

Stranz-Nikitina, Veronika

**Принцип игры в романе Татьяны Толстой "Кысь"**

*Opera Slavica*. 2020, vol. 30, iss. 3, pp. 43-58

ISSN 1211-7676 (print); ISSN 2336-4459 (online)

Stable URL (DOI): <https://doi.org/10.5817/OS2020-3-4>

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/142992>

License: [CC BY-SA 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Access Date: 28. 11. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

# Принцип игры в романе Татьяны Толстой «Кысь»<sup>1</sup>

## The Concept of the Game in the Novel “The Slynx” by Tatyana Tolstaya

Вероника Странц-Никитина

(Прага, Чехия)

### Абстракт:

В статье рассматривается проблематика концепта игры в постмодернистическом романе «Кысь» Татьяны Толстой. Работа представляет собой попытку анализа типологии игры в тексте романа, кроме того, поднимается вопрос о роли и значении интертекстуальности для восприятия постмодернистического текста читателем. В качестве основных концепций игры в статье рассматривается реализация в романе трех принципов. Во-первых, это игра текста, как свободная игра запущенного механизма, благодаря изначальной заряженности текста на игру, она порождается соположением двух основных идейно-стилистических формаций и активным проникновением интертекстуальных вкраплений в текст (скрытый диалогизм языковых структур, игра ассоциативных полей советских/русских реалий и игра в перевод между двумя упомянутыми формациями). Во-вторых, это разыгрывание знаков, т. е. языковая игра в широком смысле слова, игра автора, как скриптора, с читателем (многочисленные языковые игры, основанные на угадывании, додумывании разных аспектов номинаций, дополнении или просто игре слов и смыслов). И, наконец, игра с правилами игры, присутствующая как предложение вернуться в пункт начала текста / основной игры, начать новый виток спирали, создать новый вариант игрового пространства (игра как продуцирования новизны посредством цикличности и бесконечной повторяемости).

1 Статья была написана в рамках проекта FF UK Progres Q10, Jazyk v proměnách času, místa, kultury.

### Ключевые слова:

принцип игры; постмодернистический роман; Татьяна Толстая; «Кысь»; стилистика

### Abstract:

The paper is concerned with the issue of the concept of the game in the Russian postmodern novel “The Slynx” by Tatyana Tolstaya. The article gives an analysis of the typology of the games in the text. Besides this, it deals with the problem of Intertextuality in postmodern text and its impact on the reader. The article considers the implementation of three principles in the novel as the main concepts of the game. First of all, play of the text, as a free play of a running mechanism, initiated thanks to the initial charge of the text for the game. It is generated by the juxtaposition of the two basic ideological and stylistic formations and the active penetration of intertextual inclusions into the text (hidden dialogism of linguistic structures, the game of associative fields of Soviet/Russian realities and the game of translation between the two mentioned formations). Secondly, it is the playing of signs, namely language game in the broadest sense of the word, game of the author, as a scriptor, with the reader (numerous language games based on guessing, thinking out various aspects of nominations, supplementing or simply playing of words and meanings). And, finally, the game with the rules of the game, which is present as a proposal to return to the point of the beginning of the text / main game, start a new round of the spiral, create a new version of the playing space (play as the production of novelty through cyclicity and endless repetition).

### Key words:

the concept of the game; postmodern novel; Tatyana Tolstaya; The Slynx; stylistics

## 1.0 Предпосылки исследования

Идея игры принадлежит к основополагающим принципам эстетики и философии постмодернизма, во второй половине двадцатого века она нашла многообразное развитие в трудах основных представителей философии постмодернизма. Жан-Франсуа Лиотар, например, исходит из мысли, что общение и язык самоценны, они призваны приносить человеку удовольствие своим соревновательным характером: «говорить значит бороться — в смысле играть; языковые акты показывают общее противоборство»<sup>2</sup>, поэтому и развитие языка

