

УДК 811.133.1'373 (043.3)

ИГРА СЛОВ ВО ФРАНЦУЗСКОМ ЯЗЫКЕ

Е. Е. Злотина

*Белорусский государственный университет,
ул. К. Маркса, 31, 220030, г. Минск, Республика Беларусь,
katsiaryna.zlotsina@gmail.com*

Автор рассматривает понятие и некоторые механизмы создания языковой игры. Целью статьи является исследование игры слов и каламбура как одного из ее вариантов, а также рассмотрение приемов создания игры слов, в том числе фонетических смешений, анаграмм, омофонов, паронимов, двойной актуализации фразеологических единиц и т.д. Материалом исследования служат примеры из романов, поэзии, сketчей и комиксов французских авторов.

Ключевые слова: игра слов; каламбур; омофон; паронимы; анаграмма двойной актуализации фразеологизмов.

WORD PLAY IN FRENCH LANGUAGE

Е. Е. Zlotsina

*Belarusian State University,
K. Marx str., 31, 220030, Minsk, Republic of Belarus, katsiaryna.zlotsina@gmail.com*

The author considers the notion of word play and some mechanisms of its creation. The article aims to study the word play and the pun as one of its variants and examines techniques of its creation including phonetic mix-ups, anagram, homophone, paronyms, double actualization of phraseological units and others. The research material consists primarily of the examples taken from the French authors novels, poetry, sketches and comics.

Key words: word play; pun; homophone; paronyms; anagram double actualization of phraseological units.

Игра слов является неотъемлемой частью нашего повседневного лингвистического опыта. Она может спонтанно возникнуть при общении тет-а-тет или в сообщении в соцсети, может фигурировать на вывеске магазина или в рекламном слогане торговой марки или товара, в заголовках средств массовой информации, являясь не только инструментом для создания комического эффекта, но и способом обратить внимание, впечатлить, заставить запомнить, в анекдотах, детских считалочках, загадках и,

наконец, в языке писателя, выступая своеобразной визитной карточкой некоторых авторов. И в каждом из контекстов мы можем найти целую палитру игровых приемов, которые мы интуитивно относим к игре слов, несмотря на возможные формальные и функциональные различия.

Игра слов в той или иной степени свойственна большинству языков, однако во французском языке она занимает особое место, ведь для ее создания прежде всего используются омонимия, полисемия, паронимия. Французский язык определенно находится среди лидеров по числу омонимов, прежде всего омофонов. Это обусловлено наличием в нем большого числа коротких и односложных слов, особенностями орфографии, позволяющей передать одно и то же звучание разными способами на письме, что, в свою очередь, непосредственно связано с различной этимологией омонимов. Кроме того, определенные формы глаголов и существительных звучат идентично из-за непроизносимых окончаний, создавая почву для образования грамматических омонимов, когда невозможно на слух вне контекста определить, к какой части речи относится услышанный элемент. Ярким примером этого может служить скороговорка: *Si six scies scient six cyprès, chaque scie scie son cypress*.

Игра слов – это своеобразная форма лингвистического выражения, основанная на искусном использовании слов, их звучий, смысловых нюансов, а также, что немаловажно, культурных, исторических, литературных и иных референций.

Исследование игры слов и каламбура нередко попадает в поле зрения лингвистов разных стран. Наш современник Дирк Делабастита, профессор английской литературы и теории литературы Университета Намюра (Бельгия), посвятил свою докторскую диссертацию игре слов в трагедии Шекспира «Гамлет» и проблемам ее перевода. Он также издал два тома научных трудов на эту тему. Взяв за основу виды использования языковых средств для создания игры слов, Делабастита выделяет следующие ее виды [1, с. 45–64].

1. Фонологическая и графологическая игра слов. К ней относятся паронимы, омонимы (омофоны и омографы).
2. Лексическая игра слов, включающая линейную вертикальную полисемию (гипонимы, меронимы) и нелинейную горизонтальную полисемию (метафора, метонимия).
3. Лексическая игра слов, основанная на идиомах.
4. Морфологическая игра слов, представленная неологизмами, аббревиациями, словосложением, композицией и преобразованием, конверсией.
5. Синтаксическая игра слов, при которой используются определенные синтаксические формы, типы конструкций, повторы и т.д.

