

Смеховой эффект деструкции интертекста: над чем смеются молодые (I)¹

Всем молодым моим друзьям посвящается

"Ха-ха-ха! Кто это? Директор?
Да пошел ты..., директор!
Не до тебя сейчас!"
"Масяня"

Смех в качестве когнитивной защитной реакции личности на переживаемый сбой в коммуникации уже был подвергнут рассмотрению в ряде исследований [1:2], где он определяется как разлад ожидаемого, который может быть спровоцирован самим адресантом. Смеясь, человек хочет дистанцировать себя от объекта смеха, от ситуаций, вызывающих стыд или страх [3], и одновременно - найти точки соприкосновения с возможным слушателем, определить свою принадлежность к какой-либо группе. Ведь смех, как и плач, у человека - это социальное действие. Животные (по крайней мере, шимпанзе), как известно, тоже могут смеяться, но они не в состоянии подавить в себе смех, осознать его демонстративность или неуместность, использовать как средство подавления переживаемого диссонанса.

Человек редко смеется сам с собой (вспомним знаменитую детскую фразу, записанную Корнеем Чуковским: "Я не тебе плачу, а тете Соне"). Даже если и случится кому-то рассмеяться перед телевизором, над книгой или письмом, то тут же он мысленно посмотрит на себя со стороны или подумает о том, как он кому-то сообщит, что "от смеха чуть не упал со стула". Любой когнитивный акт человека сопровождается поисками того, кто бы мог оценить его по достоинству. Вспомним, что еще платоновский Сократ заметил: "Один же, хотя бы и мыслил, сейчас же озирается в поисках, кому бы сообщить свою мысль и у кого бы найти ей поддержку" [10, с.461].

¹ Сложность затронутой темы предопределила написание серии статей под данным заголовком, которые планируется опубликовать в следующих выпусках сборника

Не существует вещей и событий, смешных для всех. Смех сегрегирует людей, и его объективацию можно рассматривать как проявление кастовой принадлежности личности, и то, над чем и с кем человек смеется, дает основания выявить его субкультурные характеристики [3].

В связи с этим проблема смеха молодежи, заявленная в заголовке статьи, оборачивается глубокой социальной и психологической проблемой расслоения и динамики общественного сознания, проблемой диагностики духа народа и личностного самоопределения, что является крайне актуальным для современного исследования.

Основной частью этой проблемы, как мне представляется, является проблема определения самого исходного понятия: а кого же можно считать молодым? Какие когнитивные параметры "молодого" обеспечивают его противопоставленность "немолодым", - противопоставленность, выражаемую, помимо всего прочего, и смехом. Решению задачи поиска таких параметров посвящается данная статья.

Как оказалось, этот, элементарный, на первый взгляд, вопрос не имеет четкого ответа и вызывает затруднения не только у современных "явно молодых" и "явно пожилых", но и у составителей толковых словарей.

В Малом Академическом Словаре русского языка, например, "молодой" определяется, прежде всего, как 1) не достигший зрелого возраста, 2) слишком неопытный, еще непригодный к чему-либо, 3) не имеющий достаточной крепости, остроты (о некоторых напитках, продуктах) [12, т. II, с.291-292]. Очевидно, что данное толкование мало что проясняет, так как логической точкой отсчета здесь выступает "зрелый", "пригодный", "достаточный", "достигший полного развития", "полностью сложившийся" [12, т. I, с.622]. Из этого можно вывести, что, во-первых, если использовать аристотелевскую терминологию, молодость - это энергеальность, а зрелость - энтелехеальность, а во-вторых, любая личность, которая не остановилась в своем развитии, должна считаться молодой и, следовательно, в какой-то степени не пригодной к тому, к чему пригодны "зрелые", - недорослю.

Но является ли признак неостановившегося движения и вытекающее из него неволевое свойство ограниченной пригодности достаточным для определения молодости? И когда же человек оказывается "годным ко всему"?

У В. Даля находим интересное уточнение: молодой - это не просто "проживший немного века" (в данном случае "немного" тоже относительно: вспомним классическое XIX века "Вошла старуха лет сорока"), а "неперематоревший еще" [5, т. II, с. 332]. И это "неперематоревший", т. е. не ставший "матерым" - большим, "здоровенным", родственное со словом "материк" [там же, с. 305], добавляет нам еще один признак молодости: временную противопоставленность неподвижному большинству, массе.

