

Т.А. Гридина, А.В. Кубасов

## ИГРОВОЙ ТЕКСТ КАК ФОРМА АВТОРСКОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО МИРОМОДЕЛИРОВАНИЯ (статья первая)

**Аннотация.** *Статья посвящена анализу параметров игрового текста в свете стратегий авторского художественного миромоделирования. Данная проблема рассматривается на материале творчества С.Д. Кржижановского, идиостиль которого отличается экспериментальным началом, выражаемым разными векторами языковой игры. Игровой текст понимается нами как особая форма создания условной художественной реальности, в которой коды языковой игры являются сюжетообразующим стрессом. Исключение игровых единиц из такого текста влечет за собой его аннигиляцию. Соответственно, используемая писателем игровая палитра «отзеркаливает» изменения его мировосприятия и миропонимания. В этом ключе в статье характеризуется фабульно-сюжетная канва рассказа «Бумага теряет терпение».*

**Ключевые слова:** языковая игра, игровой текст, стратегии языковой игры, художественное миромоделирование, игровой идиостиль.

Игровой текст – особая область литературного творчества. В определении этого феномена в литературоведческой и лингвистической парадигмах, однако, нет однозначности. В широком смысле статус игрового текста приписывается тем художественным произведениям, в которых используются различные приемы языковой игры, рассчитанные на привлечение внимания читателя к особой форме авторской речи и требующие декодирования лингвистической архитектоники «людического» слова (см., напр., [1]). При этом понимание языковой игры получает разную трактовку в зависимости от избираемой исследователями точки отсчёта в обосновании сущностной (онтологической) и функциональной природы этого многомерного явления. Предваряя анализ игрового текста как формы художественного миромоделирования, считаем важным обозначить два основополагающих для нашего исследования постулата.

Первый касается определения языковой игры как особой формы лингвокреативного мышления, основанного на механизмах ассоциативного переключения стереотипов, проявляющих способность неординарного языкового самовыражения личности. Творческая (эвристическая) сущность языковой игры связывается при таком походе, во-первых, с осознанной прагматической установкой на деавтоматизацию, создание нестандартного контекста восприятия языковых знаков; во-вторых, с операциональными процедурами, в том числе с различными лингвистическими кодами языковой игры, направляющими восприятие адресата в нужное русло; в-третьих, с многомерной ассоциативной обработкой, обуславливающей моделирование и дешифровку игровой трансформы в сравнении с породившим её прототипом (от конкретного слова и словоформы до целых текстов и идиостилей) [2. С. 12–33].

Второй постулат касается собственно определения сущности игрового текста как отражения авторского мировидения. Использование «техники» языковой игры в таком тексте является важным ресурсом обнаружения потенциала словесных знаков и задаёт необходимые автору художественного произведения регистры речетворчества. Однако дискретные функции игровых трансформ ещё не определяют сущность игрового текста. Собственно игровой текст – это текст, в котором языковая игра является сюжетообразующим началом, основным стречнем трансляции авторской идеи. Эвристическая функция языковой игры выходит в таком тексте на первый план в качестве особой стратегии, в которой проявляет себя условность художественного мира, построенного на парадоксе. Языковая игра выступает не только и не столько занимательной словесной аранжировкой авторского замысла, сколько кодом к его пониманию [3]. Исключение игровых единиц из такого текста влечёт за собой его аннигиляцию [4, 5]. Неотъемлемой чертой игрового текста является диалогическое взаимодействие с читателем, способным к дешифровке использованных автором нестандартных языковых кодов.

Языковая игра как черта художественного мышления ярко проявляется у писателей креативного типа, для которых воплощение замысла в изысканной, интеллектуально насыщенной форме не

менее значимо, чем актуальная злободневность и идейно-идеологическая подоплека произведения для писателей иного толка. Именно к числу писателей-креаторов принадлежит С.Д. Кржижановский, тяготеющий к экспрессионистской манере [6]. Это писатель, чей творческий почерк отличается высокой степенью игровой насыщенности и философской глубины. Его новеллы – «ярчайший образец интеллектуальной прозы, они изящны, как шахматные этюды, но в каждой из них ощущается пульс времени и намечаются пути к вечным загадкам бытия» [7. С. 1]. Используемые Кржижановским стратегия и разные коды языковой игры построены на принципе сдвига, меняющем привычный ракурс восприятия изображаемого. «Странное слово» С.Д. Кржижановского – та призма, сквозь которую просвечивают и игра языка, и игра авторской мысли.

Для игрового идиостиля писателя характерны: 1) провокативный характер игровых трансформ, нарушающих пресуппозиции смысловой сочетаемости слов и морфем (ср.: «Мухослон», «Чем люди мертвы», «Сбежавшие пальцы» и т.п.), – такая оксюморонная актуализация получает «разрешение» в сюжете; 2) игровая трансформация и буквализация фразем (ср. «Когда рак свистнет»); 3) транспозиция слов одной части речи в другую, определяющая функционирование лексем по «законам» игровой грамматики и семантики («Чути-чути», «Страна нетов»); 4) обыгрывание этимологической перспективы и ретроспективы узуального слова («Странствующее “Странно”»); 5) словообразовательные новации, образующие текстовые парадигмы и цепочки, «отзеркаливающие» символику ключевой игры (ср. «Квадратури́н» и *оквадрату́ринить*, «Страна нетов» и *нетствующая философия* и др.) [8. С. 191–206].

