

*Татьяна Гридина***Ассоциативная семантика слова в виртуальном пространстве игрового художественного текста**

В художественном творчестве само слово есть объект авторской рефлексии. Но особую значимость приобретает этот фактор в игровом тексте, создаваемом с использованием техники языковой игры (ЯИ). Как особая форма лингвокреативного мышления, основанного на ассоциативных механизмах, ЯИ является важным ресурсом обнаружения потенциала словесных знаков и задает необходимые автору художественного произведения регистры речетворчества. Но дискретные функции словесных «игрем» (термин наш¹) еще не определяют сущности игрового текста. Собственно игровой текст – это текст, в котором ЯИ является сюжетообразующим началом, основным кодом трансляции авторской идеи и требует дешифровки, иначе текст рассыпается (самоаннигилируется). Эвристическая функция ЯИ выходит в таком тексте на первый план.

К писателям, в творчестве которых ярко проявлена игровая доминанта, принадлежит С.Д. Кржижановский, художественный мир которого построен 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.

К характерным чертам игрового идиостиля писателя можно отнести следующие: 1) провокативный характер игрем, нарушающих пресуппозиции смысловой сочетаемости слов и морфем (ср.: «Мухослон», «Чем люди мертвы», «Сбежавшие пальцы» и т.п.). Оксюморонная актуализация получает «разрешение» в сюжете; 2) игровая трансформация и буквализация фразем (ср. «Бумага теряет терпение»; «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 узуально-го слова («Странствующее “Странно”»); 5) словообразовательные новации, образующие текстовые парадигмы и цепочки, отзеркаливающие символику

¹ Термин «игрема» вводится для обозначения «продуктов» языковой игры, представляющих собой трансформацию и/или новую семантизацию используемого прототипа (лексемы, фраземы, текстового фрагмента и т.п.). См. об этом: Т.А. Гридина, *Языковая игра: стереотип и творчество*. Монография, Изд-во: Урал. гос. пед. ун-т, Екатеринбург 1996.

ключевой игры (ср. «Квадратури́н» и оквадратури́нть, «Страна нетов» и нетствующая философия и др.)².

Игровое слово у Кржижановского становится основным объектом рефлексии и отправной точкой в развитии сюжета. Из игрового слова, по сути, «вырастает» игровой текст.

В свете сказанного рассмотрим рефлексивную составляющую ассоциативного наполнения ключевой игры в рассказе «Поэтому», где реализован излюбленный Кржижановским принцип возведения служебного слова в ранг самодостаточной сущности; игровые аттрактанты «поэтому» и поэт соотносятся по принципу антонимической оппозиции, «рациональное, рассудочное» противопоставляется «иррациональному, связанному с поэтическим вдохновением, интуицией, творчеством. Этот контраст намечен уже в экспозиции рассказа:

Поэт не понимал «поэтому». «Поэтому» отвергало поэта. *Отвергнутый положил голову на ладони, локти на стол, «поэтому» меж локтей: «Пищу Вам в последний раз. Вы поэт и все равно ничего не поймете, поэтому возвращаю кольцо и слово, Ваша («Ваша» перечеркнуто) М.»*³.

Союз поэтому (маркирующий причинно-следственные отношения в сложноподчиненном предложении), выступая в функции субстантивата, приобретает ситуативный смысл (нечто недоступное пониманию поэта, отвергнутого любимой). Короткий текст полученного письма становится отправной точкой для описания метаморфозы, превращающей главного героя в «ех-поэта». Векторы обыгрывания ключевой лексики «поэтому» многократно меняются по мере развития сюжета. Первый вектор – вербальная визуализация графического образа поэтому, поддерживающая враждебность жесткой рациональности всему существу поэта: «Поэтому», писанное тесно-сжатыми остроконечными буквами, *не принимало – ни кольца, ни поэта. Поэт же продолжал не понимать «поэтому»* (с. 178). Второй вектор – противопоставление «поэтому» «шелесту прорастающих строк», доносящемуся «из близких близк, и из далеких далек [...]» (с. 178–179) как предвестнику поэтического вдохновения: «Это делалось слышимым, он знал, всегда перед тем, как... Пришло. Пальцы, будто сведенные спазмом, сжали меж ногтей дерево ручки. Перо, глотнув чернил, ткнулось расщепом в тетрадь. На тетради надпись: Сонеты весне» (с. 179).

