

КОТЛЯРОВА Н. К.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

ВІДТВОРЕННЯ ІТАЛІЙСЬКИХ ФРАЗЕОЛОГІЧНИХ КАЛАМБУРІВ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

У статті досліджено визначення понять каламбуру та гри слів в українській та італійській мовах. Розглянуто відтворення гри слів на фразеологічному рівні, проаналізовано шляхи пошуку відповідників фразеологічних каламбурів при перекладі українською мовою.

Ключові слова: гра слів, каламбур, фразеологічні каламбури, відтворення гри слів.

В статье проанализировано определение понятий каламбура и игры слов в украинском и итальянском языках. Рассмотрен перевод игры слов на фразеологическом уровне, проанализированы пути воссоздания игры слов в переводе на украинский язык.

Ключевые слова: игра слов, каламбур, фразеологические каламбуры, перевод игры слов.

The article is a research of the definition of such linguistic terms as calembour and word-play in the Ukrainian and Italian languages, examination of word-play formation, analysis of the ways of searching for equivalents while translating into Ukrainian.

Key words: word-play, calembour, phraseological word-play, translating of word-play.

Актуальність дослідження зумовлена широким використанням гри слів у різноманітних текстах та мовних ситуаціях, труднощами при її перекладі, неоднозначним трактуванням понять “гра слів” та “каламбур”.

Метою дослідження є вивчення інформативної структури італійської гри слів у тісному зв’язку із контекстуальними характеристиками, а також встановлення найбільш адекватних відповідників та можливих шляхів відтворення гри слів українською мовою.

Об’єктом дослідження є мовностилістичні особливості та структура італійської гри слів.

Предметом дослідження є відтворення італійської гри слів на основі її структурно-змістовних та контекстуальних характеристик українською мовою.

У вітчизняній стилістиці гра слів найповніше досліджена на фонетичному та лексичному рівнях (зокрема праці І. Качуровського, дослідження параномазії української мови А. П. Критенка, Л. О. Ставицької, Г. М. Грицик, Н. Л. Дащенко та ін.), меншою

мірою – на рівні фразеології (В. С. Ващенко, В. Д. Ужченко, М. Т. Демський, В. П. Ковальов та ін.). Явище гри слів найповніше описане на матеріалах текстів художнього стилю, особливо поезії та гумористичних жанрів, меншою мірою – в мові публіцистики, а також у такому жанрі, як гумористично-сатиричні підписи під малюнками, карикатурами (О. А. Стишов, О. Г. Тодор та ін.). Останнім часом гра слів привертає увагу дослідників на матеріалі рекламних текстів (Н. Ф. Непийвода). Однак, незважаючи на достатню кількість досліджень гри слів як різновиду каламбурів, у лінгвістиці й дотепер немає єдиного розуміння сутності цих понять, що відбивається у термінологічному розмаїтті. Цей прийом називають "грою слів", "словесним дотепом", "словесним жартом". При цьому зміст цих понять та їхнє співвідношення часто трактують по-різному.

Загалом, дослідників гри слів можна поділити на дві групи. Одні трактують каламбур широко (О. В. Федоров, Н. Демурова, З. Фрейд, Е. Умберто), називаючи його словесним дотепом, інші, навпаки, ототожнюють каламбур із омонімією у комічному чи сатиричному контексті (О. С. Ахманова, А. П. Коваль, С. Влахов, С. Флорін, К. Фішер).

В італійській лінгвістиці, однак, не розмежовуються поняття "гра слів" і "каламбур". Так, згідно визначення поняття каламбуру за словником лінгвістичних термінів видавництва Гардзанті (Garzanti), каламбур – це лексема, що вживається для позначення гри слів, мовленнєвої суперечки у широкому розумінні, а у вузькому – гри слів, в якій дві різні за значенням лексеми вимовляються однаково або майже однаково [3]. Більш того, термін "gioco di parole" (гра слів) є абсолютним синонімом таких лінгвістичних понять в італійській мові, як "doppio senso" (двозначність) та "bisenso" (каламбур, гра слів). Враховуючи вищенаведені дефініції, ми пропонуємо трактувати каламбур при відтворенні різножанрових італійських текстів українською мовою як гру слів, що за своїми функціональними характеристиками набагато ширша, ніж каламбур. Аналізуючи шляхи відтворення гри слів, варто зазначити такі етапи пошуку відповідника у мові перекладу (МП), як: *перекладність, взаємозв'язок форми та змісту, необхідність збереження в мові перекладу співвідношення між частиною та цілим*, що є властивим

тексту оригіналу. Це означає, що відтворення гри слів розглядається як процес пошуку відповідностей при перекладі.

