

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Кафедра романской филологии

Демидова Ольга Игоревна

«Игры слов в творчестве Раймона Кено»

Выпускная квалификационная работа
на соискание степени бакалавра
лингвистики

Научный руководитель: канд. филол. наук, ст. преподаватель,
Смирнова Алла Николаевна

Рецензент: канд. филол. наук, ст. преподаватель,
Фирсова Мария Алексеевна

Санкт-Петербург,

2017

Оглавление

Generating Table of Contents for Word Import ...

ВВЕДЕНИЕ

Согласно современной лингвистике, язык является средством передачи информации и системой значимых единиц, составляющих содержание речевых высказываний. Таким образом, семантическая структура многих речевых и языковых явлений служит востребованным материалом для изучения в современной языковой науке [Комиссаров 1980]. К ним относится и лингвистическая игра слов, являющаяся объектом данного исследования.

Значимым аспектом в изучении содержательной стороны игры слов считаются обращения к ее контекстуальным характеристикам, исследование которых выявляет объем содержащейся в игре слов (каламбуре) информации, определяет значимость игры слов как составляющей части одной целой системы и выявляет сферу его семантико-стилистического распространения.

Настоящая работа посвящена лингвостилистическим особенностям французской игры слов и способов ее воплощения в творчестве французских модернистов на примере произведений Раймона Кено.

Актуальность данного исследования обусловлена необходимостью всестороннего изучения практических и теоретических аспектов игры слов как своеобразного стилистического приема в целях дальнейшего исследования и разработки одного из насущных вопросов теории перевода - проблемы переводимости. Существует немало работ, посвященных частным аспектам игры слов, однако до сих пор практически не проводилось исследований, где были бы представлены способы научного определения этого явления. К примеру, как в зарубежной, так и в отечественной лингвистике до сих пор нет системного описания видов игры слов и не выработано единого понимания терминологии, а также сути данного стилистического приема. Это означает, что проблема лингвистической классификации видов языковой игры по-прежнему не решена. Кроме того, для исследования и анализа в настоящей работе выбраны достаточно

современные источники. Материалом исследования являются произведения французского писателя Раймона Кено, одного из основателей УЛИПО (Мастерской Потенциальной Литературы или Управления Литературной Потенциальностью), литературной группы, которая исследует и разрабатывает возможности литературы формальных ограничений (комбинаторной литературы): комбинирование элементов текста (букв, слов, фраз, строк, абзацев): их повторений, сочетаний, перестановок, выделения или намеренного отсутствия. В творчестве Кено сохраняется яркая игра со словом и юмористическое (пародии, цитирования, мистификации и заимствования).

Новизна данной работы заключается в проведении анализа оригинальных французских текстов на предмет различных примеров и вариаций игры слов, что может способствовать дальнейшим исследованиям такой достаточно малоизученной темы, как игра слов в современных французских произведениях.

Объектом исследования является игра слов в художественных текстах произведений Раймона Кено на французском языке.

Предмет исследования – особенности и способы оформления игры слов как стилистического приема, различные варианты и виды игры слов в художественном тексте.

Целью исследования стало изучение информативной структуры и особенностей французской игры слов в связи с ее контекстуальными характеристиками. Для достижения поставленной цели выделен ряд конкретных *задач*:

- рассмотреть основные тенденции в изучении игры слов и проблему научной терминологии данного стилистического приема;
- представить различные классификации игры слов, ее информативную структуру и состав ее переменных и постоянных компонентов;

- проанализировать контекстуальные характеристики игры слов во французском языке и обозначить сферу ее семантико-стилистического распространения;
- исследовать произведения Раймона Кено на французском языке, выделив и подробно рассмотрев примеры игры слов в тексте.

В исследовании были использованы *методы* систематизации, анализа и обобщения материала, включая сопоставительный анализ, а также аналитический метод, метод критического анализа литературных источников, метод семантического анализа и метод количественного подсчета.

Материалом исследования послужили примеры игры слов, выделенные в произведениях Раймона Кено.

Теоретическая ценность работы заключается в том, что на многочисленных примерах художественной литературы понятие игры слов рассматривается более системно и углубленно.

Практическую ценность исследования составляет возможность применения его положений в курсах стилистики, типологической стилистики, лексикологии, теории перевода, интерпретации художественного текста.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографии, приложений. Во введении сформулированы цель и задачи; обоснован выбор темы, определяется актуальность, новизна, теоретическая и практическая значимость исследования.

В первой главе рассматриваются теоретические основы такого явления как игра слов, во второй главе проводится анализ примеров игры слов в оригинальных художественных произведениях Раймона Кено. Каждая глава сопровождается примерами и логично вытекающими выводами.

В заключении подводятся итоги проведенной работы, приводятся общие выводы по исследуемой теме, исходя из поставленных во введении цели и задач.

Библиография включает труды зарубежных и отечественных авторов в области лексикологии, стилистики, теории перевода.

ГЛАВА 1. ИГРА СЛОВ (КАЛАМБУР) И ЕЕ ЛИНГВОСТИЛИСТИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ ВО ФРАНЦУЗСКОМ ЯЗЫКЕ

1.1 Основные тенденции и проблемы в изучении игры слов

Проблеме исследования языковой игры, игры слов и каламбура давно уделяли пристальное внимание различные отечественные (А.Ю. Шашурина, В.С. Виноградов, А.А. Щербина, С. Г. Михейкина, Е.П. Ходакова, В.З. Санников) и зарубежные ученые (П. Гиро, Ш. Балли, Дж. Каддон). Однако, несмотря на интерес к рассматриваемым языковым явлениям со стороны филологов, лингвистов, переводчиков, психолингвистические, когнитивные, лингвосемиотические особенности игры слов (каламбура), механизмы ее функционирования в сознании и в живом языке остаются недостаточно разработанными. Поскольку игра слов постепенно перемещается из различных видов письменных текстов в направлении устного дискурса, она вызывает дополнительный интерес со стороны таких научных дисциплин, как психология, психолингвистика, логика, языкознание, психофизиология, психосемантика и других (В.В. Виноградов, К.Ф. Седов, Н.В. Якименко, И.Н. Горелов, В. Ценев).

Первые формулировки теории игры появились во второй половине XIX века под влиянием эволюционной теории. Основная часть жизненной энергии направлена на поддержание жизни и сохранение вида, то есть на удовлетворение физических потребностей человека, и в этом смысле игре, в том числе и языковой игре, приписывали такие важные функции, как отдых и восстановление сил после работы. Эта идея озвучена уже в XVII веке, однако она не объясняет полностью игровую активность. Гербертом Спенсером было детально разработано понятие, известное в наше время в теории языковой игры как *«избыточная энергия»*.

Огромный вклад в разработку теории языковой игры внес нидерландский философ И. Хёйзинга. По его мнению, игра гораздо старше культурных форм общества, и цивилизация ведёт свое происхождение от игры, а не наоборот. Проанализировав значения слова «игра» в разных цивилизациях и языках, Хёйзинга сделал вывод, что в большинстве «игра» взаимосвязана с конкуренцией, состязанием, борьбой, а также с любовной игрой, что объясняет стремление обыгрывания запретных тем (табу) в современных каламбурах. В основе игры – враждебность или борьба, сдерживаемая дружескими отношениями. Корни игры в поэзии – это насмешливые песни, в философии она берет начало в священной игре в загадки. Мифы и поэзия также считались лингвистическими играми.

Разумеется, явление языковой игры не осталось без внимания лингвистов и филологов. Однако поначалу заинтересованность вызывал лишь каламбур, как одна из её разновидностей, и именно ему посвящено наибольшее количество лингвистических исследований. Параллельно развивались другие виды языковой игры, и разобщенность в их анализе вызвала смешение некоторых связанных с данным явлением понятий. Например, некоторые исследователи до сих пор не делают различий между каламбуром и игрой слов, языковой игрой и игрой слов. Самые разные подходы привели в результате к разрозненности общей картины разработанности лингвистических аспектов языковой игры. Таким образом, основой нашего исследования будет попытка упорядочивания накопленного материала, его анализ, а также исследование моделей образования игры слов в современном французском языке.

Рассмотрению лингвостилистических проблем каламбура (в данной работе он рассматривается как синоним игры слов) и способов его оформления в языке предшествует терминологическое определение в современном языкознании и обзор исследований в данной области представителей разных направлений и на материале различных языков.

Рассмотрим подробнее такие понятия, как «языковая игра», «игра слов» и «каламбур».

1.1.1 Языковая игра

Современная лингвистика активно исследует языковую игру как отступление от нормы и одно из важнейших средств создания комического эффекта. Этот прием все чаще используется в творчестве многих современных писателей и поэтов. Тенденцию к обыгрыванию единиц всех языковых уровней можно, к примеру, найти во многих современных русских и зарубежных произведениях, в частности, писателей «*Цеха Потенциальной Литературы*» УЛИПО Ж. Перека и Р. Кено, где значительную роль в реализации приема языковой игры и в создании языковой шутки играют средства словообразования и единицы морфологического и фонетико-графического уровней. Как процесс, языковая игра предполагает взаимодействие отправителя и получателя, зависящее от условий коммуникации, намерений отправителя и запросов получателя, результатом которого является устный или письменный текст, который характеризуется определенной структурой и смыслом.

Исследованию языковой игры на материале французского языка посвящены работы многих отечественных и зарубежных ученых. Например, Ф. де Соссюр рассматривает языковую игру как источник установления норм произношения, фонетической транскрипции языковых сообщений в определенный период времени [Соссюр: 43]. С. Ульман использует языковую игру при исследовании таких феноменов, как омонимия и полисемия [Ульман: 227-252]; в работе Н.К. Гарбовского затрагивается проблема компенсации игры французских слов лексемами русского языка в целях омофонической игры [Гарбовский: 513].

Результаты исследований позволяют сформировать представление об основных подходах к определению языковой игры, особенностях ее

структуры, типов и т.д. Однако так и не решенным остается вопрос о влиянии особенностей системы языка на специфику языковой игры.

Весьма актуальна разработка проблематики, связанной с изучением специфики порождения языковой игры, поскольку одним из основных направлений лингвистики становится изучение соотношения и взаимодействия языка и речи на фоне более широкой проблемы взаимодействия языка и мышления.

В современной науке термин *«языковая игра»* имеет двойное толкование: широкое, философское и узкое, лингвистическое. Понятия *«языковая игра»*, фр. *«jeu de langage»*, англ. *«language game»* произошли от немецкого *«Sprachspiel»* (термин Л. Витгенштейна, описывающий язык как систему конвенциональных правил, в которых участвует говорящий), прежде всего, они употребляются как философские термины. Сам Л. Витгенштейн понимал под языковой игрой *«единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен»*. Следуя поздним взглядам философа, языковые игры представляют собой *«законченные, целостные системы коммуникации со своими внутренними правилами и соглашениями, нарушение которых означает выход за пределы конкретной «игры»*. Языковые игры – это формы самой жизни, и не только язык, а сама реальность, воспринимаемая нами только через призму языка, является совокупностью языковых игр. [Витгенштейн: 79].

В русской традиции понятие *«языковой игры»* имеет помимо философского лингвистическое значение и рассматривается в виде *«реализации поэтической функции языка»* [Земская, Китайгородская: 172].

Именно после публикации исследований Е.А. Земской, Н.Н. Розановой, М.В. Китайгородской термин *«языковая игра»* вошел в научный обиход в отечественном языкознании, обозначая *«явления, когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, даже самое скромное. Это и незатейливая шутка, и*

острота, и каламбур, и разные виды тропов (метафоры, сравнения, перифразы и т.д.)» [Земская, Китайгородская: 173].

Таким же образом В.З. Санников называет языковой игрой *«всякое намеренно необычное использование языка (например, для создания художественного эффекта)»* и рассматривает ее в качестве одной из форм лингвистического эксперимента [Санников: 37], начало исследования которого было положено Л.В. Щербой и А.М. Пешковским. Определение языковой игры В.З. Санникова предполагает, что *«языковая игра основана на знании системы единиц языка, нормы их использования и способов творческой интерпретации этих единиц. Кроме этого определенно выделяется вид языковой игры, целью которого является создание комического эффекта – языковая шутка»* [Там же: 37].

Итак, содержание языковой игры в лингвистике, в отличие от философии, соотносится не с прагматикой речевых единиц, а с их стилистической функцией и структурой. Основываясь на определении В.З. Санникова, который интерпретирует языковую игру как сознательное манипулирование языком, построенное если не на аномальности, то на необычности использования языковых средств [Там же: 37], можно сделать вывод, что здесь речь идет уже только о языке, но об использовании только лингвистических средств как составляющих языковой игры.

Такой же точки зрения придерживаются и другие лингвисты, уделяя при этом большое внимание художественному и комическому эффекту языковой игры. К примеру, в работе И.Н. Горелова и К.Ф. Седова языковая игра представлена как феномен речевого общения, чьим содержанием выступает установка на стремление добиться в высказывании эффектов, сходных с эффектами художественной словесности, на форму речи, и обычно языковая игра носит характер балагурства, остроты, шутки, каламбура и т.д. [Горелов: 180].

У Е.А. Земской, М.В. Китайгородской и Н.Н. Розановой также отмечено, что в процессе языковой игры говорящий *«играет с формой речи»*,

чтобы усилить ее выразительность или же создать комический эффект [Земская, Китайгородская:172-173].

В совокупности языковая игра представляет собой лингвистический феномен, в котором содержанием выступает установка на форму речи для создания комического эффекта или для усиления ее выразительности. Языковая игра – это ненамеренное или целенаправленное использование подвижности, полифункциональности и изменчивости знаков языковой личностью для привлечения внимания адресата к вновь созданным языковым формам, раскрывающим игровой потенциал знака при помощи изменения его парадигматического и/или синтагматического окружения, направленное на реализацию таких характеристик знака, как его неоднозначность и/или несовместимость (несочетаемость) с другими знаками с целью достижения определенного эффекта, чаще всего комического. В качестве знаков, используемых в языковой игре, могут выступать сегменты слов, слова, а также сочетания слов [Александрова: 4].

