

ли до різних територіальних, соціальних страт, як-от: *береза*¹ «лісове білокорє дерево; деревина цього дерева» [псл. *berza < *berga «береза»; – споріднене з лит. bėržas, лтс. bėrzs, прус. berse...] [1, т. I с. 171] і *береза*² *фолк.*, *заст.* «хлопець або дівчина, кого обирають за ватажка у спільних розвагах» ‘... очевидно залишок давнього прикметника *березий «строка-тий, чорний з білим»’ [1, т. I с. 171] [3, т. I с. 160]; *жаба*¹ «невелика безхвоста земноводна тварина» *зоол.* «Rana»; псл. žaba < *gēba...] [1, т. II с. 183] і *жаба*² *заст.* «ангіна» (діал.) [3, т. II с. 499]; *зрїму*¹ «ставати стиглим, спілим; досягати фізичної або духовної зрілості» ‘ «достигати»; псл. zьrēti, яке зводиться до того самого кореня іє. *g’er-/g’erē-/g’rē-, що й *z’r’to «зерно» споріднене з дїнд. jārati, jīyati «старіє, стає трухлявим»’ [1, т. II с. 280] і *зрїму*² *заст.* «бачити; дивитися» ‘ «бачити»; псл. zьrēti споріднене з дїнд. javārati «має гарячку» [...] іє. *g’her-, *g’herē-, *g’hre- «світити, сяяти»’ [1, т. II с. 279-280] [3, т. III с. 709]; *ластівка*¹ «птаха ряду горобиних» *орн.* Hirundo L.; псл. lasta, lestovica, lastavica, очевидно, як і lasica «ласиця», пов’язане з lasь «темний з білим черевом чи грудьми», за характером забарвлення майже всіх видів ластівок’ [1, т. III с. 198] і *ластівка*² *розм.* «ластка; вставка під пахвами» ‘не зовсім ясне, можливо, як і назва птаха ластівка, походить від псл. lasь «темний з білою плямою (латкою) під черевом чи грудьми»’ [1, т. III с. 198] [3, т. IV с. 456]; *худий*¹ «який має виснажене, тонке, сухорляве тіло; виснажений» ‘ «не товстий; пісний; убогий; (рідко) поганий»; псл. худь найвірогідніше споріднене з дїнд. kṣódati «товкти, дрібнити», kṣudrá- «мененький, дрібний»...’ [1, т. VI с. 220] і *худий*² *заст.* «негарний, нехороший, поганий» [3, т. XI с. 167]. Щоправда останній із шляхів має дещо суперечливий характер, оскільки перебуває на межі процесів запозичування й внутрішньомовного розвитку лексики.

Висновки. Таким чином, визнаючи запозичування одним із продуктивних шляхів появи омонімів та формування омонімій – певного типу зв’язків у системі мови, ґрунтований на тотожності форм й семантичності непов’язаності вербальних одиниць – ми доходимо до висновку, що аналізований шлях виявляє далекий від гомогенності характер і засвідчує щонайменше процеси омонімізації питомої і запозиченої одиниці, лише запозичених одиниць, або ж запозичення омоніми. Крім того, йтися може і про авто запозичення з різних мовних страт до літературного ідіому мови й формування уже у його межах омоніми, однак якщо ми вийдемо за межі літературної мови, то цей шлях із запозичування перетвориться винятково на випадковий збіг. Розуміння суті шляхів появи омонімів у мові виявляє перспективний характер з огляду на вивчення лексичної системи мови, її внутрішніх меж й потенційної рухливості останніх.