У теоретичних працях зустрічаються різні класифікації каламбурів. Їх переклад розглядається в загальних рисах на трьох рівнях: фонетичному (*traduttore – traditore*), лексичному (*modabolario, patatiamo, italiamo*) та фразеологічному. Згідно із дослідженням С. С. Іванова “Игра слов и способы её создания” існують низькі та високі рівні способів відтворення гри слів. Низькі способи включають все, що може бути охоплено терміном *каламбур*. Свою назву вони отримали через те, що їх потенціал обмежується грою значень при незмінності форм. Високі рівні способів відтворення гри слів – це такі, що базуються на явищі паронімії. Вони являють собою гру значень і форм слів та мають дійсно необмежений потенціал, “оскільки відбувається “жонглювання” не лише існуючими в мові формами, але й створюються нові” [1]. До таких рівнів належать:

- Фонетичне членування слова з подальшою його трансформацією шляхом підміни фонем, схожих за звучанням, але не ідентичних. Наступний приклад ілюструє ситуацію, в якій підрозділ міліції виїхав на спецоперацію. Начальник дає наказ затриматись на місці злочину, але не вживати жодних заходів щодо затримання злодія:

(1) – *Dovete aspettare!* (2) – *Che?* (3) – *Dice che dobbiamo sospettare!* (1) – *Ви маєте затриматись!* (2) – *Що він каже?* (3) – *Каже, що ми маємо затримати злодія!* Цей приклад яскраво ілюструє обігравання значень слів *aspettare* та *sospettare*, схожих за звучанням, однак, варто пам’ятати, що відтворення гри слів залежить також і від контексту. В основі цієї гри слів лежить помилкове тлумачення висловлювання одного мовця іншим, і лише розширений контекст дозволяє зрозуміти комічний ефект гри слів.

- Членування слів на семантично-значущі елементи з подальшою їх трансформацією, заміною і створенням нових слів: *Città cosmopolita – Мегачистий мегаполіс.* Гра слів у цьому прикладі в мові оригіналу (МО) полягає у заміні голосної літери і тим самим створенні нового слова *cosmopolita /cosmopolita*. При перекладі цієї гри слів ми для підкреслення значущості прикметника *чистий*, за

допомогою префікса *мега-* утворили прикметник *мегачистий*, який є співзвучним з іменником *мегаполіс*.

- Заміна слів у складі фразеологізмів на співзвучні слова зі збереженням формальної структури фразеологічної одиниці (ФО). На сторінках італійського щотижневика “Chi” від 18 червня 1998 р. міститься реклама пігулок для схуднення із закликом *La forma vien mangiando* – *Зберігай чудову форму, не відмовляючи собі у смачненькому*. У цьому прикладі відбувається дефразеологізація італійського прислів'я. Порівняймо: *l'appetito viene mangiando* та сформована на її основі антиприказка *la forma vien mangiando*, що має чітко окреслене тематичне спрямування. При відтворенні подібної гри слів зазвичай ФО не має відповідників при перекладі, тому перекладачі часто вдаються до описового перекладу. Розгляньмо ще один приклад гри слів зі збереженням формальної структури ФО. У рекламі молочних продуктів марки “Francia” міститься перефразований вислів *Assaggiando s'impara* відомої приказки *Sbagliando s'impara* – *На помилках вчаться*. Українською мовою ми відтворили цей фразеологічний каламбур вільною некаламбурною формою: *Чим більше ти знайомишся з нашою продукцією, тим більше ти починаєш її цінувати*. Схематично відтворення вищенаведених прикладів гри слів можна окреслити наступним чином: *гра слів* → *не гра слів*, тобто гра слів перекладається виразом, у якому відсутні елементи гри слів.

- Заміна слів у складі фразеологізмів на неспівзвучні слова, що призводить до створення неологізмів. Драматург Едуардо Де Філіппі назвав свою комедію “*Le bugie con le gambe lunghe*”, взявши за основу приказку *Le bugie hanno le gambe corte* – *У брехні короткі ноги*. Прикладом цієї гри слів є антиприказка, яку ми відтворили українською мовою, використовуючи описовий спосіб перекладу: *Брехня розповсюджується досить швидко*.