При жизни С.Д. Кржижановский практически не публиковался и не был известен в широких читательских кругах. В одном из писем к А.Г. Бовшек (от 17.07.1925) он со свойственной ему самоиронией замечает: «Источник моих всегдашних горестей – литературная невезятина». Его «внутренняя эмиграция» выразилась в сознательном отказе писать о той абсурдной действительности, которая не соответствовала его миропониманию (1940–1950 гг. –

это «полоса молчания / отчаяния» в его творчестве). Соответственно, используемая писателем игровая палитра отражает и изменения его мировосприятия и миропонимания, в том числе и кризисные явления авторского художественного сознания.

Чрезвычайно показателен в этом отношении рассказ «Бумага теряет терпение», который замыслился писателем еще в 1920-е гг. и сохраняет генетическую связь с произведениями, которые, безусловно, являются вершинными в его творчестве. Однако замысел рассказа был реализован позже, поэтому произведение отличают симбиоз новаторства и уже отработанной игровой техники, некое снижение градуса оригинальности и сюжетной целостности, свойственной ранним рассказам писателя. В. Перельмутер пишет: «Метафора, на которой построен этот “эскиз”, впервые появляется у Кржижановского в повести “Штемпель: Москва” (1925), куда, надо полагать, попадает в результате работы (годом раньше) над статьей “Алексия” для “Словаря литературных терминов”. Логика развития образа выглядит примерно так: если “листы” мозга, на которых “записан” алфавит и всё связанное с умением читать, в один далеко не прекрасный день вдруг могут оказаться чистыми, пустыми, почему бы совершенно тому же не произойти и с бумагой, на которую это умение обычно нацелено? Затем – сознательный отказ от бумаги и букв (“Клуб убийц букв”, 1926) и “прощание с алфавитом” в финале “Возвращения Мюнхгаузена” (1927–1928). Через одиннадцать лет после “эскиза” метафора трагически реализовалась в жизни автора» [9. Т. 3. С. 618]. По воспоминаниям А.Г. Бовшек (жены писателя), из-за инсульта он лишился возможности говорить и писать: «Врач констатировал спазмы в мозгу: парализовался участок памяти, хранивший алфавит...» [Там же].

В рассказе «Бумага теряет терпение» проявляется общая для игрового идиостиля С.Д. Кржижановского стратегия сюжетостроения и художественного миромоделирования. Выдвигая парадоксальную посылку о возможности какого-то невозможного события (как и во многих других своих новеллах-фантазмагориях), писатель развивает эту идею в собственной версионной перспективе, опрокидывающей расхождение истины. Реализация такой креативной страте-

гии текстопорождения проявляет характерные для идиостиля писателя приемы языковой игры, экспериментальный ресурс которой он использует для филигранного оттачивания мысли – расстановки оценочных акцентов, создания философского подтекста.

Фабульная основа игрового текстового нарратива в рассказе «Бумага теряет терпение» заложена, как это свойственно писателю, в самом названии. Невероятная ситуация, когда бумага, теряя терпение, сбрасывает с себя груз всего на ней написанного, возвращаясь к первоизданной чистоте, смоделирована буквализацией и отрицанием переносного смысла выражения «бумага всё стерпит»<sup>1</sup>.

Уже в этой экспозиции заявлен сквозной для С.Д. Кржижановского мотив: конфликт (противоречие) между *кажимостью* и *сущностью*. Написанное на бумаге не есть истинное, «...бумага терпит. Терпит: и ложь, и гнусь, и опечатки, и грязную совесть, и дешевый пафос. Всё» [9. Т. 3. С. 148]. Но вот наступает (по воле авторской фантазии) момент, когда бумаге «надоело нести на своих плоских покорных листах буквы, буквы и снова буквы; мириады бессмыслиц, притворившихся смыслами, нудный дождь слов, от которого не то лужи, не то книги – не разберёшь» [Там же]. В нарочитом подчеркивании противоположных значений однокоренных слов – игра антонимических «превращений», перетекание реальности в мнимость (*бессмыслицы, притворившиеся смыслами*); тот же мотив относительности истины, заключенной в словах, создается метафорическим выражением *дождь слов* и буквальным планом описания пейзажа, на фоне которого разворачивается действие (*«капли дождя, спорящие о том, что сейчас – осень или зима»*); ассоциативно подключается к этому ряду и противопоставление *«не то лужи, не то книги»*). Буква – только знак, а не подлинность, как и слово, состоящее из букв<sup>2</sup>.

В олицетворенном ключе (в виде развернутой метафоры) описывает С.Д. Кржижановский сам процесс изготовления бумаги, у

<sup>1</sup> Ср. также ассоциативно всплывающий афоризм «*Что написано пером – не вырубишь топором*».

<sup>2</sup> Тот же мотив мнимости, подлога буквы, имени, самого стоящего за этим именем человека звучит и в новелле Кржижановского «*Чути-чути*».