Література:

1. Етимологічний словник української мови: в 7 тт. / АН УРСР. Ін-т мовознавства ім. О. О. Потебні // Редкол. О. С. Мельничук (головний ред.) та ін. – К. : «Наукова думка», 1982 – 2012.
2. Демська О. Словник омонімів української мови // О. Демська, І. Кульчицький. – Львів: «Фкнікс», 1996. – 224 с.
3. Словник української мови: в 11 тт. // АН УРСР. Інститут мовознавства; за ред. І. К. Білодіда. – К. : «Наукова думка», 1970–1980.
4. Gillieron J. Généalogie des mots qui désignent l’abeille, d’après L’Atlas linguistique de la France / J. Gillieron. – Paris : Champion, 1918. – 360 p. – Див. : електронне джерело <http://gallica.bnf.fr> 04.09.14

УДК 81’25

М. Л. Вотинцева,

Днепропетровский национальный университет имени Олеся Гончара, г. Днепропетровск

ОМОНИМИ И ПОЛИСЕМАНТЫ КАК ОСНОВА ИГРЫ СЛОВ

В статье представлена игра слов как языковое явление; рассмотрены некоторые особенности перевода игры слов основанной на омонимии и полисемии; приведены примеры переводов игры слов с английского языка на русский и украинский.

Ключевые слова: омонимия, каламбур, игра слов, двойной смысл, перевод

ОМОНИМИ ТА ПОЛІСЕМАНТИ ЯК ОСНОВА ГРИ СЛІВ

У статті представлена гра слів як мовне явище; розглянуто деякі особливості перекладу гри слів заснованої на омонимії та полісемії; надані приклади перекладів гри слів з англійської мови на російську та українську.

Ключові слова: омонімія, каламбур, гра слів, подвійний зміст, переклад

HOMONYMS AND POLYSEMANTS ARE BASES OF THE PUN

In this article word play as a language phenomenon is presented; some peculiarities of homonymous and polysemantic word play are observed; some examples of pun translation from English into Ukrainian and Russian are given.

The relevance of the article lies in the necessity of studying of peculiarities of word play translation. Some famous scientists dealt with the problem of word play translation: N. Gal, S. Vlachov, S. Florin, A. Chujackin and others.

To achieve the equivalent translation the translator should first catch the word play in the context and to choose the linguistic transformation for the translation: loan translation, compensation, substitution or other way of translation. In the article we suggest some variants of the translation of word play examples both from English and into English.

We have come to conclusion that any word play could be translated and it is necessary only to choose the proper means of translation.

Key words: homonyms, pun, word play, ambiguity, translation.

Проблема перевода игры слов основанной на омонимии и полисемии является актуальной, так как в лингвистике до сих пор нет единого подхода к способам перевода игры слов, что приводит к определенным трудностям при переводе. Этот прием еще часто называют «каламбуром», «словесной остротой», «двойным смыслом» и т.д. Причем содержание этих понятий и их соотношение часто трактуют по-разному.

Целью данной статьи является изучение игры слов основанной на омонимии и полисемии, а также рассмотрение некоторых особенностей ее перевода на украинский и русский языки

Вопросы перевода лексических каламбуров волновали В. С. Виноградова, Н. И. Галь, Н. М. Демурову, А. А. Щербину. Н. И. Галь считает, что «непереводима игра слов» – это «расписка переводчика в собственном бессилии» [3]. Примеры, которые мы приводим в данной работе, являются подтверждением того, какой бы уникальной ни была игра слов, решение для ее перевода должно существовать.

Необходимыми элементами механизма игры слов являются целые языковые явления (омонимы, паронимия, полисемия). Сущность игры слов заключается в столкновении или, напротив, в неожиданном объединении двух несовместимых значений в одной фонетической (графической) форме.

В теоретических работах встречаются разные классификации каламбуров. Перевод же их, по мнению С. Влахова, удобно рассматривать в общих чертах на трех уровнях: фонетическом, лексическом и фразеологическом.

Объектом данного исследования являются лексические каламбуры, к которым, по мнению С. Влахова можно отнести разные типы игры слов, основанные

- 1) на обыгрывании целых слов или частей:
 - а) корней, аффиксов;
 - б) «обломков» слов;
- 2) на многозначности или омонимии;
- 3) на ряде других лексических категорий – антонимии, этимологии и т. д. [2].

При многозначности, в особенности если одно из значений – переносное, можно все же рассчитывать на наличие аналогичных связей значений и в языке перевода, в то время как при омонимии такая связь закономерно исключается, и принимать ее в расчет, намечая переводческие решения, нереально.