С такими внешними свойствами молодых соотносится и их когнитивное состояние, которое я позволила себе в первом приближении определить как "островную игру в виртуальную реальность".

Почему именно так?

Следует признать, что все наши рассуждения находятся в рамках эпистемологии, очерченных индоевропейскими языками. И в этом утверждении - безропотное (не гипотетическое) признание лингвистической относительности постижения мира: научная терминология, в которой некогда видели спасение от гумбольдтианской "призмы языка", в силу самой своей абстрактности, безднотатности максимально определяется именно системой конвенциональных знаков. И выявленный выше семантический конститутивный компонент понятия 'молодой' в когнитивном поле Смех неизбежно связывает нас с понятиями игры, острова и сумасшествия.

Этимологически общеславянское слово "игра (игра, гра, jhra, ihra, gra, hra)" родственно др.-инд. *ejati* "двигается" [15, с. 7], что соотносится с определением молодого, как движущегося. М. М. Маковский, анализируя индоевропейскую символику, соотносит понятие игры с лексемами "лес" и "поле", - обозначением тех четко очерченных ареалов, где некогда происходили сакральные действия, которые и получили впоследствии название "игра" [15, с.181]. Эти изыскания в принципе соотносятся с попыткой (далеко не всеми этимологами поддерживаемой) установить непосредственное происхождение славянского корня от греческого *agos* - "священный трепет". Именно таким образом выводится первоначальное значение анализируемых вербальных знаков - 'восхваление и умиловление божества пением и пляской' [8, с.124].

К этому следует добавить: а) некоторые лингвисты связывают значение слова "игра" с литовским *aiktis* - 'прихоть' [15, с.7], б) в английском языке у слова "gird" развилось два основных значения,

приведших к распадению на омонимы, - 'опоясывать' и 'насмехаться', в) в армянском языке, как отметил Н. Я. Марр, слово "gig (gəg)" - 'игра' связано с "gi-ji", что значит 'резвый', 'шалун' и одновременно 'глупый', 'дурак', 'сумасшедший' [8, с.388].

Таким образом вырисовывается когнитивный фрейм молодого: 'движущийся по своей прихоти в ограниченном пространстве, оторванном от масса = играющий', 'насмехающийся, но непригодный = дурак vs сумасшедший'. Если далее мы учтем семиотическую разницу между "дураком" и "сумасшедшим", установленную Ю. М. Лотманом, и проанализируем значимость игры в современной дискурсной формации, то границы между когнитивными пространствами "молодых" и "немолодых" станут более осязаемыми и более прогнозируемыми смеховой эффект.

Дурак и сумасшедший - полюса на оси, центром, которой является "умный" [6, с. 41], тот самый "перематоревший", чье поведение определяется как нормальное, устанавливаемое обычаем, принадлежностью к "материку". "Дурак", в отличие от "умного", совершает непредсказуемые, но неадекватные действия. "Сумасшедший" - непредсказуем, что, в принципе, может быть эффективным в экстремальной ситуации и привести к победе маленького, "незрелого", над большим, "матерым". В рамках нашего рассуждения "дурак" - это ребенок, а недоросль, подросток (вспомним роман Ф. М. Достоевского) - уже "сумасшедший". И тот, и другой "играют". Но ребенок играет, изображая мир взрослых, пытается приблизиться к нему, от страха, и при этом смеется, если у него это получается, от переживания созидания [2]. Подросток (= молодой) играет - стремясь изменить этот материковый мир, создавая альтернативную виртуальную реальность, и смеется от переживания разрушения, деструкции. Недаром Лев Толстой, разделяя весь окружающий нас мир на нормальный и сумасшедший, видел наиболее яркий пример последнего в театре, где все похоже на реальный мир, но только в первом приближении. Театр, возможности которого в тысячу раз умножились в современном кино, воссоздает принципиально новый уровень действительности, отличающийся от нее резким увеличением свободы, способностью задать неограниченное множество непредсказуемых вариантов развития событий [6, с.129-131].

И теперь, оглянувшись на когнитивное состояние "материка", всего современного общества, можно обнаружить, что парадигма постмодернизма, поставив в центр искусства, науки, познания

("anything goes!"), социального поведения Игру, создало все предпосылки тотального "сумасшествия", или "омоложения" общества.

