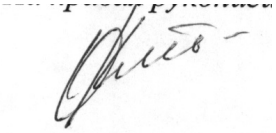
На правах рукописи



Клёцкина Ольга Михайловна

Игра в малой прозе С.Д. Кржижановского: философия, эстетика, поэтика

Специальность 10.01.01. – русская литература

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Томск 2007

Работа выполнена на кафедре русской и зарубежной литературы ГОУ ВПО «Иркутский государственный университет»

Научный руководитель	кандидат филологических наук, доцент **Сергей Андриянович Ташлыков**
Официальные оппоненты	доктор филологических наук, профессор **Кирилл Владиславович Анисимов**
	кандидат филологических наук, доцент **Анна Сергеевна Сваровская**
Ведущая организация	**ГОУ ВПО «Бурятский государственный университет»**

Защита диссертации состоится 24 октября 2007 г. в «____» часов на заседании диссертационного совета Д.212.267.05 по присуждению ученой степени доктора филологических наук при ГОУ ВПО «Томский государственный университет» по адресу: 634050 г.Томск, пр. Ленина, 36.

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке Томского государственного университета по адресу: 634050 г. Томск, пр. Ленина, 36.

Автореферат разослан «___»_____2007 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета
кандидат филологических наук,
профессор Л.А. Захарова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Данное диссертационное исследование представляет собой анализ малой прозы С.Д. Кржижановского с точки зрения реализации феномена игры. Творчество этого писателя, несомненно, относится к той подсистеме, которую М.М. Голубков определил как **потаенную литературу**. В 80-х гг. прошлого века, когда основные тексты, писавшиеся в стол, были опубликованы, появились в печати и произведения С.Д. Кржижановского. На первые публикации ряд журналов («Новый мир», «Четвертое измерение», «Октябрь», «Литературная учеба», «Наше наследие», «Вопросы литературы» и другие) ответил рецензиями, констатирующими художественную ценность этих произведений и отмечающими оригинальность творческого метода автора. Однако самобытность и философичность С.Д. Кржижановского не была оценена в полной мере, в результате чего в то время так и не появилось целостного исследования. Большая часть работ, посвященных творчеству и биографии С.Д. Кржижановского, – это вступительные статьи, рецензии и послесловия к его публикациям. Практически все они принадлежат В.Перельмутеру (см., например, [189-195]), который открыл С.Д. Кржижановского современному читателю. Делая в рамках отдельных публикаций акцент на трагизме судьбы автора без читателя, на соотнесенности его произведений с литературным контекстом, В.Перельмутер уже в предисловии к первому пятитомному собранию сочинений представляет итоги скрупулезного текстологического анализа и намечает таким образом выходы к целостному представлению о феномене С.Д. Кржижановского.

Интересным представляется, что в последнее время возникает тенденция, описывая литературный контекст 20-30-х гг., упоминать имя С.Д. Кржижановского в ряду других. Так, например, поместив в центр подробного литературоведческого анализа творчество К.Вагинова и Л.Добычина, Д.Московская к числу «странных прозаиков» относит и С.Д. Кржижановского, не приводя, однако, оснований для подобного включения. Упоминает имя анализируемого автора и М.Н. Липовецкий, рассматривая поэтику метапрозы в работе «Русский постмодернизм» [147].

И хотя философские и эстетические концепции большинства авторов, относящихся к скрытой части литературного про-

цесса, уже получили профессиональное целостное осмысление, творчество С.Д. Кржижановского только в последнее время стало предметом пристального интереса литературоведов. В основном данные исследования посвящены анализу конкретных произведений или отдельных аспектов поэтики. В частности, можно назвать работы С.А. Голубкова, Л.В. Подиной, И.В. Луниной, Т.В. Цивьян, А.Фуфлыгина.

Более серьезные концептуальные вопросы обсуждаются в ряде других работ. Н.Ю. Буровцева впервые предпринимает попытку целостного анализа творчества С.Д. Кржижановского с позиции выявления важных для него образов и мотивов, а также способов моделирования художественной реальности; И.Б. Делекторская реконструирует эстетическую систему С.Д. Кржижановского на материале его литературоведческих работ о творчестве У.Шекспира; В.Н. Топоров анализирует пространство произведений с точки зрения мифопоэтики: как пространство жизненепригодное, деформированное и деформирующее; Е. Воробьева изучает раннее творчество – поэзию и сказки – С.Д. Кржижановского (сам автор, по свидетельству В.Перельмутера, считал их подготовительным этапом), осуществляя анализ с точки зрения репрезентативности эзотерического знания в рассматриваемых текста. Среди зарубежных исследований можно выделить работы Карен Линк Розенфланц, посвященные осмыслению игрового взаимодействия действительности и сознания в творчестве писателя. Игровая природа произведений С.Д. Кржижановского рассматривается и в ряде других работ, однако исследователи просто констатируют наличие языковых парадоксов, свидетельствующих о возникновении языковой игры, не уделяя внимания ни механизмам ее реализации, ни функциям в тексте.

