

Ольга Фролова
Москва

Живое и неживое: дифференциальные признаки и пограничная зона (на материале результатов анкетирования и фольклорных текстов)¹

Категории *живого* и *неживого* составляют оппозицию, являются ведущими в картине мира человека, определяют его поведение, причем неживое оказывается тесным образом связанным со смертью. Живое и неживое отражены в культе мертвых, ритуалах и текстах разных жанров. В языке и речи категории *живого* и *неживого* «накладываются» на заложенное в системе различие в словоизменении одушевленных и неодушевленных имен [Виноградов 1990; Есперсен 1958; Ельмслев 1972; Зализняк 1967; Лопатин 1997; Ревзина 1973; Русакова 2013].

В грамматиках описываются сложные и пограничные случаи, объясняемые расхождением между семантикой и грамматикой существительных. «Принадлежность слов к разряду одушевленных или неодушевленных своеобразно обнаруживает себя морфологически в системе имен, которые в своих лексических значениях совмещают понятия о живом и неживом» [РГ-80. Т. 1: § 1130]. Существительные *мертвец*, *покойник*, *кукла* являются в русском языке одушевленными, слово *лицо*, называющее фронтальную часть головы, неодушевленное, а в метонимическом переносе на человека ведет себя как одушевленное; слова *микроб*

Ключевые слова

- понятия *живого* и *неживого*
- категории одушевленности / неодушевленности
 - тело
 - часть тела
- способность к независимому движению

Keywords

- the concept of living and nonliving
- the category of animate category / inanimate
 - body
 - body part
- the capacity for independent motion

¹ Выполнено в рамках Проекта РГНФ № 13-01-00230 «„Живое“ и „Неживое“ в этнографических, культурно-исторических и языковых контекстах» (руководитель д.и.н. И. А. Морозов). Опросы проводились также нами и И. А. Морозовым.

и *бактерия* могут употребляться и как одушевленные, и как неодушевленные; одушевленными являются переносные антропоцентричные значения слов *дуб*, *идол*, *дух*, *тень* [см. ГРЯ. Т. 1: § 175; РГ-80. Т. 1: § 1130; Граудина и др. 2001: 47–53]. Таким образом, системе языка заложено: а) различие одушевленных и неодушевленных имен; б) несовпадение семантики и грамматики одушевленных и неодушевленных существительных; в) различное поведение одушевленных и неодушевленных имен в прямых и в переносных антропоцентрических значениях.

Однако язык является изменяющейся системой, и в современной речи существуют и возникают новые номинации, а также наблюдаются процессы с другим вектором переноса, когда одушевленные имена называют неживые объекты, такие как *солнечный зайчик*, *лежащий полицейский*.

Пытаясь определить, в каких случаях носитель русского языка руководствуется в употреблении имен существительных системными или семантическими характеристиками, М. В. Русакова проделала ряд экспериментов. Выяснилось, что респонденты по-разному воспринимают картинки с изображениями изолированных предметов и серии картинок с теми же предметами, составляющих эпизоды единого повествования. Если в первом случае участники эксперимента не испытывали сомнений в определении признаков одушевленности или неодушевленности имени, называющего предмет на картинке, то, столкнувшись с серией, которая описывала поведение предметов, действовавших как персонажи некоего сюжета, респонденты колебались в окончаниях имен при переходных глаголах, в некоторых случаях склоняясь к одушевленному типу [Русакова 2013].

Эксперименты М. В. Русаковой показали: несмотря на то, что в системе языка существует категория одушевленности / неодушевленности, в речи говорящий может руководствоваться анализом внеязыковой ситуации и семантическими критериями *живого* и *неживого*.

В настоящей статье мы ставим перед собой цель описать, как носители языка представляют себе промежуточную, пограничную, зону между *живым* и *неживым*, отраженную в языке и речи.

Вначале мы прибегли к анкетированию, чтобы выяснить, какие признаки приписываются носителями русского языка *живому* и *неживому*, как эти признаки осознаются, и как воспринимают респонденты имена, в которых семантические и грамматические характеристики расходятся [см. подробно Фролова 2014b].

