

WERTYKALNE I HORYZONTALNE GRY JĘZYKOWE W NIEMIECKIM DOWCIPIE JĘZYKOWYM

Znakomita część niemieckojęzycznych badaczy gier językowych¹ próbowała określić mechanizmy ich funkcjonowania, ekscerpując je głównie z dzieł literatury światowej i ograniczając zasięg swej analizy zasadniczo do deskrypcji ustalonego materiału językowego. Logicznym następstwem takiego założenia metodologicznego były liczne, niekonsekwentne klasyfikacje gier językowych, które powstawały na podstawie kryterium identyczności lub podobieństwa dźwiękowego jednostek językowych konstytuujących dany typ gry. O ile kryterium identyczności dźwiękowej jest jasne, obiektywne i nie budzi żadnych wątpliwości natury definicyjnej, o tyle zastosowanie drugiego kryterium w celu ustalenia stopnia podobieństwa dźwiękowego dwóch wykorzystanych w grze wyrazów, fraz czy zdań jest w dużym stopniu obciążone subiektywną oceną badacza. Musi on bowiem odpowiedzieć na pytania, co i kiedy decyduje o stopniu fonicznego podobieństwa dwóch wielkości oraz kiedy stają się one względem siebie fonicznie różne.

Ten tradycyjny katalog pryncypiów klasyfikacyjnych uzupełnił w 1895 roku Leopold Wurth w pracy *Das Wortspiel bei Shakespere*² o kryterium, które nie zostało przez autora nazwane, lecz jedynie opisane, a któremu można z pewnością przypisać charakter kwantytatywny. Identyfikuje ono krotkość powtórzenia jednego dwuznacznego słowa w grze przez jedną osobę³. Mamy tu zatem do czynienia z próbą nieco odmiennego i obiecującego, ale niestety nieudanego i nieprzejrzystego usystematyzowania zjawisk w grze językowej.

¹ Por. propozycje definicji gier słownych *sensu largo* i *sensu stricto* w: A. Jurasz, *Kilka uwag o dydaktycznym potencjale gier językowych na przykładzie języka niemieckiego*, w: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Poznań 2007, s. 37-38.

² W tytule zachowano pisownię oryginalną.

³ Por. L. Wurth, *Das Wortspiel bei Shakespere*, Wien und Leipzig 1895, s. 26 i 52.

Nowe kategorie wprowadzone przez Juliusa Klanfera⁴ wskazujące na relacje wewnątrztekstowe to gry jednowyrazowe (*Einwortspiele*) i wielowyrazowe (*Mehrwortspiele*), których mechanizm funkcjonowania polega na przekroczeniu pola symbolizującego⁵. Bezpośrednio do tej koncepcji nawiązał wprawdzie Christian Wagenknecht⁶, wyróżniając pionową (*vertikal*) grę językową realizowaną tylko przez jeden wyraz i grę poziomą (*horizontal*), która zawiera przynajmniej dwa wyrazy – jednak dopiero opracowanie Franza Josefa Hausmanna⁷ stworzyło nowe podejście w klasyfikacji gier słownych.

Nowatorstwo systematyki Hausmanna opierało się na uproszczeniu nieostrej klasyfikacji Wagenknechta, wyodrębnieniu osi materiału językowego i osi jego konfiguracji w tekście⁸ oraz ich skrzyżowaniu. Przy pomocy tak uzyskanego systemu klasyfikacyjnego można opisać nie tylko tworzące grę jednostki językowe, ale także ustalić sposób aktywowania treści w strukturze tekstu.

Grę horyzontalną należy więc rozumieć jako współwystępowanie w tekście przynajmniej dwóch homonimicznych, homofonicznych lub paronimicznych jednostek językowych, z których każda niesie ze sobą określone znaczenie.