которой «своя трудная долгая жизнь, своя нелегкая школа: сперва она растет, врывшись в землю корнями, и шумит облакам, проплывающим над ней кусками серой оберточной бумаги, потом её отпиливают от корней, кладут под затиск прессующих машин бумагоделательного завода, торят в чанах, полных кипятку, сушат, мнут... Да к чему об этом вспоминать?..» [9. Т. 3. С. 148]. Машины, научившие бумагу терпению, уступают место буквам: «Теперь её плоские белые листы обучают грамоте. По ней бьют острыми свинцовыми буквами, в неё втискивают смазанные краской матрицы. Бумага терпит. До времени» [Там же. С. 148–149].

Сам прецедент, когда бумага «отшвырнувшая от себя типографские шрифты, вместе с буквами заставила отступить и цифры», метафорически представлен как «короткий, но решительный бой, который можно было бы назвать сражением под Табула-Раза» [Там же. С. 149]. Аллюзия на известное латинское выражение задает разные ассоциативные векторы: ср. ребенок – *tabula rasa*, *чистый лист*, *начать с чистого листа*, *переписать начисто* и т.п. Обыгрывание этого батального «мыслеобраза» получает у С.Д. Кржижановского множество вербальных маркеров: «...бумажное поле битвы осталось снежно-чистым; типографские знаки, бежавшие в свои машинные убежища, буквы, разбившиеся повзводно на алфавиты...» [Там же]. Ресурс языковой игры, используемый С.Д. Кржижановским, включает в себя перефразированные прецедентные высказывания: «...одно из правофланговых А, широко расставив пятки, сказала: – Довольно нам позволять ваксить себя типографской краской, довольно таскать на свинцовых спинах их дурацкие смыслы, довольно – говорю я – бить лбом по бумаге!» [Там же]. Здесь явно прочитывается прототип *бить челом*, замена в составе которого создает эффект ситуативной актуализации смысла исходного выражения (ср. также: *биться головой об стенку*). Протест, нежелание букв подчиняться чьей-то воле, «притворяясь длинными, во весь диаметр мира протянувшимися смыслами» [Там же], выражен игровыми фразеотрансформациями и сопровождающими их импликатурами. Сюда подключаются и библейские аллюзии: «И мириады азбук, построившись в строгом

школьном порядке, начали исход» [9. Т. 3. С. 149] (ср.: исход евреев из Египта под предводительством Моисея). Ирония по поводу школьного порядка прочитывается по контрасту с прецедентным смыслом слова *исход*.

Исход из страны газет, журналов и книг, *«усталых до последних букв»*, исчезновение всех вывесок, превращение в чистую бумагу всех денежных документов и прочего знаменует начало цепной реакции на это событие разных людей – продавца газет, кухарок, литературного критика господина Д., влюбленного молодого человека, старого чудака-«экс-философа», наконец, мальчика, которому во сне открывается *«зов бумаги к буквам: вернуться и служить не лжи, а правде»*.

Именно реакция этих персонажей на происходящее – индикатор авторского отношения к излагаемой версии развития событий.

В каждом из эскизно намеченных образов доминирует некая типическая деталь, соединяющая мир книг, букв, бумаги и человека, зависимого от этого второго, им же самим созданного мира.

Первый персонаж – метранпаж одной из утренних газет, сидящий «у желтой лампочки под *бумажными змеями* гранок» [Там же]. «Змеиная» метафора прочитывается в данном ситуативном контексте как некий визуальный образ верстаемой (еще не сверстанной) газеты и одновременно как символ содержания печатного издания, откликающегося «на злобу дня», подчиняющего себе массы (ср.: *змеиный яд, змеиное коварство, змеиное шипение*). «Шорох уходящих прочь из страны газет, журналов и книг, перетруженных, истёртых о бумагу, усталых до последнего букв» [9. Т. 3. С. 149] вызывает у профессионального работника печати «иллюзию слуха» (ему чудится «шуршание мышей под полом») (ср. примету о бегстве крыс с тонущего корабля как возможную оценочно-ироническую импликацию восприятия данного фрагмента).

Персонаж, ставший первым свидетелем исхода, – старик, разносчик утренних газет, продавший покупателю вместо газеты «вчетверо сложенный пустой бумажный лист. <...> С этого и началось» [9. Т. 3. С. 150]. Круговерть бытовых событий, последовавших за исчезновением букв, описывается С.Д. Кржижановским

в ироническом ключе: «Кухарки, вышедшие с промасленными саквояжиками для закупки всего, необходимого желудкам их хозяев, оказались в довольно трудном положении. Они искали привычных вывесок и находили лишь длинные и узкие, похожие на рыцарские щиты, лишенные девизов, железные прямоугольники, с которых все их буквы, дутые и литые, уползли куда-то прочь, солидаризируясь с типографскими алфавитами» [Там же].