Но «поэтому» как сигнал начавшихся изменений в сознании поэта уже преследует его, убивая в поэте предощущение ритма и рифмы, навеянное шорохом ночи. Этот вектор обыгрывания ключевой игры представлен приемом омофонического переразложения, превращающего строки о Музе в ненавистное «поэтому»): «Поэт, о Музе не скорби: *она придет*. Она не... – по строчке дергалось перо: за пером, еле попевая, прыгал с буквы на букву глаз.

² См. Т.А. Гридина, *Игровой субъязык С. Кржижановского*, [в:] *Русский язык в много-речном социокультурном пространстве*, ред. Б.М. Гаспаров, Н.А. Купина, изд-во: Уральский федеральный ун-т, Екатеринбург 2014, с. 191–206.

³ Далее все ссылки даны по указанному изданию: С.Д. Кржижановский, *Сказки для вундеркиндов: Повести, рассказы*, Изд-во: Советский писатель, Москва 1991.

Когда перо было на второй строчке, глаз еще складывал: Поэт о Му...: «о» слилось с «му» и подползло к «поэт»: поэтому (с. 179).

Сюжетомоделирующий ряд манифестаций смысла ключевой текстовой игры далее развивается в метафорико-символическом ключе.

Острые буквы «поэтому» [...], *проступив сквозь конверт* (лежащий в левом кармане поэта) в двойную ткань платья, больно оцарапали кожу (с. 179). Но «глаза поэта», решившего, что ему это почудилось, еще «наполнены, по самые ободки радужных оболочек, лучами – бликами – нимбами» (с. 179).

Поэт, влюбленный в Весну, спешит к ней «на новоселье», туда, где «лес – весь в нарядных, мытых дождями, травах...» (с. 180). Но здесь же в «ворохе желтых, от прошлой осени, лежалых листьев» копошится уродливое нечто («безглазая, но ртастая, с кулачок, голова»). Именно из уст этого непонятого существа исходит очередное резонёрствующее «поэтому»: «В мартах не ищут маев. Царевна еще спит. Поэтому...» (с. 180). Все действия поэта, следовавшие за этой категоричной сентенцией, приобретают символический смысл прощания с поэзией: наклонившись, он «положил на желтые листья маленькое in 8°, «Сонеты Весне». Минуту листы сонетов лежали на умерших листьях леса. Ветер снисходительно перелистал две-три страницы, меценатски вздохнул [...] и ушел легкой походкой прочь» (с. 180). В метафорическом обыгрывании «разошедшихся» значений однокоренных словоформ (листья, исписанные никем не прочитанными, не востребованными стихами, и листья, опадающие осенью и уносимые ветром) уже явственно намечен мотив саморазрушения поэта. Дополнительный символический штрих – снятое поэтом с пальца левой руки и брошенное в лужу кольцо (и стихи, и любовь – в прошлом).

В развитии сюжета семантика ключевого слова обыгрывается многомерно, раскрывая психологическую подоплеку мыслей и действий главного персонажа. Поэт, который не может уже быть таким, как прежде, мучительно ищет ответ на вопрос о своем предназначении и о том, сможет ли он жить без отвергнутой им поэзии и без отвергнувшей его любимой: «сердце, будто оцарапанное семибуквием проклятого слова, перебойно стучало: не то – **не** так – **не** той – **не в** ней – **не** там» (с. 181). Столкновение «поэтому» с формами этимологически родственных местоимений и наречий выражает тревожное предчувствие надвигающейся катастрофы, растерянности, неуверенности поэта в правильности своих поступков), ср. также обыгрывание текстовой семантики личного местоимения она и указательного та (за которыми стоит, безусловно, образ невесты поэта – Митти). Приведенный ряд ритмически организованных словоформ имитирует неровное, учащенное сердцебиение. Символический смысл приобретает и увиденная поэтом надпись «Чиню сердца. Ход направо, со двора». Выведенные на «ржавом квадрате, *прибитом* к [...] ставню одноэтажного домика [...] (на безлюдном перекрестке дорог): «красные, полусмытые дождем буквы х о т е л и быть прочитанными» (с. 181). И словно сигнал того, что эта надпись для него, поэт «чувствовал: холодные щипцы пошарили у сердца, отыскиали, взяли в острый зажим, стиснулись» (с. 181).

