

Принцип игры в черном юморе *

Г. И. Берестнев

БАЛТИЙСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ ИММАНИЛА КАНТА, КАЛИНИНГРАД

Аннотация. Рассмотрена проблема игровых механизмов в черном юморе. Показано, что языковые игры такого рода реализуются на всех уровнях языковой системы. Они могут осуществляться и в текстовом аспекте. В этом случае игровые отношения связывают непосредственно данный текст и текст, к которому осуществлено обращение.

Игры черного юмора присущи и его креолизированным формам, необходимые стороны которых – вербальные тексты. При этом в одних случаях вербальная составляющая креолизированных форм самодостаточна по отношению к образу, в других нуждается в образном контексте и тесно с ним взаимодействует.

Показано, наконец, что игры присущи визуальным формам черного юмора. Содержательно такие игры реализуются в рамках оппозиций «нормальное – ненормальное», «естественное – противоестественное», «безопасное – опасное», «сущее – должное» и т. п.

* Работа выполнена при поддержке РФНФ, грант № 16-04-00034 «Язык и познавательные эффекты “черного юмора”».

Ключевые слова: черный юмор, языковая игра, русский язык, креолизованные тексты, образ, семантика, фонетика, лексика, морфология, синтаксис, текст.

УДК 398.23; 811.161.1

Контактная информация: Берестнев Геннадий Иванович, доктор филологических наук, профессор Балтийского федерального университета имени Иммануила Канта (ул. А. Невского, 14, Калининград, 236014, Россия), профессор Института гуманитарных исследований (ул. Каштановая аллея, 91, Калининград, 236022, Россия, berest-gen@mail.ru)

Феномен игры относится, по-видимому, к числу фундаментальных в живой природе. Он выходит за рамки человеческого культурного бытия и обнаруживает себя также в жизнедеятельности животных, имеющих достаточно высокую психическую организацию. Именно поэтому интерес к игре, впервые определившийся еще в античности (Платон), в последнее столетие неизменно усиливался, а вопрос о ее сущности и стоках решался с самых разных теоретических и дисциплинарных позиций. Так, Й. Хейзинга в своей знаковой работе «*Homo ludens*» предпринял попытку выявления типологических признаков культурных игр в человеческом сообществе и определения их глубинных истоков. Таковыми, по его мнению, являются признаки «забавность», «свободное осуществление», «искусственность», «ограниченность в пространстве и времени», «шуточность», «напряжение», «осуществление по определенным правилам», в связи с этим – «особая космологичность» (ср.: «Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. И вот сразу же – новое, еще более положительное свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок. В этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен» [Хейзинга, 2003, с. 24]).

После выхода в свет «Философских исследований» Л. Витгенштейна¹ в активный научный оборот вошло понятие *языковой игры*. Его принципиальную специфику составила размытость категориальных границ, затрудняющая его однозначное определение. В настоящее время принято выде-

¹ Книга Й. Хейзинги «*Homo ludens*» вышла в 1938 г., а «Философские исследования» Л. Витгенштейна были изданы в 1953 г. (уже после его смерти). Таким образом, эти два труда можно хронологически рассматривать как находящиеся в отношении преемственности. Весьма вероятно и то, что Л. Витгенштейн был знаком с книгой Й. Хейзинги. Во всяком случае уже вторая ее глава посвящена рассмотрению вопроса о понятии игры в разных языках. Особое продолжение этой темы находим у Л. Витгенштейна.

лять три основных направления его содержательной интерпретации. Во-первых, языковая игра у Л. Витгенштейна – это принцип освоения языка ребенком (его обучение языку). В процессе такой игры ребенок приобретает опыт использования языковых средств в дальнейших коммуникативных условиях. По сути, это речевая практика ребенка, дающая ему опыт владения языком.

Во-вторых, языковая игра у Л. Витгенштейна – это форма человеческой жизни. В разных бытовых ситуациях люди совершают те или иные действия, неразрывно связанные с действиями речевыми. Они могут «отдавать приказы или выполнять их, оценивать внешний вид объекта или его размеры, изготавливать предмет по его размерам, информировать о событии, выдвигать и проверять гипотезу, представлять результаты эксперимента в таблицах и диаграммах, сочинять рассказ и читать его, играть в театре, распевать хороводные песни, разгадывать загадки, острить, рассказывать забавные истории, решать арифметические задачи, переводить с одного языка на другой, просить, благодарить, проклинать, приветствовать, молить» [Витгенштейн, 1994, с. 90]. Случаи такого рода, бесконечно варьируясь в своих знаковой, содержательной и функциональной составляющих, и раскрывают себя в целом как «игра».

И, в-третьих, Л. Витгенштейн ставит в «Философских исследованиях» вопрос о связи некоторых языковых игр с развлечением и определяет условия этой связи. По его мнению, в качестве глубинных оснований такая игра имеет вполне определенные правила и вместе с тем предполагает их варьирование. По этому поводу он писал:

Легко представить себе людей, развлекающихся на лужайке игрой в мяч. Начиная разные известные им игры, часть из них они не доводят до конца, бесцельно подбрасывают мяч, гоняются в шутку друг за другом с мячом, бросают его друг другу и т. д. <...>А не случается ли, что и мы иногда играем «устанавливая правила по ходу игры»? И даже меняя их – «по ходу игры».

Я говорил об употреблении слова: оно не всецело очерчено правилами. Но как выглядит игра, полностью ограниченная правилами, не допускающая ни тени сомнения, игра, которую всякое отклонение заклинивает? [Витгенштейн, 1994, с. 118–119].

В последующие десятилетия в работах лингвистов понятие языковой игры резко сузилось. Она стала пониматься с опорой на идею нормы и осознанного отклонения от нее (см.: [Костомаров, 1971, с. 160; Горелов, Седов, 1997, с. 138]). «Если образованный человек говорит “ну побегли” или “а куды мне вещи девать?”, он знает, что “побегли” и “куды” – это отступление от нормы. Но именно осознание такого отступления, нарочитое смешивание литературной нормы и областных элементов делает игру

игрой» [Горелов, Седов 1997, с. 139]. С этих позиций языковая игра определяется как «вид адогматического речевого поведения, основанный на преднамеренном нарушении языкового канона и обнаруживающий творческий потенциал личности в реализации системно заданных возможностей» [Гридина, 1998, с. 239].