Как лингвистический феномен языковая игра может быть определена как необычное, намеренное использование элементов всех уровней языковой системы для создания комического эффекта: семантического, прагматического, синтаксического [Там же: 6].

Во французской и английской традициях термины фр. «*jeu de langage*» и англ. «*language game*» используются только в качестве философских терминов, не имея лингвистического значения. Для обозначения лингвистического феномена понятия языковой игры в этих языках используют термины фр. «*jeu de mots*» (ср. «*jeu de langage*») и англ. «*wordplay*» или «*play on words*» (ср. «*language game*»).

1.1.2 Языковая игра и игра слов

Термин «языковая игра», впервые употребленный Л. Витгенштейном, в лингвистическом значении иногда дублируется термином «игра слов».

Однако в отечественной лингвистике существуют расхождения в терминологии. Так Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова понимают языковую игру как «явления, когда говорящий «играет» с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное. Это может быть и незатейливая шутка, и более или менее удачная острота, и каламбур, и разные виды тропов (сравнения, метафоры, перифразы и т. д.)» [Земская: 172].

Это определение многие лингвисты считают слишком широким, так как под него попадает вся художественная литература. Например, В.З. Санников утверждает, что языковая игра «основана на знании системы единиц языка, нормы их использования и способов творческой интерпретации этих единиц» [Санников: 15].

Согласно определению Ильясовой, игра слов – это стилистический оборот речи, который основан на принципе смыслового объединения в одном контексте разных значений одного слова, подобия звучания или однозвучности при имеющемся смысловом различии [Ильясова: 77].

При более тщательном изучении, таким образом, игра слов оказывается разновидностью, а не синонимом языковой игры: «семантическая сущность языковой игры включает в себя понятия «игра слов», «каламбур» [Раскопова: 7].

Языковая игра подразумевает использование элементов всех уровней языковой системы – семантического, прагматического и синтаксического (с целью создания комического эффекта), в то время как игра слов основана, как правило, на обыгрывании элементов семантического уровня. Итак, игру слов рассматривают как составляющую языковой игры.

На французский и английский языки термин «игра слов» переводится так же, как и термин «языковая игра» (лингвистический феномен): фр. «*jeu de mots*», англ. «*wordplay*»/«*play of words*».

Во французском языке выделяется 36 категорий игры слов: *virelangue* (скороговорка: *Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches,*

archisèches?), toc toc toc (шутки, начинающиеся на «Тук-тук-тук»), trompreilles (сложные фразы, сформированные из односложных слов), shiritori (японская игра, в которой игроки должны сказать слово, начинающееся с последнего слога (кана) предыдущего слова), rétroacronyme (ретроакроним), rébus (ребус), polysémie (полисемия), роème hologrime (особый случай хомофонии с одинаковым произношением: Par les bois du Djinn, où s'entasse de l'effroi, parle et Bois du gin ! ... ou cent tasses de lait froid), pendu (игра «виселица»), paronymie (паронимия), pangramme (предложение, которое содержит все буквы алфавита: Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume), palindrome (палиндром), néologisme (неологизм), mot-valise (телескопные слова), lipogramme (текст, в котором намеренно исключены некоторые буквы алфавита: La Disparition, роман без единой буквы «е»), homophonie (хомофония), homéotéleute (повторение определенного звука в конце каждого слова в предложении: Un jour de canicule sur un véhicule où je circule, gesticule un funambule au bulbe minuscule), faux proverbe (стилизация, ограниченная более короткой формой, имитирующей пословицу: Femme au volant, mort au tournant), dingbat (графический ребус NUATETEGES = La tête dans les nuages), duomots (слова, образованные из двух слов одного и того же смысла «Pégase» (pet+gaz), «trouffion» (trou+fion), «Bourvil» (bourg+ville)), contrepèterie (измененное предложение, образованное путем перестановки букв, групп букв или фонем: «Sur un pont se caméléon» devient «Sur un con se ramait Léon»), cratylisme (аа, charade (шарада), calembour (каламбур), cadavre exquis (игра, в которой слова добавляются постепенно, вслепую, чтобы сформировать в итоге сюрреалистическое предложение), cacographie (намеренно неверное написание или неправильный стиль: «Châlons» et «Chalon»), boutade (остроумная, оригинальная шутка, основанная на парадоксе: Mon Dieu, mon Dieu, délivrez-nous de toutes les religions), bigramme (комбинирование двух слов из букв одного, используя каждую букву только один раз: Réa образует Ré+à), auto-traduction (автоперевод, где слово разбивается на два слагаемых, в которых первый дает перевод на другой

язык: Waterloo → water eng + l'eau fr), antonomase (антономазия), anagramme (анаграмма), anaclytique (особый вид палиндрома – слова или предложения, которое можно прочитать в разных направлениях. Палиндром является частным случаем anaclytique, где порядок следования букв одинаков, независимо от направления чтения; в общем случае, anaclytique имеет обратный порядок в соответствии с направлением чтения: «Alucard» et «Dracula». По определению, anaclytique является анаграммой), ambigramme (амбиграмма – каллиграфический узор, позволяющий совместить два различных прочтения из одного и того же набора линий), allographe (аллограф – дословно «другое письмо», различные варианты начертания), acrostiche (акростих), acronyme récursif (рекурсивный акроним – бэкроним (аббревиатура или акроним), который косвенно или напрямую ссылается на себя) (Подробнее см. Приложение 3).

1.1.3 Игра слов и каламбур

До сих пор не до конца изучена этимология слова «каламбур», чьему происхождению ученые приписывают множество версий. В.З. Санников отмечает следующее: *«ряд исследователей (П.Б. Кожерова, Д.С. Лихачев, Е.П. Ходакова, А.М. Панченко) полагает, что прием комического столкновения слов был известен еще в Древней Руси, будучи отмечен в прибаутках, пословицах, поговорках, в шутках скоморохов и т. д.»* [В.З. Санников: 40]. Одна из версий предполагает происхождение слова «каламбур» от имени парижского аптекаря Каланбура, или графа Калемберга (Каланбера) из Вестфалии времен Людовика XIV. Другая версия связывает данное понятие с названием города Калемберг, где во времена Лютера жил немецкий пастор Вейганд фон Тебен, известный многим своими шутками [Литературная энциклопедия: 52]. Известно предположение, что каламбур созвучен итальянскому выражению *«шутить пером»*: *«calamo burlare»*. Ещё одна оригинальная французская версия обнаружена французским

драматургом Сарду, со ссылкой на рукописный сборник драматурга Фюзелье, жившего в XVIII в., который утверждает, что дата рождения каламбура – 26 февраля 1720-го года. Слово якобы происходит от названия каламбурового (орлиного) дерева, которое привозили в Европу из Индии, и связано с комичной ситуацией, когда некий аббат Шерье использовал это слово в качестве неудачной рифмы, создав тем самым невольный глупый комизм в строках, превратившихся со временем в шуточный афоризм:

Pleurons tous en ce jou / Du bois decalambour

(букв. пер.: Будем плакать в сей день.../ О каламбуровом дереве). [Всемирное остроумие: 77]. Слово каламбур встречается и в 1761 г. в «Письмах» Д. Дидро [Дидро: 221], что свидетельствует об употреблении этого термина во французском языке в XVIII в.

Этимологический словарь русского языка А.В. Семенова приводит следующее определение: «Французское слово каламбур – *calembour* (шутки пустые речи)». По всей видимости, французский язык является первоисточником данного понятия, распространившегося на рубеже XVIII–XIX вв., в эпоху огромной популярности французского языка и литературы. Игра слов является буквальным значением слова «каламбур».

Русская лингвистика проявила научный интерес к каламбуру в 20–40-х годах XX века, когда тот рассматривался как низший сорт остроумия, «пустое зубоскальство», «словесная побрякушка», «мишура словесных острот» [В. Фролов: 319, 324]. Современная парадигма научных взглядов на каламбур, как считает С.Г. Михейкина, представлена различными концепциями. В качестве стилистического и семантического феномена каламбур исследовали В.В. Виноградов, А.И. Ефимов, А.Н. Гвоздев, Е.В. Максименко, Б.Ю. Норман, В.З. Санников, Д.Н. Шмелев, М.И. Привалова, А.А. Щербина, А.А. Терещенкова и другие. О.И. Усминский писал о каламбуре как о фонетическом и семантико-фонетическом явлении, имеющем сенсорные качества. В трудах М.В. Китайгородской, Е.А. Земской, Н.Н. Розановой каламбур предстает как воплощение приемов игры в

разговорной речи; М.Л. Гордиевская рассматривает его как разновидность импликации в разговорном диалоге. Широко представлен каламбур как проявление художественного мастерства отдельных авторов (Э.Г. Колесникова, А.К. Кербс, Т.Г. Мальчукова, К. Наумов, А.С. Поздняков, Ю.Л. Оболенская, А.Г. Щепин, Е.П. Ходакова, В.К. Приходько, В.Б. Шерочевская, Е.Б. Шершевская и др.). Работы Н.А. Штырхуновой, Л.А. Сазоновой, Н.В. Якименко исследуют закономерности передачи каламбура при переводе художественной литературы. Е.В. Максименко, Э.И. Береговская, А.С. Попов, С.И. Лукьянов анализируют уровень «экспрессивного синтаксиса» в каламбуре. Однако не существует единого определения термина «каламбур», который до сих пор остается неоднозначным, несмотря на обилие научных изысканий и неоднократные попытки прояснить природу каламбура [Михейкина: 6].

Как разновидность языковой игры, игра слов в русской традиции зачастую дублируется термином «каламбур», имеющем соответствия «*calembour*» во французском языке и «*pun*» – в английском.

В зарубежной и отечественной лингвистике до сих пор нет единого понимания сущности данных стилистических приемов: «каламбур» иногда называют «языковой игрой» или «игрой слов». Также по-разному трактуют в научной литературе содержание данных понятий и их соотношение. Одни исследователи объединяют данные понятия, другие – разделяют. Разработано три основных подхода к рассматриваемому вопросу:

1) Объединение понятий «каламбур» и «игра слов», например, в толковых словарях русского языка С.И. Ожегова, Д.Н. Ушакова, В.В. Лопатина и Л.Е. Лопатиной, в словаре современного русского литературного языка, в Литературном энциклопедическом словаре и других. В лингвистическом словаре О.С. Ахмановой термины «каламбур» или «игра слов» являются синонимами и определяются как «фигура речи, состоящая в юмористическом использовании разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов» [Ахманова:188].

Большинство исследователей также не различают рассматриваемые стилистические приемы. Более того, определение одного понятия часто оформляется посредством другого или им даются сходные определения.

Например, в Словаре русского языка 1981 года есть следующие определения: *«Каламбур – остроумная шутка, основанная на использовании слов сходных по звучанию, но различных по значению или на использовании разных значений одного и того же слова; игра слов»*. Там же читаем: *«Игра слов – остроумная шутка, основанная на использовании одного слова вместо другого или на подмене одного значения другим значением того же слова; каламбур»*.

В Большом Толковом Словаре Русского Языка нет определения термина «языковая игра». Однако в нем есть статья «игра слов», что трактуется как *«каламбур, использование многозначности (полисемии), омонимии или звукового сходства слов, зачастую с целью достижения комического эффекта»* [БТСРЯ: 211].

С другой стороны, термин «каламбур» определяется как *«игра слов, использование многозначности (полисемии), омонимии или звукового сходства слов с целью достижения комического эффекта»* [БТСРЯ: 815].

Иными словами, как мы видим, литературные и толковые словари при рассмотрении обозначенных стилистических приемов как синонимичных образуют своего рода «замкнутый круг», не обозначая сути изучаемых явлений: игра слов – это каламбурное выражение, или каламбур, тогда как каламбур – это игра слов.

Все исследователи сходятся во мнении, что каламбур представляет собой сложное явление, фокусирующее лингвистическую бинарность значений. Во французской традиции термин *«calembour»* представлен как разновидность игры слов и определяется как *«jeu de mots basé sur l'homonymie ou la polysémie, fondé sur des mots se ressemblant par le son, différant par le sens»* [Guiraud]. Также во французском словаре *«Le Robert pour tous»* каламбур определяется как *«Jeu de mots fondé sur des ressemblances de*

sons et des différences de sens» (Игра слов, основанная на схожести звуков и на различии смысла) [Le Robert pour tous: 155]. «Le Petit Larousse» дает следующее определение каламбуру: «Jeu de mots fondé sur la différence de sens entre des mots qui se prononcent de la même façon, ex. personnalité et personne alitée» (Игра слов, основанная на различии значений между словами, которые произносятся одинаково) [Le Petit Larousse: 174].

Таким образом, *каламбур* / фр. *calembour* / англ. *pun* рассматривают как разновидность игры слов, которая основана на паронимии, многозначности, омонимии, тогда как игрой слов называют любое экспериментирование с любыми элементами семантического уровня языковой системы. [Александрова: 8].

Проведенное терминологическое исследование позволяет представить выводы о соотношении и содержании терминов «языковая игра», «игра слов», «каламбур» и их французских и английских эквивалентах в виде следующей таблицы (Таб. 1):

Таблица 1. Терминология языковой игры, игры слов и каламбура в разных языках

Определение	рус.	фр.	англ.
<i>философский термин:</i> целостные и законченные системы коммуникации, подчиняющиеся своим внутренним правилам и соглашениям, нарушение которых означает выход за пределы конкретной «игры»	Языковая игра	Jeu de language	Language game

<i>лингвистический термин</i> : намеренное необычное использование элементов всех уровней языковой системы с целью создания комического эффекта: семантического, прагматического, синтаксического	Языковая игра	Jeu de mots	Play on words, wordplay
<i>разновидность языковой игры</i> , основанная на обыгрывании элементов семантического уровня языковой системы	Игра слов	Jeu de mots	Play on words, wordplay
<i>разновидность игры слов</i> , основанная на многозначности, омонимии, паронимии (псевдосинонимии, псевдоантонимии)	Каламбур	Calembour	Pun

1.2 Недостатки в научном определении игры слов

Терминологическое описание игры слов отличается своей разносторонностью. Американские и английские исследователи используют термины *quibble*, *pun*, *paronomasia*, *wordplay* и др. В русской терминологии это *игра слов*, *каламбур*, *словесная острота*, *языковая игра* и т.д. Во французском языке, как мы уже упоминали, присутствуют понятия *jeu de mots*, *jeu de language* и *calembour*.