Придя в современный мир из философии Л. Витгенштейна, с максимальной отчетливостью выразившего представление о том, что человеческое существование - это, прежде всего, конвенциональное оперирование именованиями в ограниченном коммуникативном пространстве, Игра стала способом бытия современных мыслящих людей, которые "не хотят присоединиться к материке". Не хотят быть "такими, как все" - и могут реализовать это желание. Именно в этом желании отразился древнегерманский семантический стержень понятия игры - 'действия людей, разделенных на группы' [16].

Великая Игра, цепляя и разрушая слова и тексты, затронула культурные пласты, общепринятые социальные нормы, превратила жонглирование ценностями, сумасшедшее монтирование элементов разных миров на единой плоскости в ритуальную пляску. Члены группы играют по своим правилам: со стороны они могут показаться сумасшедшими. Но сумасшествие остается таковым, сохраняет признаки непредсказуемой игры только до тех пор, пока сохраняет и признаки индивидуальности, "инаковости", бытия на острове. В противном случае, "переходя на материк", оказываясь не противопоставлением норме, а лишь ее нарушением, сумасшествие становится глупостью. "Сумасшедший" - чужой, а "дурак" - некачественный свой.

Основной прием Игры "сумасшедших" - демонстративная деструкция интертекста, интердискурса, - между которыми в данном случае нецелесообразно устанавливать различия.

Интертекст - это определенным образом упорядоченный коммуникативный опыт участников игры, который устанавливает отношения господства, подчинения и противоречия тем, информации, слов, то, о чем можно говорить и о чем нужно молчать (из соображений приличия или очевидности) [9]. Иерархия тем и степень репрезентации определяется давлением среды, социального пола, возраста. Но сама эта иерархия существует только в границах того "леса", "поля", "острова", или, если использовать метафору Мишеля Фуко, в плоскости одного стола ("table"), в которых принято играть данному сообществу.

В мире "взрослых", "матерых" интертекст нормирован и создает субъект дискурса: человек предстает как заданная пространственно-временными координатами многослойная семиотическая последовательность. Мир "молодых", "сумасшедших" допускает "пляску": разрушение общепринятой последовательности,

непредсказуемое умолчание главного и приятного наряду с подробнейшим - на грани метонимической акцентуации сознания - описанием ненужных и отвратительных деталей.

Деррида называет эту процедуру многозначным термином "solicitation" (от латинских слов "soles", т.е. "целое" и "citare", т.е. "приводить в движение, раскачивать до опасных пределов"), что в данном контексте означает такой структуралистский ход, который раскачивает устоявшиеся в западной метафизике представления о целостности бытия, разъединяя их на части и предпосылая этому разнимающему анализу представления о тех или иных типах структур, присутствующих, по убеждению структуралистов, в различных областях бытия [4]. Но таким образом, постмодернистское мышление дало возможность восприниматься (а не только ощущать себя) молодыми не только собственно молодым, которых можно условно назвать "островными", а всем когнитивно целостным и обособленным группам, существующим благодаря вовлеченности в неповторимую сакральную пляску знаков, привязывающих личность к Зоне. Здесь я имею в виду, конечно, не места лишения свободы, а ту Зону Стругацких-Тарковского, в которой существовали особые законы инопланетян и выжить мог только "сталкер" (от английского stalk - 'подкрадываться незаметно'). Зона создает тот "стол", на котором возможно заставившее долго смеяться Мишеля Фуко "сближение несовместимого", типа борхесовских животных, подразделяющихся на: а) принадлежащих Императору, б) бальзамированных, в) прирученных, г) молочных поросят, д) сирен, е) сказочных, ж) бродячих собак, з) включенных в настоящую классификацию, и) буйствующих, как в безумии, к) неисчислимых, л) нарисованных очень тонкой кисточкой из верблюжьей шерсти, м) и прочих, н) только что разбивших кувшин, о) издавала кажущихся мухами" [13].

Разница между "молодыми Острова" и "молодыми Зоны", заключается, как мне представляется, во-первых, в том, что, очень молодые полагают, что их остров самый важный и самый главный в мировом океане, истинно молодые, "играя на острове", втайне стремятся все-таки воссоединиться с материком, захватив его. "Молодые" других ступеней четко видят себя героями другого фильма А. Тарковского - "Солярис": семья, пытающейся изобразить свое счастье на Острове, который, на самом деле, - лишь фрагмент неумолимого Океана Плазмы, Океана Нашей Памяти.