Вместе с тем в поле зрения исследователей попадает и целый ряд других явлений, также рассматриваемых с игровых позиций. Их основу составляют отношение «норма – иная норма» и взаимодействие соответствующих единиц в рамках этого отношения. В этом отношении нет нарушения правил, но есть взаимодействие единиц, обнаруживающее сходства и различия между ними. Это единство сходств и различий, чета и нечета, симметрии и асимметрии, привлекает внимание и рождает чувство необычного, забавного, а по большому счету – красивого ².

Принятие этой концепции резко расширяет границы языковой игры и выводит ее также в сферу более общих формальных и семантических отношений. Так, проявления подобного игрового начала можно увидеть в метафорах и метонимиях, в омонимии и смежных с ней явлениях, в словах, соотносящихся по паронوماзийному и ассоциативному принципам. Сферами реализации такой игры определяются поэзия и художественная литература в целом, современная публицистика и порой заголовки в ней, тексты традиционной культуры. Такая языковая игра отмечается и в сфере черного юмора.

Обращаясь к рассмотрению игрового принципа в черном юморе, необходимо сделать также несколько важных дополнительных замечаний теоретического характера. Первое касается его кодовой организации. Игра в юморе такого рода может осуществляться и на вербальном уровне, и в плане его визуальных форм, и во взаимодействии визуального и вербального кодов. В первом случае игра имеет сугубо языковую природу и обуславливается строго свойствами языка и его концептуальными системами. Во втором случае область игры составляют содержание визуальных образов и их смысловые импликации. Однако это содержание, в свою очередь, описывается средствами естественного языка, которые выполняют метаязыковую функцию по отношению к нему. В третьем случае вербальный текст и образ содержательно дополняют друг друга, причем вербальный текст либо задает направление игровой интерпретации образа, расширяет область его понимания, либо сам определяется содержанием образной составляющей целого.

² Ср. у Хейзинги: «В своих наиболее развитых формах игра пронизана ритмом и гармонией, этими благороднейшими проявлениями эстетической способности, дарованными человеку. Связи между красотой и игрою прочны и многообразны» [Хейзинга, 2003, с. 21]. Или в другом месте: «Она <языковая игра> украшает жизнь, заполняет ее и как таковая делается необходимой» [Там же, с. 23].

Второе замечание касается структуры игровой ситуации в черном юморе. Она всегда двучленна – предполагает наличие двух формальных и содержательных позиций, из которых одна задается непосредственно, а другая либо представляется так же прямо, либо выводится из сферы имеющихся у человека знаний о мире. В целом складывается ситуация двойственности содержательного толкования вербальных текстов или образов: содержание, которое представляется или описывается прямо, входит во взаимодействие с иным содержанием, столь же актуальным для интерпретатора.

Языковые игры в черном юморе. Эти игры реализуются на всех уровнях языковой системы – фонетическом, лексико-семантическом, грамматическом, в синтаксисе и языковой прагматике. Так, фонетической в своей основе является игра в следующих двух примерах:

Мертвецки пьяного, без всяких признаков жизни мужика доставили в морг. Утром, проснувшись, не понявший, где он находится, мужик орет:

– Где я?

Голос сверху отвечает:

– Вы в морге.

Мужик, успокоенно:

– А, гутен морген...

Жена – мужу:

– Я заболела.

– Выпей отравы, тварь.

– ???!!!

– Прости, милая, оговорился! Выпей отвары трав!

В первом примере фонетически сближаются конструкции *в морге* русского языка и *guten morgen* немецкого. При этом первое имеет негативные коннотации, но представляет реальное положение дел, в то время как второе, наоборот, положительно в своей оценочности, успокаивает субъекта, но представляет ошибку в его восприятии и неистинно. Эта равноценность двух позиций, противоположных с точки зрения оценки и истинности, и определяет в данном примере языковую игру, которая «начинается» с фонетических сходств.

Во втором примере языковая игра также основывается на фонетических подобиях, а точнее – на анаграмматических сближениях слов. Конструкции *отравы тварь* и *отвары трав* представляют собой практически точные анаграммы друг друга. При этом первая конструкция имеет отрицательные коннотации, а вторая – положительные; вторая конструкция внешне объявляется истинной, а первая так же прямо называется оговоркой. Существующее отношение к оговоркам заставляет воспринимать первое высказывание как действительно актуальное для отношения мужа

к жене. Эта двойственность позиций – действительная и декларативная – и составляет суть языковой игры, которая внешне также задается фонетическими сходствами.

Игры на фонетическом уровне языка возможны и в креолизированных формах черного юмора, необходимой составляющей которых являются вербальные тексты. В случаях такого рода вербальные тексты обычно функционально доминируют, а их визуальные составляющие играют роль своеобразного содержательного фона, в отношении которого игра осуществляется. Однако возможны и достаточно тесные взаимодействия образного и вербального кодов.

Так, на рис. 1 в игровом отношении находятся, во-первых, его образные компоненты – жизнерадостный вид хоккеиста и при этом отсутствие зубов, которые были потеряны им, по-видимому, в матчах. Во-вторых, здесь прослеживается игра на фонетическом уровне языка – содержательная оптимистичность лозунга *Спорт это зызнь* на рисунке взаимодействует с его фонетической дефектностью. И третье проявление игры лежит в плане неоднозначности субъекта приведенного высказывания: это как бы сам хоккеист, но вместе с тем внешний субъект, являющийся автором данного примера.

На рис. 2 игра на фонетическом уровне языка опосредована графическим оформлением объявления. В частности, фонематический принцип русского письма в нем заменяется неким подобием фонетического принципа, что обнаруживает многочисленные нарушения в русской фонетике. Конкретно в игровых отношениях в данном случае находятся фонетическая норма русского языка и ее графическое оформление, демонстрирующее степень отклонения от этой нормы.