Відомий італійський комік Тотò виступив із серією програм під назвою “*Fra moglie e marito la suocera è... il dito*”, перефразувавши італійське прислів'я *Tra moglie e marito non mettere il dito* – *Чоловік і жінка одного духа*. У цьому прикладі дієслово в наказовому способі *non mettere* замінено на словосполучення *la suocera è il dito*. Ми пропонуємо наступні варіанти перекладу: *Свекруха з тобою – нема в сім'ї покою; Свекруха в хату – сварка в*

хату; Хочеш зберегти подружнє життя – не прислуховуйся до порад свекрухи”. У перших двох варіантах перекладу ФО мови оригіналу має свій відповідник в українській традиції, третій варіант є прикладом відтворення італійської ФО описовим перекладом зі збереженням контексту МО в українському перекладі. Якщо гра слів ФО базується на ефекті несподіваності, то основою антиприказок є комічний ефект, що викликає у читача тривкі асоціації. В антиприказках використовуються різні механізми мовної гри на фонетичному, лексичному та морфологічному рівнях, а також має місце порушення стилістичної цілісності тексту.

Слід зазначити, що елементом, який забезпечує успіх гри слів, є непередбачуваність того чи іншого компоненту в ланцюзі мови, так званий ефект несподіваності [2]. Пояснюється цей ефект тим, що одночасно або послідовно читач сприймає два значення, одне з яких є неочікуваним. Ось чому автори так охоче кладуть в основу каламбурів фразеологізми, тобто стійкі словосполучення, які не створюються під час говоріння чи написання, а відтворюються у готовому вигляді: читач точно знає, який елемент слід очікувати, що робить особливо гострим ефект омани його очікувань.

Як вже зазначалося, каламбур можна побудувати на основі ФО будь-якого типу, але, перш за все, на основі образних фразеологізмів. Будь-який фразеологічний каламбур утворюється шляхом трансформації, яка руйнує форму і зміст початкової ФО. Подібна трансформація зводиться до двох видів: зміна зовнішньої форми, структури компонентів – деформації ФО; зміна внутрішньої форми, семантики – модифікації ФО. Таким чином, відбувається паралельне сприйняття як переносного, так і прямого значення компонентів ФО. Розглянемо наступні приклади: Відомий журналіст Джампаоло Панса у своїй книзі “Сплетіння” розповідає про те, як, поєднуючи політичну діяльність із бізнесом, нечесні люди заробляють великі гроші. Модифікуючи відомий італійський вираз *Meglio soli che mal accompagnati* – *Краще бути одному, ніж у поганому товаристві*, автор створює таку гру слів: *Meglio male accompagnati che soli*. Цю гру слів можна відтворити дослівно: *Краще бути в поганому товаристві, ніж бути одному*, однак, україномовному читачеві, на відміну від італомовного, такий переклад є незрозумілим. Тому ми пропонуємо відтворити цю гру

слів, виходячи із контексту, наступним чином: *Ворон ворону око не виклює*. Як бачимо, у випадку, коли у фразеології МП існує однаковий, або схожий образ, переклад не викликає труднощів.

Сицилійський історик Санті Корренті назвав свою працю про мафію “*Il meglio perdono è la vendetta*” – “*Найкращий спосіб простити – це помститися*”, перефразувавши розповсюджений вираз *La miglior vendetta è il perdono* – *Найкращий спосіб відомстити – це простити*. У цьому випадку переклад гри слів є дослівним зі збереженням структури ФО.

Проаналізувавши відтворення вищенаведених прикладів фразеологічних каламбурів, можна сказати, що перекладач має балансувати між вільним та буквальним перекладом, оскільки передати фразеологічний каламбур МО у каламбурній формі МП не завжди легко. У тих випадках, коли предметно-логічний зміст домінує над функціональною інформацією каламбуру або неможливо створити каламбур на частково або повністю зміненій основі, зміст гри слів передається в некаламбурній формі. Якщо ж у фразеології МП існує однаковий або схожий образ, то гра слів МО передається грою слів МП, яка може певною мірою відрізнитися від гри слів МО за формою, семантикою, текстуальним впливом. Крім того, оскільки головним завданням перекладача є не лише відтворити зміст, фонетичну форму, а й передати ефект комічного та несподіваного, не менш важливим є досконале володіння обома мовами, величезний досвід, почуття гумору, кмітливість і талант.

ЛІТЕРАТУРА

1. *Иванов С. С.* Игра слов и способы её создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов / Сергей Саянович Иванов // Вестник Нижегородск. ун-та им. Н. И. Лобачевского. – 2009. – № 6 (2). – С. 227–231. 2. *Влахов С.* Непереводимое в переводе / С. Влахов ; под ред. Вл. Россельса. – М. : Междунар. отношения, 1980. – 352 с. 3. *Dizionario con sinonimi e contrari e inserti di nomenclatura.* – Milano : Garzanti Linguistica, 2003. – 2598 p.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

4. *Учимся играя* : [пособие по ит. яз.] / Н. Я. Рыжак ; ил. М. А. Епифановой. – М. : Астрель : АСТ, 2005. – 143 с.