Оказавшись в уютной тишине собственного дома, «успокоенно улыбаясь», поэт подходит к полке со своими любимыми книгами «рукой наудачу.

Что это? «По Э. том *IV*». *Золотые буквы переплета придвинулись друг к другу («IV», подогнув ножку, притворилось «V»)* – просверкало «поэтому». [...] «По Э. том *IV* – поэтому» – стучало в виски. Рука отыскала письмо. Вот: «[...] Вы поэт и все рано ничего не поймете: поэтому возвр...» (с. 181–182).

Неслучайность ассоциативного отождествления «поэтому» с именем Эдгара По, писателя мистического толка, очевидна. Заданный буквенно-графический код ЯИ принимает видимость гадания, в ходе которого набор букв и цифр складывается в пророческое слово. Этот изящный игровой пассаж предваряет переломный в судьбе героя эпизод с мистическим исчезновением пресловутого «поэтому» из присланного невестой письма. Перечитывая письмо с образовавшимся пробелом, поэт вдруг почувствовал, как «что-то колющее завозилося у него под левой ключицей – в том месте, где он привык ощущать сердце. [...] теперь он ясно ощущал, что что-то инородное пошевелилось и беспокойно ползало внутри его сердца» (с. 183). Внедрившись в сердце поэта, «поэтому» кардинально изменяет его сущность, вводя мысли поэта в не свойственное его сознанию рациональное русло: «Поэт напряжено думал: впервые в жизни строго-логически, от силлогизма к силлогизму, по традиционным схемам, не путая субъектов и предикатов, – думал» (с. 183). Описывая изменения в психологии главного героя, Кржижановский использует целый ряд метафор и аллегорий, характеризующих новое «я» поэта (точнее, уже *«ex-поэта»*, превратившегося в критика). И вот уже в груди поэта сердце стучит «ровно, методическим дятлом» (с. 184), и, глядя на стихи, посвященные Весне, поэт не узнает собственные поэтические строки. Фраза «На зыбких клавишах звучат шаги Весны...» кажется ему бессмыслицей: «разве клавиши затем, чтобы по ним ходить?» (с. 184). Рассудочность и забивающие голову поэта клише типа «весна – время года» убивают в нем способность не только писать, но и мыслить образной аналогией, слышать звуки души и природы.

Ключевой для раскрытия сути произошедшей с поэтом перемены становится фраза: «С каждым днем в поэте, как называли еще этого человека, росло «поэтому»» (с. 185). В основе метафор, раскрывающих перерождение поэта, лежат эталоны точности и беспристрастности («брать уроки у метронома»), значимость мысли измеряется теперь не каким-то легкомысленным краткостишiem, а длиной строки («солидной, во всю поперечину страницы»). «В речь *ex-поэта* вселились: ибо так, следовательно, поэтому, если – то» (с. 185). Это гнездо симiliarов ключевого слова-игремы транслирует семантику логического вывода и «здорового смысла» (ономастическое обыгрывание Кржижановским последнего словосочетания превращает его в название газеты, в которой поэт-критик помещает сенсационную статью «Чернильные Осадки»). Пародийный фрагмент (текст в тексте) представляет собой имитация философски-софистического рассуждения на тему о том, что истина есть «соотношение вещей, а не их имен» (с. 185). В статье бывшего поэта развенчивается «вредная легенда о магической силе слова», возвеличенного поэтами. На самом деле поэзия – это «эмиграция из мира вещей, где нужен труд и пот, в мир слов, где достаточно так называемого творчества и пузырька чернил» (с. 185). Явный сарказм выражает Кржижановский по поводу доктрины пролеткульта, предписывающей поэтам, вместо того, чтобы «заслушиваться пения рифм и ассонансов», [...] воспевать «стук станков и грохоты машин» (с. 185–186).

Антитеза поэта и «поэтому», казалось бы, совершенно стирается: «тот, кто был поэтом, теперь понимал все «поэтому», кроме одного: того, что тогда мартовской ночью пропало без вести, непонятным рассудку образом» (с. 187). Но Кржижановский не был бы Кржижановским, если бы финал этой истории был так однозначен.