Gra wertykalna jest natomiast ograniczona do realizacji tylko jednej struktury homonimicznej, homofonicznej lub paronimicznej. Zrozumienie i interpretacja gry wertykalnej wymaga od odbiorcy rekonstrukcji zarówno formy, jak i znaczenia materiału językowego.

MATERIAŁ JĘZYKOWY/ KONFIGURACJA W TEKŚCIE	HOMONIMIA	HOMOFONIA	PARONIMIA
HORYZONTALNA	Richter zum Angeklagten: „Sie haben den Hasen also geklaut? Hat die Stalltür denn offen gestanden oder war sie geschlossen?“ „ Offen gestanden geschlossen“.	Eine Gesellschaft tritt lautstark in ein Restaurant ein. Einer der Gäste ruft: „Herr Ober! Wir möchten dinieren! “ Bedauert der Kellner: „Tut mir leid, meine Herren. Aber die Nieren sind schon alle“.	Warum dürfen im Palast der Republik keine Sachsen arbeiten? Sie sagen immer Ballast der Re-bublig .

⁴ J. Klanfer, *Das Wortspiel und die komische Rede*, „Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft“, Bd. XXX 1936, s. 208-234.

⁵ Por. ibidem, s. 217-218.

⁶ Ch. Wagenknecht, *Das Wortspiel bei Karl Kraus*, Göttingen 1975, s. 21.

⁷ F. J. Hausmann, *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im „Canard enchaîné“*, Tübingen 1974, s. 16-18.

⁸ Por. ibidem, s. 76.

WERTYKALNA	- Ist deine Frau eigentlich musikalisch? - Aber ja, sie ist immer verstimmt .	Wie kauft ein Sachse einen Weihnachtsbaum in London? Ä Tännchen , please.	Was ist weiß, süß, klebrig und schwingt von Baum zu Baum? Tarzipan!
------------	---	---	---

Dla lepszego zobrazowania funkcjonowania obu typów gier niezbędne wydaje się wprowadzenie dwóch dodatkowych kategorii formalno-strukturalnych: bazy i rezultanty⁹.

Terminem „baza” określa się pierwszą, a „rezultanta” – drugą pozycję środków formalnych gry. Obie te kategorie mogą mieć w strukturze tekstu różny status. Jeżeli realizacja bazy lub rezultanty została w tekście zaniechana, wówczas identyfikujemy je jako bazę lub rezultantę *in absentia* i mamy do czynienia z grą wertykalną (pionową, paradygmatyczną), gdyż jedna z dwóch pozostałych kategorii występuje w formie zwerbalizowanej, czyli *in praesentia*.

W przypadku realizacji werbalnej w tekście zarówno bazy, jak i rezultanty mówimy o grze horyzontalnej (poziomej, syntagmatycznej), czyli o bazie i rezultancie *in praesentia*.

Istnieje oczywiście jeszcze teoretyczna możliwość wystąpienia bazy i rezultanty *in absentia*. Kombinacja taka jest prawie niespotykana w dowcipie językowym w przeciwieństwie do innej małej formy literackiej, a mianowicie zagadki.

Wybór dowcipu językowego jako typu tekstu egzemplifikującego mechanizmy gier językowych jest uzasadniony przynajmniej z kilku powodów.

Jest on chyba jedyną tzw. małą, anonimowego autorstwa formą literacką we współczesnej, zdominowanej przez obraz kulturze, która funkcjonuje w swej pierwotnej postaci – w przekazie ustnym.

Dowcip językowy to specyficzna forma komunikacji międzyludzkiej, komunikacji nie wprost, zaszyfrowanej, wymagającej od nadawcy i odbiorcy przestrzegania specyficznego kodeksu zachowań, np. akceptacji odstępstw od normy językowej, systemu językowego czy naruszenia zasad pragmatycznych.