---

2 LIOTAR, Ž.-F.: *Sostojanije postmoderna*. Sankt-Peterburg: Aletejja, 1998, s. 33.

мыслится как соревнование или игра. В то время как Жорж Батай<sup>3</sup> видит в человеческой жизни два главных процесса: накопление сил, и растрату, причем смысл накопления ресурсов и заключается только в том, чтобы их затем неосторожно растратить, в растратности заключается смысл. Игра же дает человеку возможность разрешить данное противоречие, ведь в игре человек растрчивает себя и свои ресурсы правда безрассудно, но всегда не по-настоящему и всегда не до конца. Онтологическая идея игры Жюли Делеза<sup>4</sup> представлена посредством понятия хаосмоса — модели мира, в которой хаос вечно повторяется в несвязанных между собой бесконечных вариантах якобы порядка, т. е. чистая игра предполагает отсутствие не только правил, но и того, во что играют, каждый ход в такой игре — выигрышный. Как подмечает исследовавший мышление Делеза В. А. Аликин<sup>5</sup>: «Различия — это игровые ходы без правил и без критерия правильности, а повторения — это собственно вечное повторение и возвращение этих ходов, но каждый раз уникально. Но такая игра не хаос, а хаосмос, потому что каждый ход, „бросок“ сориентирован всё же на некий образ. Это образ перманентно неопределённого будущего, симулякр, который всегда присутствует, но всегда „ускользает“. Центр круга вечного возвращения постоянно смещается».

Жак Деррида определяет игру как первоначало смысла: «Смысл есть функция игры, он вписан где-то в конфигурацию не имеющей никакого смысла игры.»<sup>6</sup>. Время и пространство выстраиваются из последовательности сменяющих друг друга игр, а под «гениальной игрой мира»<sup>7</sup> Деррида понимает бесконечное смыслотворчество, которое реализуется в форме письма, таким образом на смену смысла жизни человека приходит письмо — текстотворчество. В противоположность такому пониманию Жан Бодрийяр<sup>8</sup> видит игру как несвободу, т. к. усматривает в ней необходимость следования произвольным правилам. Далее Бодрийяр постулирует тройную оппозицию, где имеется сфера обыденного, сфера игры и сфера симуляции, причем под симуляцией понимается такая форма бытия, в которой отсутствуют предметы реальности, истинное, есть только видимость: «Нет больше вымысла, с которым могла бы сравняться жизнь, хотя бы даже побеждая его, — вся реальность сделалась игрой

3 BATAJ, Ž.: *Istorija èrotizma*. Moskva: Logos, 2007, s. 84–88.

4 DELEZ, Ž.: *Različije i povtorenije*. Sankt-Peterburg: Petropolis, 1998.

5 ALIKIN, V. A.: *Ž. Chejzinga i Ž. Delez: ob ontologičeskich granicah igry*. Istoričeskije, filosofskije, političeskije i juridičeskije nauki, kul'turologija i iskusstvovedenije. Voprosy teorii i praktiki, 2012, № 1, č. 2, s. 15.

6 DERRIDA, Ž.: *Pis'mo i različije*. Sankt-Peterburg: Akadem. projekt, 2000, s. 329.

7 Ibidem, s. 26.

8 BODRIJJAR, Ž.: *Simvoličeskij obmen i smert'*. Moskva: Dobrosvet, 2000.

в реальность»<sup>9</sup>, в результате сущее творит иную реальность непосредственно из себя самого.

Мишель Фуко рассматривает игру применительно к различным областям человеческой жизни, например, применительно к отношениям власти или истории сексуальности. Что касается игры в отношении к тексту, то она как имманентный внутритекстовый принцип приобретает значимость вследствие смерти автора: «письмо есть игра знаков, упорядоченная не столько своим означаемым содержанием, сколько самой природой означающего; но это означает и то, что регулярность письма все время подвергается испытанию со стороны своих границ; письмо беспрестанно преступает и переворачивает регулярность, которую оно принимает и которой оно играет; письмо разворачивается как игра, которая неминуемо идет по ту сторону своих правил и переходит таким образом вовне.»<sup>10</sup>. Еще большее значение имеет концепт игры для мышления о тексте Ролана Барта в контексте его деконструктивистских методов исследования текста. В работе «От произведения к тексту» Барт противопоставляет чтение как потребление и чтение как игру с текстом: «Слово «игра» следует здесь понимать во всей его многозначности. Играет сам текст (так говорят о свободном ходе двери, механизма), и читатель тоже играет, причем двояко; он играет в Текст (как в игру), ищет такую форму практики, в которой бы он воспроизводился, но, чтобы практика эта не свелась к пассивному внутреннему мимесису (а сопротивление подобной операции как раз и составляет существо Текста), он еще и играет Текст.»<sup>11</sup>. Таким образом игра здесь — это еще и игра означаемого и означающего, представляющая собой бесконечный творческий процесс смыслообразования, целью которого можно считать само творчество, новизну и многообразие равноправных неконечных, неистинных смыслов.