Нами было проанкетировано 100 человек, преимущественно студентов вузов родным языком и языком повседневного общения которых был русский. Возраст респондентов – от 15 до 40 лет, местожительство Москва, Ульяновск, Пермь. Состав участников: 95 женщин, 5 мужчин. Специальность – филологи. Опрос был проведен весной 2013 г.

Первые два вопроса касались определения набора признаков живого и неживого.

Напишите первое, что приходит Вам в голову при прочтении слова ЖИВОЙ. Нас интересуют спонтанные реакции, а не продуманные ответы.

Напишите первое, что приходит Вам в голову при прочтении слова НЕЖИВОЙ. Нас интересуют спонтанные реакции, а не продуманные ответы.

Ответы показали, что в определении комплекса характеристик живого и неживого респонденты отталкиваются от оппозиции живой / мертвый: живое воспринимается антропоморфно: 28% респондентов связали данное понятие с человеком, 30% назвали в качестве признаков живого дыхание и умение двигаться; неживое же воспринимается как мертвое: самые частотные ответы на второй вопрос – мертвый (37%) и камень (30%).

Блок вопросов анкеты непосредственно касался случаев, основывающихся на расхождении семантических и грамматических признаков имен.

Закончите предложения:

Покойник неживой, но

Мертвец неживой, но

Кукла неживая, но

Робот неживой, но

Компьютер неживой, но

Автомобиль неживой, но

Коматозник живой, но

Зомби живой, но

Робокон (персонаж американского фильма) живой, но

Реакции на предложение со словом покойник были следующими:

был живым (человеком) / и еще недавно / 40;

мертв / умер / мертвый 6; остается в памяти / помнят / память о нем есть / он остается в памяти близких людей / жива память о нем 6;

душа его будет жить вечно / его душа остается живой / у него живая душа / его душа улетает на небо / душа его нетленна 5;

человек 5.

Мертвец был воспринят несколько иначе:

был живым / но уже давно / живший 29;

может воскресать / может ожить / может представлять как живое 6;

страшный / пугает людей, когда он им снится 5.

С точки зрения респондентов, *покойник* и *мертвец* объединяются на основании общего признака *неживой*, однако первый существует в двух измерениях – как мертвое тело и как память об умершем человеке, который в воспоминаниях предстает живым, кроме того *покойник*, в отличие от *мертвеца*, обладает душой.

Кукла, несмотря на то, что представляет собой неживой объект, является одушевленным существительным:

внешне похожа на живое существо / на человека / на живого ребенка / выглядит живой / напоминает человека внешне / имитирует живое существо 35;
красивая 13;
смотрит / с глазами / с открытыми глазами / может моргать/ моргает глазами 6;
детьми представляется как живая / ребенок оживляет ее в своей фантазии / дети воспринимают ее как живую / иногда для ребенка-девочки становится подружкой, «дочкой» 5.

Для слова *кукла* главным признаком, с точки зрения респондентов, являлось внешнее сходство с живым объектом – антропоморфность, а также своеобразные заместительные коммуникативные способности – служить партнером ребенка в общении и играх. О функциях куклы в культуре, в частности, об играх ребенка с куклой подробно писал И. А. Морозов [Морозов 2011].

Для слова *робот* респонденты отметили следующее:

движется / гуляет / ходит 28;
действует, как человек / делает все, как живой / делает работу человека / выполняет то, что делает человек / умеет выполнять те функции, что и человек / чаще всего выполняющий функции живого и выполняет функции / выполняет операции / выполняет функции живого / действия 13;
разговаривает / говорит 5.

Существительное *компьютер* было воспринято следующим образом:

мыслит / может думать / думает/ обладает подобием интеллекта / обладает подобием человеческого мышления / знает много / умеет думать за человека / размышлять / понимает / умный 29;
работает / работающий правильно 20;
функционирует / выполняет много функций / он выполняет многие моменты в жизни человека / выполняет различные команды, человек на нем выполняет различные действия 6.