Один из вопросов, которые часто возникают при изучении данной темы, это разграничение понятий «игра слов» и «каламбур». Для многих исследователей эти понятия являются тождественными, в то время как другие ученые, в частности французские лингвисты, видят каламбур как лишь одну из форм проявления игры слов. Это же следует из толкования понятия каламбур, которое мы находим во французских словарях (Лё Пёти Робер: «Каламбур – это игра слов, основанная на разнице значений слов, которые произносятся идентично или близки по звучанию» [2]; Ларусс: «Каламбур – это игра слов, основанная на разнице значений слов, которые произносятся одинаково» [3]).

Как видим, в данных определениях речь идет исключительно о фонетической стороне, хотя большинство исследователей рассматривают также лексический аспект, связанный с полисемией слов.

Несмотря на то, что игра слов и в частности каламбур, не являются чем-то новым в лингвистике, так как примеры их использования известны еще с античных времён, отношение к данным явлениям в прошлом далеко не всегда было однозначным.

Впервые термин «каламбур» встречается в 1768 году в одном из писем философа эпохи Просвещения Дени Дидро (1713–1784), который видел в нем «варварскую» практику. Драматург Жан-Жозе Ваде (1719–1757) считал всякую игру слов злоупотреблением, а множество других франкоязычных писателей и философов, среди которых Вольтер (1694–1778) и Виктор Гюго (1802–1885), рассматривали каламбур как бессмысленную стилистическую фигуру и даже средство обеднения языка. По словам Вольтера, каламбур – это «бич хорошей беседы», «гаситель ума». Философу даже удалось убедить хозяйку одного из салонов Мадам Дю Деффан вступить в союз противников каламбура, мотивируя это тем, что «столь глупый тиран захватывает империю высшего света». Виктор Гюго описал каламбур как «помет летающего разума».

Что касается Мольера (ум. 1673), он и вовсе не стеснялся в выражениях, говоря о каламбуре, и называл его чем-то, что «подобрали в нечистотах рынка Ле Аль и площади Мобер», местах, не отличавшихся особой изысканностью.

Тем не менее со Средневековья до наших дней, писатели и поэты использовали данную технику, чтобы выразить свои мысли и чувства в игривой форме. Среди самых известных стоит назвать Франсуа Рабле (ум. 1553) с его словесными колкостями или же Марселя Пруста (1871–1922), умевшего блестяще манипулировать тонкостями языка.

И вот уже в современную эпоху выдающиеся юмористы и писатели, среди которых Пьер Депреж (1939–1988) и Бернар Пиво (1935–1924), от-

ведут поистине почетное место во всех социальных кругах этой популярной форме лингвистического выражения, столь доступной каждому, кто хоть немного владеет языком, включая детей.

Рассмотрим некоторые наиболее характерные для французского языка формы игры слов, а также каламбур как одну из них. Каждая форма обладает своей собственной спецификой и вызывает определенный стилистический эффект:

Каламбур чаще всего представляет собой игру слов, основанную на одинаковых по звучанию, но различных по написанию словах или фразах, или омофонах (например, *À la faim, tout est pain - À la fin, tout est peint*).

Комический эффект достигается в данном случае за счет двойкой интерпретации услышанного. То есть сам по себе каламбур заключается в том, что письменная форма не соответствует контексту. Данное явление нередко встречается в текстах французских авторов (например, *Tous les matins, je me lève de bonheur* (Жак Превер) – *de bonheur* вместо *de bonne heure* или *Entre deux mots, il faut choisir le moindre* (Поль Валери) – *entre deux mots* вместо *entre deux maux*).

Для понимания каламбуров нередко требуются знания определенных реалий. Так, например, вышеупомянутый Пьер Депрож, настоящий мастер данного жанра, изрек в одном из своих выступлений: «*Nous le savons et pas seulement de Marseille*». Комический эффект вытекает из совпадения звучания глагола *savoir* в 1 лице множественного числа настоящего времени и существительного *savon*. Не зная о том, что *savon de Marseille* означает разновидность хозяйственного мыла, невозможно понять данный каламбур.