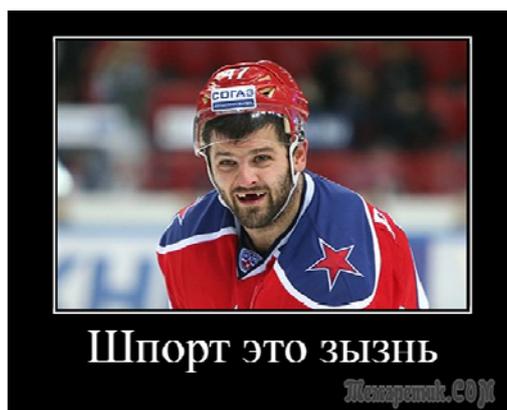


Рис. 1



Рис. 2

Языковая игра в черном юморе может проявляться на лексико-семантическом уровне. В случаях такого рода игровые отношения могут задаваться самыми разными явлениями в сфере лексики при условии, что они связаны с семантической или стилевой неоднозначностью. Так, в первом из приведенных ниже примеров языковая игра основана на явлении полисемии: сначала в тексте подразумевается слово *сажать* в значении ‘вести на посадку, приземление (самолет)’, затем в связи со словом *прокуроры* – уже в значении ‘помещать, заключать куда-л., лишая свободы, ограничивая возможность передвижения’, не имеющем отношения к данной ситуации, и наконец, в значении ‘зарывать в землю корни саженцев, семена, клубни, луковицы и т. п. с целью выращивания растений’ (МАС IV, с. 13). В целом в игровом отношении здесь находятся две сферы – формальная языковая и внеязыковая.

Во втором примере в игровых отношениях находятся слово *пойти* во фразеологизме *пойти на поправку* ‘начать выздоравливать’ и слово *дойти* со значением ‘идя в каком-л. направлении, достичь какого-л. места’, а в рамках данного контекста – ‘выздороветь’. Общий смысл высказывания таков: больной начал выздоравливать, но не выздоровел.

В третьем примере значима функциональность личного имени человека в сфере сильной семантики. В частности, имя и отчество могут называть конкретного живого человека, но применимы и по отношению к человеку умершему, его телу. В данном тексте сочетание *еще дома*, обычно употребляемое в связи с живым человеком, в самом деле актуализирует первую

функцию, а слова *венки* и *вынесли* – вторую. Складываются игровые отношения между концептами «живой» и «мертвый»³.

Четвертый пример связан с функционально-стилевой дифференциацией слов русского языка. В частности, в игровых отношениях здесь находятся нейтральное слово *шлепать* ‘наносить удары, поби ладонью или чем-л. мягким’ и его сниженный омоним *шлепнуть* (прост.) ‘убить’. Ср.:

Незадолго до посадки самолета обеспокоенная стюардесса выбегает в салон:

– Есть ли на борту пилоты?

Салон замирает.

– Космонавты, летчики?

Пассажиры немеют.

– Ну, хотя бы прокуроры?

Гробовое молчание...

Из хвоста самолета раздается дрожащий голос:

– У меня есть небольшой опыт сажать картошку...

Больной пошел на поправку. Но не дошел.

Звонок:

– Алло?

– Добрый день, а Владимир Николаевич дома?

– Да, еще дома, но венки уже вынесли!

Папа, папа, не надо меня шлепать! – закричал сынишка. Но папа-комиссар достал маузер и шлепнул сынишку.

Требование содержательной многоплановости, предъявляемое к лексическим средствам в игровой ситуации, предполагает особую актуальность омонимии и многозначности. В игровые отношения в случаях такого рода вступают формально тождественные слова с разной семантикой. Так, в первом из приведенных ниже примеров игра задается двумя омонимами *рак* ‘знак зодиака’ и *рак* ‘болезнь’ с имплицитной представленностью второго слова и семантическими условиями его экспликации. Во втором примере игровые отношения возникают вследствие многозначности слова *ухаживать* – ‘заботиться о ком-, чём-л., оказывая услуги, помощь, созда-

³ Аналогичны в своей функциональности также термины родства – *мама, папа, сестра, брат, бабушка, дедушка, тетя, дядя* и др. В силу этого они также могут использоваться в игровых контекстах – ср.:

Мальчик спрашивает у мамы:

– Мам, сколько мне еще с дедушкой спать придется?

– Ничего, сынок, потерпи, у нас пока нет денег его похоронить...

вая необходимые условия и т. п.' и 'оказывать внимание, угождать женщине, стараясь добиться ее расположения' (МАС IV, с. 538).

- Доктор, доктор, ну что там со мной, каков диагноз?
- А кто вы по знаку зодиака?
- Я рак.
- Как все красиво совпало.

Сельские парень и девушка лежат на сеновале, испытав первые радости любви. Девушка прильнула к парню:

- Коля, а ты до меня ухаживал за кем-нибудь?
- Да, ухаживал. За скотиной... Но это так, без любви.

Различные явления на лексико-семантическом уровне языка обуславливают игру и в следующих примерах. Это соответственно омонимия, антонимия, сочетающаяся с полисемией, антонимия в сочетании с омонимией, близкое омонимии явление (омоформы). Ср.:

Хочешь развеяться? Дождись кремации.

Морально устал – хочу отдохнуть аморально.

Несправедливо жизнь устроена: близкие люди – далеко, далекие – близко, а недалекие – сплошь и рядом.

Утром хорошо просыпается только сахар мимо чашки.

Языковая игра в черном юморе может в некоторых случаях возникать в связи с нормами словообразования в русском языке. Необходимым условием при этом выступает нарушение словообразовательных норм, ведущее к созданию новых слов (окказионализмов) или установлению неожиданных связей между ними. Отношение таких слов и связей к норме (реальной или только предполагаемой) или их нестандартному толкованию и рождает игровой эффект⁴. Ср.:

Каждая овца мечтает о своем... Овечном.

