

**КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА В «ДИАЛОГ ГЛУХИХ»
(на материале пьесы Л. Зорина «Покровские ворота»)**

*Работа представлена кафедрой русского языка и общего языкознания
Череповецкого государственного университета
Научный руководитель – доктор филологических наук, профессор С. Н. Цейтлин*

**Статья посвящена описанию коммуникативной игры в «диалог глухих» как явления непря-
мой коммуникации. Исследуется структура игры в «диалог глухих», коммуникативные роли и
компетенции ее участников, степень их включенности в игру. Такой анализ позволяет описать
участников коммуникативной игры как языковых личностей.**

**The article describes the communicative game «dialogue of the deaf» as a phenomenon of indirect
communication. The game's structure, communicative roles and competencies of its participants and
extent of their involvement are studied. This analysis enables to describe participants of the communicative
game as language identities.**

Непрямой коммуникацией (НК) принято называть «содержательно осложненную коммуникацию, в которой понимание высказывания включает смыслы, не содержащиеся в собственно высказывании, и требует дополнительных интерпретативных усилий со стороны адресата, будучи несводимо к простому узнаванию (идентификации) знака»¹. К полю непрямо́й коммуникации можно отнести метафоры, эвфемизмы, языковые игры, косвенные речевые акты, иронические высказывания, категорию «тональности» коммуникации, разновидности знакового общения, определяе-

мые Э. Берном как «игры»². Значительную часть поля НК составляет фатическое общение – именно в силу своей «ненаправленности», «особой семантической», основанной на «самом факте произнесения знака»³, в силу вторичности и неопределенности передаваемой информации⁴. Средства непрямого фатического общения пока изучены в меньшей степени, чем средства непрямого воздействия и непрямого сообщения. В этой статье представлено описание одной из типизированных структур непрямого общения – коммуникативной игры в «диалог глухих».

Коммуникативные игры принадлежат к той группе коммуникативных ситуаций, в которых обращение к косвенным средствам обязательно (В. В. Дементьев предлагает называть такие коммуникативные ситуации косвенными речевыми жанрами⁵). Именно поэтому описание коммуникативной игры как явления непрямой коммуникации позволяет оценить коммуникативные компетенции ее участников.

Коммуникативная игра в «диалог глухих» строится на основе классического «диалога глухих» – «разговора, в котором собеседники словно «не слышат» друг друга, «говорят мимо и (по разным причинам) в словах формулируют совсем не то, что ощущают. Это взаимное непонимание носит характер разнообразный: от комического, откровенно фарсового, до драматического и даже трагического»⁶. «Диалог глухих» как литературно-художественный прием обычно призван обозначить взаимное непонимание, указать на разницу точек зрения персонажей. Коммуникативная игра в «диалог глухих» позволяет исследователю описать участников этой игры как языковых личностей – выявить их коммуникативные компетенции, степень «включенности» в игру, лидерство в ведении диалога, установки на тип коммуникативного поведения.

В пьесе Л. Г. Зорина «Покровские ворота» «диалоги глухих» входят в коммуникативную компетенцию двух персонажей – Костика и Велюрова.

Пример 1.

В е л ю р о в. Нет, он сомнителен, он сомнителен. Я бы ему не доверял.

К о с т и к (выдвигаясь на первый план). Это не бдительность, а подозрительность.

В е л ю р о в. Вы здесь?

К о с т и к. **Мы с тетей чистые люди. Вам просто нелегко нас понять.** (Целует Алисе руку.)

А л и с а. Спасибо, мой друг. (Целует его в голову.) Я записала. (Отдает ему листок.)

К о с т и к. Что это?

А л и с а. Телефон незнакомки.

К о с т и к. Чей же это? Я и не вспомню. В е л ю р о в. Хорош!

К о с т и к (кротко). **Голова не тем занята.**

В е л ю р о в. Я вам сочувствую.

К о с т и к. **Я учусь на историческом, в аспирантуре. И кроме того, даю уроки.**

В е л ю р о в. Уроки чего?

А л и с а. Аркадий Варламович!

К о с т и к. **Вы это знаете. Я веду кружок художественной атлетики. В течение двух или трех месяцев создаю людям новые торсы.**

В е л ю р о в. Торгуете телом?