Одним из непревзойденных мастеров каламбура является Раймон Девос (1922–2006), автор и исполнитель многочисленных скетчей, построенных на игре слов. Он добился и литературной славы, издав свои монологи в виде книг, которые часто ставят в один ряд с произведениями самых известных французских писателей. Несмотря на развлекательность самого жанра и внешнюю несерьезность автора, для полного понимания текстов Девоса требуется достаточно высокий уровень владения французским языком, включающий экстралингвистические знания. Рассмотрим в качестве примера фрагмент знаменитого скетча “*Caen*” (‘Кан’), построенного на созвучии названия французского города *Caen* (‘Кан’) и наречия *quand* (‘когда’). Рассмотрим отрывок из него [4, с. 393]:

Je demande à l'employé: - Pour Caen, quelle heure? -Pour où? -Pour Caen! - Comment voulez-vous que je vous dise quand, si je ne sais pas où? - Comment? Vous ne savez pas où est Caen? - Si vous ne me le dites pas! - Mais je vous ai dit Caen! - Oui! ... mais vous ne m'avez pas dit où! [...] - Enfin!... Caen!... dans le Calvados!... - C'est vague!

Служащий в окошке явно не понимает, о чем спрашивает его человек, желающий купить билет, и начинает задавать вопросы, которые, в свою очередь, не понятны последнему. Уточняющие вопросы еще больше запутывают ситуацию. Автор скетча как-бы позволяет слушающему ощутить свое превосходство над персонажами: ведь он-то понял, в чем дело, а эти двое все никак не могут разобраться.

В другом своем известном скетче “Oui-dire” (‘«Слухи»’) Раймон Девос обыгрывает совпадение звучания различных форм глагола *ouïr* (уст. ‘слышать’), существительного *oie* (f) (‘гусь’), существительного *l’ouïe* (‘слух’) с определенным артиклем и именем *Louis* и т.д. При этом, множество совпадающих форм, заключенных в одном небольшом тексте, создают яркий комический эффект: *L’ouïe de l’oie de Louis a oui. Ah oui? Et qu’a ouï l’ouïe de l’oie de Louis? Elle a ouï ce que toute oie oit...* [4, с. 81].

В другой строке каламбура автора строится на созвучии формы *j’ois* (‘я слышу’) и существительного *joie* (‘радость’). Для контраста автор вводит прилагательное *triste* (‘грустный’). В итоге, фразу, которая означает: «Боже, как грустно то, что я слышу», можно понять как: «Боже, как грустна радость». Небольшие грамматические оплошности в виде пропущенного артикля для данного жанра особого значения не имеют: *Dieu, que ce que j’ois est triste!*

Еще одним мастером каламбура является Филипп Желюк (род. 1954), бельгийский комик, юморист, сценарист и карикатурист, автор знаменитых комиксов “Le Chat” (‘«Кот»’). Искрометный юмор этого автора часто основан на непереводимой игре слов. Например, *Ma femme m’inquiète, elle a une amie imaginaire. Parfois elle appelle à haute voix: – Tu viens Médée? – Évidemment, je fais comme si de rien n’était.* В данном случае женское имя Медея (*Médée*) звучит в точности, как ‘мне помочь’ (“m’aider”), а говорящий явно не спешит помогать своей жене, поэтому в качестве оправдания придумал ее воображаемую подругу и делает вид, что обращение его не касается.

В основе каламбура может также лежать полисемия слова, то есть его различные значения:

Le garçon de café: – C’est pour qui la bière? (*bière* в значении ‘пиво’)

Le client: – C’est pour la mort! (слово *bière* означает также ‘гроб’).

В следующем примере обыгрываются два значения слова *état* (‘состояние’ и ‘штат’): *J’suis dans un état proch’ de l’Ohio...* (Серж Генсбур).

Комический эффект может также быть следствием буквального понимания устойчивого выражения, то есть не восприятия его как целого понятия, а членения на отдельные смысловые единицы. Такой пример находим у французского писателя, драматурга и режиссёра Саша Гитри

(1885– 1957): *Il croit qu'il devient sourd parce qu'il n'entend plus parler de lui!* [5, с. 38]. В данном случае, мы имеем дело с устойчивым выражением *entendre parler de ...* ‘слышать о...’: речь идет не о восприятии на слух, а скорее о популярности, частом упоминании кого-то или чего-то. Семантика прилагательного *sourd* (‘глухой’), напротив, подчеркивает, что отдельные глаголы *entendre* и *parler* воспринимаются в данном контексте в прямом смысле, и в данном случае мы наблюдаем грустную ironию говорящего по отношению к тому, о ком это сказано.