Страдай куда-нибудь в сторонку, / А то вокруг всех обстрадал.

⁴ Словообразовательные «трюки» подобного рода и сами по себе оставляют проявления юмора. Ср.: *застенчивый* – это 'тот, кто идет и держится за стенку', *малопьющий* – 'тот, кто пьет и ему все мало', *перепой* – 'конкурс вокалистов (кто кого перепоеет)', *голосистая* (женщина) – 'женщина с большим декольте'. Игровой и юмористический эффекты в этих примерах возникают в отношении их предлагаемой семантики и общепринятой.

В первом примере в подобных отношениях находятся, с одной стороны, слова *овца* и *овечном*, образованное вопреки существующим словообразовательным правилам русского языка, а с другой – имплицитная предложно-падежная конструкция *о вечном*, которая поддерживается распространёнными штампами, включающими глаголы ментального действия типа *думать*, *задумываться*, *мечтать*, и опять же слово *овечном*. Складываются игровые отношения в рамках лексической триады «*о вечном – овца – (о своем) овечном*»⁵.

Во втором примере в формальных игровых отношениях находятся слова *страдать* и образованный от него с отклонением от правил окказионализм *обстрадать*. Приставка *о-/об-* со значением «воздействие на все стороны чего-л.» предполагает конкретность семантики мотивирующего глагола и наличие материала воздействия (ср.: *обрызгать*, *облить* водой, *окрасить* краской, *обмазать* глиной, *оклеить* обоями и т. п.). Исходя из этого производное *обстрадать* обретает конкретный характер и в свою актантную структуру принимает элемент «материал» – складывается управление *обстрадать (чем)*. Это определяет игру уже в семантическом плане.

Языковая игра в черном юморе осуществляется, далее, на грамматическом уровне. Внешние условия такой игры в данном случае определяются, с одной стороны, особенностями грамматики русского языка, а с другой – общими свойствами грамматических классов. При этом сохраняет свою значимость основное структурное правило игры – двойственность позиций интерпретации текста или его элементов. Кроме того, в игре на грамматическом уровне особую актуальность обретают более широкие контекстуальные взаимодействия, отражающие связи между структурными компонентами заявленной ситуации. Ср:

Звонок в реанимацию:

– Алло, скажите, а Иванов ещё жив?

– Ещё нет!

Деревенский кузнец учит нового подмастерье:

– Сейчас выну из огня подкову. Как кивну головой, бей по ней молотом.

Вот так подмастерье и стал сразу же кузнецом.

⁵ В этом примере есть еще один игровой уровень. Словом *овца* в грубом просторечии называют крайне примитивную, глупую девушку. В связи с этим всё выражение обретает смысл ‘каждая глупая девушка мечтает о своих глупостях’. В игровых отношениях в этом случае оказываются непосредственный смысл выражения и его вторичная метафорическая семантика.

Сначала было хорошо, потом очень хорошо, потом так хорошо, что до сих пор плохо.

В первом примере прежде всего значимо то, что описанное в нем событие происходит в реанимации – это место, где человек, находящийся в пограничном состоянии между жизнью и смертью, либо возвращается к жизни с помощью медиков, если он уже умер, либо окончательно умирает. Такова пресуппозиция этого текста. Далее в игровые отношения вступают сочетания *еще жив* и *еще нет*. Первое показывает движение человека к смерти: он жив, но вот-вот умрет. Второе сочетание, наоборот, показывает, что человек мертв, но его еще могут вернуть к жизни. Иными словами, на вопрос, жив ли человек, следует отрицательный (но отчасти обнадеживающий) ответ, взаимодействующий с этим вопросом.

Во втором примере игровые условия определяются функциональной неоднозначностью анафорического местоимения *она* и возможной двойственностью понимания его референтной семантики. С одной стороны, данное местоимение может относиться к подкове – именно это имеет в виду кузнец. С другой стороны, оно может рассматриваться в связи с головой кузнеца – так и понял его подмастерье. Этим и определяется в данном примере игра, которая приобретает дополнительную выразительность в связи с имплицитностью мысли о последствиях разного понимания ситуации и объектов действия в ней.

В третьем примере в игровом отношении находятся предикативные наречия *хорошо*, которые аналитически выражают все более повышающуюся степень заявленного признака. Однако семантика предельно высокой степени у конструкции *так хорошо* в этом тексте связывается с семантикой антонимического наречия *плохо*, причем выражаемый им признак определился в прошлом, но длится и актуален в настоящем. Таким образом, игра в данном случае осуществляется в трех аспектах: это обусловленное грамматическими свойствами русского языка повышение степени признака предикативного наречия, семантическая инверсия слов *хорошо* и *плохо*, обеспеченная системностью грамматических классов, наконец, противопоставление фаз темпоральности в пределах значений «прошлое – настоящее».

Что касается креолизованных форм черного юмора, основанных на языковой игре в плане грамматики, то они имеют несколько характерных черт. Прежде всего, они в особой мере ориентированы на вербальную составляющую – часто это просто «живые» языковые реакции, связанные с вполне определенными жизненными ситуациями. Определяющиеся на этой основе «жанры» сравнительно немногочисленны, они представляются рекламными сообщениями, объявлениями, информирующими, предписывающими и запретительными надписями, сентенциями, связанными

с философским осмыслением действительности. В связи с этим отмечается и такая их яркая грамматическая особенность, как императивность: тексты в составе креолизованных форм черного юмора содержат установки разной степени категоричности. В игровые же отношения в случаях такого рода обычно вступают сами эти установки и содержания (в плане сильной семантики это внешние обстоятельства), на которые они направлены.

Так, на одном из мемов в Интернете показаны новые носки, на которых имеется этикетка с надписью *Стань красив и нежен с носком свежим*. В игровое взаимодействие в данном случае вступают формальная императивность текста и то, на что она направлена, – «красота и нежность» и «свежие носки» (форма единственного числа в тексте имеет значение множественного). Однако семантически это высказывание представляет собой импликацию «если у тебя будут свежие носки, ты будешь красив и нежен». И в этом случае причина и следствие также находятся в игровом отношении.

