього прийому.

Гра слів (каламбури) створюються завдяки вправному використанню з метою досягнення комічного ефекту різних співзвуч, повних і частковий омонімів, паронімів і таких мовних феноменів, як полісемія і видозмінені стійких лексичних оборотів. Стилістична мета каламбуру - створення комічного ефекту, зосередження уваги читача на певному пункті тексту.

При створенні каламбуру в нього наперед закладається інформація, обумовлена багатьма історичними і соціальними чинниками.

Коли перекладач не має нагоди шляхом «дослівного» каламбуру достатньо чітко передати «каламбурність» поєднання, тоді він не перекладає той зворот, який дається йому автором оригіналу, а створює свою гру слів, що нагадує за тими або іншими показниками авторський каламбур, але створену іноді на зовсім іншій основі.

Коли потрібно обов'язково передати каламбур, а текст не піддається, то можна спробувати відшукати риму, поєднати її з антонімічним вживанням (якщо цього вимагає оригінал). Або навіть обмежитися римою, але хоч як-небудь підказати читачу каламбурну сутність оригіналу.

Основними методами перекладу каламбуру є: опущення, компенсація і калькування. Існує три підхода перекладу гри слів: буквальний переклад, підбір гри слів в цільовій мові, зміст яких наближений до оригіналу, підбір інших засобів в цільовій мові.

До каламбурів, що найбільш важко перекладаються на інші мови належать такі каламбури, в яких обігруються мовні засоби, відсутні в інших мовах, наприклад, авторські неологізми.

Гра слів - один з найскладніших елементів тексту при перекладі.

При перекладі слід врахувати всі особливості каламбуру, його значення в контексті, всі можливі переклади, а потім спробувати знайти такий варіант перекладу, який би більше за інші підходив для відображення даної гри слів.