Рассмотрим еще один пример [5, с. 38]:

Une dame lui demandait un jour, à celui qui boitait:

– *Comment allez-vous?*

Il lui a répondu, à elle qui louchait:

Comme vous voyez, Madame!

Пожалуй, всем известно, что вопрос *Comment allez-vous?* означает по-французски ‘Как дела?’, но в данном случае остроумный хромой отвечает косой женщине *Comme vous voyez* (‘Как видите’), используя речевое клише. Тем самым он дает понять, что они как бы уравновешены в своих недугах. По сути, в данном контексте этот диалог звучит так: – *Как вы ходите? – Так же, как вы видите!*

Для создания каламбура используют и паронимы, обыгрывая частичное сходство звукового облика слов. Основой для подобных словесных манипуляций часто служат фразеологизмы (например, *vendre son âne au diable* (вместо *vendre son âme au diable*), популярные речевые клише (например, *À toute allure!* вместо *À tout à l'heure!*). Парономазия также нередко встречается во французской поэзии и прозе (например, *Il pleure dans mon cœur comme il pleut sur la ville* (Поль Верлен) или *Aucun recours. Aucun secours de personne* (Натали Саррот)).

Еще одной достаточно популярной формой игры слов, или даже букв, является *анаграмма*. Суть ее заключается в перестановке местами букв в слове с целью создания нового слова. Анаграмма может представлять собой одно слово (например, *pirate – partie – patrie – étripa – parité* или *chien – niche*) или состоять из нескольких слов (например, *Alice au pays des merveilles – Le lièvre au pays des limaces*). В средствах массовой информации анаграмма может затрагивать и общественно-политическую или экономическую лексику, подчеркивая в шуточной форме отношение населения к происходящему (например, *La crise économique – Le scénario comique*). А еще мишенью любителей анаграмм часто становятся известные личности. Так *Albert Einstein* путем перестановки букв превращается в *Rien n'est établi*, а *Boris Vian* становится *Bison ravi*. Иногда авторы даже выбирают анаграмму в качестве своего псевдонима. Таким образом, за *Alcofribas Nasier* скрывается *François Rabelais*, за *Pauvre Lélian*

– *Paul Verlaine*, а *Marguerite Crayencour* известна всем как *Marguerite Yourcenar*.

Более редкой, но весьма интересной формой игры слов является *панграмма*, состоящая в построении фразы, в которой каждая буква алфавита используется хотя бы один раз (например, *Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume* или *Voyez ce koala fou qui mange des journaux et des photos dans un bungalow*). Во французском языке для написания панграмм требуется минимум 26 букв, но можно усложнить себе задачу, используя также варианты букв с диакритическими знаками, лигатуры и т.д. Конечно, подобная игра слов требует письменной формы исполнения.

Контрпетри, или акрофоническая перестановка – еще один интересный способ поиграть словами, популярный во французском языке (например, *Quel champ de coton!* вместо *Quel temps de cochon!* или *Démocrite et Hippocrate* → *Démocrate est hypocrite*). Этот прием встречается и в литературе (например, *Femme folle à la messe et femme molle à la fesse* (Франсуа Рабле, Пантагрюэль)).

Если вышеперечисленные формы игры слов вполне доступны рядовому носителю языка, то *олорифмы* определенно требуют поэтического таланта. Олорифмы – это поэтические строки, которые произносятся абсолютно одинаково, хотя состоят из разных слов. То есть, в данном случае стих рифмуется целиком, а не отдельные слоги в конце каждой строфы, как в случае классической рифмы. Прекрасной иллюстрацией данного приема могут послужить следующие строки:

Par les bois du Djinn, où s'entasse de l'effroi,

Parle et bois du gin! ... ou cent tasses de lait froid (Альфонс Алле)

или

Dans ces bois automnaux, graves et romantiques,

Danse et bois aux tonneaux, graves et rhums antiques (Жак Превер).