Таким образом, **актуальность** данного исследования обусловлена развитием современных тенденций отечественного литературоведения, в рамках которых повышенный интерес вызывает творчество С.Д. Кржижановского как выражающее особенности репрезентации игры в русле модернизма. Актуальность анализа произведений одного из «странных прозаиков» предопределяется необходимостью восполнения лакун в истории русской литературы XX века (творчество С.Д. Кржижановского как «прозеванного гения» до сих пор подробно не изуче-

но), уточнения своеобразия ряда произведений писателя, помогающих понять общую мировоззренческую специфику литературы 20-30-х гг.

Новизна представляемого диссертационного исследования определяется самим подходом к анализу, предполагающим рассмотрение творческого наследия С.Д. Кржижановского с точки зрения феномена игры. Внимание к данному феномену в современной науке чрезвычайно. Наличие интеллектуальной игры в творчестве писателя не вызывает сомнений, однако до сих пор не было предпринято попытки определить роль и место этой категории в системе его художественного мира, выявить формы реализации и функции игры.

Таким образом, **новизна** диссертационного исследования состоит

– в выработке антропологической концепции игры, позволяющей продуктивно трактовать репрезентации данного феномена в литературе;

– в обосновании возможности понимания особенностей жанровой организации новеллистических, сказочных произведений и очерковой прозы С.Д. Кржижановского как игровых трансформаций;

– в осмыслении повторяющихся образов и моделей конструирования неологизмов как системы аксиологических констант художественного мира С.Д. Кржижановского;

– в анализе основных механизмов языковой игры.

Цель работы заключается в том, чтобы в процессе анализа малой прозы С.Д. Кржижановского определить роль и место игры как в границах художественной реальности, так и за ее пределами, в процессе литературного творчества. Для достижения указанной цели необходимо решить ряд задач.

Задачи работы

1. Определить соотношение современного понимания феномена игры в его философской, эстетической, психологической парадигмах в сопоставлении с авторским пониманием этого феномена, имплицитно и эксплицитно выраженным в текстах.

2. Определить функции игры в малой прозе С.Д. Кржижановского.

3. Охарактеризовать специфику игровых трансформаций жанровых канонов малой прозы С.Д. Кржижановского: новеллы, сказки, очерка.

4. Охарактеризовать основные аксиологические константы художественного мира С.Д. Кржижановского в свете его эстетических и философских представлений.

5. Выявить основные механизмы языковой игры, сфокусировав внимание на специфике авторского стиля и семантическом ракурсе подобного анализа.

Материалом исследования является малая проза С.Д. Кржижановского. Именно малая проза 20-30-х гг. в полной мере репрезентирует игровое авторское сознание, позволяя через интерпретацию эксплицированных в творческой игре идей приблизиться к системе эстетических и философских представлений автора.

Теоретической основой исследования стали несколько типов источников, что обусловлено необходимостью освоить теорию игры как общекультурного феномена, теорию жанров малой прозы, теорию языковой игры, а также логику развития литературного процесса в целом и особенности литературной жизни 20-30-х гг., в частности. Теоретической базой исследования можно назвать труды по теории игры (Й.Хёйзинга, М.М. Бахтин, Э.Финк, Н.А. Хренов, Л.Г. Ретюнских, Т.А. Апинян, Н.Т. Казакова, К.Жигульский, Л.Н. Столович, М.Н. Эпштейн, В.М. Розин; С.Миллер, В.И. Мартынов, Л.С.Выготский, И.В. Герасимов; Л.И. Вольперт); работы по теории литературы в ракурсе изучения жанровой природы текстов, а также теории литературных направлений (С.С. Аверинцев, Ю.Н. Тынянов, М.М. Бахтин, Т.Давыдова, О.А. Кривцун, В.М. Жирмунский, О.С. Левченкова, Н.Л. Мусхелишвили, Е.М. Мелетинский, Б.М. Эйхенбаум); исследования по истории литературы в аспекте периодов актуализации игры (В.Н. Топоров, Ю.М. Лотман, Ю.И. Левин, В.Бранка, Д.Московская); работы по теории языковой игры (Т.А. Гридина, В.З. Санников, В.А. Суровцев, Б.Ю. Норман)

Метод исследования. В диссертации используется метод структурного анализа, структурно-семиотического анализа; в отношении ряда произведений применяются элементы метода мотивного анализа, при анализе повторяющихся образов и мотивов используется метод сопоставления; при исследовании собственно языкового материала применен метод семантического анализа.

Положения, выносимые на защиту.

1. Исследование игры как литературного и, шире, эстетического феномена предполагает необходимость ограничиться сферой антропологии и не рассматривать все те разновидности данного явления, которые язык определяет как игру, но которые детерминируются категориями случайного или природного.

2. Жанр новеллы и смежные с ним (сказка, притча, очерк, анекдот) наиболее предрасположены к игровым трансформациям и модификациям, которые в творчестве С.Д. Кржижановского осуществляются через переосмысление компонентов структуры, игру с чужим словом (в рамках стилизации и пародии), жанровую контаминацию.

3. Две центральные антиномии сознания (***реальное*** – ***идеальное*** и ***бытие*** – ***небытие***) организуют аксиологическую иерархию. Оппозиция ***реальное*** – ***идеальное*** определяет антиномии художественного мира: *это – то*, *там – здесь*, *имя* (*смысл*) *– человек* (*вещь*), *мир – миросозерцание*, *бы – быт – бытие*. Оппозиция ***бытие*** – ***небытие*** объединяет аксиологические константы: *хронотоп – антихронотоп*, *включенность – выключенность*.