Каламбур, по словам Ю. М. Скребнева, является «*либо двусмысленностью (многозначностью), актуализированной в одном высказывании, которое имеет, по крайней мере, два значения, так что*

получатель выбирает одно или два смежных высказывания, схожие по форме, причем их составляющие имеют существенно разные значения. Этот термин является синонимом текущего выражения «игра слов» [Скребнев: 10].

Рассмотрение каламбура с точки зрения его образования и реализации в речи является важным аспектом в изучении игры слов. Однако неясно отождествление полисемии и каламбура, где первая служит одним из средств создания игры слов, но не может приравниваться к данному стилистическому приему.

«Игра слов – шутка, основанная на одинаковом звучании разных слов; каламбур» [АВВУУ Lingvo 12 Multilingual Edition]. В данном определении раскрыта лишь одна сторона процесса создания игры слов – одинаковое звучание разных слов, однако не упоминается возможность образования каламбуров с помощью полисемии.

«Каламбур – игра слов, использование разных значений одного и того же слова (или двух сходно звучащих слов) с целью произвести комическое впечатление» [Толковый словарь Ушакова: 149].

«Каламбур – остроумное выражение, шутка, основанные на использовании сходно звучащих, но различных по значению слов или разных значений одного слова; игра слов» [Ефремова: 302].

Важно заметить, что в образовании каламбура участвуют части слов, а также предложения и словосочетания, а не только отдельно слова.

«Каламбур - сознательная игра слов, построенная на возможности их двоякого понимания» [Маслов: 39]. При этом отмечаются варианты случайного образования каламбура, вместе с намеренным употреблением игры слов.

А. И. Молотков дает следующее толкование игре слов, относя ее к фразеологическим единицам: *«остроумное каламбурное выражение» [Фразеологический словарь русского языка: 176].*

«Игра слов, паронимасия – близость звучания контекстуально связанных слов» [Кухаренко: 14]. Однако паронимасия основана на смешении слов, схожих (но не идентичных) по их звучанию и различных по значению. То есть она является одним из средств создания игры слов, но никак не равнозначна ей.

Термин «двойной смысл» появился под влиянием немецкой стилистики и в других направлениях используется нечасто. Широкое понимание игры слов в последних исследованиях подразумевает практически любое фонетико-морфологическое экспериментирование со словом.

Критериями отграничения каламбура от других видов игры слов являются наличие у него таких важных особенностей, как:

- а) двуплановости;
- б) юмористического и сатирического эффекта.

По мнению Дж. Каддона, Е.Д. Ходаковой и других ученых, именно эти черты делают возможным исключить из понятия «каламбур» обычное звуковое сходство, омоформу в рифмах и т.д. [Ходакова: 22].

Итак, все перечисленные выше примеры толкования игры слов не рассматривают каламбур как стилистический прием или оборот речи, что можно расценить как существенный недостаток.

Проанализировав множество толкований, мы пришли к выводу, что у рассматриваемого нами стилистического явления есть два названия: общеупотребительное – «игра слов» и более узкое понятие – «каламбур», используемое лишь специалистами-лингвистами.

В истории и современной лингвистике также рассматриваются новые аспекты каламбура. Так, С. А. Колесниченко в работе «Условия реализации стилистического приема игры слов в английском языке» [Колесниченко] представляет каламбур как разновидность игры слов в схеме речевого общения «автор - читатель», подробно анализирует приемы построения игры слов, описывает условия ее реализации, исследует взаимосвязь процессов кодирования и декодирования.

В нашей работе понятия «каламбур» и «игра слов» рассматриваются в качестве взаимозаменяемых и синонимичных, однако не определяющих друг друга и не тождественных паронимии. Наиболее полным, на наш взгляд, определением будет следующее: *«Каламбур (франц. calembour) – стилистический оборот речи или миниатюра определенного автора, основанные на комическом использовании одинакового звучания слов или групп слов, либо разных значений одного и того же слова или словосочетания»* [БСЭ: 252]. Там же представлена одна из первых классификаций данного языкового явления. Важно разграничить такие понятия, как «игра слов», «каламбур», «анекдот». Понимание каламбура в виде игры слов представляется слишком узким, поскольку не только отдельные слова, но и целое высказывание может быть каламбурным, создавая комический эффект, а в сравнении с анекдотом, понимание которого практически не требует никаких усилий, каламбур более емко и имеет более тонкую когнитивную организацию. Элементом достижения цели в каламбуре является так называемый эффект неожиданности, или непредсказуемость определенного звена в цепи речи: два значения воспринимаются одновременно или последовательно, и одно из них неожиданно. Сущность каламбура - столкновение или объединение двух несовместимых значений в одной фонетической (графической) форме.

В. Пропп в работе *«Проблемы комизма и смеха»* замечает, что механизм смеха в каламбуре нередко базируется на замене более общего значения слова его внешним, «буквальным», более узким и прикладным значением [Пропп: 110].

Некоторые виды каламбуров:

- созвучие слов в узком контексте;
- сопоставление омонимов;
- столкновение омофонов;
- сопоставление омографов;
- разные значения слова или словосочетания;

- разрушение и переосмысление фразеологизмов и устойчивых словосочетаний;

- шуточная этимологизация и т.д. [БСЭ: 252, Бархударов: 120].

Во-первых, выбранное нами определение указывает на возможность самостоятельного и контекстного функционирования, т.е. каламбур может быть как частью, так и отдельным произведением. Во-вторых, поскольку комический эффект является неотъемлемой частью каламбура, данный прием отграничивается от других видов игры слов, где указанный эффект не всегда обязателен. В-третьих, определение БСЭ перечисляет ведущие лексико-семантические средства создания каламбура, нечетко сформулированные другими авторами. В дополнение отметим, что даже это подробное определение каламбура нуждается в изменении. Нужно отметить, что, во-первых, в процессе создания каламбура (игры слов) помимо отдельных слов, групп слов или словосочетаний, могут использоваться предложения и части слова (аффиксы, корни, «обломки» слов. Эту особенность указывал еще в 1895 г. Энциклопедический словарь И.Е. Эфрона и Ф.А. Брокгауза. Работы таких современных исследователей, как И.М. Гетмана, А. Шелдона и др. также отражают важную роль графических средств в создании каламбуров.

Во-вторых, каламбур как игра слов может формироваться на одинаковом или сходном написании, а не только звучании, т.е. при помощи графических средств.

Итак, на основе приведенных определений (включая БСЭ) можно вывести следующее определение термина «каламбур», которое представляется более точным: *«стилистический оборот речи, основанный на комическом использовании разных значений одинаково или сходно звучащих (и/или графически оформленных) слов, групп слов, частей слова, словосочетаний или предложений, а также на разных значениях одной и той же названной единицы.»*

Каламбур (игра слов) может являться как частью, так и самостоятельным произведением.

Основными элементами каламбура становятся одинаковое или близкое до омонимии звучание (включая звуковую форму многозначного слова в его разных значениях), с одной стороны, а с другой – несоответствие между двумя значениями компонентов слов и фразеологических единиц или же частей слова

Обычно каламбур бывает целенаправленным и намеренным. «Случайными» считаются каламбуры, к примеру, в речевой характеристике, но автор сделал их случайными намеренно, воспроизводя самоцельную, глупую игру слов, раскрывающую привычную речь, образ мышления, конкретную черту персонажа [Влахов, Флорин: 289].

Успешным каламбур является, достигнув так называемого эффекта неожиданности, будучи непредсказуемым в том или ином звене в цепи речи. С. А. Колесниченко объясняет этот эффект тем, что появление каждого элемента речевой цепи, предопределяя все последующие элементы, сам как бы предопределяется всеми предшествующими элементами. Читатель или слушатель при этом воспринимает одновременно или последовательно два значения, одного из которых будет неожиданным. [Колесниченко: 107] Этим объясняется широкое использование фразеологизмов в основе каламбура, поскольку за счет устойчивости фразеологических сочетаний у адресата существуют определенные ожидания, за счет разрушения которых каламбур имеет эффект.

1.3 Структура и классификации игры слов

Существует немало классификаций каламбура. В их основе могут присутствовать следующие критерии:

- 1) функционирование в тексте;
- 2) структура каламбура;
- 3) информативность.

Т. И. Дамм отмечает следующие признаки каламбура: комический эффект и присутствие двух резко контрастирующих смысловых компонентов (один лишь подразумевается). По мнению В.С. Виноградова, каламбуры составлены из двух компонентов, каждый из которых может быть словосочетанием или словом [Виноградов: 202]. Первый компонент подобного двучленного образования представляет своеобразное лексическое основание каламбура, опорный элемент, стимулятор начинающейся игры слов, которая иногда приводит к индивидуальному словотворчеству.

Слово (или словосочетание) в качестве второго члена конструкции – это результирующий компонент, организующий вершину каламбура. Комический эффект возникает только после реализации в речи этого второго компонента и мысленного соотнесения его со словом-эталоном.

Стимулятор, или опорный компонент каламбура необязательно очень близок к результирующему компоненту. Он может проявляться и в более широком контексте, подразумеваться или занимать постпозицию по отношению к результанте. Также присутствует еще один очень важный момент: роль второго компонента нередко берет на себя не одна точно определенная языковая единица, а контекст, и даже более того – его подразумеваемые элементы [Виноградов: 202].

Однако, как считают С. К. Влахов и С. Н. Флорин, эта схема не только неточно определяет роль обыгрываемых элементов каламбура, но и полностью игнорирует роль контекста [Влахов, Флорин: 294]. Классификация

каламбур этих авторов приведена на основе функционирования в тексте. По их мнению, каламбур может являться:

а) самостоятельным произведением, миниатюрой, родственной эпиграмме.

а) оборотом речи, т.е. элементом данного текста. Здесь он является частью целого, тесно связан с контекстом и зависит от него.

в) заголовком, в котором использована игра слов (в особенности в газетных заметках, фельетонах, юмористических рассказах). В каламбуре-заголовке, как в фокусе, собрано все идейное содержание данного произведения, выражен максимально точный замысел автора, а это, за отсутствием узкого контекста, чрезвычайно трудно передать при переводе.

В теоретических работах рассмотрены разные классификации каламбуров, а их перевод подразумевает три уровня: фонетический, лексический и фразеологический.

На фонетическом уровне звуковая сторона иногда настолько преобладает над смысловой, что отнесение оборота к категории каламбура становится сомнительным. Поэтому С. Влахов и С. Флорин предпочитают говорить о переводе каламбуров только фразеологических и лексических типов [Влахов, Флорин: 298].

В состав лексических каламбуров включают единицы, построенные на основных лексических категориях: обыгрывание омонимов, многозначных слов, антонимов, сформированные из частей слов каламбуры. Лексический каламбур иногда осложняется авторским неологизмом.

Омонимичный каламбур (в отличие от игры на многозначности) подразумевает отсутствие семантической связи между значениями – связи, которую автор намеренно восстанавливает или создает теми или иными средствами для данного текста.

Зачастую каламбуры строятся из «частей слов», другими словами – на осмыслении немотивированно расчлененных, «состыкованных» или измененных слов. Лексическая единица без учета ее морфологической

структуры расщепляется, и ее части подлежат осмыслению наподобие шарад; либо также морфологически немотивированно в слово вклиниваются слоги или буквы для придания ему нового значения, дополнительно к первоначальному; бывает и так, что лексема видоизменяется неприсущими ей суффиксами или иными средствами, чтобы придать ей значение других слов и т.п. В итоге, создаются своеобразные «неологизмы» строго в каламбурных целях, нередко обремененные ассоциациями и намеками [Влахов, Флорин: 295]. Многие авторы создают удачные каламбуры на основе антонимии, обычно в сочетании с семантическими сдвигами и омонимическими элементами. К лексическим относятся и такие каламбуры, которые базируются на особых лексических единицах, таких как аббревиатуры, имена собственные и термины.

Имена собственные, в первую очередь топонимы и антропонимы, причисляемые к говорящим (смысловым, значащим) именам, Любое говорящее имя можно считать если не оформленным каламбуром, то потенциальным каламбуром или заготовкой для него.

Результирующий компонент таких каламбуров часто бывает именем собственным, созвучным ему, которое придумано или найдено автором в целях комического намека внутренней формы этого слова на облик, сущность, поступок или положение персонажа, названного опорным компонентом. В русском языке для этого часто подыскивается не целое слово, а какой-либо корень (или тема, основа), созвучный стимулятору или же нет, но в обязательном порядке должно ясно осознаваться семантическое значение этого корня, т.к. оно определит содержание (смысл) внутренней формы создаваемого слова. Затем придумывается сочетающийся с опорным компонентом конечный формант (суффикс и окончание). Функции частей нового слова разграничены: для смысловой игры – это, прежде всего, основа, а для каламбурного созвучия – конечный элемент [Виноградов: 203].

Фразеологические каламбуры строятся на основе трансформаций, где происходит разрушение формы и/или содержания исходной фразеологизма,

при этом достигается двойная актуализация, то есть параллельное восприятие и привычного значения фразеологизма, и прямого значения компонентов. Фразеологический каламбур характеризуется его двуплановым восприятием и возникновением юмористического эффекта, связанного обычно с эффектом неожиданности.

На основе деления остроумных высказываний на фигуры мысли и фигуры речи П. Гиро разработал следующую классификацию каламбуров:

1) Первый, или высший уровень, где действительно остроумные высказывания и каламбуры сравниваются и приравниваются друг к другу по своей смысловой ценности; их цель – наиболее оригинальное и красочное выражение мысли.