Слово *автомобиль* респонденты связали с несколькими предикатами:

ездит / движется / удобен для передвижения, путешествий / помогает передвигаться человеку 58;
управляется живым 5.

Три существительных *робот, компьютер и автомобиль* являются неодушевленными, но, поскольку данные предметы активно используются человеком, респонденты отреагировали на них, указывая важнейшие функции, т.е. «синтаксически», приписывая этим субъектам-стимулам предикаты, характеризующие поведение *homo sapiens*: *разговаривает, мыслит, ездит*. *Робот* отличается от компьютера и автомобиля своей антропоморфностью, кроме того, он способен двигаться, а это было одним из важных признаков *живого*, отмеченных респондентами в ответах на первый вопрос анкеты, функции *компьютера* сосредоточены в интеллектуальной, а *автомобиля* – в физической сферах. *Автомобиль* в отличие от *робота* не напоминает человека внешне.

Два слова обозначали измененные состояния человека. Значение *зомби* словарь определяет так:

Мистическое существо („живой труп”), в которое якобы может превращаться умерший человек и которое слепо подчиняется воле воздействующих на него людей. 2. *перен.* Человек, который подобно такому мистическому существу слепо подчиняется воле другого человека, других людей [Крысин 1998: 256].

Реакции на слова *коматозник* и *зомби* были следующими:

Коматозник

не может двигаться, / обездвижен / неподвижный / не двигается / не ходит 18;
без сознания / сознание не работает / не сообщает / не подает признаков жизни 6;
в коме / без сознания 6;
больной 5.

Зомби

мертвый / по существу умер / почти умер 11;
без души 5.

Для слова *коматозник* респонденты отмечают отсутствие признака *живого* – неспособность к самостоятельному движению, а для *зомби* – отсутствие души, видимо, понимая ее как наличие собственной воли и способность распоряжаться собой.

Один из стимулов *робокон* отличался от других, поскольку это имя героя одноименного фильма Пола Верховена 1987 г., переснятого Жозе Падильи в 2013 г. *Робокон* по сюжету фильма – это полицейский, спасенный от смерти благодаря усилиям врачей и программистов, вставивших в его тело металлические и компьютерные импланты.

Реакции на это слово были следующими:

робот / полуробот / машина 18;

его не существует / выдуманный / вымышленный / в виртуальном мире / персонаж / это всего лишь фантастика 15;

из металла / железный / у него железное тело 8.

Участники опроса прежде всего отметили вымышленный характер этого стимула, сблизив его с роботом и машиной.

Итак, слова *покойник, мертвец* и *кукла*, обнаруживающие расхождение между семантикой и грамматикой, неодинаково воспринимаются респондентами. Больше всего признаков живого участники увидели в слове *покойник, мертвец* – объект, который лишился жизни, *кукла* же выступает как заместитель живого. Машины, выполняющие различные функции, наделены отдельными признаками живого, которые присущи живым объектам лишь в комплексе.

В традиционной культуре пограничная территория между живым и неживым «занята» неуспокоенными мертвыми, людьми умершими не своей смертью и самоубийцами, которые не обрели последнего пристанища и души которых пребывают в мире живых [см. Зеленин 1995]. Представления о заложенных покойниках, как показал Д. К. Зеленин, закреплены в ритуальной практике и зафиксированы в жанре былички.

Пограничная зона между живым и неживым находит отражение как в традиционных [Фролова 2014а], так и в более поздних жанрах детского фольклора, функционирующих в младшей по возрасту группе: у детей школьного возраста. Именно в этой группе были записаны нарративы, сформировавшие жанры вызываний и страшилок [Топорков 1998; Лойтер 1998; Мамонтова 1981; Осорина 1986].

Чтобы проанализировать способы конструирования промежуточной зоны между живым и неживым в жанрах детского фольклора, мы обратились к традиционным и электронным коллекциям фольклорных текстов [РШФ 1998; СНГ].

Рассмотрим вначале жанр вызываний, сближающийся с гаданиями.

