

Н. В. Бардина

**СМЕХОВЫЙ 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].

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

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

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, безденотатности 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. *éjati* «движется» [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 умилоствление божества пением и пляской’ [8, с.124].

К этому следует добавить: а) некоторые лингвисты связывают значение слова «игра» с литовским *áikštis* – ‘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 (gǫg)» – ‘игра’ связано с «gi-jí», 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 массива = *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 дискурсивной формации, то границы между когнитивными пространствами «молодых» и «немолодых» станут более ощутимыми и более прогнозирующими 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 предсказуемые, 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, пытаясь 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 крат 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 материку». 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) неисчислимым, л) нарисованных очень тонкой кисточкой из верблюжьей шерсти, м) и прочих, п) только что разбивших кувшин, о) издали 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»: семьей, 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 бородатые губы
Шептали: Хрена
Вам» [11, с. 224]

Они не знают исходного текста Михаила Светлова, не знают исторического преемства – Революции на Острове Свободы, Куба для них – почти мифическая

страна. Но они и не могут, и не хотят этого знать, так как «материк» прочно отгородил 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 *импрессарио* обсуждают конкурентные возможности *Лермонтова*.

Прихоти Игры сделали одним из наиболее 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 распространившееся 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 тобою, 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`'е².

«Островной» характер этой игры тоже оберегается смехом: «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 исказить 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 эпиграфа.

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 страшших их. 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 круглого стола. – Одесса, 2000.
2. Бардина Н.В. Смех как элемент дискурса // Δόξα / 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 // Δόξα / Докса. *Збірник наукових праць з філософії та філології*. Вип. 2. *Про природу сміху*. – Одесса, 2002.
4. Гурко Е. Тексты деконструкции. Деррида Ж. Différance. - 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. Семиосфера. – СПб., 2000. – С.12 – 149.

² Примечание для «взрослых»: “backspace” – название клавиши, нажатием которой в обратном порядке уничтожается написанный текст.

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. Пешё 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.II. – Вып.7.
16. World English Dictionary © & (P) 1999,2000 Microsoft Corporation.