2) Второй, средний уровень, где располагаются анекдоты, базирующиеся на игре самой мысли, их остроумие спорно, и шутки на основе игры слов не отличаются особенной оригинальностью. Сюда относят и те комические высказывания, где связь между обыгрываемым и обыгрываемым значениями носит искусственный характер. То есть к данной категории относятся чаще всего многочисленные загадки, основанные на омонимии разных частей речи.

3) Третий, низший уровень составляют высказывания, которые характеризуются отсутствием логики и смысла, иногда просто абсурдностью, каламбуры, где отсутствие смысла – это результат манипуляции с формой.

Однако каламбур в любом случае производит комический эффект, в основе которого – обманутое ожидание: и в случае, когда это истинно остроумное высказывание высшего порядка и тогда, когда каламбур – результат игры со словами. Контекст должен зафиксировать читателя и слушателя на одном значении слова, и тогда переход к другому значению окажется неожиданным.

Обязательными компонентами структуры любого каламбура являются ядро (два элемента, объединенных 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.

Как и любой стилистический прием, каламбур несет определенную информацию, и его информативная структура является сложным образованием. В состав каламбура входят, по крайней мере, две языковые единицы, которые, в свою очередь, имеют сложную семантическую структуру, чьи элементы влияют в определенной степени на формирование содержания всего приема [Федоров: 257].

Семантическая структура каламбура состоит из четырех постоянных и двух переменных компонентов:

- а) предметно-логический;
- б) экспрессивно-стилистический;
- в) ассоциативно-образный;
- г) функциональный;
- д) фоновый;
- е) социально-локальный.

Предметно-логическая информация, в качестве которой служат языковой материал и экстралингвистическая действительность, лежит в основе создания любого каламбура.

Как и любой стилистический прием, каламбур используется в конкретном назначении и с определенной целью. Сведения о его назначении составляют основу функциональной информации каламбура.

Социолокальная информация в каламбуре может указывать на социальную, профессиональную, территориальную, возрастную и другие коммуникации [Арнольд: 158]. Носителем этого вида информации являются

элементы ядра каламбура и могут включать единицы разных словарных пластов языка: термины, диалектизмы, профессионализмы, просторечия и др. Можно утверждать, что при создании каламбура в него заранее закладывается информация, обусловленная многими социальными и историческими факторами, так как каламбур может нести также социолокальную информацию об авторе и потенциальных читателях (об отправителе и получателе речи) [Там же: 160].

В последние годы лингвисты уделяют особое внимание так называемому фоновому компоненту семантической структуры языковых единиц [Ахманова: 118]. Каламбуры могут подразделяться на два вида, исходя из принадлежности фонового компонента к определенной категории культурных сведений:

а) каламбуры, чье содержание связано с текущими явлениями и событиями массовой культуры;

б) каламбуры, базирующиеся на фактах, составляющих основной фонд сведений социальной культуры общества.

Первую категорию фоновых каламбуров отличает недолговечность фоновых знаний в их информативной структуре. Каламбуры такого рода основаны на реалиях определенного промежутка времени, и степень их ясности для получателя зависит от долговечности этих реалий. Со временем необходимые для адекватного декодирования фоновые знания могут стираться.

В.З. Санников выделяет три основных смысловых типа каламбура:

Каламбур «*sоседи*», который чаще основан на простом суммировании сходных по смыслу или созвучных слов и редко дает приращение смысла.

Каламбур «*маска*» подразумевает «*резкое столкновение смысла*» обыгрываемых фраз или слов, когда первоначальное понимание резко сменяется другим. Такой каламбур может строиться на эффекте обманутого ожидания, где обычное явление «демаскируется» как абсурд или ошибка,

либо на эффекте комического шока, когда абсурдное или необычное становится понятным и обычным.

Каламбур «семья», где обыгрываемые смыслы (как и в типе «маска») резко сталкиваются, но ни один из смыслов не доминирует и не отменяет другой. К такому типу относят трансформации, переделки клишированных выражений, крылатых фраз, известных цитат, поговорок, пословиц, так как понимание таких фраз предполагает знание их прототипов. [Санников: 236]

Важно отметить, что у каламбуров типа «семья» и «маска», основанных на столкновении смыслов, а значит, в большей степени драматизированных, воздействующий потенциал значительно больше, чем у каламбура «соседи». Восприятие таких каламбуров активизирует момент непонимания и последующего внезапного уяснения их смысла.

1.4 Лингвостилистическая сущность каламбура во французском языке

Как мы уже знаем, игра слов, или каламбур, – явление, существующее во многих языках, но особенно богат на каламбуры французский язык. Этому способствует характерные свойства французского языка, такие особенности, как обилие омонимов (одинаково звучащих слов с разными значениями), преобладание открытых слогов. Кроме того, особенностью французской речи является невозможность уловить на слух границу между словами. Непрерывность речевого потока достигается фонетическими явлениями, такими как: сцепление (*enchaînement – il est jeune*), элизия (*élision – l'héroïne*), связывание (*liaison – les élèves*) и голосовое связывание (*liaison vocalique – il va à Arles*).

Все эти явления способствуют каламбуру, основанному на слитности произношения слов во французской фразе: *c'est un neuf – c'est un œuf, un signalement – un signe allemand, il est tout vert – il est ouvert, il parle du nôtre – il parle d'une autre*.

С точки зрения лингвистики, каламбур представляет собой весьма сложный механизм. Такие языковые явления как омонимия, полисемия, паронимия являют необходимыми элементами механизма игры слов.

Каламбур часто образуется там, где между словами (или их значениями) существует некоторая схожесть, т.е. омонимия. Омофоны – это разные слова, совпадающие в отдельных формах в своем звучании, но при этом имеющие разное написание: *(je) peins* – от *peindre* и *le pin* – *сосна*. Омографы – это слова, совпадающие в своем звучании и написании [Лопатникова: 214]: *le vase* «ваза», *la vase* «ил, тина»; *le mousse* «юнга», *la mousse* «мох»; *Il n'y a que Maille qui m'aille*. Сравним русский каламбур: «*Осип охрип, а Архип осип*».

Полные омонимы – это слова одной и той же части речи, в которых совпадает вся система форм, то есть они не различаются в произношении и написании. В данном случае комический эффект от каламбура будет одним из самых сильных, так как полные омонимы являются чистым материалом, не требующим доработки. Во французском языке особенно часто встречается построенный на омофонах каламбур и в основном это глаголы, которые имеют большое количество омонимов, благодаря развитой системе спряжения: *le pain, le pin* – *(je) peins, (il) peint* – *peindre*; *Tout va bien, – disait un représentant sous Louis-Philippe; j'ai mérité la croix et les ministers l'accordent (la corde); le cou, le coup, le coût* – *(je) couds, (il) coud* – *coudre*.

Многозначность слов является богатейшим материалом для игры слов, и в этом смысле каламбур часто основан на основе полисемии. Раскрытию разных значений многозначного слова, являющегося ядром каламбура, помогает контекст, и часто эти значения неожиданны, так как далеки друг от друга. Однако выстроенный определенным образом контекст позволяет автору использовать различные семантические возможности главных значений в каламбуре слов. Такой вид каламбура используется во французских рекламных текстах: – «*La nuit tombe, les garçons aussi!*» («*Belle de minuit*», Parfum).

Наиболее ярко многозначность высказывания в целом или его отдельных единиц проявляется в диалогических текстах и служит для обогащения коммуникации. Игра слов осуществляется здесь в том случае, если неоднозначность высказывания подчеркнута тем или иным способом, либо осознается, хотя бы одним из участников коммуникации. Например: *Un homme venait de prêter à un Gascon de ses amis une somme: «Faites-moi une reconnaissance».* – «*Ah! Mon ami, – lui dit le Gascon, – ma reconnaissance sera éternelle».* Второй коммуникант, без сомнения понял, в каком значении – «*вексель*» или «*расписка*» – слово «*reconnaissance*» фигурирует в реплике его собеседника, однако делает вид, что истолковал его по-другому, тем самым осуществляя игру слов. Или: «*Paul, cinq ans, est à la pêche avec son père. Un promeneur passe et demande: «Est-ce que ça mord, les goujons?»* – «*Pensez-vous, – dit Paul, – ça n'est pas méchant, ces bêtes-là».* Из ответной реплики второго коммуниканта ясно, что фраза собеседника истолкована им неправильно. В своем высказывании он неумышленно подчеркивает также непреднамеренную многозначность высказывания первого участника диалога, создавая игру слов [Шашурина: 14].

Парономасия, или парономазия – обыгрывание частичного сходства слов при их семантическом различии: *Qui vole un œuf vole un bœuf; Qui se ressemble s'assemble; Marie ... grinçant, grimant, grondant, grognant, de cave au grenier, pourchassait la poussière.* Сущность каламбура заключается в столкновении или неожиданном объединении двух несовместимых значений в одной фонетической (графической) форме. Так называемый эффект неожиданности, или непредсказуемость определенного звена в цепи речи, является элементом, обеспечивающим каламбуру успех. Как разновидность словесной игры, парономазия нацелена также на комически образное сближение, часто преднамеренное смешение подобных по звучанию слов. Парономазия изучается, как правило, на материале разнокоренных этимологически несвязанных слов. Важным становится фонетическое сближение двух или нескольких слов, в результате которого между ними

возникают новые семантические связи: *ma patrie* (Ф.-Р. Шатобриан) по аналогии с *ma patrie* «*моя родина, отчизна*». В рамках паронимической аттракции изучается такое явление, как паронимическая неология, или паронимическое словообразование, то есть создание слов по паронимическим моделям. Одним из основных признаков паронимических способов словообразования Ж.Гиро называет наличие так называемых «сигналов», позволяющих расшифровать значение паронима, – это «подсказки», которые содержатся в тексте и позволяют читателю понять смысл игры слов [Guigaud]. «Сигнал», или «подсказка», может содержаться в самом слове, в его форме, или в окружающем его контексте. Выделив составляющие компоненты, часто легко вывести смысл авторского неологизма из их значений. Например, *nostalgérie* А. Монтерлана – это «*ностальгия по Алжиру*»: *nostalgie* ‘ностальгия’+*Algérie* ‘Алжир’. В этом случае «сигналом» становится сама форма слова, отсылающая к двум другим словам.

Еще один интересный, хотя и весьма редкий, прием: амфиболия (греч. ἀμφιβολία – «двузначность, неясность») – двойственность или двузначность, получающаяся от того или иного расположения слов или употребления их в различных смыслах, смешение понятий. Например, в стихотворении А. Вознесенского «*Тень отбрасывает предмет...*» амфиболия в первой строке разрушает логическое и рациональное обоснование «*предметы отбрасывают тени*».

Амфиболия часто создает комический эффект – шутки или анекдота. Например, «*un enfant sur trois naît indien ou chinois. C'est bien embêtant : ma femme en veut un troisième, et je ne parle aucune des deux langues*» (один из трех рожденных детей индус или китаец. Это действительно раздражает – моя жена хочет третьего, а я не говорю ни на одном из этих языков) [Tellier].

Фразеологический каламбур – это игра фразеологической единицей, это семантически преобразованные фразеологизмы: *Cette femme a du chien* «В

этой женщине есть изюминка». Часто обыгрываются пословицы и поговорки для получения неожиданного эффекта: *Vieux motard que j'aimais (Mieux vaut tard que jamais), Partir, c'est crever un peu (Partir, c'est mourir un peu); Qui trop embrasse manque le train (Qui trop embrasse mal étreint)*. Каламбур *Entre deux mots, il faut choisir le moindre* основан на использовании двух разных языковых единиц с одинаковым звучанием (*entre deux maux* «из двух зол» и *entre deux mots* «из двух слов»), где слово *mots* выражено эксплицитно, а слово *maux* только подразумевается. Кроме того, в основе данного фразеологизма содержится аллюзия на известную пословицу [Жаркова].

Таким образом, каламбур – это любая игра слов с целью создания комического эффекта. Словесная игра построена на несоответствии плана содержания и плана выражения, достигаемая следующим образом:

1) При помощи различных тропов (метафоры, сравнения, гиперболы). Прием метафоризации, основанный на совмещении основного и переносного значений, используется довольно часто для создания каламбуров. Метафора – это одно из самых экономных и выразительных способов передачи оценки к высказываемому. Сама являясь языковой игрой, метафора лежит в основе остроумных каламбуров. В результате метафорического переноса возникает элемент неожиданности, а вслед за ним – комический эффект. В. З. Санников подобный вид каламбура, когда «первичное понимание заменяется другим», называет «маской», а «срывание маски» вызывает «обманутое ожидание» и «комический шок» [Санников: 60].

2) При помощи лексики ограниченного употребления (окационализмов, заимствованных слов, топонимов). В книге Армана Лану (Armand Lanoux) “*Le Rendez-vous de Bruges*” представленыokkaциональные слова, где больной разговаривает с врачом: «*C'est toujours pareil, docteur, on me laringoule, on me transbahute, on me déviande. Je suis tout estamouflé ..., on me manicroche...*». Части этихokkaциональных слов мотивированы словами уже существующими в языке.

Известный французский писатель Борис Виан (Boris Vian) представляет развитие действий в своем произведении по придуманному им фантастическому календарю, в котором все месяцы года образованы способом телескопии (телескопическими словами): *juinet (juin+juillet)*, *juinout (juin + août)*, *janvril (janvier+avril)*, *févruijn (février+juin)*, *avroût (avril+août)*, *juillembre (juillet+septembre)*, *octembre (octobre+septembre)*, *novrier (novembre+février)*, *décars (décembre+mars)*, *marillet (mars+juillet)*.

