

8. Шведова Н.Ю. К понятию вариативности в языке (на материале лексического множества) // Известия АН СССР. Серия литературы и языка. – М., 1983. – Т.42. – №3. – С. 239.
9. Ярцева В.Н. История английского языка IX-XV вв. / В.Н. Ярцева. – М.: Наука, 1985. – 248 с.

О.А. Черновол-Ткаченко
г. Харьков, Украина

ТЕОРИЯ БИСОЦИАЦИИ КАК ИНСТРУМЕНТ АНАЛИЗА ВЕРБАЛЬНОГО ЮМОРА

Смех – это типичная человеческая реакция на целый ряд стимулов: мы смеемся не только над вербальными шутками, но и над экстралингвистическими карикатурами, кадрами немого киноатографа и даже над очевидно некодированными ситуациями, например, над гримасничающей обезьяной или над поскользнувшимся на банановой кожуре человеком. Смех в каждой ситуации является сигналом того, что мы находим ее комичной. Однако, количество способов кодирования и передачи комического настолько велико, что на первый взгляд может показаться, что, кроме самого комического, никакая из черт/особенностей комических ситуаций не может быть названа их связующим звеном. Тем не менее, опыт философского и лингвистического осмысления проблемы со времен Аристотеля, а также наш собственный опыт доказывает, что существует единый набор элементов, составляющих «код юмора» и неизменно «работающих» в любой комической ситуации.

Мы разделяем точку зрения Норрика [Norrick 1986], который полагает, что семиотика, в задачу которой входит изучение кодовых систем и их взаимоотношений, стоит перед необходимостью описать код юмора и наше восприятие этого кода. Для этого, в первую очередь требуется определение условий, необходимых и достаточных для того, чтобы назвать тот или иной знак несущим в себе заряд комического. Затем эти условия должны быть соотнесены с принципами человеческого мышления и механизмом восприятия комического.

До настоящего момента понятие бисоциации (понятие Кестлера) [Koestler 1964] в различных формах наиболее часто было представлено как единственно необходимое условие для юмора, а исследования когнитивистики закрепили за теорией фреймов [Minsky 1979, Rumelhart and Ortony 1977, Schank and Abelson 1977] роль наиболее многообещающей модели человеческого знания [Norrick 1986]. Однако понятие бисоциации и теория фреймов не были рассмотрены во взаимосвязи с целью пояснения процесса восприятия вербального юмора. Данная статья – это попытка такой интеграции, предпринятая с целью доказать, что в основе любой ситуации комического вообще и вербального юмора, в частности, лежит схема логического конфликта, описанная ниже.

Теория фреймов обозначает скрипты/фреймы/схемы как эмпирически обоснованные корреляты «когнитивных матриц» [Douglas 1968], к которым имеет непосредственное отношение теория бисоциации Кестлера [Koestler 1964]. Последняя трактует понятие бисоциации как модель, в основе которой лежит «восприятие ситуации или идеи, L, в двух самодостаточных, но обычно несовместимых фреймах референции, M1 и M2» [Koestler 1964: 35]. Ситуация/идея L, в которой оба фрейма пересекаются, претерпевает взаимное воздействие (вибрацию) в двух различных направлениях. Пока такая необычная в когнитивном плане ситуация продолжается, L не ассоциируется реципиентом с одним конкретным контекстом (фреймом), а бисоциируется с обоими. При этом Кестлер утверждает, что бисоциация с двумя несовместимыми когнитивными матрицами вызывает моментальный перенос внимания от одной к другой, а порождаемое здравым смыслом напряжение находит выход в смехе [Koestler 1964: 60].

Представляется, что механизм создания комического эффекта Кестлера является более релевантным с точки зрения описания его вербальных аспектов по сравнению, например, с бисоциативной теорией Бергсона [Bergson 1900], который центральным моментом юмора считает противопоставление морального и механического. Кроме того, теория Кестлера охватывает также и все способы выражения комического, выделенные Фрейдом [Freud 1993].