Другой подобный пример составляет стенд с надписью *Пей, кури. Естественный отбор уже начат...* Игровое начало реализуется в данном случае в двух аспектах. С одной стороны, это императивность первой части текста, внешне поддерживающая вредные привычки. Данная установка находится в игровом отношении к реальным жизненным ориентирам человека. С другой стороны, игровой характер первой части стимулируется обоснованием ее императивности, данным во второй части, – *Естественный отбор уже начат...* Реальное значение данной конструкции примерно таково: «становясь слабым, ты умрешь и тем самым освободишь место для более сильных, которые не пьют и не курят». В связи с этим складывается подразумеваемая логическая негация первой части (*Не пей, не кури...*). Она и вступает в игровое отношение с внешне заданным в первой части утверждением.

Языковая игра в черном юморе может осуществляться и на синтаксическом уровне. В случаях такого рода игровые отношения практически всегда имеют семантический характер – складываются в сфере семантики синтаксиса⁶. Говоря более определенно, в эти отношения вступают две возможные модели ситуации, описываемые тем или иным предложением. Важную роль при этом играют лексические или грамматические средства,

⁶ Формальные языковые игры на синтаксическом уровне языка нечасты и, по видимому, имеют вообще случайный характер – ср.:

Уважаемые жильцы! Предприятие №-8 МОЭК ставит Вас в известность, что с 11.03.2009 по 13.03.2009.

Игровой характер в этом случае определяется отношением «законченность – незаконченность» в плане синтаксиса конструкции.

во многом обеспечивающие такую семантическую многоплановость предложения: игровые явления на синтаксическом уровне языка взаимодействуют с игрой на уровне лексики или грамматики. Ср.:

Обиваю двери кожей заказчика (объявление).

Требуется женщина на набивку круассанов (объявление).

Уважаемые покупатели! В нашем магазине снижена цена на ноги и головы. Новая цена 20 руб. (объявление).

Ваш ребенок прослужит дольше, если отдать его во флот.

Любой мотоцикл прослужит вам до конца жизни, если ездить на нем достаточно быстро.

В первом примере в игровые отношения вступают две возможные ситуации: «дверь будет обиваться кожей какого-то животного как материалом» (именно это толкование реально имеется в виду в данном случае) и «дверь будет обиваться кожей, которая будет снята с тела заказчика». Грамматическая форма слова *заказчика* делает актуальными оба эти видения описанной ситуации.

Во втором примере игра обеспечивается возможностью моделирования на основе текста объявления двух следующих ситуаций: «женщина будет заниматься набивкой круассанов» и «женщина будет использована в качестве материала при набивке круассанов».

В третьем примере наличие игры обусловлено эллипсисом в предложении, которое в полном виде могло бы выглядеть так: *В нашем магазине снижена цена на свиные (говяжьи, бараньи) ноги и головы*. Пропуск слов, не существенных для профессиональной ситуации продуктового магазина, тем не менее рождает игровую двусмысленность при выходе за ее рамки.

Если в первых трех примерах игра составляет более или менее случайный эффект, возникший в связи с особой синтаксической структурой объявлений, то в четвертом примере она, напротив, имеет преднамеренный и демонстративный характер. С данным предложением могут связываться две ситуации: одна касается срочной службы молодого человека в армии, другая – некоего его «функционирования» в качестве ребенка. Игровой характер этого предложения определяется, с одной стороны, омонимией глагола *послужить*, а с другой – распространенностью конструкций вида *X послужит дольше, если P*, в которых *X* – некий функционирующий объект, глагол *послужит* выражает семантику функциональности, а *P* – условие длительного функционирования объекта.

Такой же целенаправленной является игра в последнем примере. В его первой части (главном предложении) выражается следующая как будто бы позитивная мысль: «мотоцикл будет служить человеку неопределенно длительное время, ограничивающееся сроком его жизни». Однако во второй части предложения указывается условие, которое на самом деле определяет срок жизни человека – быстрая езда. Содержание этой части таково: «вследствие быстрой езды жизнь человека неизбежно окажется относительно непродолжительной». В этих условиях важную роль играет наречие *достаточно*, благодаря которому сочетание *достаточно быстро* в контексте целого обретает имплицитное значение «в мере, необходимой для того, чтобы разбиться». В силу всего этого и первая часть конструкции семантически преобразуется: «мотоцикл будет служить человеку непродолжительное время, поскольку его жизнь будет непродолжительной при быстрой езде».

Игра на синтаксическом уровне языка характерна и для креолизованных форм черного юмора. При этом в одних случаях их вербальная составляющая оказывается самодостаточной по отношению к образу, в других нуждается в образном контексте и тесно взаимодействует с ним. В случаях первого рода игра связывается с незаконченностью вербального текста, с наличием в нем эллипсиса, неоднозначностью его семантической интерпретации. В случаях второго рода наблюдается преобразование семантики вербального текста под влиянием образа или, наоборот, нового понимания образа вследствие влияния игровой вербальной составляющей.

Игра на рис. 3 лежит собственно в языковой сфере и обусловлена отношением нормы к имеющемуся «сокращению» текста, приемлемому с точки зрения торговых работников (они имеют в виду «остатки женской одежды»), но с точки зрения внешнего наблюдателя имеющий смысл



Рис. 3



Рис. 4

«остатки женщин». Отношение реального, но деформированного синтаксиса текста к его подразумеваемой норме, диктующее различия в его понимании, и порождает игровой эффект.

На рис. 4 представлена дверь с надписью *Внимание. Дверь может открыться внезапно*. Игровой характер в этих условиях имеет отношение данного незаконченного текста к его полному прототипу. В аспекте полноты этот текст мыслится как призыв к вниманию и предупреждение о возможных последствиях его отсутствия: реальная неполнота текста составляет индексальный знак того, что сам автор оставил без внимания собственное предупреждение. В целом игровые отношения из сферы синтаксиса переносятся и в содержательную сферу.