Возникающую метафорическую аналогию с покинутым воинами полем битвы дополняет авторская языковая игра, имплицитно кодирующая мотив мнимой значимости исчезнувших букв (из которых складываются не девизы на рыцарских щитах, а надписи на вывесках магазинов (ср. определения *дутые*, *литые* – о форме букв и способе их изготовления и *дутый* в значении «обманный, ненастоящий», выражение *лить воду* – о пустой, бессодержательной речи).

Следующий виток в развитии сюжета обращает читателя к образу книги без текста, предваряемому описанием случившейся сумятицы в книжных магазинах, двери которых «...хлопали, как заслонки труб, выбрасывающих выхлопные газы. Длинные вереницы людей вталкивались и выталкивались из книжных лавок, перебрасываясь короткими взволнованными словами. Приказчики лавок избегали по лесенкам, скользили пятками по их ступенькам вниз: перед их испуганными, по-рачьи выпученными глазами были тихо шуршащие, пустые, как небо в безоблачную погоду, тщательно переплетенные в кожу, сафьян и картон книжные белые листы» [Там же]. Передаваемая в этом фрагменте атмосфера непредвиденной (невероятной) ситуации подчеркнута антонимической игрой окказиональных глаголов *вталкиваться* и *выталкиваться* (о людях), коррелирующих с метафорой «выброса производственных отходов», а также сравнительным оборотом, выражающим крайнюю степень удивления – *по-рачьи выпученные глаза приказчиков* при виде чистых книжных страниц, с которых исчез текст. На этом фоне проявлен иронический пафос по поводу литературной критики, формальной и бессмысленной. Фраза о литературном критике господине Д., «которому нужно было закончить к одиннадцати дня статью о...» красноречива своей незакон-



ченностью: «Он еще не знал с полной точностью, что нужно было написать в заглавной строке после начинающего ее “О”. Окончание его очерка даже снилось ему этой ночью» [9. Т. 3. С. 151]. Не обнаружив (в связи с описанными выше событиями) начатой рукописи, критик прибегает к единственно доступной ему форме – поиску пришедшего на его имя официального «извещения от журнала, которому сегодня же было необходимо доставить законченную статью». Однако и эта бумажка, лежавшая под тяжелым пресс-папье, оказалась пуста, «...и только посредине ее дергалась одна, полураздавленная тяжестью пресса, издыхающая буква дзет. Критик брезгливо сощелкнул ее ногтем указательного пальца и задумался» [Там же]. «Не будем ему мешать в этом», – резюмирует автор. *Задуматься* для этого, с позволения сказать, критика чужих произведений – такой же нонсенс, как написать что-то стоящее, настоящее, нешаблонное. Попытка следовать за пустой формой «убивает» живую мысль (ср. символически обыгрываемую деталь: отброшенная, *«полураздавленная тяжестью пресса, издыхающая»* буква дзет, не воплотившаяся в слово, – это осколок, начальная буква имени критика Д.).

В противовес приведенной почти карикатурной зарисовке следующий эскизно (в несколько строк) обрисованный персонаж («*молодой человек*», в котором «*самое замечательным было то, что он м о л о д о й человек*») представляет совсем иную ипостась отношения к написанному слову. Намеренное тавтологическое усиление характеристики *молодой молодой человек* подкрепляется семантической игрой по принципу ассоциативного наложения<sup>3</sup>: «В его молодом сердце была молодая любовь» [Там же]. Этот акцент на слове *молодой* не случаен: в нём заключён смысл новизны чувств, остроты их переживания и самого сильного их проявления – любви. Этот молодой человек «...написал письмо – вы догадываетесь кому, – бросил его в железный рот почтового ящика и,

<sup>3</sup> Операциональные принципы языковой игры, моделирующие ассоциативный контекст игровой трансформы (ассоциативная интеграция, ассоциативное наложение, ассоциативная выводимость, ассоциативная провокация, ассоциативная идентификация, игровая имитация) выделены Т.А. Гридиной в: [2].

случайно очутившись перед одним из вокзалов большого города, в котором он жил, заслышав пение паровозных свистков, взял билет до ближайшего подгородного леса – и до глубокого вечера бродил среди нагих деревьев, думая только о двух словах: “да” и “нет”. Которое из них вернется к нему в конверте ответного письма? <...> В эту-то ночь и совершился великий исход букв» [9. Т. 3. С. 151–152].

Полученный им на утро конверт был абсолютно чист, «на нём не было ни одной буквы. Но от него исходил легкий запах резеды, её любимых духов. Дрожащими руками молодой человек вскрыл конверт и почти в то же мгновение в испуге уронил его на пол. Из конверта черными насекомыми выпрыгивали чернильные буквы <...> он видел – видел своими собственными глазами, – как маленькое слово “люблю”, выпрыгнув из конверта, бросилось врассыпную и растаяло в воздухе. Молодой человек в течение одной минуты успел превратиться в человека не столь молодого» [Там же]. Языковая игра в этой зарисовке принимает характер реализованной метафоры «любовь ушла, растаяла», но в том-то и дело, что ушла не сама любовь – на глазах влюбленного молодого человека рассыпалось и исчезло лишь слово «люблю», собственно, ожидаемое им ответное «да». Диктат слова над чувством и есть истинная трагедия. Любовное послание, проглоченное *железным ртом почтового ящика*, и ответное письмо в виде чистого листа с исчезнувшими (распавшимися на буквы, сбежавшими) словами – звенья одной трагической цепи отношений через «бумажное посредство». Нет слова «люблю» – и нет признания в любви, а простые «да» или «нет» могут определять исход любви, судьбы и даже чьей-то жизни (хотя последняя всегда сложнее, чем то, что написано на бумаге).