Трудно определить границы игры слов, поскольку, так или иначе, для ее создания используются различные литературные приемы, а также их комбинации. Существуют приемы, которые ради шутки может использовать даже ребенок, представляющие собой настоящий вызов для писателя.

В 60-е годы XX века во Франции культовое объединение писателей и математиков УЛИПО (фр. OULIPO, сокращение от *Ouvroir de littérature potentielle* – ‘Цех потенциальной литературы’) активно экспериментирует с языком, развивая уже существующие и вырабатывая новые «ограничения», то есть жесткие формальные правила, которые писатель осознанно навязывает себе для построения литературных произведений.

Одной из форм подобных ограничений является *липограмма* (от др.-греч. λειπογράμματος, «пренебрегать буквой»), или текст, при написании

которого избегают использования одной или нескольких букв алфавита. Это может быть как короткий текст, например, стихотворение, так и более крупная форма, такая как роман. Сложность написания липограммы напрямую зависит от того, насколько часто выбранная буква встречается в обычном тексте на данном языке. То есть во франкоязычном тексте будет гораздо легче избежать буквы *z*, нежели буквы *e*.

Во французской литературе XX века липограммы стали популярны прежде всего благодаря участникам группы УЛИПО Жоржу Переку (1936–1982) и Раймону Кено (1903–1976).

Самой известной липограммой на французском языке является роман Жоржа Перека “*La disparition*” (‘«Исчезновение»’, 1969), где на трехстах двенадцати страницах не встречается ни одной буквы *e*. Вот небольшой фрагмент для наглядности:

Il poussa un profond soupir, s'assit dans son lit, s'appuyant sur son polochon. Il prit un roman, il l'ouvrit, il lut; mais il n'y saisissait qu'un imbroglio confus, il butait à tout instant sur un mot dont il ignorait la signification. Il abandonna son roman sur son lit. Il alla à son lavabo; il mouilla un gant qu'il passa sur son front, sur son cou. Son pouls battait trop fort. Il avait chaud. Il ouvrit son vasistas, scruta la nuit. Il faisait doux. Un bruit indistinct montait du faubourg. Un carillon, plus lourd qu'un glas, plus sourd qu'un tocsin, plus profond qu'un bourdon, non loin, sonna trois coups. Du canal Saint-Martin, un clapotis plaintif signalait un chaland qui passait [6, p. 46].

Интересно отметить, что в английском, немецком и итальянском переводе романа также отсутствует буква *e*, в испанском – *a*, а в русском – *о*. И в каждом случае – это самая частотная буква данного языка.

Примечательно, что тремя годами позднее Перек бросит себе новый вызов и напишет роман “*Les Revenentes*” (‘«Преведенее»’, 1972), в котором обойденная ранее вниманием буква *e* окажется напротив единственной гласной. Подобный прием представляет собой моновокализм, разновидность гиперлипограммы.

Мы рассмотрели различные формы игры слов и основные приемы ее создания во французском языке. Хотя самой популярной и характерной для французского языка формой является каламбур, однако каждая из форм игры слов привносит свой особый шарм в речь французов, позволяя играть тонкостями французского языка и тем самым обогащая его.

Очевидно, что игра слов может возникать спонтанно в речи, но также может являться плодом кропотливого труда писателя, поставившего перед собой определенную задачу. Язык предоставляет неограниченные возможности экспериментировать, создавать новые приемы и формы для выражения мыслей и чувств. И даже если результат такого эксперимента не

несет глубокий смысл, одна только форма может быть достойна восхищения и производить потрясающий эффект.

Библиографические ссылки

1. *Delabastita D.* Aspects of Interlingual Ambiguity: Polyglott Punning. In Paul Boogaards, Johan Rooryck & Paul J. Smith (éds.): *Quitte ou Double Sens*. Amsterdam : Rodopi, 2001. P. 45–64.
2. *Le Petit Robert*. Paris : Kimé, 2024.
3. *Larousse de poche*. Paris : Kimé, 2024.
4. *Devos R.* Matière à rire. Paris : Perrin, 1991.
5. *Guitry S.* L'esprit. Paris, 1958.
6. *Perec G.* La Disparition. Paris, 1969.