Вызывание Пиковой дамы заключается в том, что участник перед зеркалом произносит слова, обладающие магической силой, после чего участник видит пятно / шар, из которого появляется Пиковая дама. Пятно или шар служит своеобразным тоннелем, каналом, позволяющим таинственному существу переходить из одного, мистического пространства в реальное. Пиковая дама может ответить на вопрос участника о будущем, а может нанести ему серьезный ущерб вплоть до лишения жизни.

А. Л. Топорков подробно описывает поведение и мотивы персонажей вызывания Пиковой дамы. В ряде текстов функционируют *пят-*

но, шар, гребень, рука, голова, глаз, волосы, переосмысливается привычное функционирование предметов, а также отношение части и целого [см. Топорков 1998: 29]. Однако нам важен не сам ритуал вызывания и появления из зеркала таинственного существа, а описание этого процесса в тексте.

(1) *А есть еще **глаз** Пиковой дамы. Это надо поставить такое квадратно зеркало. Покрыть стол белым материалом. Дальше, это, поставить по обе стороны зеркала две свечки. И смотреть в зеркало. Ну, знаете, когда долго смотришь в одно место, темнеет в глазах, особенно при свечах. И появляется **глаз**. Пиковой дамы **глаз** появляется. Такой бо́льшущий, черный. Бр-р. Глаз. Если растеряешься, то **он может тебя задушить**. Ну, в общем в обморок упадешь. А если не растеряешься, загадаешь желание, обязательно исполнится* [РШФ 1998 № 6: 38].

В примере 1 не предполагается, что кроме глаза в кадре появляется какая-либо часть тела или то, что глаз – принадлежность лица, он занимает изолированную позицию, выделен и «отторгнут» от целого. Более того, в отличие от привычного органа зрения, который способен *открываться, закрываться, моргать, слезиться и закатываться*, глазу в вызывании присуща способность душить свою жертву, хотя в тексте нет указаний на то, с помощью каких органов или подручных инструментов это будет осуществлено. В обыденной речи возможны фразы *воротничок душит, шарф душит, веревка душит*, которые легко трансформируются в пассивные конструкции с творительным падежом, но подобная конструкция алогична и невозможна с существительным *глаз*.

(2) *Мы с девочками захотели вызвать Пиковую даму. Мы зашли в темную раздевалку. У Оксаны было круглое стекло. Мы взяли мыло с собой и намазали стекло мылом. Вале кто-то сказал, что Пиковая дама любит карты. И мы принесли карты и положили на ту половину стекла, на которой не было намазано мыло. Мы все сделали, что было надо для вызова Пиковой дамы. Потом мы все стали говорить хором [3 раза]: «Пиковая дама, появись!» И вдруг в маленькое окошко раздевалки влетел **белый шар** [как шаровая молния]. И з этого шара постепенно начала появляться **рука**. Она вся была **черная**, и на ней были **длинные ногти**, с дециметр ногти были. Потом эта рука потянулась к Вале и как бы поманила ее к себе. И из этого **шара раздался человеческий голос*** [РШФ 1998 № 14: 40–41].

В тексте появляется шар, не подчиняющийся силе гравитации. Кроме того, пример 2 демонстрирует ту же способность изолированного органа человеческого тела, в данном случае – *черной руки*, к самостоятельным действиям, при этом не предполагается наличие туловища, к которому «крепится» этот орган, что и становится источником страха адресата текста.

(3) Однажды, когда девочки вызвали Пиковую даму, одна из них забыла убрать волосы под косынку. Когда наступила полночь, все девочки увидели разное: кто квадратики, кто человечков, а девочка, забывшая убрать волосы, увидела **черные костлявые руки**, которые тянулись к ней из глубины зеркала. Когда **руки подошли** к поверхности зеркала, на стене сверкнула молния. На следующий день девочку нашли мертвой. Это история абсолютно правдива [РШФ 1998 № 19: 43].