Jest wyzwaniem intelektualnym¹⁰ dla partnerów komunikacji, których kreatywność w konstruowaniu/kodowaniu i rekonstruowaniu/dekodowaniu informacji¹¹ przekazywanych w dowcipie językowym, wspólna, szeroka kompetencja językowa i perspektywa kulturowa, wspólny horyzont emocjonalny są warunkiem niezbędnym, gwarantującym właściwą recepcję.

⁹ G. Freidhof, *Das komplexe Wortspiel als Problem der Übersetzungstheorie*, w: G. Freidhof, P. Kosta (ed.), *Slavistische Linguistik 1983*, Referate des IX. Konstanzer Slavistischen Arbeitstreffens Frankfurt am Main/Riezlern, 16.-19. 9. 1986, München 1987, s. 125-151.

¹⁰ Gry słowne *sensu largo* nazywane są grami gnomicznymi (gr. *gnōmē* „rozum“). Por. J. Schulz, *Psychologie des Wortspiels*, „Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft“, 1927, s. 16.

¹¹ K. Pisarkowa, *OdchYLENIE a kreatywność w języku potocznym*, „Polonica III”, 1977, s. 176.

Wreszcie dowcip językowy rozumiany jako „tańczący komizm na wszystkich strunach języka”¹², jako żonglerka słowna obnaża *homo sapiens* jako *homo ludens*, wyrażającego swoją potrzebę gry w przemyślanym i funkcjonalnie uzasadnionym konstruowaniu nowych, często nieprzewidywalnych, wykraczających poza przyjętą konwencję konfiguracji językowych.

Gry horyzontalne

W grach syntagmatycznych jednostki formalno-strukturalne pojawiają się w sekwencji linearnej. Dla odbiorcy fakt ten nie jest bez znaczenia, gdyż stanowi on czynnik wspierający recepcję i zrozumienie tekstu.

(1) Richter zum Angeklagten: „Sie haben den Hasen also geklaut? Hat die Stalltür denn **offen gestanden** oder war sie geschlossen?“.

„**Offen gestanden** geschlossen“.

Baza *in praesentia*: **offen gestanden** Rezultanta *in praesentia*: **offen gestanden**

Puenta tego dowcipu opiera się na grze poziomej, w której dwie zwerbalizowane sekwencje są względem siebie homonimiczne, tzn. postać graficzna i foniczna obu jednostek są sobie tożsame. Zostały one jednak urobione od dwóch różnych form infinitywnych czasowników: *offen stehen* (**offen gestanden**) i *offen gestehen* (**offen gestanden**), których formy imiesłowowe są identyczne. Odbiorca musi ustalić znaczenie drugiego homonimu, uwzględniając konsytuację wewnątrztekstową (tu: salę sądową) sygnalizowaną we wprowadzeniu dowcipu *Richter zum Angeklagten* i zaktywizować znaczenie *offen gestanden* „offen gesagt”.

(2) Der Geschichtslehrer fragt die Sandra: „Wer war **Garibaldi**?”.

„Sicherlich der Erfinder des **Schnellkochtopfs**“.

Baza *in praesentia*: **Garibaldi** Rezultanta *in praesentia*: **chnellkochtopf**

Gra wykorzystana w powyższym dowcipie to także gra horyzontalna, przynależna do grupy gier interlingwalnych, w których współlistnieją i współfunkcjonują przynajmniej dwa systemy językowe, w naszym przypadku języka włoskiego i niemieckiego. Recepcja tej gry wymaga od odbiorcy pewnej implicytnej wiedzy o języku włoskim i historii Włoch, gdyż dopiero konfrontacja

¹² J. Schulz, op. cit., s. 16. (tłum. A.J.)

semantyczna bazy z rezultantą gwarantuje komiczny efekt tekstu. Gra skonstruowana jest na dekompozycji niepodzielnej w normalnej komunikacji *nomen proprium* na dwa człony znaczące w języku niemieckim, których łączne znaczenie w skonstruowanym przez nadawcę złożeniu w grze jest identyczne z niemieckim, zgodnym z normą i systemem złożeniem determinatywnym *Schnellkochtopf*.