Традиция каламбурного обыгрывания топонимов давно существует во Франции. Среди французских фразеологических единиц с вымышленными топонимами встречаются:

- ойконимы, например, *'marquis de la Bourse Plate'* (*'bourse plate'* *'пустой кошелек'*); *'pivois de Blanchimont'* *'белое вино'* (букв.: *'вино из Бланшимон'*). *'Blanchimont'* – возможно, вымышленное от *'montagne blanche'*. *'Pivois'* – так называют вино, из-за того, что виноград похож на шишку, на диалекте патуа фрукт называется *сосновая шишка*. В прошлом многие провинциальные кабаре имели вывеску *«Сосновая шишка»*. Другие авторы считают, что *'pivois'* – это просто намек на цвет пиона, такой же, как цвет вина. На аналогичной игре слов построено и выражение *'marquis d'Argencourt'* (разг., шутл.) *'нищий барон'* (букв.: *'маркиз Аржанкур'*). В основе этой идиомы лежит игра слов, построенная на сходстве в звучании выражения *'à court d'argent'* *'без денег'* и *'Argencourt'* – вымышленного географического названия;

- хоронимы, например, *'aller à Dormillon'* *'ложиться спать'* (букв.: *'идти в Дормийон'*). Фразеологизм построен на игре слов *'Dormillon'* – вымышленное географическое название, и *'dormir'* *'спать'*; *'pays de Coscagne'* – *'сказочная страна изобилия и праздности, рай земной'*.

- Функция так называемых квазитопонимов, в отличие от реальных топонимов, состоит в характеристике объекта. Механизмом переноса является антономазия как подвид метафоры. Большинство фразеологизмов в данной группе образуются с помощью каламбура или игры слов как

культурного явления, поскольку для понимания каламбуров реципиенту важно воссоздать в памяти культурные данные. Как стилистический способ образования устойчивых словосочетаний каламбур является одним из самых продуктивных. Выражения, изначально построенные на игре слов, будучи плодом народного воображения, широко распространены в народе. Писатели используют каламбуры как важное средство экспрессивно-эмоциональной и образной характеристики. Во французском языке преобладают выражения, построенные на сходстве в звучании между реально существующим географическим названием и глаголом: *'aller à Niort / prendre le chemin de Niort'* (арго) *'отрицать'* (букв.: *'идти в Ниор'*). Выражение представляет собой игру слов, построенную на сходстве в звучании слова *'Niort'* – название города в западной Франции (провинция Пуату) и глагола *'nier'* *'отрицать'*; *'envoyer à Vatan'* (разг.) *'вытурить'* (букв.: *'отправить в Ватан'*). Фразеологическая единица построена на сходстве звучания названия главного города департамента Эндр и выражения *'va-t'en'* *'убирайся'*.

Конструкция *'aller à + топоним'* является очень продуктивной для формирования географических каламбуров во французском языке. Например, *'Aller à Rueil'* *'убивать'* (букв.: *'ехать в Рюэй'*) *'ruer'* *'брыкаться'*, и *'Rueil'* – главный город кантона О-де-Сен. *'Aller à Rouen'* *'оказаться в криминальной ситуации'* (букв.: *'поехать в Руан'*). Выражение основано на игре форм слов *'Rouen'* – названия города на севере Франции и глагола *'rouer'* *'бить, колотить'*, *'ruiner'* *'разрушать'*.

3. При помощи разнообразных стилистических фигур и приемов. Например, в языке рекламы каламбуры используют такой стилистический прием, как аллюзия: *«Le jardin d'Orante. Et bien, mangez maintenant!»* (*“Le jardin d'Orante”, des huiles*). В этом рекламном слогане содержится намек на известную басню Ла Фонтена *«Стрекоза и муравей»*, где последней строкой является фраза *“Eh bien, dansez maintenant!”*

Встречается также антифразис - использование одного из антонимов, когда по смыслу следовало бы употребить противоположный: *Les voyages déforment la jeunesse*. («*Les voyages forment la jeunesse*» J. Verne).

Известна также сложная игровая форма палиндром, трудность которой варьируется в зависимости от строя языка. В качестве примера любой франкофон, скорее всего, вспомнит анонимный палиндром «*élu par cette scapule*».

4. При помощи фразеологических единиц. В. К. Приходько отмечает, что семантически преобразованные фразеологизмы – не что иное, как фразеологические каламбуры. *Je vais vous dire ma façon de penser. Dites-moi simplement votre pensée, je ne tiens pas à la façon (dire sa façon de penser «быть вполне откровенным»)*.

Имена собственные, в первую очередь антропонимы, входят в группу своеобразных и чрезвычайно активных компонентов игры слов. Имена собственные постоянно переделываются, переосмысливаются, обыгрываются говорящими, а также политиками, журналистами, писателями. Личное имя *Pierre* в сознании любого француза неотделимо от нарицательного *la pierre* «камень»: оба слова восходят к одному и тому же корню (в древнегреческом *petros* «камень», *petra* «скала»). Так, уже в тексте Евангелия было использовано созвучие слов *Petrus* и *petra* «скала». Поэтому именно Иисуса Христа французы, самые большие любители каламбуров, считают автором самого знаменитого каламбура. По французскому тексту Евангелия от Матфея Иисус, обращаясь к Петру, сказал: «*Tu es Pierre, et sur cette pierre, je bâtirai mon église*» «Ты – Петр, и на сем камне я создам церковь мою».

Один знаменитый каламбур, как считают, принадлежит Людовику XVIII, который, умирая, обратился к своим врачам со словами: «*Allons! finissons-en, Charles attend!*». Шарлем звали наследника трона, будущего короля Карла X, но это же высказывание можно также понять как *charlatans* «шарлатаны» – нелестную оценку медиков.

В различных видах текста каламбуры выполняют игровую функцию: в скетчах, юмористических рассказах, комиксах, анекдотах, миниатюрах, шутках, в рекламе и т.д. Игра словами – это тонкое искусство, так как каламбур представляет собой интереснейший семантический феномен, в основе которого лежат сложные речевые средства (паронимия, омонимия, многозначность и т.д.) и заключает в себе неповторимые «*мерцания звучаний и значений*» [Приходько: 147].

Подводя итоги, важно отметить, что языковая игра, основанная на двусмысленности и включающая случаи обыгрывания отношений между закононосителем (предметом обозначения), знаком и понятием о предмете, во французской традиции, по данным Е.М. Александровой, составляет более 82% (наиболее распространены случаи буквального понимания фразеологизмов – 30, обыгрывания тропов – 31, обыгрывания полисемии – 65, паронимии – 78, омонимии – 105 и т.д.). Семантическая двусмысленность, обусловленная возможностью получения языковой единицей нескольких значений без изменения ее функции в предложении, встречается наиболее часто – 97% всех случаев двусмысленности в языковой игре: *avec des amis, le soir; Quel est le comb le pour un physicien nucléaire?/ Faire la bombe (прожигать жизнь, вести разгульный образ жизни / делать бомбу)*. Синтаксическая двусмысленность, обусловленная возможностью выполнения языковой единицей нескольких функций в предложении или неопределенной анафорической отнесенностью, представлена редко, лишь единичными примерами: *Et si on mangeait, les enfants: Mettez un peu de ponctuation dans votre vie! / Et si on mangeait les enfants: Une virgule, c'est gratuit et ça peut sauver des vies*. В данном примере словосочетание *les enfants* может быть интерпретировано как прямое дополнение или как обращение (обособленный интонационно и грамматически самостоятельный компонент предложения) в зависимости от расстановки пунктуационных знаков. В основе языковой игры с изменением последовательности знаков лежит фигура аффективного синтаксиса – хиазм.

- линейная (75%), представляет собой преимущественно преобразование фразеологических единиц, использование фигур аффективного синтаксиса: *Bon, dit un mari à sa femme, c'est d'accord: je t'emmène dans un bon restaurant pour fêter la Saint-Valentin. Mais nous devons quitter les lieux avant 700 F moins cinq.* В данном примере языковая игра строится на объединении в одной синтагме несовместимых словосочетаний *moinscinq* – без пяти (время) и *700 F* – семьсот франков (деньги).

- крестообразная : *Un aigle rencontre un homard: / Salut, vieux, dit l'aigle. Je te serre la pince! / Salut! répond le homard. Moi, je te pince la serre!*

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Исходя из рассмотренных учений и концепций, можно сделать следующие выводы:

- 1) В теоретических работах рассмотрены разные классификации языковой игры, игры слов и каламбуров, в то же время до сих пор нет единого понимания сущности и исследуемых понятий как в зарубежной, так и в отечественной лингвистике.
- 2) Как лингвистический феномен языковая игра представляет собой необычное, намеренное использование элементов всех уровней языковой системы для создания комического эффекта: семантического, прагматического, синтаксического.
- 3) Игра слов основана, как правило, на обыгрывании элементов семантического уровня и рассматривается как составляющая языковой игры.
- 4) Каламбур – это разновидность игры слов, основанная на паронимии, многозначности, омонимии. В наиболее полной трактовке каламбур – это стилистический оборот речи, основанный на комическом использовании разных значений одинаково или сходно звучащих (и/или графически оформленных) отдельных слов, групп слов, частей слова, словосочетаний

или предложений, а также на разных значениях одной и той же из названных единиц.

- 5) Структуру любого каламбура составляют два обязательных элемента:
а) ядро; б) базисный контекст.
- 6) Перевод каламбуров обычно подразумевает три уровня: фонетический, лексический и фразеологический.
- 7) Информативная структура каламбура содержит постоянные (экспрессивно-стилистическая, предметно-логическая, функциональная ассоциативно-образная) и переменные (фоновая, социолокальная) виды информации.
- 8) В.З. Санниковым выделено три основных смысловых типа каламбура: каламбур «соседи» (простое суммирование сходных по смыслу или созвучных слов), каламбур «маска» (подразумевающий резкое столкновение смысла обыгрываемых фраз или слов, когда первоначальное понимание резко сменяется другим) и каламбур «семья» (при резком столкновении обыгрываемых смыслов ни один из них не доминирует и не отменяет другой).
- 9) Существует ряд существенных недостатков в научном определении игры слов и каламбура.
- 10) Рассматриваемое в работе стилистическое явление имеет два названия: общеупотребительное – «игра слов» и более узкое понятие – «каламбур», используемое лишь специалистами-лингвистами.
- 11) Омонимия, полисемия и паронимия являются необходимыми элементами механизма игры слов, в особенности, во французском языке, где преобладают омонимы, открытые слоги, а также существует проблема идентификации слова благодаря непрерывности речевого потока посредством таких фонетических явлений, как сцепление, элизия, связывание и голосовое связывание.

ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРЫ СЛОВ У ФРАНЦУЗСКИХ МОДЕРНИСТОВ

2.1 Французский модернизм – новый взгляд на художественную форму

Модернизм отличается стремлением художников в соответствии с историческим прогрессом выразить современность новыми модернизирующими и совершенствующими средствами. Направление характеризуется попытками утвердить авторами новые, нетрадиционные начала в искусстве, разрывом с предшествующим историческим опытом художественного творчества, непрерывным обновлением художественных форм, а также условностью (отвлечённостью, схематизацией) стиля [БСЭ]. Литература модернистского направления оценивает грань, отделяющую новый взгляд на задачи художника от традиционной системы художественного творчества, как величайшую «революцию в искусстве». Литература этого периода ставит акцент на настоящем, оторвавшемся от истории и ее смысла, «артефакты» прежних эпох одновременно и утверждают и отвергают.

Модернистское искусство рубежа веков ориентировано не на социально-классовые интересы. Конец века, французский термин «*fin de siècle*» – это не просто обозначение хронологического отрезка, он несет в себе определенный смысл, требует линейной логики и содержит в себе конкретную оценку. Это время отождествляется с декадансом, духовным разложением, упадком, когда образованная часть общества растеряна перед лицом социальных невзгод и утраты веры в бога. Но это и время «жажды обновления» [Сарабьянов]. Энергия жизни модернизма, отразившаяся в характере нового потребителя культуры, обусловила острую смену парадигмы в литературе и культуре, которая воплотилась в непредсказуемых и зачастую шокирующих новациях мастеров: писателей, художников и

поэтов. Это время формальных экспериментов, направленных против реального и стандартного видения обыкновенных людей и традиционной формы литературы и поэзии. Порой критики называли модернизм «эпохой антикультуры» за его отрицание мира цивилизации, но модернистская парадигма лидировала в западной цивилизации первой половины XX века; во второй половине века она была подвергнута жесткой критике.

История французского модернизма в литературе тесно связана с эпохой становления структурализма, журналом «*Тель Кель*», публицистической и научной деятельностью К. Леви-Стросса, Р. Якобсона, А.-Ж. Греймаса, Р. Барта, Ц. Тодорова, Ю. Кристевой.

Культ единения людей и слияния человека с природой был противопоставлен индивидуалистическим ценностям А. Жида, М. Пруста и П. Валери одним из направлений модернизма – *унанимизмом*, от слова «*unapite*», или *единодушный*.

Другое характерное для модернизма направление – поэзия сюрреализма, основателями которого стали Ф. Супо, А. Бретон, П. Элюар, Л. Арагон. В сюрреалистических «*автоматических текстах*», где образ строится на фиксации первого пришедшего в голову слова, на произвольных ассоциациях отсутствуют характер, сюжет, конфликт.

После окончания второй мировой войны развитие модернизма вступает в новую фазу. Открытия, сделанные модернистами первой половины века, будут использованы в *экзистенциалистской литературе, драме абсурда* и в «*новом романе*».

Еще одной интересной тенденцией в зарубежной литературе эпохи модернизма стало объединение мирового процесса развития литературы и культуры. Языковые и национальные границы, прежде не имевшие определяющего значения для европейской литературы, во второй половине XX века фактически утрачивают актуальность. В целом, литература французского модернизма представляет собой явление разнообразное по форме, сложное по содержанию и пестрое по составу.

2.2 Игра слов в «неофранцузском» языке Раймона Кено

Раймон Кено (фр. *Raymond Queneau*; 1903-1976) был выдающимся французским писателем, эссеистом, поэтом, переводчиком, журналистом, участником сюрреалистического движения. В своём творчестве Раймон Кено экспериментирует в письме и литературном построении, используя фонетический (т. н. «ново-французский») язык, жаргонную и разговорную лексику, неологизмы и архаизмы, он разрабатывает целую систему «литературных протезов» – сознательно заданных формальных ограничений (липограмм, палиндромов, анаграмм и т. Д).