Игра на синтаксическом уровне текстов в рамках креолизованных форм черного юмора может осуществляться и в аспекте семантики синтаксиса – как отношение языковой модели ситуации и ее непосредственной образной репрезентации. При этом вербальная составляющая может направлять понимание данного образа, но может и быть своего рода комментарием к нему (преднамеренным или составляющим случайное игровое совпадение). В первом случае вербальный текст обычно дается извне неким внешним наблюдателем (автором), а во втором – входит в структуру образа.

Так, на рис. 5 в игровом отношении находятся образ малыша, имеющего грозный вид, и содержание вербального текста, которое определяет его в связи с этим как представителя криминального мира, но на своем, детском уровне. Вербальная составляющая в этом случае определяет понимание образа, вступая в игровое отношение со стоящей за ним реальностью.

На рис. 6 рекламный щит магазина «Мясной ряд» содержит характеризующую продукцию этого магазина надпись *Всегда свежее, всегда рядом!*



Рис. 5



Рис. 6

Однако стрелка на плакате указывает на собаку, случайно оказавшуюся рядом со щитом. Складывается игровая ситуация, при которой надпись, на самом деле относящаяся к одной реальности, внешне связывается с другой реальностью. Еще в одном подобном случае соседствуют две надписи: «Служба по контролю за легальным оборотом наркотиков» и «Общество потребителей Санкт-Петербурга и Ленинградской области». То обстоятельство,

что соответствующие организации находятся в одном пространстве (в одном здании), формирует игровое представление об их связи: контроль за наркотиками и их употребление оказываются как бы связанными друг с другом⁷.

Языковая игра в черном юморе может реализоваться на текстовом уровне. В случаях подобного рода игровые связи возникают между непосредственно данным текстом – выражаемой им ситуативной семантикой – и семантикой текста, к которому осуществлено обращение. Ср.:

Тайга. Зона. Карцер. На полу, замерзая, умирают несколько зеков.
Один просит:
– Кузьмич, спой что-нибудь...
Кузьмич, хриплым голосом:
– Как здорово... что все мы здесь... сегодня... собрались...

Какой замечательный некролог! С таким бы жить да жить!

Уронили виски на пол. Оторвали Кате руки.

В первом примере в игровом взаимодействии находятся ситуация, обозначенная в начале анекдота, и принципиально иные ситуативные обстоятельства, к которым обращена известная песня О. Митяева, – движение авторской песни в России⁸.

⁷ Важную роль в этом случае играют и механизмы собственно языковых преобразований. Прежде всего, это объединяющий принцип метонимии: явления действительности, соединенные в пространстве и времени, могут не только одинаково именоваться в языке, но и мыслятся в единстве (см. [Берестнев, 2007, с. 82–84]). Кроме того, в данных условиях значима и конструкция *употреблять (наркотики, алкоголь)*, словообразовательными отношениями связанная с глаголом *потреблять* и *потребитель*. Все это дополнительно стимулирует игровые связи в отмеченных условиях.

⁸ Песня «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались» была написана Олегом Митяевым в 1978 г. на Ильменском фестивале авторской песни. Рефрен этой песни, положенный в ее название, стал своеобразной идиомой в среде творческой интеллигенции и использовался как прецедентный элемент в других текстах. Например, он приведен Глебом Самойловым в стихотворении «Спокойной ночи», но для выражения принципиально иной идеологии. Ср.:

Вокруг садового кольца
Фонарь на каждого козла.
Висите языками вниз –
Как здорово, что все вы здесь
Сегодня собрались.

Во втором примере игровые взаимодействия складываются между двумя концептуальными позициями. Первая задается высокой оценкой человека в связи с его смертью. Другая представляется известным фразеологизмом, выражающим мысль о том, что эта оценка была бы значима для человека как раз в его жизни, а не смерти.

Третий пример построен как отчетливая аллюзия на детское стихотворение А. Барто «Уронили мишку на пол...». При этом игровой принцип реализуется в нескольких аспектах. Прежде всего, в рамках оппозиции «детский – взрослый»: данный текст, несомненно, обращен к взрослому адресату (скорее всего, мужчине). Кроме того, близость этого текста стихотворению А. Барто просматривается в определенной фонетической близости слов *мишку* и *виски* (эта близость задается сходными комплексами [...ишк...] и [...иск...]), в связи с чем сближаются в целом и первые строки данного текста и стихотворения. Структурная и концептуальная близость отмечается также у вторых предложений двух отмеченных текстов – они имеют вид *Оторвали X-у лапу / руки*.

Еще более распространено обращение к прецедентным текстам в креолизованных формах черного юмора. В случаях такого рода вербальные тексты, достаточно явно связанные с исходными текстами, либо определяют вектор понимания образа, либо составляют их юмористический комментарий. При этом в игровые отношения вступают имеющийся образ, непосредственно данный ему текстовый комментарий и лежащий в основе этого комментария прецедентный текст.

Так, на рис. 7 представлен снайпер в боевой позиции, цель которого составляет поиск и уничтожение врага. Этот образ сопровождает надпись *В активном поиске*, используемая в социальных сетях для описания позиции лица по отношению к возможному партнеру противоположного пола. Эти две идеологемы – «поиск жертвы» и «поиск гендерного партнера» – вступают в данном случае в игровое взаимодействие.

На рис. 8 представлена калитка и на ней надпись *Звонок не работает!!! Дразните собаку*. Она связана с используемой в подобных условиях предостерегающей надписью *Осторожно, злая собака*. Игровые отношения возникают между двумя отмеченными текстами и выраженными ими установками – призывом к осторожности в отношении злой собаки и просьбой дразнить ее.

На рис. 9 широко распространенная формула «совместное предприятие» используется как комментарий ситуации, при которой зоомагазин и магазин мясной продукции оказались в одном помещении. Благодаря этому комментарию утверждается игровая в своей основе мысль о взаимодействии этих двух магазинов.