4. Дискретность как основное качество бытия проявляется в художественном мире С.Д. Кржижановского в неполноте и нецелостности. Преодоление дискретности происходит на когнитивном, языковом и аксиологическом уровне.

5. Новое в языке эпохи и новое в языке С.Д. Кржижановского имеют разную метафизическую основу. Универсализация социологического представления о природе слова как об орудии борьбы приводит к воспроизводимости языковых единиц, в то время как лингвокреативное мышление характеризуется, в первую очередь, отрицанием всего застывшего в языке: от фразеологизмов до употребления слов в своем стандартном значении.

6. В пределах художественного мира С.Д. Кржижановского реализуются восполняющая, коммуникативная, когнитивная и защитная функции игры.

Теоретическая и практическая значимость диссертационного исследования состоит в том, что его выводы способствуют уточнению представлений об особенностях литературного процесса 20-30-х гг. XX века. Скрупулёзный анализ произведе-

ний конкретных авторов, и в частности С.Д. Кржижановского, позволяет уточнить место игрового феномена во всем многообразии его конкретных репрезентаций в рамках модернистского направления. Материалы представляемого диссертационного исследования могут быть использованы при разработке курса «История русской литературы XX века», спецсеминаров и спецкурсов, при составлении учебных пособий, руководстве курсовыми и дипломными работами, посвященными соответствующей проблематике. Кроме того, сформулированный целостный антропологический подход к феномену игры и демонстрация его возможностей в литературе является перспективным для анализа литературных произведений XX века, имеющих игровую направленность.

Апробация работы. Основные положения диссертации обсуждались на ежегодных научных конференциях ИГУ (2002, 2003, 2004, 2005, 2006 гг.), Всероссийской конференции молодых ученых ТГУ (2005), Международных конференциях ИГУ (2003, 2007 гг.). Содержание работы отражено в семи публикациях (тезисах научных докладов и статьях), одна из которых – в сборнике, рецензируемом ВАК.

Структура работы. Диссертация состоит из введения, четырех глав, заключения и библиографии. Основная часть изложена на 189 страницах печатного текста. Список использованной литературы включает в себя 300 источников.

СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается актуальность темы, степень её разработанности, обозначаются цели и задачи работы, указываются теоретическая и практическая значимость диссертационного сочинения, обосновывается методология исследования.

В **первой главе «Эстетика игры»** рассматриваются общегуманитарные концепции феномена игры в их развитии и вырабатывается целостное понимание этого феномена через расподобление данного понятия. Исследуются эстетические (игра как отклонение от нормы в рамках эстетики новизны), психологические (игра как воплощение свободы воли, игра как система правил, игровое сообщество), онтологические (игра как один из феноменов бытия), когнитивные (игра как феномен сознания, игра

как способ познания) аспекты феномена, выявляется возможность использования всех этих аспектов при анализе художественного произведения, указываются основные парадигмы игры, принятые в философии XX века, выявляется специфика взаимодействия этих парадигм в творчестве анализируемого автора. Квалификация авторского мышления как адогматичного дает основание говорить о его сложной структуре и предрасположенности к игровым сопоставлениям и трансформациям.

Анализ различных классификаций и признаков феномена игры позволяет определить те компоненты этих классификаций, которые являются значимыми для определения игры в литературном произведении, то есть выделить формы проявления игры на интенсиональном уровне в литературном произведении.

1. Игра как модификация (имитация), при которой происходит изучение уже существующих правил и создание своей собственной игры в рамках заданного условия. В пределах данной формы реализации игры необходимо говорить о стилизации как игровой форме. Произведения такого рода включают интертекстуальные отсылки, которые, подобно стилизации, апеллируют к культурной памяти адресата, привнося новое через уже известное с целью установить не тождество, но различие.

2. Игра как нарушение (или трансформация) литературных канонов и стереотипов восприятия. Подобная форма проявления игрового феномена реализуется через механизмы пародии и антижанра. Игра как трансформация определяет различие аксиологических констант сознания персонажей и автора, а также намеренное разрушение иллюзии реальности текста, выход на металитературный уровень в тексте и в целом, смешение или контаминацию уже знакомых элементов, порождающую новые смыслы. Нарушение речевых стереотипов приводит к реализации в тексте литературного произведения языковой игры.

3. Игра как моделирование возможного (фантазия, воображение), то есть реализация play-игры. В рамках данной формы воплощения игры вводятся элементы фантастики, включается открытый финал, обсуждаются в границах одного текста несколько вариантов развития одного сюжета. Моделирование возможного, наряду с трансформацией речевых стереотипов, способно становиться основой языковой игры, если реализуются

лакуны, предлагаемые языковой системой, но не использованные в узусе.

Таким образом, можно отметить, что первые две формы реализации игры в пределах литературного произведения относятся к сфере game-игры, а третья воплощает в себе специфику play-игры.