Случайно оказавшись на уже знакомом перекрестке, где он увидел впервые надпись «Чиню сердца...» на железном квадрате и откуда когда-то в смутении чувств бежал, поэт встречает двух странных персонажей. Это калоши, идущие сами по себе, и сгорбленный шаркающий ногами старик в черном сюртуке. Именно он (этот человек-инкогнито) освобождает поэта (путем операции) от присосавшегося к нему «поэтому». И сердце ех-поэта забилося снова, но «уже по-иному» (с. 189). Напитавшееся кровью поэта «поэтому» было «втиснуто» в пробел строки и сожжено вместе с письмом.

И калоши, которые сами обули его ноги, несут поэта в лес, где ждет его невеста-Весна. И повенчанный с Весной, поэт обречен идти туда, куда зовет его она: «от вещного к вечному» (то есть в мир иной, открывающийся только умершему, ушедшему из этого бренного мира). Время жить и творить безвозвратно потеряно. Калоши же посланы обратно – к их хозяину, избавившему поэта от «поэтому», но взамен «поэтому» поэт посылает старику какое-то новое таинственное слово (прочсть его пока никому не удалось, его не знает и сам автор текста). Жизнь и судьба не просчитываются никаким «поэтому». Но что-то очень важное, открывшееся поэту перед уходом в небытие, поэт понял.

Знать бы, что... Финал рассказа остается открытым.

Таким образом, можно заключить, что рефлексивная составляющая игрового текста (применительно к случаю С.Д. Кржижановского) предстает как интерпретационная многомерность заданных ассоциативных проекций восприятия ключевого вербального символа. При этом языковая игра выступает «важнейшим конструктивным элементом»⁴ авторской стратегии художественного миромоделирования, ведущей читателя к глубинам восприятия текста.

Литература

- Гридина Т.А., *«Делать из мухи слона»: ассоциативная проекция игрового слова в Т.А. Гридина*, изд-во: Урал. гос. пед. ун-т, Екатеринбург 2012.
- Гридина Т.А., *Игровой субязык С. Кржижановского*, [в:] *Русский язык в многомерном социокультурном пространстве*, Коллект. моногр., отв. редакторы Б.М. Гаспаров, Н.А. Купина, изд-во: Уральский федеральный ун-т, Екатеринбург 2014.
- Гридина Т.А., *Языковая игра: стереотип и творчество*, Монография, Изд-во: Урал. гос. пед. ун-т, Екатеринбург 1996.
- Зубова Л.В., *Современная русская поэзия в контексте истории языка*, Изд-во: Новое литературное обозрение, Москва 2000.
- Кржижановский С.Д., *Сказки для вундеркиндов: Повести, рассказы*, Изд-во: Советский писатель, Москва 1991.

⁴ Л.В. Зубова, *Современная русская поэзия в контексте истории языка*, Изд-во: Новое литературное обозрение, Москва 2000, с. 11.

**Ассоциативная семантика слова
в виртуальном пространстве
игрового художественного текста**
Резюме

В статье анализируется природа игрового текста в свете организующих его факторов. Рассматриваются основные черты игрового идиостиля С. Кржижановского, использующего в создании виртуальных пространств художественного текста коды языковой игры. Характеризуются основные приемы создания ассоциативного контекста ключевой игремы в рассказе «Поэтому». Выявляются векторы авторской рефлексии над формой и содержанием игрового слова. Анализируется конструктивная роль игровых трансформаций заглавной лексемы в реализации сюжетной перспективы текста. Ассоциативная семантика слова, выступающего объектом языковой игры, создает поле для углубленной рефлексии читателя над авторским замыслом.

Ключевые слова: языковая игра, художественный текст, ассоциативный потенциал слова, игровой идиостиль

**Associative Semantics of the Word
in the Virtual Space
of the Game Art Text**
Abstract

The article analyzes the nature of the game text. Defines the main features of idiostyle S. Krzyzanowski, using different codes of language play in creating the virtual worlds of literary text. Describes the basic techniques for creating associative context of the key words in the story "So" ("Поэтому"). Identified vectors of author's reflection on the contents and shape of the word. Is determined by the constructive role of language play in the implementation of narrative perspectives in the text. Associative semantics of the word, the object of the speaker of the language game, creates a field for in-depth reflection on the reader to the author's intention.

Key words: language game, games with literary text, idiostyle

Татьяна Александровна Гридина
доктор филологических наук, профессор
Уральский государственный педагогический университет
Екатеринбург, Россия

Tatiana Gridina, professor
Ural State Pedagogical University
Yekaterinburg, Russia
e-mail: tatyana_gridina@mail.ru
+7 343 235 76 64