Так, широкое распространение у Кено получили игры слов «низших» уровней, то есть графического и лексического, которые в целом гораздо меньше распространены в художественных текстах, чем игры слов морфологического и синтаксического уровня. В романах «*Зази в метро*» и «*Голубые цветочки*» они реализуются за счет: выпадения звука и буквы (*expliquer – espliquer; exact – gzakt, aimé – amé, exclamer – esclamer* и др.), подстановки буквы и звука (*hun* вместо *un*, *voui* вместо *oui*), замены или (и) подстановки звуков и букв (*Fior* вместо *Dior*, *catoliche* вместо *catholique*) и излюбленного приема Р. Кено – фонетической транскрипции. Во многих его текстах отдельные фразы и слова пишутся, как слышатся: *kekchose* (*quelque chose*), *Singermindepré* (*Saint-Germain-des-Prés*), *bloudjinzes* (*blue jean*), *ottchose* (*autre chose*), *le ouisqui* (*whisky*). Для французского языка, где существует огромный разрыв между произношением и орфографией, это равносильно нормативному взрыву.

В современной французской прозе с целью создания комического эффекта особенно широко используются единицы морфологического уровня. Так, у Р. Кено в оригинале романа «*Голубые цветочки*» вместо лексемы *angoisse* мы видим *angace*, а вместо *grimace* – *grimoisse*. Таким образом, элементы *-ace* и *-oisse* в словоформах *grimace* и *angoisse* меняются местами для достижения комического эффекта: *Et s'il n'avait rien obtenu pour nous*,

murmure Malplquet qui grimoisse d'angace [Queneau R. Les Fleurs bleues]. – *А что, если он ничего не получил на нашу долю? – плаксиво бормочет де Плакси. – Хэ, жизнь – копейка!* [Кено Р. Голубые цветочки].

Аномальное опущение основы слова или ее части становится другим типом обыгрывания статуса словоформы. Этот тип игры слов мы также встречаем в произведениях французских писателей–модернистов. В романе «*Зази в метро*» в результате усечения лексем «*croyable*», «*probable*» получают словоформы «*croyab*», «*probab*». Одним из наиболее часто встречающихся видов языковой игры на морфологическом уровне является прием грамматической ошибки. В произведении «*Зази в метро*» в диалогах встречаются типичные для диалектно-просторечной речи грамматические искажения, например: *je nous le sommes réserve*. Здесь «грамматическая конкуренция» между *je* и *nous* привела к тому, что говорящий использовал форму вспомогательного глагола «*être*» не для подлежащего «*je*», а для косвенного дополнения «*nous*». В «*Голубых цветочках*» прием грамматической ошибки строится по тому же принципу: «*Je vous remercions, je vous prions*» [Queneau R. Les Fleurs bleues].

Р. Кено также активно использует единицы словообразования в игре слов. Языковая игра в области словообразования проявляется в его произведениях путем образования новых слов различными способами: префиксальным: *microhistoire* (*микроистория*), *minibanjo* (*минибанжо*), *l'automancipation* (*неумение править*), *ultramatalinal* (*сверххранний*), (У Ж. Перека мы также находим выражение *archimort* (*мертвый*) [Перес]); суффиксальным: *zaziques* (*зазические*), *unescale* (ООНа), суффиксально-префиксальным: *antacidrolinique* (*антисидроленист*) [Queneau R. Les Fleurs bleues]. Для усиления комизма и большей выразительности часто в игре слов используется «сплав» двух слов или его частей как словообразовательный прием контаминации. У Р. Кено комизм повествованию придают такие новообразования, как: *iroquoiselle* (*iroquoise* (*урокезка*) + *oiselle* (*простушка*)), *bouddhoir* (*boudoir* (*будуар*) + *Bouddha* (*Будда*)), *calembourder*

(*calembour* (каламбур) + *bavarder* (болтать)) [Queneau R. *Les Fleurs bleues*]; *squeleptique* (*squelette* (скелет) + *sceptique* (скептический)), *metrolleybus* (*metro* (метро) + *trolleybus* (троллейбус)), *econoscroque* (*economie* (экономика) + *escroquer* (мошенничать)), *frigolo* (*fric* (деньги) + *gigolo* (жиголо)), *sacocalo* (*cacao* (какао) + *coca-cola* (кока-кола)) [Queneau R. *Zazie dans le metro*] и другие. Также встречаются новообразования, полученные путем сложения основ слов: *lessivophile* (стиркофил), *americanophile* (американофил), *flicmane* (мусормен), *graffitomane* (писун) [Queneau R. *Zazie dans le metro*]; *chapechuter* (шнырять), *iledefrancouese* (Ile-de-France) [Queneau R. *Les Fleurs bleues*]. Многочисленны также образования на базе сложения нескольких слов, например: *salonsalamanger* (гостинностоловая), *Doukipudonktan* (Дактож-туттаквоньяит) [Queneau R. *Zazie dans le metro*].

Значительное место в произведениях Раймона Кено занимают новообразования на базе заимствованных слов (вспомним, что писатель был переводчиком). В его романе «Голубые цветочки» интеграция иностранных слов в системе французского языка придает особый комизм повествованию. Кроме внедрения и ассимиляции в тексте англицизмов (например, от английского глагола *to nap* – красть, образованы слова *guidenapping* (похищение гида), *adultenapping* (похищение человека), *guidenapper* (похищать гида), *guidenappeur* (похититель гида), писатель создает на основе иноязычных компонентов свой собственный так называемый «неоавилонский язык», где интегрируются элементы из английского, итальянского и французского языков. К примеру, представим фрагмент диалога с использованием единиц такого языка:

- *Bon debut, replique Cidrolin.*
 - *Capito? Egarrirtes... lostes.*
 - *Triste sort.*
 - *Campigne? Lontano? Euss... smarriti...* [Queneau R. *Les Fleurs bleues*].
 - *Нашел с чего начать! – заметил Сидролен.*
 - *Начхать? Пуркуа? Ми есть заблудяги... или, как это... забулдыги.*
 - *Очень печально.*
 - *Кемпинг, пожалуйста! Бите... кемпинг пасаран? Но пасаран?*
- [Кено. Голубые цветочки].

Итак, заметно, что французскому языку свойственен огромный разрыв между графическим уровнем (орфография) и фонетическим (произношение). Игра слов на примере произведений Р. Кено акцентирует этот огромный разрыв посредством единиц фонетико-орфографического уровня. Что же касается обыгрывания морфемной структуры слова, то во французском языке оно связано с трансформациями, прежде всего, не на грамматическом, а на фонетико-графическом уровне, с обыгрыванием корневой морфемы. В сфере словообразования эффект игры слов во французской прозе преимущественно создается за счет использования приема словосложения и контаминации.

Любовь Кено к играм слов проявилась еще в его раннем творчестве. Так, в трагибурлеске «Aux enfers», написанном им в возрасте 13 лет, будущий основатель УЛИПО уже довольно мастерски обращается со словом, что заметно в следующем примере.

B - Maître, vous n'allez pas comparer Stace à Cicéron ?

Q - Parfaitement.

B - En quoi ?

Q. - Suivez mon raisonnement :

Cicéron vient de pois chiche. Stace vaut bien un pois chiche.

Здесь Кено вложил немало юмора и тонкости в безобидную фразу, где он обыгрывает созвучие имени «Цицерон» с фразой «si c'est rond» – «если круглый», и Stace, что является и отсылкой к римскому поэту первого века, и к маленькому круглому накрахмаленному воротничку; pois chiches – это нут, турецкий горох, то есть двумя известными римскими авторами равноценны между собой, благодаря скрытой в их именах круглой форме. Кено также повторяет знаменитую игру слов, модную в то время, «Cicéron c'est Poincaré» («Цицерон – это Пуанкаре») (Раймонд Пуанкаре, 1860-1934, был президентом Французской Республики с 1913 по 1920 год, в то же время, когда Кено создал свой собственный каламбур) – по созвучию с выражением «Si c'est rond, c'est point carré». В романе «*Le Chiendent*» встречается игра слов «*Une victoire à l'épi russe*», где в комической форме трансформируется известное выражение «*Une victoire à la Pyrrhus*» (Пиррова победа). Пирр,

царь Эпира (306-301 и 297-272 до н. э.) и Македонии (288-284 и 273-272 до н. э.), талантливый эпирский полководец, был одним из сильнейших противников Рима. Пиррова победа – победа, доставшаяся слишком высокой ценой, равносильная поражению. Происхождением это выражение обязано битве при Аускуле в 279 году до н. э., когда эпирская армия царя Пирра в течение двух дней вела наступление на войска римлян и сломала их сопротивление, но потери были столь велики, что Пирр заметил: *«Ещё одна такая победа, и я останусь без войска»*.

В рамках своего неофранцузского языка Кено также использует для создания новых слов агглютинацию: слияние двух частиц и взаимосвязь двух терминов: *«Le jeune homme timide presque oserait presque»* для *«Le jeune homme timide oserait presque»* (Застенчивый молодой человек почти посмел) [Le Chiendent].

Кено с легкостью использует имеющиеся средства и ресурсы «французской литературы» и ее классические способы придания комизма, включая избыточность, парадокс, повторения, тавтологию или плеоназм: *«Clovis contemple le nez verruqueux de sa tante»* (стр. 99), или: *«un chien marmiteux aboie d'une voix indigente»* (стр. 119).

Употребляя редкие, хоть и необычные в разговорном языке значения (*«verruqueux»* – «бородавчатый» (имеющий вид бородавки) или *«marmiteux»* – жалкий, несчастный заморыш (кто беден во всех смыслах: активы, одежда, внешность, здоровье и т.д.), Кено обыгрывает первое слово, сравнивая бородавку и нос своей тетки (вспомним *«la péninsule»* – «полуостров», как назвали нос Сирано де Бержерака в пьесе Эдмона Ростана в 1897 году). Во втором предложении мы видим *un chien marmiteux (famélique)* («голодающую» собаку), чей лай отражает глас неимущих, нуждающихся бедных.

Бурлесковой выглядит фраза: *«Pierre le Grand qui a commandé un bifteck dans un petit restaurant se voit servir la plus effarante semelle qui hanta jamais les cauchemars d'un cordonnier hypocondriaque»* (стр. 55), со сравнением стейка и плохой подметки (*la semelle*) от единственной пары обуви, отсюда и аллюзия

на сапожника-ипохондрика (вспомним знаменитого «Мнимого больного» из одноименной пьесы Мольера).

В каламбуре Кено может выражать противоречие, используя два предмета или наименования, полностью противоречащие друг другу и не имеющие какой-либо связи, например: «*défenseur simultané des bonnes mœurs et de l'industrie sidérurgique*» – «одновременно защитник морали и сталелитейной промышленности» (стр. 26).

Эта игра слов также может быть простой акрофонической перестановкой (*contrepèterie*: перестановка букв или слогов в словах, создающая слова с новым значением): «*Il la bourre (sa pipe) il l'allume, il la porte à sa bouche, il tire dessus (pas comme dans les baraques foraines!)*», проводя аллюзии на популярные праздничные стрельбища Funfair во Франции и на процесс курения трубки: «*tirer sur sa pipe*», «*tirer une bouffer une fumée sur sa pipe*» (стр. 37) – (*tir, tirer, tirer avec une arme à feu* или *de jet* здесь находятся в оппозиции).

Кено также использует детские и школьные шутки: «*On se demande pourquoi, dans les cafés, les joueurs appellent si souvent le garçon Descartes*». «Интересно, почему в кафе игроки называют так часто гарсона Декартом» (стр. 65) Здесь проводится аллюзия на страсть любителей карточных игр во французских кафе, начиная с XVIII и до XX века, просить у официанта карты (*les cartes*), чтобы начать игру. Здесь слово карты превращается в Декарта, известного математика, французского физика и философа.

Иногда Кено также использует глаголы развернутых, сложных временных форм и порой небрежно, тяжело и грубо запутывает знакомый язык сослагательными наклонениями и конъюнктивами, как, например, в романе «*Pierrot mon ami*»: «*Quoiqu'il ne fût pas encore très sûr qu'elle ne se foutît de lui*» («*qu'elle ne se foutait pas*») (стр. 106). Или: «*Il serva, on trinquit*» («*il servit, on trinquait*») (стр. 127). В цитате из того же романа «*Son cœur chavira de nouveau à la mnémonique olfaction de cet appât*» (стр. 76) Кено

использует слова высокохудожественного стиля «мнемоника» (« mnémonique », с греч. mnêmonikos, тот, кто имеет хорошую память) и « olfaction » «запах» (чувства обоняния olfactif, запаха l'odeur) чтобы передать неприятные ощущения и дискомфорт персонажа, который до сих пор помнит мерзкий запах приманки.

Кено также может играть с тавтологией, как, например, плеоназм из романа «Loin de rueil»: «cette commune passablement suburbaine» - «довольно пригородная коммуна» - мелкая административная единица во Франции, лучший городок или деревня, имеющая городской или пригородный статус (стр. 129). Также мы встречаем игру слов, относящихся сразу к нескольким старым популярным выражениям: « La bibition des pots », где bibition – старинное название процесса питья, используемое здесь со словом «pot» «горшок» (стр.131).

В прошлом люди не имели такого разнообразия посуды, выпивая из любых емкостей, даже из горшков (современный французский язык, как и русский, унифицирует это слово, помимо наименования глиняной посуды для еды и питья, оно используется для названия цветочных или даже ночных горшков). В распространенной фразе «je t'invite à boire un pot» - «Я приглашаю тебя выпить» содержится приглашение выпить, к примеру, в баре или в кафе, но всегда это спиртные напитки, вино или пиво. Потому чисто технический архаизм «bibition» и древнее слово с популярной фразой «boire un pot» является чисто авторской игрой слов.

Иногда Кено добивается комического эффекта, собирая в одном предложении совершенно разные значения слова или части предложений без связи между ними: где старик сравнивается с бойким малым, который еще хорошо шевелит пальцами ног, радуясь, что он не в могиле: «un gai luron qui trémousse encore joliment des doigts du pied qu'il n'a pas dans la tombe» (там же, стр. 40). (образное выражение «avoir un pied dans la tombe» означает «быть одной ногой в могиле»).