Характеризуя особенности художественного мышления С.Д. Кржижановского, следует отметить такие характеристики игрового сознания, как адогматичность и одновременно упорядоченность, что коррелирует со склонностью устанавливать и нарушать правила, сложноструктурность, что провоцирует предрасположенность к игровым сопоставлениям и трансформациям, дистанцирование от реальности как условие реализации игры, что в рамках художественного мира писателя позволяет устанавливать доминанту фантастического над реалистическим. Попытка охарактеризовать специфику реальности в интерпретации С.Д. Кржижановского через соотношение двух культурологических парадигм игры приводит к выводу о воплощении романтического гротеска, основанного на отклонении от нормы (концепция М.М. Бахтина), ориентированного на элитарного читателя (игра нового времени, описанная Й.Хёйзингой). В пределах художественного мира С.Д. Кржижановского можно выделить восполняющую, коммуникативную, когнитивную и защитную функции игры.

В целом, анализ авторских употреблений единицы ***игра*** позволяет прийти к выводу, что концепция игры С.Д. Кржижановского характеризуется универсальностью и не ограничивается сферой антропологии. Это и игра нервов, и мыслительная деятельность, и сценическая игра, и игра словами, и собственно игра как свободное времяпрепровождение (упоминаются различные виды игр: гольф, штос, при этом особое место в авторской аксиологической системе занимает шахматная игра), игра как исполнение музыкального произведения, игра как необычное сочетание зрительных или слуховых впечатлений, игра как познание, игра как мнимое.

Во **второй главе «Жанровая игра»** выявляется специфика анализируемых жанров, их структурная и конъюнктурная предрасположенность к вовлечению в сферу игры. Автор выбирает

жанры, как предрасположенные к игровым трансформациям (новелла, сказка), так и ориентированные на фактографичность, документальность (очерк). При этом все жанровые каноны подвергаются игровому переосмыслению. В качестве приемов игры с жанровыми канонами должны быть названы игра со структурой, контаминация, включение чужого слова в пародии и стилизации, переосмысление отдельных жанров до полной противоположности (антижанр). Здесь же определяются особенности обыгрывания жанровой природы текста в заглавии.

В новелле игра осуществляется в трех направлениях. Во-первых, через расширение понимания границ «неслыханного» события за счет включения фантастического элемента, в том числе и за счет языковой фантастики («Квадрат Пегаса», «Неукушенный локоть» и др.).

Во-вторых, через переосмысление структуры до антиновеллы, о чем свидетельствует сюжетное наполнение каждого элемента жанровой структуры содержанием, противоположным классическим образцам. Это позволяет говорить о том, что характерная ***схема новелл*** С.Д. Кржижановского принимает следующий вид: недостача (укорененная в мироощущении героя и не всегда при этом осознаваемая им) – вмешательство инфернальных сил или фантастического героя (на фоне пассивности героя-человека этот компонент структуры свидетельствует об изменении места человека в мире и кризисе гуманистической культурной парадигмы, связанной с индивидуализмом) – усугубление ситуации (за счет непонимания или бездействия героя, что в структуре коррелирует с таким элементом, как нанизывание эпизодов) – еще большая недостача (одним из вариантов которой является смерть героя) или открытый финал (в этом случае частотной является организация игры через выход на металитературный уровень, что позволяет соотнести творчество С.Д. Кржижановского с поэтикой модернизма) – антигуманистический урок. Таким образом, можно говорить о том, что существование в ситуации культурного вакуума предопределяет невозможность функционирования канонических жанровых форм («Серый фетр», «Тридцать сребреников», «Итанэсиэс», «Желтый уголь», «Мухослон», «Бог умер» и др.).

И, наконец, в-третьих, игра реализуется через включение чужого слова в стилизации («Квадрат Пегаса», «Поэтому» и др.) и пародии («Катастрофа», «Кунц и Шиллер» и др.) При этом в качестве первичной автором выбирается структура, разработанная романтической традицией. Ее актуальность для времени творчества С.Д. Кржижановского не вызывает сомнения. Романтическая оппозиция «художники – филистеры» трансформируется в противопоставление «революционеры – буржуазия». Традиционное двоемирие также преломляется в социальном аспекте: в центр сюжета выносится характер необычного героя («сильная личность») в необычных обстоятельствах (в связи с кардинальным изменением общественного мироустройства). Революционная романтика на страницах литературных текстов становится штампом к концу 20-х годов, и тогда игровое сознание обращается к исходным образцам данного литературного направления, вовлекая их в игровые трансформации.

Игра с жанром возникает также при объединении группы новелл в повесть («Клуб убийц букв») и при организации текстов в циклы. Цель такой игры – восстановление на уровне художественного произведения неполноты и нецелостности мира. Циклизация более характерна для творчества С.Д. Кржижановского, так как части цикла менее тесно связаны между собой, нежели части повести, что позволяет еще раз на структурном уровне подчеркнуть важную для автора идею эклектичности, нецелостности.