Но поистине всесильную власть писаное слово получает в сфере канцелярских отношений, не признающих никакого другого закона, кроме скрепленного печатью постановления. Об этом следующая, эскизно намеченная сюжетом версия последствий бумажного бунта. Экспериментальный ресурс языковой игры востребован в этом отрывке в полной мере как средство обнажения

абсурда формы без содержания: «От дипломатических пактов и договоров, писанных на упругой веленовой бумаге, остались только унылые, восковые или сургучные диски печатей, скрепляющие – увы – внезапно вторгшуюся пустоту» [9. Т. 3. С. 153]. Метафорически представлен процесс «обрушения» мнимой смысловой значимости документально закрепленных общественных предписаний: «На фабриках мнений, на биржах идей разрасталась паника: покорные буквы, послушные тексты, груженные якобы – смыслами, рухнули в небытие, оставляя пустые линейки, холодный снежный фирн альпийских полей, на которых не возрасти самой никлой травине» [Там же].

Вновь педалируется тема, заданная названием «Бумага теряет терпение», но теперь уже в форме категоричной констатации: «Бумага восстала, перечеркнула свое терпение» [Там же]. К разработке этой темы С.Д. Кржижановским подключается и имитационный принцип языковой игры – воображаемое обсуждение сложившейся ситуации в стиле военных стратегий и тактик подавления бунта (с использованием «милитарных» метафор): «Надо её (бумагу. – *Авт.*) опять вогнать в стальные зажимы машин, расстрелять ударами свинцовых букв» [Там же]. Поддерживает игровую стилизацию изобличения инакомыслящих демагогический вектор «навешивания ярлыков», транслирующий идеологические максимы советского времени: «Буквы бежали, предали великое дело культуры» [Там же]. И, как обычно, довершает этот абсурд решение чиновников от культуры использовать вместо бежавших букв оставшиеся, «и то в немногих типографиях, несколько сотен знаков препинания. Главным образом многоточия, вопросительные и восклицательные знаки. Магистрат столицы, решивший биться до конца, оттиснул на летучих листках сотню восклицательных знаков, под которыми были построены в две шеренги цепи многоточий» [Там же]. Блестяще смоделированный С.Д. Кржижановским эффект ассоциативного наложения достигается актуализацией лингвистической символики знаков препинания в сочетании с ситуативной «военно-строевой» символикой выражений *построится в шеренги, биться до конца*. Декларатив-

ные лозунги и призывы, лишенные реального содержания, – неотъемлемый атрибут советской риторики (ср. в этой связи тот факт, что С.Д. Кржижановский был глубоко разочарован современной ему действительностью и не принимал «устава» обезличенности и коллективной эйфории). Восклицательные и вопросительные знаки, а также многоточия – отражение тупиковой ситуации, когда за текстом не стоит реальность или стоит только неопределенность<sup>4</sup>. Так и в описываемой ситуации: вывешенные листовки с «сотней восклицательных знаков» не приводят к желаемому успокоению общества: «Скорее, наоборот: обыватели, скользнув глазом по *лесу восклицаний, неизвестно о чем восклицающих*, прятали угрюмые лица в поднятые воротники пальто и под морозящим *многоточием дождя, вопросительно согнув спины*, быстро проходили дальше» [9. Т. 3. С. 153]. Мотивационная игра (*восклицающие восклицания*) и перекликающиеся с прямым смыслом названий знаков препинания метафоры (*многоточие* дождя, *выгнутые, как вопросительные знаки, спины* прохожих) передают авторскую иронию и скепсис в отношении обывательской психологии безразличия, не принимающей во внимание ничего, что не входит в круг повседневных насущных потребностей. Это, как иронически замечет автор, ссылаясь на слова «ипохондрика Гамлета», люди, которые «меряют жизнь “сном и обедом”» [Там же].

Совсем другой человеческий типаж показан С.Д. Кржижановским в образе начинающего, очень юного поэта, который жил лишь «*своими собственными целующимися рифмами*» и испытал «*искреннюю радость*» от того, что купленный им газетный лист «*абсолютно пуст*» («Ему как раз нужно было набросать начало новой поэмы – и услужливая белизна газетного листа была очень кстати») [9. Т. 3. С. 155]. Но пустыми оказались и страницы в пачке его собственных книг, только что выпущенных и забранных им из издательства. Этот казус, произошедший с поэтом в день «вос-

---

<sup>4</sup> Заметим, что символика знаков препинания является для С.Д. Кржижановского философски нагруженной; ср., например, новеллу «Старик и море», где занятием главного героя является изготовление вопросительных знаков, которые, к сожалению, не дают ответа, а умеют только спрашивать.