## 1.1 Цели и материал исследования

В нашей статье мы будем исходить именно из понимания игры, представленного Бартом, т. е. далее мы понимаем игру как конститутивный конструктивный принцип постмодернистического художественного текста, по-разному

9 Ibidem, s. 153.

10 FUKO, M.: *Čto takoje avtor? Vystuplenije na zasedanii Francuzskogo filozofskogo obščestva 22 fevralja 1969 goda v Kolledž de Frans pod predsedatel'stvom Žana Valja*. In: Volja k istine: po tu storonu znanija, vlasti i seksual'nosti Raboty raznyh let. Biblioteka Maksima Moškova, 1996. <<http://lib.ru/COPYRIGHT/fuko.txt>>. [online]. [cit. 12. 8. 2019].

11 BART, R.: *Ot proizvedenija k tekstu*. In: BART, R.: *Izbrannyje raboty: Semiotika: Poètika*. Moskva: Progress, 1989, s. 413–423. URL: <<http://socium.ge/downloads/komunikacisteoria/bart.pdf>>. [online]. [cit. 5. 8. 2019].

проявляющийся в различных типах текстов в бесконечном разнообразии форм. Целью нашего исследования, разумеется, не является охватить необъятное и комплексно описать постмодернистическую игровую бесконечность, мы ограничимся лишь рамками одного постмодернистического текста — романом «Кысь» Татьяны Толстой, поставив перед собой задачу типологизировать и на конкретных примерах описать, встречающиеся в нем, виды игры, ведь как справедливо отмечает У. Шольц<sup>12</sup>, говоря о произведении Толстой «в романе господствует игровая функция литературы».

## 2.0

Текст романа Татьяны Толстой мы вполне можем назвать игрой, которая «приняла форму книги, мимикрировала под нее»<sup>13</sup>. Игра прослеживается на всех уровнях текста: сюжетно-композиционном, идейно-смысловом и конечно на языковом, текст насквозь пропитан игрой, которая оживляет и расцвечивает душный и страшный мир, обрисованный антиутопией. Игра — это основа амбивалентности романа: с одной стороны, взгляду, брошенному в нем на русскую культуру, открывается поистине чудовищный, пугающий вид, с другой же стороны, по прочтении книги, по словам одного критика, «радостно и мышей хочется»<sup>14</sup>. Все, что только можно назвать патетическим и высоким, перестает быть таковым, и в то же время укрепляется в своем статусе посредством деконструкции, включаясь в игровое пространство. Можно ли с искренним удовольствием и улыбкой на губах прочитать страшную ретроантиутопию? Оказывается, в ситуации постмодернизма, постмодернистической игры — да. Однако, возвращаясь к конкретному тексту, какие же виды игры представлены в романе? Пытаться описать все подвиды игры в постмодернистическом тексте, пусть даже ограничиваясь пространством одного романа, невозможно, да и бессмысленно. Ведь игровая природа присуща текстам постмодерна как изначальная потенция, а это значит, что каждое новое прочтение открывает новые игровые возможности. «С приходом постмодернизма наступает эпоха, когда в отношениях между искусством

- 12 ŠOL'Č, U.: *Meždu konstrukcijej i dekonstrukcijej: utopičeskij ostrov v romane T. Tolstoj «Kys'»*. Vestnik Vjatskogo gosudarstvennogo universiteta, 2009. <<https://cyberleninka.ru/article/n/mezhdu-konstruktsijey-i-dekonstruktsijey-utopicheskiy-ostrov-v-romane-t-tolstoy-kys>>. [online]. [cit. 7. 8. 2019].
- 13 MACHOV, A. Je.: *Čered brosat' kosti. Bog, Nikolaj Markevič, Lev Tolstoj, Stefan Mallarme, P'jetro Čerone, Jannis Ksenakis, P'jer Bulez, Džekson Pollok i dr.* Intrada books, 2015. <<http://www.intrada-books.ru/mahov/kosti.html>>. [online]. [cit. 7. 8. 2019].
- 14 DANILKIN, L. A.: *Recenzija dlja Afiši na «Kys'» Tat'jany Tolstoj*. Afiša, 2000. <<http://www.afisha.ru/book/7/>>. [online]. [cit. 6. 2. 2009].