Переосмысливается автором и жанр литературной сказки. Функцию пробуждения жанровой памяти в этом случае выполняют элементы традиционной жанровой структуры, присутствующей в текстах С.Д. Кржижановского в деформированном виде, либо элементы традиционных сказочных речевых формул. К литературным сказкам в строгом понимании термина можно отнести не так много текстов С.Д. Кржижановского. С учетом основной коллизии сказки (борьба добра со злом, путешествие в иной мир как инициация) к сказочным текстам можно отнести «Доброе дерево», «Странствующее “странно”», «Две шелковинки», «Левое ухо», «Полспасиба», «Смерть эльфа» и некоторые другие.

Литературная сказка встречается в творчестве С.Д. Кржижановского в нетрансформированном виде, с сохранением традиционной структуры и мотивов («Странствующее “странно”»). Анализ выявляет традиционную сказочную структуру в рассказе одного из героев о его путешествиях, которые, как представляется, следует трактовать как трансформацию обряда инициации (посвящение из ученика в учителя): недостача (духовного опыта) – встреча с учителем (помощник) – чудесное средство – путешествие, в котором приобретаются новые знания о мире и о человеке. Троичность, характерная для фольклорной системы, реализуется и в названном тексте. Очевидно, что структура фольклорной сказки сохраняется.

Одним из способов преображения жанра литературной сказки является игровое переосмысление ее структуры. Так, например, структура сказки «Четки» такова: недостача (вдохновения) – встреча с помощником в чужом пространстве (природа противопоставлена городу) – получение чудесного средства при помощи предварительного испытания – ликвидация недостачи и обретение новых философских возможностей. Традиционная форма наполнена новым содержанием. Интерпретация ликвидации недостачи как духовного приобретения не характерна для фольклорной сказки, но встречается в сказке авторской. Все, что связано с образом помощника, трактуется в фантастическом плане. Переосмысливается и содержание финала сказки: он часто приобретает трагическое звучание («Чуть-чути»).

Еще одним способом игры с анализируемым жанром является использование традиционных речевых формул**.** Ярким примером подобного текста может служить сказка «Когда рак свистнет», имеющая структуру предания. Она написана рифмованной прозой, что отсылает нас к стилизации фольклорной манеры: «Между двух стран озеро без имени, над зыбями ивы, под зыбями рыбы без голосу, на зыбях звезды без времени, вокруг озера нивы колос-к-колосу; дале, от озера без имени – зеленый пар, на пару коровы без вымени сто–ста–сот пар» [Собрание сочинений (*Далее – СС.* – О.К.), Т.3, 289].

Очерк должен быть признан синтетическим жанром в прозе С.Д. Кржижановского, так как он вбирает в себя игру с жанровой композиционной структурой, мотивно-стилистические ха-

рактерные построения и игру со вставными иножанровыми построениями. Воспользовавшись актуальной для того времени формой, С.Д. Кржижановский находит возможность донести до читателя свое невостребованное временем миросозерцание.

В очерке «Штемпель: Москва» игра на уровне жанра заключается в соединении эпистолярного жанра и очерковой формы. Основой сюжета является познание нового для адресанта пространства города, поэтому автора прежде всего интересует исследование наполняющих это пространство артефактов, освоение культурных и исторических реалий. Игра, построенная на объединении признаков двух жанров, поддерживается и необычной композицией, основанной на развитии отношений адресанта и адресата и углубляемой собственно очерковым содержанием. «Смыслы Москвы» не распределены по главам в соответствии с пространственными или временными критериями, что было бы характерно для путевого очерка. Обращение к одним и тем же граням этих смыслов обусловлено углублением авторского понимания.

В «Салыр-Гюль» принципы игры с жанром путевого очерка сходны с игровым трансформированием жанра сказки. Авторское мышление, движущееся от конкретного к абстрактному, каждую деталь выводит на уровень гносеологически ценных обобщений. Благодаря этому расширению осуществляется смена композиционной схемы: линейное развитие (путь туда) – проблемное развитие через систему антитез (*запад – восток*, *старый – новый восток*, *реалистическое – фантастическое* и т.д.) – линейное развитие (возвращение). Но игра с жанром в очерке этим не ограничивается: в ткань повествования входят металитературные размышления, а в поздний очерк включён еще и целый ряд вставных иножанровых повествований. В «Салыр-Гюль» выявление структуры авторской художественной системы и игровой философии является более актуальной целью для С.Д. Кржижановского, нежели изложение его «импрессий» от освоения нового пространства.

Кроме того, автором активно используются синтетические и гибридные жанровые образования на основе сказки и новеллы. Первые представляют собой тексты, в которых элементы структуры и характерные жанровые приемы взаимосвязаны и нерасчленимы («Березайский сапожник», «О трех ртах» и др). Термин

«гибридные» использован для таких текстов, где превалируют элементы какой-либо одной структуры, или же таких, где можно отделить элементы одной жанровой структуры от другой без ущерба для смысла («Ганс и Фриц», «Собиратель щелей» и др).