А л и с а. Аркадий Варламыч!

К о с т и к. **Я шахматист. Я даю сеансы...**

В е л ю р о в. Одновременной игры в любовь?

К о с т и к (пожав плечами). Странно. **Я кандидат в мастера.**

В е л ю р о в. Вы кандидат? Вы давно уже мастер. Ох вы и мастер.

К о с т и к (Алисе). Бесполезно. Это ведь диалог глухих.

Каждая реплика Костика, обращенная к Велюрову, «программирует» ответ: переосмысление предыдущего высказывания как привнесение в него нового смысла – с отрицательной, негативной оценочной коннотацией. Переосмысление может быть разным: «Я учусь на историческом, в аспирантуре. И кроме того, даю уроки». – «Уроки чего?» – вопросительное местоимение указывает на недосказанность предыдущей реплики, незаполненную валентность слова «уроки»; тем самым создается возможность привнесения дополнительного смысла (например, «уроки любви»), который должен быть прочитан адресатом как негативный. «Я даю сеансы...» – «Одновременной игры в любовь?» – похожий механизм привнесения нового смысла в предыдущее высказывание, основанный на недосказанности – как продолжение незаконченной реплики. «Создаю людям новые торсы». – «Торгуете телом?» – переосмысление высказывания, основанное на подборе фразеологического выражения, один из компонентов которого – синоним к существитель-

ному «торс», причем это фразеологическое выражение уже содержит в своем значении негативную оценку денотативного компонента. «Я кандидат в мастера». – «Ох вы и мастер». – повтор номинации, но в синтаксической конструкции определенного типа – так, что знак оценки инвертируется («мастер» с положительной оценкой меняется на «мастер» с отрицательной).

В любом случае Костик, руководствуясь репликой Велюрова «Нет, он сомнителен, он сомнителен. Я бы ему не доверял», делает вывод: «Это не бдительность, а подозрительность» – и дальнейший диалог строит так, чтобы обнаружить эту подозрительность Велюрова, внешне сохраняя установку «Мы с тетей чистые люди». Костик здесь является коммуникативным лидером, чья стратегия определяет построение текста. Велюров же, с одной стороны, действует в рамках, «очерченных» Костином, а с другой – нельзя сказать, что в этом диалоге он пассивен: Велюров продолжает коммуникативную игру, предложенную Костином, и без его реплик, переосмысливающих предыдущее высказывание, не выстроился бы этот особый тип диалога. Таким образом, этот «диалог глухих» рассчитан на конкретных партнеров по коммуникации – Велюрова и Костика – и определяется не только их коммуникативными компетенциями и коммуникативным опытом, но и индивидуальной особенностью Велюрова как интерпретатора высказываний. Особенность эта заключается в том, что Велюров склонен вычитывать не прямые, скрытые смыслы – и там, где они есть, и там, где их нет – например, как в следующей коммуникативной ситуации.

Пример 2.

В е л ю р о в. Лев Евгеньич, куда вы уходите?

Х о б о т о в. Я никуда не уйду. Вообще же иду смотреть фрески Новодевичьего монастыря.

В е л ю р о в. Ах, так... В ваших словах был подтекст.

Х о б о т о в. Не понимаю.

В е л ю р о в. А я вас понял. Я червь, а вы человек духа. Я копошусь в пыли и прахе, а вы идете фрески смотреть.

«Диалог глухих» появляется в пьесе еще несколько раз. Можно сказать, Костик и Велюров «построили» подобие «речевого жанра», «жанровую форму» – по крайней мере, их «диалоги глухих» создаются по определенному, регулярно повторяющемуся сценарию.

Пример 3.

В е л ю р о в (видя Костика у телефона). Что ж не звоните?

К о с т и к. Расхотелось.

В е л ю р о в. Да, вам свидетели не нужны.

К о с т и к. Не я же вступаю в брак.

В е л ю р о в. Мотылек.

К о с т и к. **Меня обидеть проще простого. Приехал юноша из провинции. Только толкни – и упадет.**

В е л ю р о в. О, я вас давно наблюдаю. Помню ваш разговор со Светланой. И как вы пялились на нее.

К о с т и к. **Как вас понять?**

В е л ю р о в. Вы ее вождели.