стания букв», мог закончиться плачевно. «На следующий день в хронике самоубийств появилась бы, наряду с другими, краткая заметка о... Но на следующее утро никаких газет не было. Следовательно, не было и заметки» [Там же]. Остроумие предложенной писателем развязки обнажает характерный для игрового идиостиля С.Д. Кржижановского прием контрверзы (расхождения в суждении, мнении): выбранная точка отсчёта (новое измерение) события меняет его отрицательную оценку на положительную (и наоборот). Парадоксальный сдвиг основан на постулате «нет слова – нет объекта; нет сообщения о самоубийстве – нет и самого самоубийства»).

Можно ли воспринимать мир таким, каков он есть, освободившись от словесной (книжной) зависимости в мыслях о нём?

Думается, именно об этом эскиз про одного старого чудака, экс-философа, *«запутавшегося в счете своих годов»*. «Когда-то он читал курс истории философии в одном из колледжей страны, но сейчас философски доживал жизнь на куцую пенсию и думал или о прошлом, или о будущем. Настоящее его не интересовало» [Там же. С. 155–156]. Посыл о высоком социальном статусе персонажа, заслуживающем уважения и признания в обществе (*преподавал философию*), не оправдывается (*философски доживал жизнь на куцую пенсию*), переводя высказывание в ироническое русло. Согласно принципу ассоциативной провокации, каламбурно обыгрываются научный и профанный смыслы сближаемых (однокоренных) слов *философия* и *философски*. Старик-«экс-философ» живет прошлым и будущим и сам факт бумажного бунта воспринимает как закономерную кару (наказание) для тех, кто оскверняет своим отношением к книге запечатленные в ней высокие духовные ценности (культурные, философские): ««Так им и надо, – думал он, – давно уже ее нужно выстирать – и начисто – снежно-белую Эриду Гёте и Гегеля – от прилипших к ней мушиных точек». Он хотел было записать эту мысль, но вспомнил, что сейчас это невозможно, – и длинный рот старого чудака стал ещё длиннее от улыбки, обнажившей пустые блеклые дёсны» [9. Т. 3. С. 156]. Быть может, за этой улыбкой философа – понимание ценности мысли, не отягощённой ложью, фальшью, словесной упаковкой, искажающей её суть.

Следующий эскиз – исчезновение не только букв, но и цифр – «пустые деньги» – доводит воображаемую ситуацию до абсурда: «У держателей векселей, у собственников, чьи бумажники и сейфы хранили пачки банкнотов, оказались на руках документы, лишённые подписей, до их росчерков включительно, и пустые, упругие, шелестящие под нажимом пальцев прямоугольники, которые раньше назывались бумажными денежными знаками. Они оставались и сейчас бумажными, но не... денежными» [Там же].

За характерными для С.Д. Кржижановского гротеском, иронией, доходящей до сарказма, стоит абсолютное неприятие мира официальной лжи, заложенной в обмане на самом высшем (государственном) уровне фетишизации ложных ценностей. Чего стоит хотя бы пассаж об «одном из либеральных ораторов», который «в эти трудные дни в представительном органе страны говорил, что любой гражданин при первом же прикосновении к кредитной бумажке легко узнает – “*пальцами и душой*” (выделено нами. – *Авт.*) – её цену, как при первом прикосновении к своей жене легко узнаёт, что это именно его жена, а не чья-нибудь другая» [Там же]. И, подчиняясь подобным призывам верить тому, чего нет, к «расходным кассам» выстраиваются понурые цепи очередей (явно символическая примета жизни *homo soveticus*. – *Авт.*).

Бумажный бунт вскрывает эфемерность «буквальной» веры всему, что написано, и являет собой кажимость, а не сущность. Но есть и другая сторона медали – нет слова и нет объекта. Нет бумажной лжи, но нет и бумажной правды.

Финальный фрагмент рассказа в известной степени предсказуем и в каком-то смысле задан дидактической подоплекой самого названия. Он (этот последний эскиз) о простом служащем при типографии, «мальчике», который уснул в опустевшем помещении на кипе бумажных стопок, «притиснувшись к бумаге правым ухом». «Ему снилось: белая бумага пучится и шевелится, стараясь ослабить тугой зажим шпагатного пояса; она на что-то жалуется, на свое бумажное горе, но тут же нервно шелестит, что, вот, пустота её теперь не так пуста, как та, прежняя, покрытая шеренгами букв. <...> ему снилось: бумага тихо вздыхает, она ласково просит

сказать людям, что...» [9. Т. 3. С. 157]. И вот наутро отец мальчика, маляр, пишет по разложенному на столе листу «под диктант сына»: «Я, бумага всего мира, бумага завещаний, трактатов, газет, малых писем от человека к человечеству, — я зову вас, братья буквы, вернуться ко мне, но не ранее, чем вы поклянетесь до последней капли типографской краски<sup>5</sup> вместе со мною служить правде — и только правде — и не позволять человеку не быть человеком и не любить в другом самого себя» [Там же. С. 158].