На рис. 10 представлен волк как будто бы в игривой позе (склоненная голова, взгляд искоса). Этот образ сопровождается поддерживающей ука-

занное впечатление надписью *А не укусить ли тебя... за бочок?* Отчетливая обращенность этой надписи к колыбельной со словами *Придет сеньский волчок и укусит за бочок* определяет игровое начало образа в целом. Признак «хищный» здесь находится во взаимодействии с признаком «нежный, безобидный», признак «опасность» – с признаком «безопасность» и т. д. Прецедентный текст ведет к игровому переходу от номинации *волк* – к номинации *волчок*.



Рис. 7



Рис. 8



Рис. 9

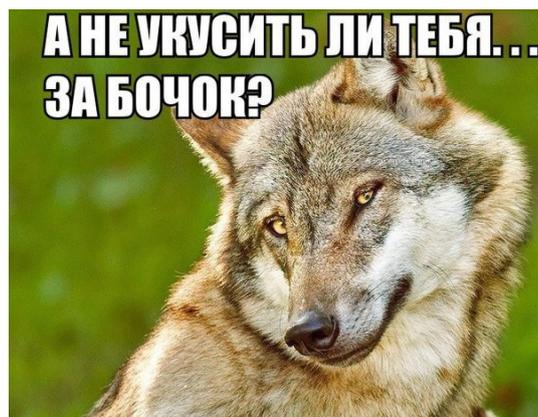


Рис. 10

Наконец, языковая игра в черном юморе может реализоваться в плане осуществляемых коммуникативных установок. В случаях такого рода игровыми отношениями могут связываться внешняя данность текста, формально удовлетворяющего всем требованиям успешной коммуникации, и его содержательная сторона, обнаруживающая реальную несостоятельность или ошибочность данного коммуникативного акта. Примеры подобного черного юмора имеют и некоторые другие внешние особенности. С точки зрения кода они всегда являются вербальными: визуальные фор-

мы по самой своей природе не предполагают установление строго определенных коммуникативных правил взаимодействия субъектов. И с точки зрения формы коммуникации такие примеры всегда диалогичны – именно в диалоге наиболее отчетливо просматривается успешность или неуспешность коммуникации. Ср.:

Внук из города приехал к деду в деревню. После того, как дед показал все хозяйство, внук заскучал. Дед говорит:

– Почему бы тебе не взять собак и ружьишко и не сходить в лес пострелять?

Внук обрадовался и пошел. Через час вернулся, возбужденный:

– Дед, а у тебя еще собаки есть?

– Мой папа говорит, что всегда приятней дать, чем получить.

– Он у тебя, наверно, священник?

– Нет, боксер.

Сидит мужик на пепелище. Сгорел дом. И жена. И дети. Сидит и плачет. Идёт мимо сосед:

– Что случилось?!

– Да вот, дом сгорел!

– Надо же, какое горе! А жена где?

– И жена сгорела...

– Ой, какое горе! А дети где?

– И дети сгорели...

– Какой ужас! Ну, а вообще – как дела?

Звонит мужик в морг:

– Алло, к вам Иванова И. И. поступала?

– Сейчас посмотрим... Да, поступила сегодня утром...

– И как она?!

В первом из приведенных примеров игровые взаимодействия связывают две коммуникативные позиции – деда и внука. Первый, посылая внука в лес *пострелять*, имел в виду охоту, в которой собаки будут помощниками. Второй в силу принадлежности городской субкультуре понял эту установку по-своему – как совет пострелять по собакам. Переход от одной из этих установок к другой (причем от верной к ошибочной) и составляет механизм игры в данном случае.

Во втором примере основание коммуникативной игры задается первой репликой диалога и собственно полисемией глаголов *дать* и *получить*. Во второй реплике определяется позитивная с точки зрения культурных коннотаций реакция на эту реплику – тот, кто «дает», – священник. Но эта реакция объявляется ошибочной, и заявлением, что это боксер, первый субъект коммуникативную ошибку исправляет. Таким образом, в игровом

отношении здесь находятся коммуникативная ошибка, связанная с пониманием первой реплики, и верная коммуникативная установка.

Третий пример примечателен тем, что в нем сначала системно показывается как будто бы адекватность описываемой коммуникативной ситуации – сосед сочувственно реагирует на рассказы другого о постигшем его горе, задает вопросы, поддерживающие ход коммуникации. Однако последняя реплика соседа показывает, что все это лишь видимость. На самом деле коммуникация имела формальный характер, на что указывает и последняя, также сугубо формальная и коммуникативно ни к чему не обязывающая реплика. Эти две коммуникативные установки – содержательность и формальность – и находятся в игровом отношении в данном случае. Таков же по коммуникативной природе и последний пример.

Коммуникативной по своему характеру является и игра в плане обозначенных в тексте субъектно-объектных отношений. В текстах такого рода происходит неожиданная смена объекта, а игровой характер подобных преобразований дополнительно поддерживается семантикой предикатных слов. Так, в первом из приведенных ниже примеров сначала задается структура отношений «Я – Другой», принципиально значимая для предиката «любить». Ожидается, что эти отношения в ответном высказывании будут преобразованы симметрично, «Я» и «Другой» просто поменяются местами. Однако на самом деле эти отношения преобразуются в структуру вида «Я – Я». Позиция альтруизма оказывается в игровом взаимодействии с позицией эгоизма, которая выделяется словом благодарности за любовь.

Аналогичен по своему устройству и второй из приведенных примеров. Однако сначала в нем задается структура вида «Я – Я», связываемая с включающим отрицание предикатом «не любить». При этом важную функциональную роль играет второй предикат, также отрицательный, – «не одинок». Затем описанная ситуация расширяется, а коммуникативная структура высказывания обретает вид «Другие – Я», вновь связываясь с предикатом «не любить». Игровые отношения складываются, по сути, в двух плоскостях: динамики субъектно-объектных отношений и предикатных характеристик «отчужденность от других – объединенность с другими». Ср.:

- Я тебя люблю.
- Спасибо, я тоже себя люблю.

Если ты не любишь себя, помни, ты не одинок. На свете множество других людей, которые тоже тебя не любят.