Кено также превращает в каламбур использование рифмованных слов: «un chevable qu'on accable d'un vocable semblable» (там же, стр. 68), повторяющийся ассонанс «able» делает образ насыщенным, но игру слов – непередаваемой.

В сборнике «Exersices de style» встречаются многочисленные примеры обыгрывания звучания слов: « Dans un autobus (qu'il ne faut pas prendre pour un autre obus), je vis (et pas avec une vis), un personnage (qui ne perd son âge) coiffé d'un chapeau (pas d'une peau de chat) cerné d'un fil tressé (et non de tril fessé). Il possédait (et non pot cédaît), un long cou (et pas un loup con) » (стр. 42). Слова здесь сочетаются по звучанию, но никак не по смыслу.

Одним из любимейших приемов Кено является фонетическое письмо, которое позволяет ему как передать нюансы произношения персонажей, так и поиграть с читателем. Эта особенность характерна для многих его произведений, в частности, в роман «Bâton, chiffres et lettres» он вставляет целые предложения на таком неофранцузском языке: «« Mésifobyindir, sé un pur kestion dabitud. On népa zabitué, sétou. Unfoua kon sra zabitué, saira tousel. Epuî sisaférir, tan mye », что на «классический» французский можно перевести как «Mais il faut bien dire, c'est une pure question d'habitude. On n'ait pas habitué, c'est tout. Une fois que l'on sera habitué, cela ira tout seul. Et puis si cela fait rire, tant mieux » (стр. 18).

Встречаются в творчестве Раймона Кено и классические игры с омонимами, главная цель которых – развлечь читателя. Таким, например, является диалог из романа «Le dimanche de la vie»: «Je vous propose de venir un de ces jours dans mon petit studio lévitan tout neuf. - C'est en l'évitant qu'on reste honnête femme ! » (стр. 32), в котором обыгрывается созвучие слова «lévitan» - фирма, построившая здание, и формы глагола éviter с местоимением.

В романе «Zazie dans le métro» Кено вновь прибегает к своему излюбленному приему буквальной фонетической транскрипции (««édoukipudonktan» для фразы «et d'où qu'il pue donc tant» -

«этоктоздесьтаквоняет» (стр.1)), но вместе с тем в некоторые искажения орфографии Кено вкладывает дополнительный смысл. Он использует наиболее распространенные языковые фразы общения и буквальные фонетические структуры, свойственные рабочему классу «- Vous voulez peut-être savoir mon nom par egzemple ? - Oui, dit Gridoux, c'est ça, vott nom ». Заменяя здесь «exemple» на « egzemple » (фонетический прием игры слов), или « votre nom » на « vott nom », Кено приводит данные формы в соответствие свойственным сниженным нормам разговорного французского языка, где «заглатываются» некоторые буквы в слове (например, вместо «madame» мы получаем «m'dame», для слова «mademoiselle» появляется вариант «mamzelle», а «Monsieur le comte» изменяется на «M'sieur l'comt » и т.д. (стр. 75).

Иногда же игры слов могут начать носить сатирический оттенок, как, например, цитата из романа «Les fleurs bleues»: ««Nous n'allons pas en Égypte (à quoi na sert ?)», что является аллюзией на подразумеваемая президента Египта Гамаль Абдель Насер Хусейна (Gamel Abdel Nasser Hussein) эпохи 1918-1970 и 1956-1970 гг. (Кено написал этот роман в 1964 году). Интересным примером каламбура, чье содержание связано с текущими явлениями и событиями массовой культуры, является выражение ««Francs anciens» (в контексте романа - «старые франки»), отсылка к новому франку, созданному правительством де Голля после девальвации в 1958 году. Новые монеты были в обращении с 1960 года, Кено же написал свой роман в 1964 году).

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

В результате исследования способов создания игры слов в творчестве французских модернистов на примере произведений Раймона Кено мы пришли к следующим выводам:

1) Единицы «низших» уровней языка (графика, фонетика), которые традиционно являются менее распространенными инструментами для создания игр слов во французском языке, широко используются Раймоном Кено в его деле создания новофранцузского языка.

2) Самой многочисленной по количеству юмористических образований является группа примеров на основе контекстных способов образования. Внутри данной группы как наиболее многочисленные примеры выделяются виды игры слов на основе обыгрывания омонимов, их разновидностей (абсолютных омонимов, омофонов), а также смежных явлений (синонимов, многозначных слов, антонимов и т.д.). Таким образом, контекстные способы создания игры слов являются наиболее распространённым источником игры слов в современном французском языке.

3) В большинстве случаев каламбуры несут коммуникативную и экспрессивно-стилистическую функции, а также служат средством передачи информации от говорящего к слушающему.

4) Функциональная информация, содержащаяся в каламбуре, может быть неоднородна и включает характеризующий, образовательный, призывающий к действию и побуждающий компоненты. Данная информация побуждает слушающего искать дополнительный фоновый смысл в высказывании.

5) Каламбур является не только языковым материалом, он также является отражающим элементом экстралингвистической действительности.

6) Семантизация единицы языка в речи в одном из её значений не исключает её повторной семантизации в другом значении. В тексте единица сохраняет потенциально свойственную ей в системе языка многозначность,

для реализации этой многозначности необходимо только побуждение (импульс), содержащееся в ситуации высказывания или в самом тексте.

7) Игра слов в художественных произведениях подчинена различным идейно-эстетическим функциям (как правило, в комплексе оценочных, характерологических, структурообразующих, экспрессивных, ритмико-звуковых и других функций) и нацелена на создание и акцентуацию как комического, так и философского содержания.

8) Игра слов в художественном произведении представляет специфичную форму интеллектуальной игры с читателем.

9) Помимо видов игры слов, рассмотренных в классификациях (см. Главу 1), существуют также запутанные случаи языковых обыгрываний, не поддающиеся типологизации и представляющие определённые трудности интерпретации значения юмористического высказывания. К трудным случаям можно отнести некоторые разновидности речевых ошибок (намеренно используемых в качестве стилистического приёма (франглийский язык, макаронические стихи) и окказиональных (ошибки комментаторов, дикторов), а также отдельные шутки, образованные путём использования интерференции двух языков, необычных стилистических приёмов (эвфемизм, оксюморон), интерпретации подразумеваемого смысла.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра слов, или каламбур, представляет собой сложное лингвостилистическое явление, которое несет функцию не только «украшения» текста или речи, но и служит средством особого общения с адресатом. Игра слов содержит в себе различные постоянные и переменные виды информации. В ходе нашей работы были подробно исследованы такие понятия как «языковая игра», «игра слов» и «каламбур», рассмотрены способы создания каламбура, представлена его структура и классификация на конкретных многочисленных примерах. В результате работы было выявлено, что каламбур может представлять как самостоятельное произведение, так и быть его частью. Помимо этого было выявлено, что существуют высокоуровневые и низкоуровневые технологии создания игры слов.

Языковая игра давно привлекала внимание ученых и мыслителей самых разных направлений: культурологов, философов, литературоведов, психологов, переводчиков. При этом некоторых из них интересовали связанные с игрой слов эффекты, например – эффект комического воздействия, а не сама языковая игра. Другие исследователи рассматривали явление языковой игры в качестве разновидности игровой деятельности человека.

Для реализации цели систематизации лингвистических особенностей игры слов в современном французском языке был проанализирован большой объем аутентичных художественных текстов произведений Раймона Кено, на основе выборки из которых был сделан подробный анализ и описание способов создания наиболее распространенных видов игры слов, или каламбура. Были выделены формальные, контекстные, метатекстовые и структурные способы. Данные способы образования игры слов функционируют на разных структурных уровнях языка - на фонологическом, графическом, лексическом, морфологическом и синтаксическом уровнях, плюс в совокупности друг с другом.

Анализ видов игры слов относительно структурных уровней языка и способов её создания позволяет сделать вывод о том, что самую многочисленную группу примеров составляют виды игры слов, встречающиеся на морфологическом и лексическом уровнях и образованные при помощи контекстных способов образования. Однако классификация видов игры слов на структурных уровнях в современном французском языке не является окончательной и может быть расширена посредством дальнейших лингвистических исследований языковой игры.

Благодаря тому, что существует немалое количество видов и классификаций каламбура, но все же этот лингвистический феномен остается недостаточно глубоко исследованным, перед нами открываются новые возможности для детального изучения игры слов в направлении терминологического трактования и в области переводческого мастерства.

Проведенное исследование может являться основой для дальнейшей разработки проблематики лингвистических исследований в области образования, интерпретации и функционирования игры слов в современном французском языке.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. – 2-е изд., стер. – М.: УРСС: Едиториал УРСС, 2004. – 571 с.
2. Балли Ш. Французская стилистика, М., Изд. иностр. лит., 1961, 394 с.
3. Береговская Э.М. Очерки по экспрессивному синтаксису. М.: Рохос, 2004. 208 с.
4. Береговская Э.М., Верже Ж.-М. Занятная риторика – Rhétorique amusante. М.:
5. Большая советская энциклопедия, т. 11, 16, 3-е изд. – М.: Эксмо, 2008. – 672 с.
6. Брокгауз и Эфрон. Энциклопедический словарь. М., 1991, тома 1,3.
7. Брякин В.В, Каламбуры, основанные на разрушении фразеологизмов, как средство создания комического: (на материале рассказов М. Зощенко) М., 1979.-15 с.
8. Виноградов В.В. Лексические вопросы перевода художественной прозы. – М.: Вш. шк., 1978. – 350 с.
9. Витгенштейн Л. Философские исследования// НЗЛ. Вып.16. Лингвистическая прагматика. – М.: Прогресс, 1985. – 520 с.
10. Влахов С.Н., Флорин С.В. Непереводимое в переводе; Моногр. – 2-е изд., испр. и доп. М.: Выш. шк., 1986 – 416с.
11. Гак В. Г. Беседы о французском слове. М.; Междунар. Отношения, 1966. -335с.
12. Гак В.Г. Сравнительная типология французского и русского языков: Учеб
13. для студентов пед. ин-тов по спец. «Иностр. яз» / 3-е изд., дораб. / В.Г. Гак. М.: Просвещение, 1989. 288 с.
14. Ефремова Т.Ф. Толковый словарь [Электронный ресурс]. URL: http://mirslovari.com/efr_a
15. Жаркова Т. И. Каламбур в межкультурной коммуникации [Электронный ресурс]. [URL:] www.ostu.ru/science/confs/2009/rus_lang/-publics/
16. Земская Е.А. Исследования по языку советских писателей. Речевые приёмы комического в советской литературе, М, 1959, стр, 215-278
17. Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.Н. Языковая игра// Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М., 1983. – С. 172–211.
18. Кено Р. Голубые цветочки. М., 1994.
19. Кено Р. Упражнения в стиле: романы, рассказы и др. / Р. Кено. – СПб., 2001.
20. Малый академический словарь [Электронный ресурс]. [URL:] <http://masdict.narod.ru/>
21. Маслов, Ю. С. Введение в языкознание [Текст] / Ю. С. Маслов. - М. : Academia, 2005. - 304 с.

22. Приходько В.К, Каламбур и приемы его создания в произведениях Н.А. Тэффи. Автореф. Дис., . канд. филол. наук. -М., 1998,16 с.
23. Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха. М., 1976.
24. Розенталь Д.Э. Справочник лингвистических терминов. - М.: Просвещение, 2002. - 495 с.
25. Санников В.З. Об истории и современном состоянии русской языковой игры // Вопросы языкознания, № 4, 2005. – С. 160.
26. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – С. 15.
27. Словарь лингвистических терминов [Текст] / авт.-сост. О. С. Ахманова. - М. : Эдиториал УРСС, 2004. - 576 с.
28. Соссюр Ф. де. Курс общей лингвистики / Фердинанд де Соссюр; под общ. ред. М. Э. Рут ; пер. с франц. А. Сухотина. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1999. 432 с.
29. Толковый словарь русского языка [Текст] / под ред. проф. Д. Н. Ушакова. - М. : Эдиториал УРСС, 2004. -579 с.
30. Фасмер М. Этимологический словарь русского языка в 4 т. – Том 4: Т-Ящур, 1987. – 861 с.
31. Фразеологический словарь русского языка [Текст] / под ред. А. И. Молоткова. - М. : АСТ, 2001. - 512 с.
32. Хёйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. Перевод с нидерл./ Общ. ред. и послесл. Г.М. Тавризян. М., Издат, группа «Прогресс», «Прогресс -Академия», 1992 г., 464 с.
33. Щерба Л.В. О тройном аспекте языковых явлений и об эксперименте в языкознании. В кн.: История советского языкознания. Некоторые аспекты общей теории языка. М., 1981, с. 39-43
34. Щербина А.А. Сущность и искусство словесной остроты (каламбура). – Киев: Академия наук УССР, 1958. – 68 с.
35. Этимологический словарь русского языка. – М.: Юнвес, 2003. – 704 с.
36. АBBYU Lingvo 12 Multilingual Edition [Электронный ресурс] : электронный словарь. - Электрон. дан. - АBBYU Software, 2006. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).
37. Barthes, R. Zazie et la littérature // Barthes, R. Œuvres complètes. – Paris, 1993. –Vol. I. – P. 1260-1264.
38. Gayot, P. Raymond Queneau (Classiques du XX siècle) / P. Gayot. – Paris, 1967. – 128 p.
39. Guiraud P. Les jeux des mots. P., 1976. 128 p.
40. Le Petit Larousse. Paris, 2001. 1776 с.
41. Le Robert pour tous. Paris, 2001. 1250 с.
42. Macherey, P. Raymond la sagesse / P. Macherey // Queneau aujourd'hui. Actes du colloque Raymond Queneau présenté par Jeorges-Emmanuel Clancier. – Paris, 1985. – P. 15-27.
43. Queneau, R. Les Fleurs bleues / R. Queneau. – Paris: Gallimard, 2004. – 286 p.
44. Queneau, R. Une histoire modèle / R. Queneau. – Paris, 1966. – 124 p.