Например, полисемант *bright* имеет несколько значений в английском языке, среди которых яркий (о свете) и умный, выдающийся. В нашем примере обыгрываются эти значения: *Why did the teacher wear sunglasses? – Because his students were so bright.*

Интересным является то, что этот полисемант в переводе на украинский и русский языки сохраняет эти значения. И данный пример с легкостью может перевести любой переводчик, подбирая эквивалент в языке перевода. Варианты перевода:

1. *Чому вчителька носить темні окуляри? – Тому що в неї блискучі учні.*
2. *Почему учитель был в солнцезащитных очках? – Потому что его ученики блистали умом.*
3. *Почему учитель был в темных очках? – У него такие блистательные студенты!*

В следующем примере – *A thief who stole a calendar got twelve months.* – выражение с глаголом *get* можно интерпретировать как: получить тюремный срок 12 месяцев и получить календарь (стать обладателем) – 12 месяцев.

1. *Вор, который украл календарь, получил 12 месяцев.* – В данном варианте мы используем метод перевода – калькирование.

2. *Злочинець вкинув вкрадений журнал, але статтю він все ж таки отримав.* – В этом переводе изменена образная система, обыгрываются два значения слова *стаття* – *статья* журнальная и *статья* криминального кодекса.

Часто возникают затруднения с оценкой степени связанности значений слова, т.е. с выяснением того, где предел полисемии, как провести четкую грань между полисемией и омонимией.

Об омонимичной игре слов (в отличие от игры на многозначности) будем говорить в тех случаях, когда не существует (или оборвана) семантическая связь между значениями, связь, которую автор теми или иными средствами намеренно создает (или восстанавливает) для данного текста.

Игра слов, основанная на омонимии, остается неисследованной в переводах. При переводе омонимов чистой случайностью можно объяснить наличие одновременно в двух языках семантической связи между названием *bank* – 1) *financial institution* и 2) *the side of the river and land near it*. Такие немотивированные связи сложно перенести в новую языковую среду, приходится искать возможности сыграть на других омонимах в языке перевода.

Обязательными компонентами структуры любой игры слов (каламбура) являются ядро (два элемента, объединенных или сходной фонетической или графической формой, но различных по содержанию), и базисный контекст, создающий минимальные условия реализации элементов ядра в каламбур. Исходной точкой поиска соответствия каламбуру оригинала в переводе является семантика обоих элементов его ядра и месторасположения. При этом опорой для передачи каламбура могут служить: а) семантика обоих элементов его ядра, б) семантика одного элемента ядра, в) новая семантическая основа.

Каламбур это – переплетение смыслов, порой очень тонких, для понимания которых часто необходимы дополнительные знания самого разного плана. Комический эффект от игры слов с полными омонимами является одним из самых сильных, так как полные омонимы, можно сказать, являются чистым материалом, который не надо дорабатывать. В таком слове могут быть заключены абсолютно отличные смыслы. Единственная сложность здесь – это придумать контекст, в котором можно увидеть и существование всех смыслов одновременно.

Рассмотрим пример:

Молодой человек подходит к девушке и спрашивает: «Девушка, как Вас зовут?»

«Роза».

«А где Вы работаете?» – интересуется молодой человек.

«В банке».

«Как романтично! Роза – в банке!»

В данном примере обыгрываются полные омонимы *роза – цветок*, и *Роза – имя девушки*, которые объединены во фразовое единство с омоформами – *в банке* (творительный падеж) 1) помещении финансового учреждения; 2) в стеклянном сосуде.

В переводе:

– What is your name?

– Rose.

– Where do you work?

– In the «Jar». (это может быть бар с названием «Jar»)

– How romantic! Rose is in the «Jar».

В английском переводе совпадают *имя девушки* и *цветок*, таким образом, семантика одного элемента ядра сохранена, а чтобы сделать перевод слов *банк* и *банка*, мы пошли от обратного: ко второму слову в диалоге – *банке* (стеклянный сосуд) – в английском – *jar*, мы подобрали место работы девушки, например, кафе «Jar». На данном примере мы показали, что можно подобрать эквивалентный перевод игры слов, не нарушая смысла, но подбирая в языке перевода другую семантическую основу.