Związki frazeologiczne jako specyficzna część słownictwa wyróżniająca się spośród całego obszaru leksykalnego określonymi cechami definicyjnymi – względną stabilnością semantyczną i składniową, idiomatycznością oraz wielokomponentową strukturą – dość często wybierane są przez autorów jako podłoże gier językowych. Naruszenie ich ustabilizowanej normy strukturalnej nie jest zawężone jedynie do znanych technik modyfikacyjnych – substytucji, ekstensji, permutacji czy kontaminacji. Choć te stałe związki wyrazowe mają powstałe w procesie demotywacji sprecyzowane znaczenie frazeologiczne, to w dowcipach językowych chętnie wykorzystuje się ich potencjalną dwu- lub wieloznaczność i aktualizuje się literalne znaczenie frazeologizmu.

(3) „Wenn ich drei Eier auf den Tisch lege und du legst nochmals vier dazu – wie viel sind das dann?“.

„Ich kann keine Eier legen, Frau Lehrerin“.

Baza *in praesentia*: **Eier legen** (położyć jaja)

Rezultanta *in praesentia*: **Eier legen** (znieść jaja)

Kolejna gra horyzontalna jest grą dźwiękową, intralingwalną, wykorzystującą kontrasty między narodowym językiem standardowym a dialektem. Tak funkcjonująca w tekście gra jest dość dużym wyzwaniem dla odbiorcy, który musi ustalić różnicę informacyjną między sformułowaniem dialektalnym a standardowym. W prezentowanym przykładzie identyczność foniczna formy w ponadregionalnym języku niemieckim i dialekcie bawarskim skutecznie realizuje zamierzoną strategię tekstu.

(4) Ein Bayer ruft beim Radio in einer Musik-Wunschsendung an und sagt:

„I möchte a Sinfonie für meine Frau bestellen“.

„**A-moll** oder c-moll?“.

Darauf der Bajuware: „**A-moll** genügt, zehnmol is z' vui“.

Baza *in praesentia*: **A-moll**

Rezultanta *in praesentia*: **A-moll** (einmal)

Ostatnia z przedstawionych gier horyzontalnych jest grą kompleksową, wspartą na sześciu bazach i sześciu rezultantach, przy czym należy zaznaczyć, że

każda rezultanta jest bazą kolejnej sekwencji gry. Grze o takiej konstrukcji można przypisać charakter rotacyjny zamknięty, gdyż baza 1 i rezultanta 6 są formalnie i semantycznie identyczne. Takie przenikanie się funkcji jednostek formalno-strukturalnych oznacza dla odbiorcy pewne utrudnienie w interpretacji tekstu, ponieważ musi on równolegle aktualizować formę i treść kolejnych elementów językowych jako bazy i rezultanty. Niezbędne jest także ustalenie ich stopnia poprawności morfologicznej i semantycznej, aby intencje nadawcy gry mogły zostać odszyfrowane.

(5) Kind: „Papi, Papi, dahinten steht `ne **Woge!**”

Vater: „Das heißt **Waage!**”