Во-вторых, "молодых Острова" и "молодых Зоны" различает то, какой интертекст они разрушают, над чем смеются, противопоставляя себя другим, какую виртуальную реальность создают.

Элементарный эксперимент показал, что деструктивные поэтические тексты Дмитрия Пригова воспринимаются как смешные, в основном, сорокалетними-пятидесятилетними. Двадцатилетние никак не могут понять, что смешного в корявых, нескладных строчках:

"Вашингтон он покинул
Ушел воевать
Чтоб землю в Гренаде
Американцам отдать
И видел: над Кубой
Всходила луна
И бородастые губы
Шептали: Хрена
Вам" [11, с. 224]

Они не знают исходного текста Михаила Светлова, не знают исторического преконструкта - Революции на Острове Свободы, Куба для них - почти мифическая страна. Но они и не могут, и не хотят этого знать, так как "материк" прочно оттордил их "от всего советского".

Из 18 человек только двое рассмеялись над стихотворением "Долина Дагестана":

"В полдневный зной в долине Дагестана
С свинцом в груди лежал недвижим я
Я! Я лежал - Пригов Дмитрий Александрович
Кровавая еще дымилась рана
По капле кровь сочилась - не его! не его! - моя!
....." [там же, с. 225].

Хотя харизма Лермонтова все-таки еще входит в интердискурс молодых, которые используют ее для создания смехового эффекта: вспомним популярный ныне номер из КВН, в котором Пушкин и его импрессиарио обсуждают конкурентные возможности Лермонтова.

Прихоти Игры сделали одним из наименее популярных игровых элементов "Муму" И. С. Тургенева. Здесь и песни типа "Зачем Герасим утопил свою Муму...", и шутки:

"Горький очень любил творчество Тургенева. Особенно повесть "Муму". И очень хотел написать продолжение. И написал. Вначале хотел назвать его "Муму-2", а потом подумал и назвал "На дне".

В этом тексте отразились, в принципе, все основные приемы разрушительной игры насмехающихся молодых:

- а) демонстрация включенности в интердискурс (мы тоже многое знаем),
- б) совмещение несоместимого: здесь имеется в виду не только

личностей писателей, названия пьесы Горького с финалом повести Тургенева, но и классической литературы с современным повальным увлечением ремейками, сиквелами, то есть тоже своего рода деструкциями,

в) снисходительное дистанцирование авторитетов,

г) вовлечение в насмехающееся "театральное действие" когнитивного поля смерти и страданий, что, конечно же, и должно входить в "сакральную пляску".

Разрушение системности, деструкция, вызывающая смех, может быть, следовательно, двух видов: а) группирующей, основанной на принятых только в данной субкультуре аксиосистеме, б) дистанцирующей, преследующей цель отдалить от себя, унижить (= "показать дураками") представителей другого "поля".

Включение в текст жаргонизмов, не соответствующих общему стилю повествования, - известный группирующий прием. Его разновидностью оказывается распространенное в последнее время желание найти "неприличное" в "приличном" (Юные зрители в кинотеатре. Герои "Властелина колец" проникновенно рассуждают, что не надо отчиваться: у них всегда остается Шир (название родного края). Громкий смех: на жаргоне "шир" - это наркотик) или завуалировать за приличными конвенциональными знаками неприличный смысл ("Инструкция как надевать утром трусы: спереди - желтое, сзади - коричневое").

Примета нынешних - технизированно "продвинутых" - молодых - строить обыденные тексты (в которых опять же основной мотив - разрушение, смерть) вокруг понятий, непонятных взрослым из-за их "отсталости". Чаще всего это компьютерная терминология:

"Сидит программист за компьютером, вдруг звонок в дверь: на пороге Смерть с косой.

- Ты зачем это пришла, я ведь еще молодой?!

- Я не за тобо-ой, я за твоим винчестером!"

"С чего это ты такой мрачный и помятый, что ночью делал?

- Программу писал.

- Не написал, что ли?

- Написал, да заснул на `backspace'e`"².

"Островной" характер этой игры тоже оберегается смехом:

² Примечание для "взрослых": "`backspace`" - название клавиши, нажатием которой в обратном порядке уничтожается написанный текст.

"молодые" всегда начинают смеяться, если "взрослые" пытаются войти в их пространство, используя молодежный код - будь то словечки или одежда, прически или манера поведения... Особый - очень жесткий - смех вызывают "звезды", подвергшиеся пластическим операциям: "молодых" не интересует, как поет Шер, с издевательским подхихиванием они комментируют, сколько ей лет, и как можно так!.. Что? Так искажать их собственный интердискурс, их виртуальный мир, где центр Вселенной - аксиосистема касты молодых.