Прием компенсации, один из способов достижения эквивалентности перевода на уровне всего текста. Компенсация – это замена переданного элемента подлинника аналогичным или каким-либо иным элементом, восполняющим потерю информации и способны оказать аналогичное (или подобное) воздействие на читателя. При воссоздании каламбуров

компенсация аналогичным приемом (полная компенсация) используется в другом месте перевода по отношению к позиции этого приема в оригинале и наиболее полно обеспечивает эквивалентность перевода. Компенсация иными приемами (частичная компенсация) чаще применяется на месте переданного приема подлинника и восполняет потерю лишь частично. В частичной компенсации наиболее часто используется рифма, аллитерация и графическое выделение. Нередко компенсация применяется на месте контекста каламбурного оригинала, где простой по структуре прием заменяется либо цепочкой каламбуров, либо каламбуром более сложной структуры.

Например:

A woman was driving in her car on a narrow road. She was knitting at the same time, so she was driving very slowly. A man came up from behind and he wanted to pass her. He opened the window and yelled, «Pull over! Pull over!» The lady yelled back, «No, a sweater!»

Возможны следующие варианты перевода:

1. Жінка їде за кермом, у цей час вона вишиває. Чоловік, під їжджає до неї, відкриває вікно, і, побачивши її вишиванку, з захопленням викрикує: «Я **вражений!**» Жінка з тривогою запитує: «Може викликати швидку?»
2. Женица едет за рулем и завтракает, не держась за руль. Машина начинает съезжать с дороги и мужчина, который ехал рядом закричал: «Держи **баранку!**». Женица ответила: «Нет, это **булочка!**».
3. Женица медленно вела машину по узкой дороге. За рулем она лепила фигурку, и поэтому не заметила дорожный знак. Мужчина, который проезжал мимо, открыл окно и закричал: «**Кирпич! Кирпич!**». «Да нет же, – ответила женица, – это **домик!**».

В каждом из предложенных переводов ситуация остается неизменной – женщина за рулем тормозит движение (реалия из жизни), но в каждом из этих переводов обыгрываются, в зависимости от предложенного переводчиком контекста, разные пары омонимив и полисемантов. В украинском переводе: полисемант *вражений* – *уражений*, в русских вариантах: *баранка* – *хлебобулочное изделие и разговорный вариант названия руля*; *кирпич* – *дорожный знак и строительный материал*.

Типичными ошибками переводчиков при воссоздании каламбура являются а) буквальное воспроизведение семантики элементов ядра, приводящее к нарушению норм языка перевода или к бессмыслице; б) игнорирование информации о потенциально возможном ее получателе и, как следствие, создание каламбура, находящегося вне его понимания.

Как видим, воссоздание омонимичного каламбура на другом языке представляет определенные трудности для переводчиков, но искусство перевода и заключается в проникновении в суть оригинала и в полноценной передаче его на языке перевода.

Дальнейшее исследование проблем омонимичной игры слов может иметь как лингво-стилистическое, так и переводческое направление. Несомненный интерес представляет изучение омонимичной игры слов в различных функциональных стилях, углубленно исследование фонового компонента, в содержании каламбура и его взаимосвязь с подтекстом.

Литература:

1. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В. С. Виноградов – М. : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
2. Влахов С. Непереводимое в переводе / С. Влахов, С. Флорин – М. : Международные отношения, 1980.
3. Галь Н. И. Слово живое и мертвое. Из опыта переводчика и редактора / Н. И. Галь – М. : Сов. Писатель, 1981 – 241 с.
4. Большой толковый словарь русского языка / [гл. ред. С. А. Кузнецов]. – СПб. : Норинт, 2004. – 1536 с.
5. Hornby A. S. Oxford advanced learner's dictionary of current English. Seventh edition / A. S. Hornby. – Oxford University press. – С. 1715.