Однако, специфика лингвистического анализа юмора требует внесение в описание механизма бисоциации следующих дополнений.

Во-первых, пересечение двух фреймов в плоскости L должно иметь неожиданный, внезапный характер, ибо иначе комический эффект не будет достигнут. Во-вторых, интенсивность комического эффекта зависти также от характера и уровня несовместимости фреймов M1 и M2. Эта несовместимость может носить как относительный/контекстуальный (Пример 1), так и абсолютный характер (Пример 2).

Пример 1: "STAMMEL. Of this word I know not the meaning." [Muir 1992: 65]. В этом примере бисоциация возможна лишь в том случае, если реципиент осведомлен о том, что данное определение является словарной статьей в толковом словаре под редакцией С. Джонсона (A Dictionary of the English Language) 1755 года.

Пример 2: "Advertisement: The Season now coming on in which the Town will begin to fill, Mr Bickerstaff gives Notice, That from the First of October next, he will be much wittier than he has hitherto been" [Muir 1992: 31]. В данном случае комическое идентифицируется реципиентом независимо от ближайшего окружения приведенного мини-текста, т.к. конфликт схем происходит в нем самом и не выходит за его рамки.

В-третьих, хотя бисоциация носит универсальный характер, далеко не все юмористические тексты могут вызывать эффект комического у представителей разных национальностей, говорящих на разных языках. Иными словами, люди смеются только над тем, над чем принято смеяться в их семье, социальной группе, профессиональной среде и культуре в целом. Однако, это не означает, что индивид, не принадлежащий к определенной национальной лингвокультуре или субкультуре, не может идентифицировать структуру, являющуюся комичной для ее членов. Есть основания считать, что именно механизм бисоциации является способом наиболее объективного вычленения ситуаций комического в тексте на иностранном языке.

В-четвертых, наиболее естественными и распространенными лингвистическими средствами выражения комического (ЛСВК) являются парадоксы, игра слов, аллюзии, метафоры, художественные сравнения ввиду того, что они обладают двойным значением, а, значит, изначально несут в себе бисоциацию.

На наш взгляд, приложение теории бисоциации к исследованию вербального юмора имеет определенную перспективу в комбинации с теорией фреймов, которая моделирует человеческое знание в схемах, представляя эти схемы как множества взаимоотношений между переменными величинами, под которыми подразумеваются агенты, объекты, инструменты и т.д. Схемы для осуществляемых действий имеют характер скриптов/сценариев. Последние ограждают пространственные и временные отношения между переменными величинами и целыми событиями, представленными вспомогательными схемами: они приводят в действие статические отношения, которые, собственно, и выражены схемами. Нескольких слов реальной речи достаточно для того, чтобы активизировать тот или иной скрипт в нашем сознании (например, детский день рождения, или поход в ресторан, или визит к зубному врачу и др.). Скрипт, который вписывается в коммуникативную ситуацию адекватно и достоверно отражает нерменные величины и их взаимоотношения в ней, дает реципиенту возможность определить, чего ожидать от данной ситуации, что считается соответствующим ей и относящимся к ней, как оценивать действия участников ситуации и т.д.

Разговорная фраза «May I borrow your pen for a minute?» активизирует у адресата одну из двух различных схем речевого поведения: он может либо положительный, либо отрицательный ответ на просьбу, но фразы типа «I haven't seen her lately» или «Hey, you are late again» исключаются из гипотетического набора ответов.