К о с т и к. **Да кто ж позволит так клеветать?**

В е л ю р о в. Я знаю, что говорю.

Пример 4

В е л ю р о в. Какая Светлана?

К о с т и к. Одна доцент. (Людочке.) Я вам после скажу.

Хоботов уводит Людочку в свою комнату.

В е л ю р о в. Вечно вас окружают тайны.

К о с т и к. **Да я могу жить на Трубной площади. Я весь на виду.**

В е л ю р о в. Вы себе на уме.

Пример 5.

К о с т и к. Велюров, как свидетель невесты вы сейчас были не на высоте.

В е л ю р о в. А ваши претензии быть моралистом — невыносимы.

К о с т и к. **Да, я моралист.**

В е л ю р о в. Вы фарисей.

«Диалог глухих» в примере 3 вначале строится как обычный обмен репликами: вопрос – ответ («Что ж не звоните?» –

«Расхотелось»), упрек – оправдание («Да, вам свидетели не нужны». – «Не я же вступаю в брак»). Значения иллокутивно-вынуждающих и иллокутивно-вынуждаемых высказываний прямое, не прямой коммуникации здесь нет места. Но в ответ на следующий «прямой» упрек Велюрова («Мотылек») Костик снова начинает «играть роль» наивного юноши, сохраняя установку, обозначенную еще в коммуникативной ситуации 1: «Мы с тетей чистые люди...». Именно такое построение диалога позволяет выявить «несимметричность» вхождения в коммуникативную игру. Велюров в своих упреках и негативной оценке Костика чаще «говорит то, что думает», «непрямота» его высказываний создается на уровне их «формы» – как языковая игра. Задача Велюрова – «обыграть» предыдущую реплику Костика, переосмыслить ее со знаком «минус» («торгуете телом», «сеансы одновременной игры в любовь») или просто подобрать высказывание, по синтаксической форме идентичное предыдущей реплике, но с негативным оценочным компонентом («Я моралист». – «Вы фарисей», «Я весь на виду». – «Вы себе на уме»). Упреки же из примера 3, когда Велюрова в большей степени, чем обычно, волнует предмет разговора (он старается выяснить, нравится ли Костику Светлана), не имеют отношения к не прямой коммуникации – даже на уровне «языковой игры». Напротив, игра Костика происходит всегда именно на коммуникативном уровне – это и позволяет ему в какой-то момент обычного разговора «надевать маску» «положительно-го героя» – и играть в «диалог глухих». Велюров в примере 3 выступает как раз в классической роли «глухого», который не понимает собеседника, «играющего» с ним.

Несимметричность ролей – еще одна особенность «диалога глухих» в «Покровских воротах»: для одного участника игра в большей степени «языковая» (поэтому более «прямая»), для другого – «коммуникативная» (более «непрямая»).

И только единственный раз Костик в ответ на упрек Велюрова отвечает не в рам-

ках коммуникативной игры в «диалог глухих»:

Пример 6.

Телефонный звонок. Алиса снимает трубку.

А л и с а. Слушаю вас, мой друг. Ах, Костика? Соболаговолите чуть подождать.

К о с т и к (*берет трубку*). Да. Это я. Но я уезжаю. В Центральную черноземную область. Надолго. Я вас благодарю. За что? Как за что? Разве не ясно? За тайные мучения страстей. Еще за что? За горечь слез.

В е л ю р о в (*Алисе*). Это, по-вашему, не кошунство?

А л и с а. Да почему же? Он любит поэзию.

К о с т и к (*в телефон*). Я обязательно напишу. (*Вешает трубку*). Вам что — уже Лермонтов не угодил? (*Кивнул на дверь*.) У вас другие любимые авторы?

А л и с а. Bravo! (*Велюрову*.) Парируйте, если в силах.

К о с т и к (*с запалом*). **А вы не можете допустить, что я влюбился как малолеток! Что обрываю старые нити и сжигаю старые письма?**

В е л ю р о в. Вы не способны.

А л и с а. Нет, он способен. Я его знаю лучше, чем вы.

К о с т и к. Спасибо, мой друг.

В е л ю р о в. Но как вы спелись!

К о с т и к (*целует Алисе руку*). Это был достойный ответ.