Пример 3 объединяется с предыдущим тем, что в нем также фигурируют руки, не принадлежащие телу. Однако они появляются в виртуальном пространстве сна девочки. Два пространства, реальное и виртуальное, объединяются посредством защитного покрова головы персонажа – волос.

(4) Когда я была маленькой, то видела, как вызывают Пиковую даму. Две девочки и еще я взяли зеркало и карту червовой дамы и сели под одеяло. Под одеялом было темно, и девочки стали что-то говорить. Я смотрела на зеркало, и вдруг появилось **белое пятно**. Оно стало увеличиваться. Потом оно как бы вышло из зеркала и стало превращаться в **голову**. **Голова** была с белыми волосами, которые стояли, а лицо было такое страшное, что я так испугалась. Потом стала странно шевелить губами. Но стоило сдвинуть карту – и голова исчезла [РШФ 1998 № 15: 40–41].

В примере 4: из пятна появляется голова, и в этом тексте нет никаких указаний на то, что она является частью тела. Как и в примерах 1–3 орган, существующий независимо от тела, способен к самостоятельному движению. При этом в предложении *Потом стала странно шевелить губами* опущен субъект, но по глагольному окончанию можно догадаться, что в качестве подлежащего выступает *голова*. Сравнение двух предложений: *Женщина стала странно шевелить губами* и *Голова стала странно шевелить губами* показывает, что в первом случае описывает нормативная ситуация, а во втором случае говорящий имеет в виду либо крупный план, когда тело находится вне поля зрения наблюдателя, либо голову, существующую независимо от тела, но в нарушении привычных законов, способную самостоятельно приводить в движение части лица.

В обыденной речи встречаются предложения *рука сама потянулась...*, они обозначают ослабление воли человека или контроля над собственными желаниями. В примерах 2, 3 руки, будучи в норме неотторжимыми частями человеческого тела, действуют самостоятельно, отделяясь от тела. В вызываниях повествуется о неотторжимых частях человеческого тела, действующих самостоятельно, при этом способ и характер отделения части от целого не описывается и не попадает «в кадр». То, что *рука*, *глаз*, *голова* и другие объекты действуют сами по себе – своеобразный закон жанра вызывания.

По характеру описания пограничной территории между живым и неживым вызывания сближаются с жанром страшилок [Мамонтова 1981; Осорина 1986; Осорина 1999]. Однако между этими жанрами существует принципиальное отличие: в вызываниях участники сознательно организуют контакт между двумя мирами, способствуя перемещению мистического гостя в реальное пространство. Сюжеты страшилок сводятся к тому, что появляющийся неожиданно для персонажа предмет-вредитель наносит ему ущерб. В некоторых случаях жертва нарушает запрет, поэтому становится уязвима. Сюжет может заканчиваться смертью или спасением жертвы, в последнем случае предмет-вредитель наказывается. В страшилке персонаж не осведомлен о характере происходящих вокруг него метаморфоз, ситуация развивается для него по непредсказуемому руслу.

В отличие от вызываний в страшилке важную роль играет цвет, на что указала М. В. Осорина [Осорина 1986]. Можно выделить несколько колористических решений текстов этого жанра: а) монохромное с доминированием белого или черного, б) контрастный вариант с белым и черным цветами, в) цветовой сдвиг в окраске предметов: *красная рука, зеленая рука*.

В работе [Лойтер 1998] проанализирован состав таких предметов вредителей: *платок, простыня, лента, занавески, пианино, картина, телевизор, пластинка, кукла, рука, палец, ноготь, маска, туфли, платье, перчатка*. Среди них можно выделить артефакты и природные объекты. К первым относятся аксессуары костюма, предметы домашней обстановки, детские игрушки, музыкальные инструменты, электронные устройства. Ко вторым – части тела человека: *рука, лицо*.

Как в вызываниях Пиковой дамы, в страшилках важную роль играет пятно, становясь каналом появления предмета-вредителя. Такие предметы объединяются способностью самостоятельно двигаться. Напомним, что именно этот признак назвали респонденты в качестве характеристики живого.