В языке художественной литературы корреляция схемы и способов лингвистического описания определенной ситуации также имеет место. Так, можно с большой вероятностью утверждать, что предложение Once upon a time... является вводным для скрипта сказки, а также дает читателю определенное представление о героях, линии сюжета и даже развязке такого текста. Юмористический текст, начинающийся подобной фразой, не может обладать зарядом комического, если только это не пародия. В заключении сказки мы ожидаем

услышать/прочитать фразу типа *And they lived happily ever after*, но не *"The only mistake that woman has ever made is to think she is a better man than Adam"* [Muir 1992: 249]. Совмещение такого рода элементов гетерогенных по жанровой и стилистической принадлежности текстов приводит к искажению отображения реальной действительности или общепринятых убеждений в скриптах и к бисоциативному конфликту двух скриптов. Наиболее типичным результатом этой бисоциации является пародия.

Бисоциативная теория, таким образом, предполагает наличие комического эффекта в результате, но этот результат будет более очевиден, если данную теорию рассматривать в рамках конфликта схем. Интерпретация бисоциации с помощью конфликта схем имеет, на наш взгляд, следующие преимущества.

Во-первых, понятие схемы и конфликта схем в связи с теорией бисоциации позволяет более обоснованно использовать последнюю в качестве модели когнитивного восприятия юмора как такового и юмористических текстов в частности [Norrick 1996: 230]. Во-вторых, описание бисоциации в рамках конфликта схем предполагает возможность разрешения конфликта на разных уровнях. Это предположение позволяет сформулировать гипотезу о связи степени эффекта комического со степенью согласованности (соответствия) схем, столкнувшихся в данной ситуации. Преимуществом данной гипотезы является, в частности, то, что она согласуется с такими традиционными определениями юмора как *"sense in nonsense"* [Freud 1993], *"metad in madness"* [Wilson 1979], *"игра идей"* [Кант 1966].

В-третьих, описание бисоциации как конфликта когнитивных схем/фреймов позволяет создать интегральный подход к обработке внешне различных ЛСВК и использовать его для сравнительного анализа юмористических структур различных видов.

Проиллюстрируем предложенный теоретический подход к юмору как конфликту схем следующим примером:

Пример 3: *"What does your clock say? – Ticktock, ticktock."* [Muir 1992: 97]. Вторая часть микродиалога является примером остроумного ответа, в основе которого лежит прием игры слов, а именно, основанный на многозначности слова *"say"*. В данном случае смешиваются значения *"показывать, указывать"* и *"произносить"* в первой части приведенного примера – реплике-стимуле. Конфликт схем, порождающий бисоциацию в примере (3), возникает благодаря наличию в обеих когнитивных схемах одной и той же лексической единицы *"say"* и различной интерпретации данной единицы участниками микродиалога. Такое ожидание разрушается и схема искажается из-за реинтерпретации слова *"say"* и использования значения *"произносить"*, что неизбежно вводит новую схему выше приведенных выражений. Данный конфликт, вызванный бисоциацией слова *"say"* и его декодирование несет в себе заряд комического.

Таким образом, основанная на полисемии игра слов (pun) как одно из ЛСВК может быть представлена в пропозициональной системе как параллельные пропозиции, содержащие один и тот же элемент, который, однако, в каждой из пропозиций имеет различное семантическое наполнение.

В примере (3) конфликт схем разрешается путем осознания двусмысленности через осознание полисемии слова *"say"*. По сравнению с другими ЛСВК, разрешение конфликта схем в случае игры слов происходит на более низком когнитивном уровне – уровне лингвистической семантики, т.к. для декодирования заложенного в игре слов заряда комического реципиенту достаточно лишь дифференцировать центральное и периферийное (контекстуально обусловленное) значение элемента, содержащегося в обеих пропозициях.

Конфликт схем, порождающих остроумные высказывания, не ограничивается случаями переосмысления одних лишь лексических единиц, т.к. столкновение схем может происходить и на когнитивно-семантическом уровне. Хокетт [Hockett 1977] проводит разделение между основанными на игре слов поэтическими остроумиями (*punning poetic retorts*), к которым относятся такие ЛСВК как игра слов, аллюзия, рифмование, и не основанными на игре слов прозаическими остроумиями (*nonpunning prosaic retorts*), к которым относятся приемы иронии, сарказма, парадоксы. Рассмотрим пример остроумия, относимой Хокеттом к прозаическим:

Пример 4: *"A melting Sermon being preached in a Country Church, all fell a weeping, except a Country man, who being ask'd why he did not weep with the rest?"*

'Because' (says he) 'I am not of this Parish' [Muir 1992: 4].