Итак, сформулируем некоторые выводы обобщающего характера, касающиеся проявлений игры в черном юморе.

1. Игра в отмеченных условиях как взаимодействие двух (и более) формальных и содержательных позиций может осуществляться на основе разных семиотических кодов, и в первую очередь визуального и вербального. Скорее всего, игровые отношения складываются и в рамках других кодовых систем (ср., например, кинетический код танца, музыку или изобразительное искусство). Отмеченное обстоятельство позволяет заключить, что игра в черном юморе лежит, по сути, по ту сторону любых знаковых систем и является феноменом сугубо когнитивным. Соответственно и категории черного юмора, связываемые игровыми отношениями, занимают важное место в познавательной системе человека, принадлежат ее глубинным уровням. Смерть и все то, что с ней связано, суть архетипические категории осмысленного человеческого бытия.

2. Фундаментальность категорий в черном юморе проявляется и в плане языковых игр. Они осуществляются на всех уровнях языковой системы, полностью «пронизывают» собой язык, что также свидетельствует об особой глубине их познавательных истоков. И хотя игры в формальных планах языка идентифицируются легче, чем игры в плане содержания, их главную цель в любом случае составляет обращение к содержательным альтернативам, одна из которых принадлежит «черной» теме.

3. В креолизованных формах черного юмора, представляемых на основе образных и вербальных кодов, происходит активное взаимодействие представляемых на их основе содержаний. При этом в одних случаях образ составляет своеобразный повод для вербального комментария, в других, наоборот, вербальный текст оказывается более важным и направляет восприятие образа. В том и другом случае, однако, «черная» тема мыслится как важная, но принадлежащая некоей альтернативной действительности. В черном юморе осуществляется обращение к теме смерти, но в ином мире, сотворенном актом игры. Этим человек лишает смерть ее силы.

4. Черный юмор – это игра со смертью, болезнью, страданием и т. д., но такая, которая безусловно обречена на победу. Игровая реальность смерти и страданий – это всегда «реальность понарошку». Поэтому в игре черного юмора никогда нет проигравших. Тот, кто готов к мрачной шутке, уже внутренне победил все то, что в реальной жизни пугает и заставляет содрогаться.

Список литературы

Берестнев Г. И. Слово, язык и за их пределами. Калининград: Изд-во РГУ им. И. Канта, 2007.

Витгенштейн Л. Философские работы. Часть 1. М.: Гнозис, 1994.

Горелов И. Н., Седов К. Ф. Основы психолингвистики. М.: Лабиринт, 1997.

Гридина Т. А. Принципы языковой игры и ассоциативный контекст слова в художественном тексте // Семантика языковых единиц: Докл. VI Междунар. конф. М., 1998.

Костомаров Е. Г. Русский язык на газетной полосе. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1971.

Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. М.: Айрис-пресс, 2003.

Article metadata

Title: The principle of play in black humor

Author: G. I. Berestnev

Author's e-mail: berest-gen@mail.ru

Author affiliation: Immanuel Kant Baltic Federal University, Institute of Humanitarian Investigations

Abstract. In the article the categorical frames of play are defined from the theoretical point of view. The play is being considered as the specific behavior of a person in the semiotic sphere, the behavior which suggests intentional applying to ambiguity provided by the common systemic properties of the sign systems. In this respect, the whole range of different phenomena besides language texts gets into the focus of some researchers attention. But in all the cases like these, the play is based on the relation “norm – another norm” or “objective reality – playful reality”. At the same time, interaction of such positions which discovers relevant similarities and dissimilarities between them is underlined. Such play is observed in the sphere of black humor as well.

In black humor, the play may be lingual or imagery but it can be realized in the interaction of the two mentioned codes. In the latter case the verbal text and the image complement each other meaningfully, verbal component either giving the vector of the playful interpretation of the image, widening the field of its understanding or being itself defined by the content of the image.

Language play in black humor is realized on all levels of language system – phonetics, lexical semantics, grammar, syntax and language pragmatics. Here, all known systemic properties of language which create the effect of semantic and functional ambiguity of words and texts play an important part. Such language play can be realized on the text level as well. In these cases, the playful ties appear among the given text itself – the situational semantics expressed by it – and the text semantics to which the addressing is directed.

Language play in black humor can be realized in the field of worked out communicative prescriptions. In such cases, external view of the text corresponding with all conditions of successful communication and the text meaningful part discovering the real inadequacy or the erroneousness of the given communicational act are connected by the playful relations.

This kind of play is inherent to the black humor creolized forms of which the verbal texts are necessary contents. Here, in some cases their verbal content turns out to be self-sufficient, in the others it needs the image context and tightly interacts with it.

Finally, play is inherent to the visual forms of black humor but they are defined at the level of their meta-language description. Meaningfully the playful relations of such kind are placed in the area of the oppositions like “normal – divergent from norm”, “natural – unnatural”, “successful – unsuccessful”, “safe – dangerous”, “real – must” and so on.

Key terms: black humor, linguistic play, Russian, Creole texts, image, semantics, phonetics, lexis, morphology, syntax, text.

Reference literature (in transliteration):

Berestnev G.I. Slovo, yazyk i za ikh predelami. Kaliningrad: Izd-vo RGU im. I. Kanta, 2007.

Gorelov I. N., Sedov K. F. Osnovy psiholingvistiki. M.: Labirint, 1997.

Gridina T. A. Principy jazykovej igry i asociativnyj kontekst slova v hudozhestvennom tekste // Semantika jazykovyh edinic: Dokl. VI Mezhdunar. konf. M., 1998.

Huizinga J. Homo ludens. Chelovek igrjushhij / Sost., predisl. i per. s niderl. D. V. Sil'vestrova. M.: Ajris-press, 2003.

Kostomarov E. G. Russkij jazyk na gazetnoj polose. M.: Izd-vo Mosk. un-ta, 1971.

Wittgenstein L. Filosofskie raboty. Chast' 1. M.: Gnozis, 1994.