Гениальной моделью этого Острова, как защитным поясом огражденного смехом, мне представляются мультфильмы из серии "Масяня", появившиеся сравнительно недавно в электронной сети и мгновенно завоевавшие ум, сердце и волю неостановившихся сумасшедших. Финальная фраза одного из этих фильмов (с понятными купюрами, хотя опущенное слово совершенно свободно используется сейчас в массовой культуре) выбрана мной в качестве эпитафии.

Весь сюжет этого мультфильма "Радио" реализован именно в названных выше координатах: группировки и дистанции - и держится на феномене смеха.

Диктор радио, совершенно свободно произносивший только что скороговоркой сложную для артикуляции фразу (которая, кстати, сейчас стала прецедентным феноменом) "Пойдем-ка покурим-ка", через несколько секунд не в состоянии воспроизвести перед микрофоном слово "благодаря". Многократно повторяемое в деконструированном виде "лабогодаря" вызывает объединяюще-изолирующий смех двух героев фильма. Этот смех обнаруживает главный смысл существования: разрушать, чтобы смеяться вместе, смеяться вместе, чтобы разрушенное стало незначимым.

Все вокруг чепуха, все не имеет смысла, никто не достоин нашего внимания, если мы смеемся друг с другом над тем, чего нельзя объяснить, что и есть главное: "Алло? Кто это? Директор? Да пошел ты в..., директор! Не до тебя сейчас!"

Таким образом, подводя итоги данной статьи, необходимо заметить, что, во-первых, сама этимология слов "молодость" и "игра", "смех", "сакральная пляска" и "отстраненность" взаимно предполагают друг друга. Во-вторых, молодые всегда пытались смехом разрушить интердискурс взрослых, находя в нем нестабильные, подвижные элементы, и создать свои культурные традиции на основе семантических полей, не понятных взрослым или страшных им. Современная постмодернистская парадигма превратила эти попытки в общую тенденцию, которая охватывает не

только тексты как таковые, но даже отдельные слова, превращающиеся в материал для жонглирования. При этом расширяется само понятие "веселящейся молодежи", включающее в себя любые возрастные группы, когнитивным признаком которых оказывается деструкция конвенциональных дискурсов.

1. Бардина Н.В. Смех и слезы недопонимания // О природе смеха: Материалы крупного стола. - Одесса, 2000.
2. Бардина Н.В. Смех как элемент дискурса // Дбџа / Докса. Збірник наукових праць з філософії та філології. Вип. 1. Людина у світі сміху. - Одесса, 2002.
3. Бардина Н.В. Анекдот в системе дискурсивной формации // Дбџа / Докса. Збірник наукових праць з філософії та філології. Вип. 2. Про природу сміху. - Одесса, 2002.
4. Гурко Е. Тексты деконструкции. Деррида Ж. Differance. - Томск, 1999.
5. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка: В 4-х т. - М., 1982.
6. Лотман Ю.М. Культура и взрыв // Лотман Ю.М. Сيميосфера. - СПб., 2000. - С. 12 - 149.
7. Маковский М.М. Сравнительный словарь мифологической символики в индоевропейских языках. - М., 1996.
8. Марр Н.Я. Избранные работы: В 2-х т. - Л., 1936. - Т.2.
9. Пешџ М. Прописные истины. Лингвистика, семантика, философия // Квадратура смысла: Французская школа анализа дискурса. - М., 1999. - С.225-290.
10. Платон. Собр. соч.: В 4-х т. - М., 1990. - Т.1.
11. Пригов Дмитрий. Стихотворения // Зеркала. - М., 1989, - Вып.1. - С.218-238.
12. Словарь русского языка: В 4-х т./Под ред. А.П.Евгеньевой. - М., 1982.
13. Фуко Мишель. Слова и вещи: Археология гуманитарных наук. - М., 1977.
14. Шанский Н. М., Иванов В. В., Шанская Т. В. Краткий этимологический словарь русского языка. - М., 1961.
15. Этимологический словарь русского языка / Под ред. Н. М. Шанского. - М., 1980. - Т.ІІ. - Вып.7.
16. World English Dictionary (c) & (P) 1999,2000 Microsoft Corporation.