45. Queneau, R. Zazie dans le métro / R. Queneau. – Paris, 2004. – 240 p.

ПРОИЗВЕДЕНИЯ РАЙМОНА КЕНО

Романы

Le Chiendent, 1933;
 «Последние дни» (фр. Les Derniers jours), 1936;
 «Одиль» (фр. Odile), 1937;
 Les enfants du limon, 1938;
 «Суровая зима» (фр. Un Rude Hiver), 1939;
 Pierrot mon ami, 1942;
 «Вдали от Рюэйля» (фр. Loin de Rueil), 1944
 «С ними по-хорошему нельзя» (фр. On est toujours trop bon avec les femmes), 1947;
 «День святого Жди-не-жди» (фр. Saint-Glinglin), 1948;
 «Интимный дневник Салли Мара» (фр. Journal intime de Sally Mara), 1950;
 «Зази в метро» (фр. Zazie dans le métro), 1959;
 «Голубые цветочки» (фр. Les Fleurs bleues), 1965;
 Le Vol d'Icare, 1968.

Стихотворные сборники

Chêne et Chien, 1937;
 Les Zieux, 1943;
 Loin de Rueil, 1944;
 Bucoliques, 1947;
 L'Instant fatal, 1948;
 Petite cosmogonie portative, 1950;
 Si tu imagines, 1952;
 Le Chien à la mandoline, 1958;
 Le Chant du styrène, 1958;
 «Сто тысяч миллиардов стихотворений» (фр. Cent mille milliards de poèmes), 1961;
 Courir les rues, 1967;
 Battre la campagne, 1968;
 Fendre les flots, 1969;
 Morale élémentaire, 1975.
 Эссе
 Les Enfants du limon, 1938;
 «Упражнения в стиле» (фр. Exercices de style), 1947 (1963);
 Bâtons, Chiffres et Lettres, 1950 (1965);
 Aux Confins des Ténèbres, les fous littéraires, 2002.

ПРОИЗВЕДЕНИЯ Р. КЕНО, ПЕРЕВЕДЕННЫЕ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

1. «Суровая зима» (1939). М.: «Комментарии», 4, 1995. Пер. Ж. Петивер.
2. Избр.соч. в 2 тт. Спб: Симпозиум. Т.1: «С ними по-хорошему нельзя» (1947). «Интимный дневник Салли Мара» (1950). Пер. В.Кислова, т.2. «Упражнения в стиле». Пер. В.Кислова. «Зази в метро». Пер. Л. Цывьяна. «Голубые цветочки». Пер. И.Волевич. Рассказы. Пер. В.Кислова, А.Захаревич, А.Миролюбовой.
3. «Голубые цветочки» (1965). М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1994. Пер. И. Волевич.
4. «Одиль» (1937) М.: Палимпсест, Республика. 1995.
5. «Зази в метро» (1959). М.: Моск.рабочий, 1992. Пер. М. Голованивской, Е. Э. Разлоговой. Под ред. Н. Ржевской.
6. «Сто тысяч миллиардов стихотворений» (1961). М.: Грантъ, 2002. Пер. Т. Бонч-Осмоловской.
7. «Из современной французской поэзии». Сборник под ред. Е. Эткинда. М.: Прогресс, 1973 (пер. М.Кудинова, стихотворения из сборников «Если ты думаешь», «Пес с мандолиной», «Прогулки по городу», «Деревенские прогулки», «По волнам», также в журнале «Иностранная литература», № 8, 1970, сс.162-171).
8. «Упражнения в стиле». М.: Има-пресс, 1992. Пер. М. Голованивской
9. «День святого Жди-не-жди» (1948). М.: Текст, 2003. Пер. В. Кислова.
- 10.«Образцовая история» // Спб.: «Коллегиум» 1-2, 2004. Пер. В. Кислова.
11. Стихи// Поэзия французского сюрреализма. Спб: Амфора, 2003, с. 285-296,433-435.
- 12.«Вдали от Рюэйля» М.: Флюид, 2007. Пер. В.Кислова.
- 13.Упражнения в стиле. Пер. Т. Бонч-Осмоловской // Т. Бонч-Осмоловская, С. Федин, С. Орлов. Занимательная риторика Раймона Кено. М.: Либроком, 2009.

14. «Последние дни» М.: АСТ, Астрель, 2010. Пер. А. Захаревич.

ТИПЫ ИГРЫ СЛОВ ВО ФРАНЦУЗСКОМ ЯЗЫКЕ (1-3)

- **Un acronyme récuratif :**

forme d'acronymie qui fait appel à la récursivité et plus précisément à l'auto-référence dans un procédé de mise en abyme littéraire. On parle aussi d'autonymie. On trouve des acronymes récuratifs essentiellement en développement informatique. Exemple : GNU pour « GNU is Not UNIX ».

- **Un acrostiche :**

poème dans lequel les lettres ou mots initiaux de chaque vers composent un mot ; exemple : le poème latin « Regis Iussu Cantio Et Relique Canonica Arte Resoluta » forme le mot latin « RICERCAR » (qui désigne une forme archaïque de la fugue). Les « mésostiche », « téléstiche », « acroteleuton », sont des variantes dans lesquelles les lettres ou mots sont extraits à d'autres emplacements de chaque vers.

- **Un allographe :**

suite de lettres qui n'a de sens que si celles-ci sont prononcées l'une après l'autre ; exemple : « L.H.O.O.Q. », « F.L.M.N.H. », « G.L.L.O.Q » (lire « 2L »), « P.S.G.C.D.P.D », « C.O.Q.P », etc.

- **Un ambigramme :**

mot qui, par un jeu de symétrie (centrale, horizontale ou verticale), soit se transformera en un autre mot, soit gardera son apparence ; exemple : « suisse » qui retourné à 180° donne « assassins », « NON » qui retourné à 180° se lit toujours « NON », « ECHEC » qui peut être lu de la même manière en plaçant un miroir sous le mot.

- **Un anacyclique :**

mot ayant aussi un sens lorsque lu de droite à gauche. Exemples : « Noël - Léon », « tracé - écart », « nom - mon », « repas - saper ». « Laval », « kayak » et « radar » sont des palindromes, cas particulier d'anacyclique où le mot s'auto-génère.

- **Une anagramme :**

permutations de lettres qui forment un nouveau mot ; exemple : « Boris Vian » donne « Bison ravi ».

- **Une antonomase :**

nom propre utilisé comme nom commun ; exemple : « Watt », « Ampère », « don Juan », « Tartuffe », « Pénélope », « Vandale », « Mégère », « Poubelle », etc.

- **Une auto-traduction :**

nom qui, décomposé en deux termes, donne la traduction du premier dans une autre langue ; exemple : « Aubergine → Auberge (fr) + Inn (en) », « Waterloo → water (en) + l'eau (fr) », « Merci → Mer (fr) + Sea (en) ».

- **Un bigramme :**

construction de deux mots à partir des lettres d'un seul, en n'utilisant qu'une seule fois chaque lettre mais en les utilisant toutes ; exemple : « Réa donne Ré + à » (on ne tient pas compte des accents).

- **Une boutade :**

mot d'esprit, plaisanterie originale ou qui joue sur le paradoxe ; exemple : « Mon Dieu, mon Dieu, délivrez-nous de toutes les religions ».

- **Une cacographie :**

orthographe fautive ou mauvais style. Les cacographies sont courantes dans les toponymes dont on a oublié l'étymologie ; exemple : « Châlons » et « Chalon ».

- **Un cadavre exquis :**

jeu visant à ajouter des mots au fur à mesure, sans voir ceux déjà écrits, jusqu'à former une phrase surréaliste. Ce jeu littéraire a été inventé à Paris, au 54 rue du Château, dans une maison où vivaient Marcel Duhamel, Jacques Prévert et Yves Tanguy.[réf. nécessaire]

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

ТИПЫ ИГРЫ СЛОВ ВО ФРАНЦУЗСКОМ ЯЗЫКЕ (2-3)

- **Un calembour :**

jeu de mots basé sur l'homophonie (mots qui se prononcent de la même façon) ou la polysémie (mot ayant plusieurs sens) ; exemple : « Demandez nos exquis mots ! »

- **Une charade :**

décomposition phonétique d'une expression à deviner en plusieurs mots, définis l'un après l'autre ; exemple : « Mon premier est un animal, mon second est un abri, mon tout est un jeu de mot ; réponse : chat + rade = charade ».

- **Un cratylisme :**

croyance dans un symbolisme naturel et figé des sons (nom issu d'un dialogue de Platon, le Cratyle).

- **Une contrepèterie :**

phrase changeant de sens, après permutation de lettres ou groupes de lettres ou phonèmes. Le résultat a en général une connotation grivoise ou scatologique (« Le général est arrivé à pied par la Chine », est le titre d'un recueil du Canard enchaîné) ; parfois ce n'est pas une lettre mais des mots entiers qui sont intervertis pour changer leur sens par homophonie (« J'ai le sang qui bout » devient « J'ai le bout qui sent ». Les contrepèteries du Canard enchaîné contiennent souvent les mots « con » (sexe féminin) ou « vit » (prononcé « vi », ou « vis ») (sexe masculin) (« Sur un pont ce caméléon » devient « Sur un con se pamait Léon »). Des contrepèteries sont attribuées au journal L'Équipe mais en réalité celui-ci ne publie aucune contrepèterie (« Tsonga a un tennis prévisible »). Certaines contrepèteries sont glissées à un(e) collègue en réunion de travail pour détendre l'atmosphère ou tromper l'ennui (« À l'Éducation Nationale, on aime bien l'équipe en place »).

- **Duomots :**

mots formés de deux mots de même sens ; exemples : « Pégase » (pet + gaz), « trouffion » (trou + fion), « Bourvil » (bourg + ville).

- **Un dingbat :**

rébus graphique ; exemple : « NUATETEGES = La tête dans les nuages ».

- **Un faux proverbe :**

parodie limitée à une formule courte, imitant un proverbe ; exemple : « Femme au volant, mort au tournant ».

- **Une homéotéleute :**

répartition d'un même « son » à la fin d'une phrase ou des membres d'une phrase ; exemples : « miraculeuse » donne « merveilleuse », « étonnante » donne « surprenante ».

- **Une homophonie :**

mots ou groupe de mots donnant le même son ; exemple : « père » et « paire ». Depuis la fin du xxe siècle, la majeure partie de la presse écrite française cherche à n'éditer que des titres contenant une homophonie, c'est même systématique pour le journal Libération. Cette pratique

est décriée car, le plus souvent, le jeu de mot est astucieux mais pas drôle (« Sanchez perd son fauteuil → l'entraîneur Sanchez a perdu sa place sur le banc du Valenciennes FC »)

- **Un lipogramme :**

texte qui n'utilise pas certaines lettres ; exemple : La Disparition, roman écrit sans « e ».

- **Un mot-valise :**

mot imaginaire formé à partir de deux mots ; exemple : « Goldorak + Chirac » donne « Goldochirac ».

- **Un néologisme :**

personnalisation d'une expression ; exemple : « myspacien ».

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

ТИПЫ ИГРЫ СЛОВ ВО ФРАНЦУЗСКОМ ЯЗЫКЕ (3-3)

- **Un palindrome :**

mot ou phrase qui peut aussi se lire de droite à gauche. « Élu par cette crapule » ou « Ésope reste ici et se repose » ou « Engage le jeu que je le gagne ».

- **Un pangramme :**

phrase comportant toutes les lettres de l'alphabet ; exemple : « Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume. »

- **Une paronymie :**

association de deux expressions par ressemblance sonore ; exemple : « Les touches t'y aident » (les douches tièdes) (Boby Lapointe), « Tu votes parce que c'est bien délire » (c'est bien d'élire) (La chanson du dimanche).

- **Un pendu :**

le pendu est un jeu consistant à trouver un mot en devinant quelles sont les lettres qui le composent. Le jeu se joue traditionnellement à deux, avec un papier et un crayon, selon un déroulement bien particulier.

- **Un poème holorime :**

cas particulier de l'homophonie : vers qui ont une prononciation identique ; exemple : « Par les bois du Djinn, où s'entasse de l'effroi, parle et Bois du gin ! ... ou cent tasses de lait froid » (Alphonse Allais). Ou encore : « Gal, amant de la Reine, alla, tour magnanime, Galamment de l'arène à la Tour Magne, à Nîmes » (Marc Monnier).

- **Une polysémie :**

mot ou expression qui a deux, voire plusieurs sens différents, sans homonymie, c'est-à-dire que le concept de base reste identique ; exemple : « Blanc » peut exprimer la couleur, l'espace, le vin, la viande ou la couleur de peau.

- **Un rébus :**

suite ou combinaison d'éléments graphiques dont l'interprétation, généralement phonétique, produit un énoncé (phrase, mot, expression...). C'est l'équivalent graphique de la charade.

- **Un rétroacronyme :**

interprétation d'un mot comme un acronyme, alors que ce n'en est pas un à l'origine ; exemple : « PTT = Petit Travail Tranquille ».

- **Un shiritori :**

jeu japonais dans lequel les joueurs doivent dire un mot qui commence avec le dernier kana (more) du mot précédemment cité. En français, on utilise la ou les dernières

syllabes ; exemple : « Seulement → mentir → tirillé → ... ». La chanson enfantine Trois petits chats en est un bel exemple.

- **Un trompe-oreilles :**

phrase difficile à comprendre et qui donne l'impression d'être en langue étrangère ou d'avoir une autre signification ; exemples : « Mur usé, trou s'y fait, rat s'y met » ; « Tes laitues naissent-elles ? Oui mes laitues naissent » ; « Qu'a bu l'âne au lac ? L'âne au lac a bu l'eau » ; « Baisse ta gaine Berthe, que j'tate ta croupe. » ; « Vous avez déjà goûté les mélokos ? — Non — Les mets, locaux, les plats du coin » (Gustave Parking).

- **Toc toc toc ! :**

blagues commençant par « toc toc toc » et jouant sur le nom de la personne qui est censée frapper à la porte ; exemple : « Toc toc toc ! — Qui est là ? — Sheila. — Sheila qui ? — Sheila lutte finale... ».

- **Un virelangue :**

phrase difficile à prononcer ; exemple : « Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches, archisèches ? »