Причиной активизации жанров малой прозы в творчестве С.Д. Кржижановского становится поиск целостности. Дискретность как хронотопическая константа, как свойство сознания, как этическая характеристика предопределяет репрезентацию моделируемой реальности в рамках малых прозаических жанров. В целом, игра с жанрами малой прозы у С.Д. Кржижановского вступает в интересное соотношение с жанровыми тенденциями времени. Характерное для первого послереволюционного момента стремление к освоению новой реальности в жанрах малой прозы коррелирует в творчестве С.Д. Кржижановского с тенденцией к объединению отдельных осколков цельной картины в рамках цикла («Сказки для вундеркиндов», 1922г.) и сказки, тяготеющей по объему к повести («Странствующее “Странно”», 1924г.). Сложившаяся в литературе к 30-м годам тенденция к обоснованию новой действительности в больших эпических формах не была реализована в творчестве С.Д. Кржижановского, дистанцировавшегося от «веяний времени».

В **третьей главе «Игра с аксиологическими константами»** предметом исследования стали так называемые аксиологические доминанты художественного мира С.Д. Кржижановского, то есть повторяющиеся в рамках художественного мира образы, находящиеся одновременно в системных и структурных отношениях. Основным способом реализации игры на аксиологическом и философском уровне (первый реализуется в образе, а второй – в мысли, или понятии) является парадокс. Парадоксальность авторского игрового мышления проявляется в конструировании альтернативного мира, являемого в двух ипостасях: мир идеальный и анти-мир. Последний представляет собой нечто, противоположное миру видимому, и становится обоснованием антиномичности как системы соответствий качественных характеристик двух миров.

В рамках данной главы рассматриваются две центральные антиномии сознания ***РЕАЛЬНОЕ – ИДЕАЛЬНОЕ*** и ***БЫТИЕ – НЕБЫТИЕ***, формирующие две основные модели мира. Этими

бинарными противопоставлениями диктуются основные аксиологические антиномии, находящиеся одновременно в структурных и системных отношениях. Оппозиция ***РЕАЛЬНОЕ – ИДЕАЛЬНОЕ*** задает следующие антиномии художественного мира.

✓ *Это – то* (вариант: *там – здесь*) как внутритекстовая номинация антиномии сознания: «Тут мы с вами, милый друг, у очень любопытной проблемы: сознание классифицирует вещи, предстоящие ему, на т е и э т и: … э т и вещи имманентны жизни, т е – трансцендентны, э т и – понятная, хорошо обжитая близь; т е – туманная, недоступная даль» [СС, Т 1, 543]

✓ *Имя* (*смысл*) – *человек* (*вещь*) как отражение представлений об экспансии вещей и пассивности человека, как отражение дискретности мира на уровне отдельного предмета, изначально цельная природа которого в рамках художественной реальности членится на объективно данную, но субъективно воспринимаемую физическую компоненту и онтологическую, недоступную для субъективно-ориентированного сознания: «Пока предмет предметствует, номинативное уступает место субстанциональному, имя его молчит; но стоит предмету уйти из бытия, как … появляется, обивая все «пороги сознания», его вдова – имя» [СС, Т.1, 263].

✓ *Мир – миросозерцание*. Конфликт мира и сознания заключается не только в том, что мир не являет сознанию все, что то жаждет созерцать и интерпретировать (так, например, идеалистическое сознание уже не находит в богооставленном мире следов присутствия Божия), но и в принципиальной невозможности активными действиями этот мир преобразовать. Мир недоступен сознанию, он не дается ему во всей полноте, переоценка материальной составляющей мира приводит к тому, что эта часть реальности становится агрессивной по отношению к сознанию, для которого подвигом становится уже сама способность созерцать, то есть познавать и интерпретировать проявления мира: «Не хотели б вы приобрести, гражданин, философскую систему? С двойным мироохватом: установка на микро- и макрокосм» [СС, Т.1, 348].

✓ *Бы – быт – бытие*. Бытие одновременно противопоставлено быту («Но быт «и я» бытия – блеклый и искаженный повтор») и идеальной возможности («В слове “бытие” я признаю без возражений первую его часть – слог “бы”, ту особую сосла-

гательность или “предположительную вероятность”» [СС, Т.1, 114]).

В пределах антиномии ***БЫТИЕ*** – ***НЕБЫТИЕ*** выделяются следующие противопоставленные аксиологические константы.

✓ *Хронотоп – антихронотоп*. Под антихронотопом в данном диссертационном исследовании понимается серьезная деформация локально-темпоральных характеристик при осмыслении вторжения инфернального начала, так как к конститутивным чертам небытия традиционно относят отсутствие времени и пространства. Качественные характеристики образа мира, репрезентируемого в рамках данной антиномии сознания: *мертвенность*, *мутность, переходность*, *непостоянство*, *неопределенность*, *деформированность*, *серость* и *желтизна.* Ряд образов, подтверждающих мысль о нецелостности хронотопа, включает в себя константные образы *тени*, *щели* и *шва.* Внутрихронотопические оппозиции включают в себя следующие: *конкретное – абстрактное, открытое – закрытое, реальное – мысленное, начало времен – конец истории, время – пространство, явь – сон, город – природа*.

✓ *Включенность – выключенность*. Эта антиномия по отношению к двум различным процессам, жизни и познанию, формирует два различных ряда оппозиций, находящихся в отношениях обратной пропорциональности с точки зрения формирования классификации системы персонажей.