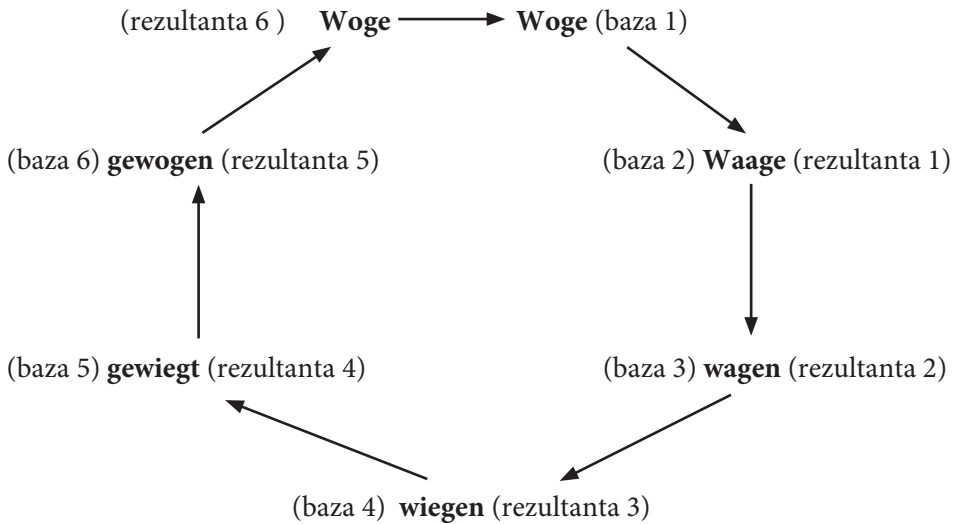
Kind: „Soll `n wir uns mal **wagen?**”

Vater: „Das heißt **wiegen!**“

Kind: „So, jetzt haben wir uns **gewiegt!**”

Vater: „Das heißt **gewogen!**”

Kind: „Sag ich ja, dahinten steht `ne **Woge!**”



Gry wertykalne

Gry paradygmatyczne realizowane są zazwyczaj przez jedną kategorię formalno-strukturalną, przez rezultantę. Zrozumienie takich gier oznacza dla odbiorcy większy niż w grach poziomych wysiłek intelektualny, aby w jednej konstytu-

ującej grę jednostce językowej, semantycznie pozornie jednoznacznej, dostrzec zakodowane jej drugie znaczenie.

(6) Wie kauft ein Sachse einen Weihnachtsbaum in London? „**Ä Tännchen**, please!“.

Baza *in absentia*: attention

Rezultanta *in praesentia*: **ä Tännchen**.

Ta paradygmatyczna gra paronimiczna może zostać zakwalifikowana do gier interlingwalnych, w których dwa systemy językowe współgrają w tekście. Podobnie jak w syntagmatycznych grach interlingwalnych, także tutaj znajomość obu języków jest warunkiem koniecznym przy interpretacji gry. Proces deszyfracji gry musi przebiegać dwutorowo. Odbiorca interpretuje zwerbalizowaną rezultantę i równolegle przywołuje niezrealizowaną bazę, ustalając zachodzące między nimi relacje formalno-semantyczne – w analizowanym dowcipie zbieżność artykulacyjną. Nadawca gry zamieścił w jej kontekście wskazówki pomocne odbiorcy przy ustalaniu sensu gry – *Weihnachtsbaum, London*.

W kolejnym dowcipie puenta skonstruowana została na grze frazeologicznej, a dokładniej paremiologicznej. Struktura paremii została poddana określonym typom modyfikacji – redukcji i substytucji. Zrozumienie gry jest uwarunkowane przywołaniem pełnej formy kanonicznej przysłowia i ustalenia różnicy semantycznej między nią a formą przeobrażoną.

(7) „Wat den, du im Jefängnis? Wie konnte det denn passieren?“
„Janz einfach, zu **lange Finger** und zu **kurze Beine**...“

Baza *in absentia*: Wer lange Finger hat, muss auch lange Beine haben.

Rezultanta *in praesentia*: zu **lange Finger** und zu **kurze Beine**

Ostatnia gra wertykalna to gra kompleksowa homonimiczno-paronimiczna. Składa się na nią dziesięć jednostek formalno-strukturalnych (rezultant). Rekonstrukcja form i sensów niezwerbalizowanych baz tylko pozornie może być utrudniona. W treści dowcipu pojawiają się bowiem sygnały markujące pole semantyczne, w którym odbiorca powinien szukać elementów rekonstrukcyjnych gry, czyli baz. Uważnemu odbiorcy, ukierunkowanemu na odnajdywanie informacji drugiego poziomu znaczeniowego gry nie umknie dwukrotnie wysłany przez nadawcę sygnał w postaci *Musikstudent*, który już przy pierwszej rezultancie ustala pojęcie nadrzędne właściwego pola semantycznego – „kompozytorzy”.