Страшилки, как и вызывания, демонстрируют устойчивый мотив отделения части от целого: в качестве самостоятельного действующего лица источником ущерба становится *рука, палец, ноготь*. В некоторых случаях неотторжимая часть тела ведет себя как человек. Существительное *рука* выступает в качестве субъекта и сочетается с предикатами, выраженными глаголами *появиться, показаться, высунуться, потянуться, тянуться, просунуться, лететь, вылететь, схватить, подойти, отвернуть, вытащить, потащить, задушить, сцелиться, исчезать*.

Подобно части тела выступают *маска, туфли, платье, перчатка*. В самостоятельном движении аксессуара костюма можно усмотреть метонимический перенос, поскольку эти детали костюма созданы для того, чтобы служить одеждой, покровами человеческого тела. Самые частотные

глагольные предикаты при субъектах-предметах выражены глаголами *утащить* и *задушить*.

(5) Мама послала дочку в магазин и сказала, чтоб купила мясо в любом магазине, кроме магазина «Чайка». Ни в одном магазине девочка не нашла мяса и пошла в магазин «Чайка». Она посмотрела на мясо, оно было какое-то странное. Вдруг мясо ожило. *Оттуда вылезла рука, и рука задушила девочку* [РШФ 1998 № 19: 72].

Рука является наиболее популярным предметом-вредителем страшилок. В примере 5 рука появляется из мяса, и таким образом осмысливается отделение от целого его неотторжимой части. В языке названия всех частей и органов человеческого тела являются неодушевленными существительными. Страшилка «идет» по семантическому пути, приписывая части те предикаты, которые сочетаются с целым и в активных конструкциях описывают действия человека: *вылезла, задушила*.

(6) К мальчику *подошла* на уроке *рука* с ножиком. Он очень удивился, а дома рассказал об этом бабушке. Бабушка дала ему нож и сказала: „Если завтра к тебе тоже подойдет эта рука, ударь ее ножом“. На следующий день на уроке к мальчику снова *подошла рука* с ножиком. Он ударил ее ножом.

Дома он увидел, что его мать ходит с перевязанной рукой. Она сказала, что руку поранила на работе. На следующий день мальчик взял в школу топор, и когда к нему снова *подошла рука* с ножиком, он начал бить по ней топором и всю ее изрубил. Когда он пришел домой, то увидел, что его мать лежит на кровати без руки. Бабушка сказала, что мать умерла [СНГ № 81].

В примере 6 с субъектом *рука* сочетается предикат *подошла*, что создает образ, несовместимый с привычными представлениями. В этой страшилке часть-вредитель «делегировается» целым, чтобы нанести ущерб жертве. Часть тела, с одной стороны, выступает как самостоятельный персонаж, а с другой, – как представитель верховного персонажа-вредителя (в терминах В. Я. Проппа), в этом качестве носителя зла выступает родитель ребенка.

Разъятое тело, утратившее свою целостность, внушает страх персонажу, выступающему в качестве наблюдателя, поскольку в норме, помимо описанных выше случаев неподчинения тела воле человека, утрата контроля над телом является следствием возникшей дисфункции, болезни или смерти [см. Брицын и др. (ред.) 2009]. В русской речи в таких случаях употребляется глагол *слушаться* с отрицанием: *рука не слушается, ноги не слушаются*.

(7) Был на свете мальчик. У него была брызгалка. И они любили этой брызгалкой поливать прохожих с мальчишками. Каждое утро она оказывалась за шкафом.

И вдруг на улице каждый день стал появляться какой-то дядька с красным лицом. А мальчишки обзывали его «красной мордой». А брызгалка на него не брызгала. А как-то ночью мальчику не спалось. Он посмотрел на шкаф, а там его брызгалка стояла. Посмотрел туда и видит: вместо брызгалки **зеленая рука**, а рядом с ней **красная морда**. Она на него **посмотрела**. Зеленая рука подлетела и стала его душить, а красная морда шептает: «Красная морда и деленая рука, красная морда и зеленая рука, красная морда и зеленая рука» [СНГ № 16].