Автор позиционирует дискретность как основное качество бытия, проявляющееся в неполноте и нецелостности. Именно нецелостностью объясняется разложение констант художественного мира автора на ряд антиномий. На уровне языка преодоление дискретности происходит при использовании метафоры, в которой обретают целостность различные пласты бытия. Так, например, описание времени в метафорах пространства возобновляет целостность хронотопа. А сама эта возможность сопряжения различных сфер является релевантным признаком сложноструктурного игрового сознания. Преодоление дискретности на уровне аксиологическом осуществлено через познание, память и игру, которая для автора является и средством познания и духовного самоутверждения человека, и объектом этого познания.

Четвертая глава «Языковая игра» диссертационного исследования посвящена анализу языкового аспекта игрового феномена в текстах С.Д. Кржижановского. Определенная конфронтация складывается между языком эпохи, новоязом, или трупоязом, и живым словом С.Д. Кржижановского. Новое в языке эпохи и новое в языке С.Д. Кржижановского имеют разную метафизическую основу. Универсализация социологического представления о природе слова как об орудии борьбы (в форме убеждения или порицания) приводит к воспроизводимости одних и тех же единиц, стандартизации сочетаемости, что при изначальной установке на выразительность влечет за собой экспансию штампов. Предрасположенность сознания к языковой игре, способность видеть скрытые возможности слова определяется как лингвокреативное мышление, которое характеризуется в первую очередь отрицанием всего застывшего в языке: от фразеологических единиц (далее ФЕ) до употребления слов в своем стандартном значении. Отрицание последнего приводит к метафоризации текстов С.Д. Кржижановского. Проведенный анализ показал сходство приемов игры с ФЕ и метафорами:

✓ прием овеществления метафоры («На яблонях – зазолотились яблоки; и на диковинном деревце, повиснув на белых, осевидных фибриллах, прокруглились свесившиеся зрачками вниз маленькие, понемногу наливающиеся нервным соком стеклистобелые глазные яблоки» [СС, Т.1, 153]) и фразеологизма («Люди, захваченные катастрофой в своих … домах, сходили с ума, снова вбегали в ум, хватали какую-нибудь ненужную цитату, перевернутую кверху словами молитву (такова уж паника), снова поспешно сходили с ума, бессмысленно кружа по своему “я”…» [СС, Т.1, 126]);

✓ прием развертывания метафоры («Прибой паники, ширясь и расплескиваясь неисчислимостью льдистых капель, добрызнулся вскоре и до звезд» [СС, Т.1, 127]);

✓ прием сопоставления однотипных метафорических и неметафорических выражений («Вытряхнутые из постелей и снов люди кричат…» [СС, Т.1, 222]) или фразеологизмов и нефразеологических словосочетаний («Героем вечера оставался герой дня» [СС, Т.1, 249]).

Игра с метафорой и ФЕ выполняется следующие внутритекстовые функции:

1) характерологическую, свойственную, в основном, метафоре (автор как характеризующий субъект называет консерваторов «существами с мышлением ракообразного хода» [СС, Т.1, 105]);

2) смыслопорождающую (метафора «желтые щупальца солнца» [СС, Т.2, 504] помогает сформировать агрессивный образ мира; ФЕ в составе предложения «Нет, что ни говори, одиннадцатый знает, где зарыта собака, но не умеет ее откопать. А вот я… – А зачем откапывать всякую падаль, – вспылил я» [СС, Т.1, 446] способствует определению качества мышления как адресата, так и адресанта);

3) сюжетообразующую (метафора «Бог умер» [СС, Т.1, 255-265] служит основанием для того, чтобы показать последствия этого неслыханного события: смерть звезд, конец поэзии, массовое возрождение религии и конец света; ФЕ «Незачем топтаться словами на терниях» [СС, Т.1, 106] представляет собой фрагмент латинского крылатого выражения и показывает, что далее последует обращение к вневременным категориям).

Кроме того, для игры с ФЕ характерны также героеобразующая («Мухослон» – главный герой одноименной новеллы), и жанрообразующая («Когда рак свистнет») функции.

Самым характерным приемом языковой игры С.Д. Кржижановского являются игровые сближения слов, возникающие благодаря действию следующих механизмов:

1) обыгрывание полисемии и омонимии («Женщина напротив Манко, покачав добрым лицом, сказала: “Хорошая шляпа, паренек”, – а старик, покопавшись костистой пядью в беложелтой бороде, прослюнявил: “Да сам-то паренек – шляпа”» [СС, Т.3, 131]);

2) обыгрывание паронимии («…орудиями пытливости (*на фоне “орудия пыток”*. – О.К.): двойными крючкообразными §§-ми, зажимами точных дефиниций…» [СС, Т.1, 125]);

3) обыгрывание однокоренных слов («Сколько раз я просил! Людям, сделавшим себе имя, все дни именины. Ну, а именины безымянных – это как перчатки для безрукого» [СС, Т.3, 122]);

4) намеренно ложная мотивация («Этот ваш из-под фабричной гари запев: “Ей, ухнем”, – не значит ли это: “Приложим ухо, подслушаем, ухнем…”» [СС, Т.2, 505]);

5) ложноэтимологическая реноминация («А что же мне ждать, пока вы, всякого рода романоделы и новеллистикаторы, сами призовете на себя критику» [СС, Т.3, 315]. «Новеллистикаторы» – это и «новеллисты» (узуальная лексема) и «мистификаторы» (псевдомотиватор)).