(8) Ein Musikstudent sucht in Wien ein Zimmer.

Bei einer älteren Frau wäre noch ein Zimmer frei. Er kann aus guten Gründen

das Zimmer nicht bekommen.

Die Vermieterin erklärt dies so:

„Wir hatten vor einem Jahr einen Musikstudenten im Zimmer.

Zu unserer Tochter wurde er zuerst **beethöflich**, später **mozärtlich**.

Eines Tages kam er mit einem **Strauss** Blumen, nahm unsere Tochter mit **List** am **Händl** und führte sie über den **Bach** in die **Hayden** hinaus.

Dort konnte er sich nicht mehr **brahmsen** und nun hat es ein kleines **Mendelsöhnchen** gegeben und wir wissen nicht wo **hindamith...!**“.

Bazy in absentia:

Beethoven
Mozart
Strauss
Liszt
Händel
Bach
Haydn
Brahms
Mendelssohn
Hindemith

Rezultanty in praesentia:

beethöflich
mozärtlich
Strauss
List
Händl
Bach
Hayden
brahmsen
Mendelsöhnchen
Hindamith

Zarówno konstruowanie jak i dekonstruowanie gier paradygmatycznych i syntagmatycznych w dowcipie językowym wymagają od nadawcy i odbiorcy szczególnych kompetencji. Nie wystarcza kompetencja językowa i kulturowa. Pożądana jest kompetencja kreatywności – tworzenia i odczytywania niekonwencjonalnie zakodowanych treści, poszukiwania ich drugiego wymiaru semantycznego, aktywizowania właściwego segmentu wspólnej wiedzy językowej i pozajęzykowej, identyfikowania struktur zgodnych z normą i/lub z uzusem oraz form świadomie i celowo zmodyfikowanych.

Recepcja gier językowych wymaga od odbiorcy dużego nakładu intelektualnego, wydobycia z różnicy znaczeń sensu i funkcji gry językowej.

Szczególnie chęć właściwego rozumienia gier paradygmatycznych, implicytnych zmusza odbiorcę do skorzystania z pamięci długotrwałej, przechowującej logiczne, sensowne i utrwalone informacje. Natomiast interpretacja gier syntagmatycznych wydaje się dla odbiorcy gier językowych prostsza. Sprowadza się ona do skonfrontowania i właściwego przyporządkowania sobie struktur językowych skutkujących ustaleniem sensu i funkcji gry.

Literatura

- Freidhof G., 1987, *Das komplexe Wortspiel als Problem der Übersetzungstheorie*, w: Freidhof G, Kosta P. (ed.), *Slavistische Linguistik 1983*, Referate des IX. Konstanzer Slavistischen Arbeitstreffens Frankfurt am Main/Riezlern, 16.-19.9.1986, München, s.125-151.
- Hausmann F. J., 1974, *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im „Canard enchaîné“*, Tübingen.
- Jurasz A., 2007, *Kilka uwag o dydaktycznym potencjale gier językowych na przykładzie języka niemieckiego*, w: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Poznań, s. 37-45.
- Klanfer J., 1936, *Das Wortspiel und die komische Rede*, „Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft“, Bd. XXX, s. 208-234.
- Pisarkowa K., 1977, *Odchylenie a kreatywność w języku potocznym*, „Polonica III“, s. 176.
- Schulz J., 1927, *Psychologie des Wortspiels*, „Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft“, s. 16-37.
- Wagenknecht Ch., 1975, *Das Wortspiel bei Karl Kraus*, Göttingen.
- Wurth L., 1895, *Das Wortspiel bei Shakespere*, Wien und Leipzig.