Пример 7 демонстрирует попытку сборки разъятого тела: *рука и лицо*, сохраняющее функции зрения и речи, по сюжету оказываются рядом, но из этих неотторжимых в норме частей тело «не складывается».

(8) Жили мама и двое детей. Но однажды мама вернулась с работы с красным пятном на лице. С каждым днем это пятно росло все больше, заняло все лицо, и мама умерла. Перед смертью она велела своим детям ни за что не ходить ночью на кладбище. На следующий день ночью мальчик услышал голос. Он велел мальчику встать, одеться и идти на кладбище. Мальчик пошел и пропал. Его искали, но не нашли. Потом этот же голос услышала ночью и девочка. Она встала, оделась и пошла на кладбище. Там ей навстречу вышла женщина в белом платье и с красным лицом. Это была мама девочки. Она протянула руки и хотела схватить девочку, но та увидела, что лицо мамы – это красная кожаная маска. Она схватила ее и сорвала с лица. **Маска в ее руках закричала и рассыпалась**, а мама поблагодарила дочь, что она ее освободила и пошла в свою могилу, а девочка вернулась домой [СНГ № 4].

В примере 8 красное пятно преобразуется в маску, а источником ущерба становится плененная магическими силами умершая мать девочки. Выделенное предложение с субъектом *маска* сочетается с предикатом *закричала*. Умершая мать в красной маске ведет себя как неупокоенный мертвец, изъятие и уничтожение маски позволяет матери уйти из мира живых в мир иной. И в этом случае в жанре детской страшилки признаком оживления предмета становится движение, парадоксальным образом независимое существование аксессуара костюма или части тела связано с нанесением ущерба персонажу или его умерщвлением.

Подведем итоги: экспериментальные данные, анализ текстов вызываний Пиковой дамы и страшилок объединяет признак живого – способность к самопроизвольному независимому от внешнего импульса движению. Пограничная зона между живым и неживым в языке строится на расхождении семантики и грамматики (категорий одушевленности / неодушевленности), различных ассоциаций, а в вызываниях и страшилках конструируется разъятием тела и самостоятельным функционированием его неотторжимых частей, способностью к независимому движению, непривычной окраской, этой способностью движения также наделены

детали костюма и предметы домашней техники. Неживое в страшилках связано со смертью и умершими родственниками.

Оппозицию *живое / неживое* для жанров вызываний и страшилок предстает как триада *живое / мертвое / неживое*. Вызывание и страшилка следуют по семантическому пути, перенося признаки живого на неживой объект и ограничивая набор признаков живого.

Источники текстов

РШФ – *Русский школьный фольклор. От „вызываний“ Пиковой дамы до семейных рассказов*, сост. Анатолий Ф. Белоусов, Москва: Ладомир, 1998.

СНГ – Сайт Нижегородского государственного университета (<http://www.unn.ru/folklore/sstrash.htm>).

Сокращения

ГРЯ – *Грамматика русского языка*, гл. ред. Виктор В. Виноградов. В 2-х т., Москва: Издательство АН СССР, 1960.

РГ-80 – *Русская грамматика*, гл. ред. Наталия Ю. Шведова. В 2-х т., Москва: Наука, 1980.

Литература

Виноградов Виктор А., 1990, *Одушевленности – неодушевленности категория*, в: *Лингвистический энциклопедический словарь*, гл. ред. Виктория Н. Ярцева, Москва: Советская энциклопедия, с. 342–343.

Виноградов Виктор В., 1972, *Русский язык. Учение о слове*, 2-е изд., Москва: Высшая школа.

Граудина Людмила К., Ицкович Виктор А., Катлинская Лия П., 2001, *Грамматическая правильность русской речи. Стилистический словарь вариантов*, Москва: Наука.

Ельмслев Луи, 1972, *О категориях личности – неличности и одушевленности – неодушевленности*, в: *Принципы типологического анализа языков различного строя*, отв. ред. Борис А. Успенский, Москва: Наука.

Есперсен Отто, 1958, *Философия грамматики*, пер. с англ., Москва: Издательство иностранной литературы.