Из всех рассмотренных выше «диалогов глухих» этот – самый «прямой», поскольку Костик, произнося «А вы не можете допустить, что я влюбился как малолеток! Что обрываю старые нити и сжигаю старые письма?», «говорит то, что говорит». Да и в собственно коммуникативной игре Костик здесь не участвует: адресат упрека в ответной реплике уже не сам себя положительно оценивает – эту «функцию» берет на себя Алиса («Да почему же? Он любит поэзию», «Нет, он способен. Я его знаю лучше, чем вы»).

Завершение этой коммуникативной ситуации выглядит следующим образом:

Велюров. Могу вам сказать, что ваша тетя довершила ваше растение.

Костик. Ничего вы не понимаете. Тетя – дивное существо, но ей не хватало в жизни событий. Одиночество и беллетристика – вот что досталось в удел этой женщине. Меж тем мое пребывание здесь дает ей возможность пережить игру страстей в непосредственной близости от Покровских ворот. И она благодарна.

Велюров. Боже, как вы добры и умны.

Костик. Неискренне говорите. А жаль.

Велюров (*махнув рукой*). Шуточки... Я всегда был для вас книгою за семью печатями.

Костик. После того что вы натворили в торжественный день бракосочетания, стало ясно, что ваша сложность идет к вам, как грузчику пенсне.

Велюров. Я уже принес извинения. Я был...

Костик. Все выглядели людьми, и только вы себя проявили как безусловный враг человечества.

Велюров. Не вам меня судить.

Костик и Велюров снова ведут коммуникативную игру в «диалог глухих», но меняются ролями: Костик подает реплики-упреки, Велюров – оправдывается. Вместе с тем этот «диалог глухих наоборот» позволяет выявить не только коммуникативные компетенции его участников, но и определить тип их речевого поведения. «Упрек» Костика («...вы себя проявили как безусловный враг человечества»), слишком

«интенсивный» для того, чтобы быть «упреком всерьез», и неспособность Велюрова включиться в предлагаемую ему коммуникативную игру («Я уже принес извинения») показывают, что Костик больше, чем Велюров, ориентирован на «непрямое общение».

Таким образом, при всей регулярности, «типичности» для Костика и Велюрова «диалогов глухих», речевое поведение в этой игре позволяет выявить различия между ее участниками (как языковыми личностями). Роль Велюрова в «диалоге глухих» часто ограничивается «языковым» уровнем, роль Костика – более «непрямая» – «коммуникативная». Кроме того, лидером и инициатором коммуникативных игр каждый раз оказывается Костик, а Велюров в зависимости от того, насколько важна и серьезна для него тема, включается или не включается в игру. Поэтому и коммуникативные компетенции Костика шире, чем у Велюрова. Поведение Велюрова, ищущего скрытые смыслы там, где их нет, скорее показывает «центрированность»⁷ его речевого поведения, а не ориентацию на непрямую коммуникацию. Костик, напротив, всегда готов от «прямого» общения перейти к «непрямому», чтобы сгладить зарождающуюся конфликтную ситуацию или просто ради самой коммуникативной игры. Все это позволяет охарактеризовать его поведение как кооперативно-актуализаторское, отражающее «высший уровень компетенции человека по способности к речевой кооперации»⁸.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Дементьев В. В. Непрямая коммуникация и ее жанры. Саратов, 2000. С. 4.

² Берн Э. Игры, в которые играют люди. М., 1988.

³ Винокур Т. Г. Говорящий и слушающий. Варианты речевого поведения. М., 1993. С. 137.

⁴ Земская Е. А. Политематичность как характерное свойство непринужденного диалога // Разновидности городской устной речи. М., 1988.

⁵ Дементьев В. В. Указ. соч. С. 171.

⁶ Эткинд Е. Г. «Внутренний человек» и внешняя речь: Очерки психоэтики русской литературы XVIII–XIX вв. М., 1998. С. 118.

⁷ «Центрированный тип речевого поведения характеризуется наличием у одного из участников (или у обоих) установки на себя при игнорировании партнера коммуникации». См.: Седов К. Ф. Языковая личность в аспекте лингвистической конфликтологии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dialog-21.ru>.

⁸ Там же.