Репрезентация пропозициональной системы не является в данном случае способом разрешения конфликта. Различие в интерпретации участниками коммуникативной ситуации происходит из того факта, что религиозное переживание может быть осмыслено с разных точек зрения: если священник оценивает плач своих прихожан как искреннее проявление их веры в бога (схема M1, по Кестлеру), то для его собеседника религиозное переживание является своего рода способом социализации, показателем принадлежности к определенной группе (схема M2, по Кестлеру). Заряд комического, порождаемый несовместимостью схем M1 и M2, прямо пропорционален многообразию ассоциаций между M1 и M2 на когнитивно-семантическом уровне. Это предположение поможет нам объяснить, от чего зависит уровень комического, заложенный в различных ЛСВК. Так, если мы сравним процесс разрешения конфликта схем в примерах (3) и (4), то приходим к выводу о том, что разрешение конфликта в случае игры слов (пример (3)) связано с умением реципиента дифференцировать семантически отличные, но омофонные элементы на уровне лингвистической семантики, в то время как в примере иронии (4) главное для реципиента – определить связь между конфликтующими фреймами на уровне когнитивной семантики.

Суммируя все выше сказанное, отметим, что интеграция бисоциативных теорий юмора с теориями фреймов человеческого знания приводит нас к пониманию понятия юмора как продукта конфликта схем/скриптов. Применение этого понятия к анализу ЛСВК юмористических текстов доказывает, что схема конфликтов является необходимым, но не достаточным условием возникновения заряда комического. Для декодирования последнего реципиенту необходимо на более высоком когнитивно-семантическом уровне найти соответствие между несовместимыми на первый взгляд схемами/фреймами. Степень этого соответствия пропорциональна силе заряда комического и различна для ЛСВК разных видов.

Литература

1. Кант И. Сочинения в 6-ти т. – М.: Высш. школа, 1966. – Т.5. – 564 с.
2. Bergson H. *Le rire: Essai sur la signification du comique*. – Paris: Alcan, 1900. – 87 p.
3. Douglas M. *The social control of cognition: Some factors in joke perception*. – *Man: New Series*, 1968. – P. 361-376.
4. Freud S. *Wit and its relation to the Unconscious*. – Dover: Dover Publications, 1993. – 388 p.
5. Koestler A. *The Art of Creation*. – London: Pan Books, 1964. – 752 p.
6. Hockett C.F. *Jokes // The View from Language*. – Athens, GA: Georgia University Press, 1977. – P. 257-289.
7. Minsky M. *A framework for representing knowledge // Frame Conceptions and Text Understanding*. – Berlin and New York: de Gruyter, 1979. – P. 1-30.
8. Norrick N. R. *A frame-theoretical analysis of verbal humor // Semiotica*. – 60-3/4. – Amsterdam: Mouton de Gruyter, 1986. – P. 225-245.
9. Rumelhart D.E. and Ortony A. *The representation of meaning in memory // Schooling and the Acquisition of Knowledge*. – Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1977. – P. 99-135.
10. Schank R.C. and Abelson R.P. *Scripts, Plans, Goals, and Understanding: An Inquiry Into Human Knowledge Structures*. – Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1977. – 256 p.
11. Wilson C.P. *Jokes: Form, Content, Use, and Function*. – London: Academic Press, 1979. – 248 p.
12. Muir F. *Oxford Book of Humorous Prose: From William Caxton to P.G. Wodehouse*. – Oxford University Press, 1992. – 1200 p.