Зализняк Андрей А., 1967, *Русское именное словоизменение*, Москва: Наука.

Зеленин Дмитрий К., 1995, *Избранные труды. Очерки русской мифологии: Умершие неестественною смертью и русалки*, Москва: Индрик.

Концепт боль в типологическом освещении, 2009, ред. В. М. Брицын, Е. С. Рахмилина, Т. И. Резникова, Г. М. Яворская, Киев: Видавничий Дім Дмитра Бураго.

Крысин Леонид П., 1998, *Толковый словарь иноязычных слов*, Москва: Русский язык.

Лойтер Софья М., 1998, *Указатель типов и сюжетов-мотивов детских страшных историй*, в: *Русский школьный фольклор. От „вызываний“ Пиковой дамы до семейных рассказов*, сост. Анатолий Ф. Белоусов, Москва: Ладомир, с. 122–134.

Лопатин Владимир В., 1997, *Одушевленность – неодушевленность*, в: *Русский язык. Энциклопедия*, гл. ред. Юрий Н. Караулов, Москва: Большая Российская энциклопедия, Дрофа, с. 282.

- Мамонтова Г. И., 1981, *Культурно-историческая и психологическая основа жанра страшилок*, в: *Сибирский фольклор: сб. науч. тр.*, ред. Михаил Н. Мельников, Новосибирск.
- Морозов Игорь А., 2011, *Феномен куклы в традиционной и современной культуре (Кросскультурное исследование идеологии антропоморфизма)*, Москва: Индрик.
- Осорина Мария В., 1999, *Секретный мир детей в пространстве мира взрослых*, Санкт-Петербург: „Питер“.
- Осорина Мария В., 1986, „Черная простыня летит по городу“, или Зачем дети рассказывают страшные истории, „Знание – сила“, № 10.
- Ревзина Ольга Г., 1973, *Общая теория грамматических категорий*, в: *Структурно-типологические исследования в области грамматики славянских языков*, отв. ред. Андрей А. Зализняк, Москва: Наука.
- Русакова Марина В., 2013, *Элементы антропоцентрической грамматики русского языка*, Москва: Языки славянской культуры.
- Толстая Светлана М., 2008, *Пространство слова. Лексическая семантика в общеславянской перспективе*, Москва: Индрик.
- Толстая Светлана М., 2012, *Человек*, в: *Славянские древности: Этнолингвистический словарь*, под общ. ред. Никиты И. Толстого, Т. 5, Москва: Международные отношения, с. 498–503.
- Топорков Андрей Л., 1998, *Пиковая дама в детском фольклоре*, в: *Русский школьный фольклор. От „вызываний“ Пиковой дамы до семейных рассказов*, сост. Анатолий Ф. Белоусов, Москва: Ладомир, с. 15–36.
- Фролова Ольга Е., 2014а, *Жизнь и смерть в русских загадках*, в: *Круг жизни в славянской и еврейской культурной традиции*, отв. ред. Ольга В. Белова, Москва, с. 142–155.
- Фролова Ольга Е., 2014b, *Одушевленное/ неодушевленное и живое/ неживое в русской картине мира*, в: *Wartości w językowo-kulturowym obrazie świata słowian i ich sąsiadów*, Т. 3: *Problemy eksplikowania i profilowania pojęć*, ред. Iwona Bielińska-Gardziel, Stanisława Niebrzegowska-Bartmińska, Joanna Szadura, Lublin, с. 233–250.

The living and the non-living: the differentiating features and the border zone (based on survey results and texts of folklore)

Summary

The article discusses the concepts of the living and the non-living, and their relation to grammatical category of animate and inanimate nouns. A survey among native Russian speakers showed that the concept of the living was associated with the ability of independent motion, and the concept of the non-living – with death. In the analysed texts of children's folklore, evocations of the Queen of Spades and horror stories are genres whereby an intermediate world between the living and the non-living is created. A characteristic of this intermediate world is the capacity for independent actions on the part of objects, marked by different colors, and of parts of the human body.