И свершается «чудо»: буквы, которым «никак ведь не быть без придумавшего их человека», возвращаются в «наш такой плохой и хороший мир» [Там же]. Это пишет как будто уже совсем не писатель-креатор, а писатель-резонер. Последний яркий штрих в заключении рассказа — намек на выдуманность всей истории по причине отсутствия «документов и свидетельских показаний о тех четырех днях, когда бумага жила в разлуке с алфавитом <...> и болела абсолютной пустотой» [Там же] — не спасает от ощущения дидактичности, некой назидательности и искусственности финала.

Абсолютно очевидно, что рассказ «Бумага теряет терпение» — продолжение сквозной для С.Д. Кржижановского темы взаимоотношения буквы и смысла, и здесь звучит трагически воплотившийся в судьбе поэта страх потери «алфавита» как некоего кода материализации мысли. Но, в отличие от ранних его новелл, где данная тема развивается фантазмагорически, где он ведёт читателя через сложные лабиринты изоощренной языковой игры, где каждый игровой ход знаменует развитие мысли (ср.: «Клуб убийц букв», «Чути-чути»), этот его поздний эскиз (1939 г.) обнаруживает распад текстовой целостности, сюжетную дискретность, которая не получает логического завершения.

Да и в счастливый финал этой выдуманной истории вряд ли сам писатель верит. С учётом обстоятельств жизни Кржижановского — непризнанность, непубликуемость, тоталитарная государственная

---

<sup>5</sup> Отметим этот единственный в данном фрагменте, легко считываемый приём обыгрывания фраземы *до последней капли крови* как слишком очевидный на фоне приведенных выше метафор: сама мысль передается излишне прямолинейно, что совсем не свойственно С.Д. Кржижановскому.

фальшь, которые были ему глубоко чужды, как и вообще всякий диктат над личностью, – умозрительность и утопичность предложенного финала очевидны. Усталость души переходит в «усталость» пера.

И вместе с тем отмеченные кризисные явления в идиостиле С.Д. Кржижановского не носят тотального характера и не отменяют уникальности его игровой манеры. Блестяще смоделированные писателем эффекты ассоциативного наложения, ассоциативной выводимости, ассоциативной провокации и т.п., проявляющиеся в разного рода фразеологических аллюзиях, оксюморонах, метафорических преобразованиях, образной гротескной символизации, углубленной этимологической рефлексии словом, иронической дискредитации официозного пафоса «бумажной лжи», в полной мере отражают сюжетообразующую стратегию языковой игры в реализации авторского замысла. Обобщая сказанное, особо подчеркнем, что в творчестве С.Д. Кржижановского игровой текст предстает как инструмент общения с читателем в условно-реальном ключе, оставляя открытой зону интерпретации смоделированных языковой игрой художественных миров.

### *Литература*

1. *Рахимкулова Р.Ф.* Олакрез Нарцисса: проза Владимира Набокова в зеркале языковой игры. Ростов н/Д, 2003. 320 с.
2. *Гридина Т.А.* Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996. 214 с.
3. *Гридина Т.А.* «Делать из мухи слона»: ассоциативные проекции игрового слова в художественном тексте // Лингвистика креатива / под общ. ред. Т.А. Гридиной. Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2012. 378 с.
4. *Гридина Т.А.* Рефлексивная составляющая игрового текста // Подробности словесности : сб. статей к юбилею Л.В. Зубовой. СПб. : Свое издательство, 2016. С. 101–107.
5. *Гридина Т.А.* Коды языковой игры в художественном миромоделировании (виртуальные миры С.Д. Кржижановского) // Язык художественной литературы: традиционные и современные методы исследования : сб. науч. ст. по материалам междунар. конф. памяти Н.А. Кожевниковой. М. : Азбуковник, 2016. С. 459–469.
6. *Кубасов А.В.* Креативные стратегии литературы русского экспрессионизма: случай С.Д. Кржижановского // Лингвистика креатива-2 / под общ. ред. Т.А. Гридиной. Екатеринбург, 2012. 378 с.



7. Кржижановский С.Д. Тринадцатая категория рассудка : повести и рассказы. М., 2006. 640 с.

8. Гридина Т.А. Игровой субязык С.Д. Кржижановского // Русский язык в многогранном социокультурном пространстве / отв. ред. Б.М. Гаспаров, Н.А. Купина. Екатеринбург, 2014. 324 с.

9. Кржижановский С.Д. Собр. соч. : в 6 т. / сост., подгот. текста и ком. В. Перельмутера. М. : Б.С.Г.-Пресс ; СПб. : Симпозиум, 2001–2013. Т. 1–6.

## GAME TEXT AS A FORM OF AUTHOR'S ARTISTIC WORLD MODELING. PART 1

*Tekst. Kniga. Knigoidanie – Text. Book. Publishing*, 2017, 14, pp. 46–63.