Кроме того, на уровне языка игра осуществляется через создание новых слов, что вызвано как введением фантастического элемента, так и философичностью прозы С.Д. Кржижановского. На уровне конструирования новых слов воспроизводятся аксиологические доминанты, выявленные в 3 главе. Можно говорить и об обновлении структуры предложения (преобладание неологического употребления бессоюзной связи).

В целом, стиль С.Д. Кржижановского должен быть охарактеризован как редуцированный. Формальная редукция, проявляющаяся на уровне метафорическом (использование одной формальной единицы для разных смыслов), словообразовательном (конструирование новых слов, заменяющих описательные конструкции, при этом наиболее часто используемый компонент – нулевой суффикс), синтаксическом (установление логических связей между частями сложного предложения выражается не с помощью подчинительных союзов, а с помощью знаков препинания в бессоюзном предложении), затрудняет восприятие, однако тем самым она способствует активизации мышления читателя.

В **Заключении** подводятся итоги исследования. Философское осмысление игры как онтологического феномена позволяет рассматривать игру как условие реализации свободы (через создание системы своих собственных правил и подчинение только им), а результат активности подобного типа мышления – как альтернативу реальности в условиях тоталитарного режима. В художественном мире осуществляется воля автора, который управляет альтернативной действительностью с помощью мистической власти слова, воплощенного в смоделированной реальности и через это приобретающего способность к воплощению в мире. В творчестве С.Д. Кржижановского игра выполняет восполняющую, коммуникативную, когнитивную и защитную

функции. В соответствии с этими функциями игра должна быть признана как объектом, так и средством познания.

Таким образом, представленный в данном диссертационном сочинении анализ своеобразия игрового авторского сознания и форм его проявления в сфере философии, эстетики и поэтики позволяет сделать вывод о том, что роль феномена игры при многообразии функций в творчестве С.Д. Кржижановского должна быть определена как организующая.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях.

В издании, рекомендованном ВАК Министерства образования и науки РФ для публикации основных научных результатов диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук:

1. Клёцкина О.М. Преодоление дискретности хронотопа как философски-эстетическая игра (на материале эстетических констант в прозе С.Кржижановского) / О.М. Клёцкина //Вестник Иркутского государственного технического университета. – 2006, №4 (28). – Т.2. – С.97 – 101.

В прочих изданиях:

2. Клёцкина О.М. «Поэтика заглавий» С.Кржижановского и его поэтика заглавий / О.М. Клёцкина, С.А. Ташлыков // Вестник Иркутского университета. Специальный выпуск: Материалы научно-теоретической конференции молодых ученых. – Иркутск: Иркут.ун-т, 2003. – С.183 – 185.

3. Клёцкина О.М. Функции времени в прозе С.Кржижановского / О.М. Клёцкина // Время в социальном, культурном и языковом измерении: Тез.докл.науч.конф. – Иркутск: Иркут.ун-т, 2004. – С.46 – 48.

4. Клёцкина О.М.Соотношение игра – комическое (на примере трансформации языковых стереотипов в прозе С.Кржижановского) / О.М. Клёцкина // Анализ литературного произведения. В пространстве комического: Межвуз. сб. науч.тр. памяти проф. А.П. Московского. – Иркутск: Изд-во ГОУ ВПО «Иркут. гос. пед. ун-т», 2005. – С.82 – 94.

5. Клёцкина О.М. Жанр путевого очерка в творчестве С.Д. Кржижановского, или игровая философия «привозного человека» / О.М. Клёцкина // Судьба жанра в литературном про-

цессе: сб. науч. ст. Вып.2. – Иркутск: Иркут.ун-т, 2005. – С.85 – 95.

6. Клёцкина О.М. Философия языковой игры в цикле очерков С.Кржижановского «Салыр-Гюль» / О.М. Клёцкина // Актуальные проблемы лингвистики и литературоведения: Материалы VI Всероссийской научно-практической конференции молодых ученых 22-23 апреля 2005г. – Томск: Томский госуниверситет, 2005. – Вып. 6. – Ч.1: Лингвистика. – С.41 – 44.

7. Клёцкина О.М. Философия языковой игры в прозе С.Кржижановского / О.М. Клёцкина // Словарь, грамматика, текст в свете антропоцентрической лингвистики: сб. статей. Вып. 3. – Иркутск: Иркут. ун-т, 2005. – С. 62 – 80.

8. Клёцкина О.М. Словотворчество как языковая игра, репрезентирующая систему аксиологических констант (на материале новеллистики С.Д. Кржижановского) / О.М. Клёцкина // Системное и асистемное в языке и речи: Материалы Международной научной конференции. – Иркутск: Изд-во Иркут. гос. ун-та, 2007. – С.684 – 702.

Подписано в печать 19.09.2007. Формат 60x84 1/16.
Печать трафаретная. Усл. печ. л. 1,0. Тираж 120 экз. Заказ 88.

Издательство Иркутского государственного университета
664003, г. Иркутск, бульвар Гагарина, 36
тел. (3952) 24-14-36, e-mail: izdat@lawinstitut.ru