

**Т. А. Гридина**  
Уральский государственный педагогический университет  
(Россия, Екатеринбург)  
tatyana-gridina@mail.ru

## **СЮЖЕТОМОДЕЛИРУЮЩИЕ ПРОЕКЦИИ ИГРОВОГО СЛОВА В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ИДИОСТИЛЕ С.Д. КРЖИЖАНОВСКОГО: АВТОРСКАЯ И ЧИТАТЕЛЬСКАЯ «ОПТИКА»**

Одним из актуальных векторов исследования художественных идиостилей выступает обращение к игровым текстам, которые ярко проявляют лингвокреативный регистр авторского диалога с читателем. К писателям такого типа относится С.Д. Кржижановский, в творчестве которого конструктивные принципы языковой игры, основанной на парадоксе, эффекте ассоциативной провокации, востребованы как сюжетомоделирующий ресурс. Доминирующим принципом его «работы со словом» выступает эвристичность, проявляемая в этимологической рефлексии, создании эффекта смысловой неоднозначности, образовании развернутых гнезд словотворческих новаций и фразеотрансформаций, разного рода игровых импликатур. С учетом постулата об интерпретационной многомерности художественного текста (в частности, основанного на языковой игре) возникает закономерный вопрос о том, как соотносится смоделированный автором игровой код с предсказуемыми пресуппозициями его актуализации в собственной смысловой перспективе воспринимающего. В этом плане представляется необходимой (продуктивной) экспериментальная верификация того, какой потенциальный смысл и сюжет может развивать игровое слово, взятое вне контекста. Материал для такого анализа дают, в частности, «Записные тетради» С.Д. Кржижановского [Кржижановский 2010, 5: 324–430], которые представляют собой своеобразный «компендиум» авторских идей (зародыш будущих образов и сюжетов).

«Не включенное в авторские проекты книг и незавершенное, ненаписанное» весьма показательное для понимания истоков игрового идиостиля в свете особенностей ассоциативного мышления писателя. В аспекте потенциальной читательской рецепции нами анализировались извлеченные из указанного источника словообразовательные игремы, которые предъявлялись респондентам для толкования и придумывания возможного сюжета (и создания респондентами «своего» текста). В число стимульных игрем вошли как словотворческие инновации с «заданным» авторским вектором их возможной интерпретации (например: *Только для бездарных: талантлизатор напрокат*), так и представленные в источнике без всякого комментария: *Идеист. Портфеленосцы* и др. Предсказуемость смыслового наполнения этих игровых слов определяется их словообразовательной структурой: так, например, идиоматика суффиксального форманта в слове *талантлизатор* позволяет трактовать эту игрему и как указание на некий предмет по его функции (ср. *синхронизатор*), и как указание на человека по роду деятельности (ср. *организатор, морализатор*); мотивационная форма слова и авторские

оценочные маркеры *напрокат* и *только для бездарных* позволяют предположить, что это номинация некоего прибора (или вещества) для приобретения, «усиления» *таланта*, «компенсации» бездарности и/или, возможно, ее «сокрытия» от окружающих. Представляется, что сюжетомоделирующей проекцией этой игры могли бы быть как положительные, так и отрицательные последствия «всеобщей талантизации». Полученные от респондентов толкования в целом соответствуют намеченной выше потенциальной трактовке, развиваемой в фантазийном сюжете: см., например, 1) специально разработанное устройство, подключаемое к мозгу человека, которое программирует развитие его способностей: *Ученые изобрели талантизатор, теперь все желающие могут успешно реализоваться в той сфере деятельности, которую сами выберут. Чем это грозит?...* / *Мальчик, начисто лишенный музыкального слуха, мечтает стать известным музыкантом. Осознав свою полную бездарность, он решает изобрести талантизатор, вживляемый в мозг. Однако талантизатор делает из него музыканта-«робота»; 2) талантизатор – чиновник, вписывающий в свидетельство о рождении ребенка «талант», который полагается ему по реестру: *Сегодня у талантизаторов города N выдался трудный день. Неделю назад в местных родильных домах появилось на свет более трехсот младенцев. Но в перечне талантов значится только 70 позиций. Чтоб не нарушить инструкцию, исполнительный, но недалекий чиновник решает воспользоваться закрытым списком «криминальных талантов». Трудно представить себе масштаб катастрофы, которая случится в этом городе через 20 лет, когда подрастут талантливые подделыватели чужих подписей, ловкие музыканты-плагиаторы, гениальные взламыватели сейфов и т.п.**

Не менее показателен в плане соотношения авторской и читательской «оптики» в интерпретации смысла игрового текста экспериментальный метод создания «контртекста» (пошаговый комментарий читателем фрагментов текста в процессе его первичного восприятия). Проведенный нами в этом ключе анализ новеллы С.Д. Кржижановского «Старик и море» позволяет выявить многослойность обыгрывания автором и осознания читателем символики лингвистического феномена «вопросительные знаки», связанного в текстовой проекции с философским вопросом о смысле жизни (бытия).

В целом можно констатировать, что игровое слово С.Д. Кржижановского, выступая основой создания условно-реальной сюжетной перспективы в трансляции идеи произведения, определяет эвристическую доминанту его идиостиля, рассчитанного на читателя, способного к сотворчеству с автором.

## ЛИТЕРАТУРА

*Кржижановский С.Д.* Собр. соч.: в 6 тт. Т. 5 / Сост. текста и коммент. Ю.В. Перельмута. М., 2010. С. 324–430.