DOI: 10.17223/23062061/14/3

**Tatyana A. Gridina**, Ural State Pedagogical University (Yekaterinburg, Russian Federation). E-mail: tatyana\_gridina@mail.ru

**Aleksandr V. Kubasov**, Ural State Pedagogical University (Yekaterinburg, Russian Federation). E-mail: kubas2002@mail.ru

**Keywords:** language game, game text, strategy of language game, artistic world modeling, game idiostyle.

The work is devoted to the analysis of the game text parameters in the light of the author's artistic world-modeling strategies. This problem is considered on the material of S.D. Krzhizhanovsky's creative work, whose idiostyle is distinguished by an experimental origin, expressed by different vectors of the language game. The game text is understood as a special form of creating a conditional artistic reality, in which the codes of the language game are a plot-forming axis. The exclusion of game units from such text entails its annihilation. Thereafter, the game palette used by the writer mirrors the changes in his worldview and world outlook. The article characterizes the plot-story line of "The Paper Loses Patience": the symbolic meaning of this name is revealed against the background of the prototypical phraseologism "paper will endure all". The exposition itself gives the motive which is cross-cutting for Krzhizhanovsky: a conflict (contradiction) between appearance and essence. Brilliantly modeled effects of associative imposition, associative derivability, associative provocation and so on are manifested in various kinds of phraseological allusions, oxymorons, metaphorical transformations, figurative grotesque symbolization, deep etymological reflection and ironic discredit of the official pathos of "paper lies". The language game is the key principle of Krzhizhanovsky's idiostyle and a bright indicator of the originality and refinement of the author's design: it reflects the crisis changes in the artistic consciousness of the writer. In the late period of creativity, the playful writing of the author acquires the character of a certain non-originality, fragmentation in the organization of the plot, as well as some didacticity, and the toolkit of the language game becomes more obvious, losing the depth of implicit meanings. Such phenomena, however, do not abolish the uniqueness of the writer's manner and are found not in the whole work, but in some parts or details only, particularities of the form, in simplification of the composition

structure, reduction of the game principle and in some banal conclusions and generalizations. Thus, the final fragment of the analyzed story is predictable to a certain extent, set by the “moralizing” doctrine of eradicating the general lie and reviving the trust in the word. The miracle of ending the paper revolt is presented as an embodied implementation of a dream about the repentance of letters and figures and their new mission to bring truth to people. Taking into account the circumstances of S. Krzhizhanovsky’s life: unrecognized, unpublished, bound by the totalitarian state falsity, which was completely alien to him like any dictatorship over personality, the speculative and utopian nature of the proposed final is obvious. In general, the game text in the case of S.D. Krzhizhanovsky appears as an instrument of communication with the reader in a conditionally real manner, leaving an open interpretation zone for the artistic worlds modeled by the language game.

### References

1. Rakhimkulova, R.F. (2003) *Olakrez Nartsissa. Proza Vladimira Nabokova v zerkale yazykovoy igry* [Olakrez of Narcissus. Vladimir Nabokov’s prose in the lens of the language game]. Rostov-on-Don: Rostov State University.
2. Gridina, T.A. (1996) *Yazykovaya igra: stereotip i tvorchestvo* [Language game: Stereotype and creativity]. Ekaterinburg: Ural State Pedagogical University.
3. Gridina, T.A. (2012) “Delat’ iz mukhi slona”: assotsiativnye proektsii igrovogo slova v khudozhestvennom tekste [“To make a mountain of a molehill”: Associative projections of a game word in the art text]. In: Gridina, T.A. (ed.) *Lingvistika kreativa* [Linguistics of creativity]. Ekaterinburg: Ural State Pedagogical University. pp. 272–289.
4. Gridina, T.A. (2016) Refleksivnaya sostavlyayushchaya igrovogo teksta [Reflexive component of the game text]. In: Sukhovey, D. (ed.) *Podrobnosti slovesnosti* [Details of literature]. St. Petersburg: Svoe izdatel’sтво. pp. 101–107.
5. Gridina, T.A. (2016) [Language game codes in the artistic world-modeling (virtual worlds of S.D. Krzhizhanovsky)]. *Yazyk khudozhestvennoy literatury: traditsionnye i sovremennye metody issledovaniya* [Language of Fiction: Traditional and Modern Methods of Research]. Proc. of the International Conference. Moscow: Azbukovnik. (In Russian).
6. Kubasov, A.V. (2012) Kreativnye strategii literatury russkogo ekspressionizma: sluchay S.D. Krzhizhanovskogo [Creative strategies of the Russian expressionist literature]. In: Gridina, T.A. (ed.) *Lingvistika kreativa-2* [Linguistics of Creativity-2]. Ekaterinburg: Ural State Pedagogical University. pp. 289–334.
7. Krzhizhanovskiy, S.D. (2006) *Trinadtsataya kategoriya rassudka. Povesti i rasskazy* [The Thirteenth Category of Reason. Stories]. Moscow: Eksmo.
8. Gridina, T.A. (2014) Igrovoy sub’yazyk S.D. Krzhizhanovskogo [The game sublanguage of S.D. Krzhizhanovskogo]. In: Gasparov, B.M. & Kupina, N.A. (eds) *Russkiy yazyk v mnogorechnom sotsiokul’turnom prostranstve* [Russian Language in Multinational Sociocultural Space]. Ekaterinburg: Ural Federal University. pp. 191–206.
9. Krzhizhanovskiy, S.D. (2001–2013) *Sobr. soch.: v 6 t.* [Collected Works. In 6 vols]. Moscow: B.S.G.-Press; St. Petersburg: Simpozium.