и смыслом исчезает какая-либо однозначность: теперь это отношение чисто игровое. Уравнивая в правах действительное и вымышленное, игра приводит к ситуации неограниченного числа значений произведения: ведь его смысл уже никак не связан с предсуществовавшей реальностью...»<sup>15</sup> И все же, несмотря на такой ускользающий из рук предмет исследования, как постмодернистический текст, можно выделить основные типы игры, имеющие для романа «Кысь» принципиальное, текстообразующее значение.

### 3.0 Игра текста

Во-первых, речь идет, несомненно, об игре текста, как ее понимал Барт, т. е. об игре, как «свободном ходе механизма»<sup>16</sup>. Автор изначально заряжает текст на игру, дает первоначальный толчок движению текста (или же, если принять во внимание концепт смерти автора, толчок дает сам язык сквозь автора). Говоря о романе «Кысь», мы имеем в виду две имеющиеся в нем стилистические и мировоззренческие формации, мир голубчиков (мутировавших людей, рожденных после взрыва) и мир прежних (людей нестареющих, переживших взрыв). Постоянное столкновение, взаимопроникновение, просто взаимодействие этих двух миров рождает основной конфликт романа, являющийся одной из основных характеристик текста. Случаи прямого взаимодействия этих двух формаций, однако, относительно редки, они служат как бы примером, приглашением к игре, ведь по большей части формации оказываются просто соположенными. Приведем пример очень важного для нас одного из первых в тексте приглашений к игре. Здесь в речи главного героя мы видим как раз столкновение формаций прежних и голубчиков.

*«Бенедикт иной раз допытывался у матушки: отчего да отчего был Взрыв? Да она толком не знала. Будто люди играли и доигрались с АРУЖЬЕМ. Мы, говорит, и ахнуть не успели. И плачет. „Раньше, — говорит, — лучше жили“. А отец, — он после Взрыва родился, — на нее опалается: — Неча, мол, старое-то поминать! Как живем, так и живем! Не нами заведено! Матушка ему: — Мужичье! Каменный век! Хам! Он ее за волосы таскать. Она в крик, соседей зовет, а соседи — ни гу-гу: правильно, муж жену учит. Не наше дело. Битая посуда два века живет. Он на нее почему серчал: она все молодая да молодая, а он на убыль пошел; на ногу припадать стал и глаза, говорит, будто темная вода застит.*

15 IL'JIN, I. P.: *Postmodernizm ot istokov do konca stoletija: èvoljucija naučnogo mifa*. Moskva: Intrada, 1998, s. 188.

16 BART, R.: *Ot proizvedenija k tekstu*. In: BART, R.: *Izbrannyje raboty: Semiotika: Poètika*. Moskva: Progress, 1989, s. 413–423. URL: <<http://socium.ge/downloads/komunikacisteoria/bart.pdf>>. [online]. [cit. 5. 8. 2019], s. 421.

*Матушка ему: – Ты меня пальцем тронуть не смеешь! У меня ОНЕВЕРСТЕЦКОЕ АБРАЗАВАНИЕ! А он: – А я вот ты сейчас отшелушу: „абразавание“! Я ты собью с пахвей! Дала сыну собачье имя, на всю слободу ославила! И такое срамословие пойдет, такие перекоры, – пока свою бороду не оплюет, не уйметя. Крут был тятенька. Налаявшись, умается; нацедит браги полную криницу да и упехтается до бесчувствия.»<sup>17</sup>*

Очевидно, что в дальнейшем игра текста с читателем (разумеется, при его участии и игре по правилам текста) заключается в следующем.

### 3.1

Любое высказывание голубчиков провоцирует его «перевод» читателем на язык прежних и наоборот. Благодаря колоритности обоих языков игра обещает быть весьма увлекательной. Например, как бы выглядел рассказ голубчика о посещении городка странниками при переводе его на язык прежних (для читателя здесь открывается весьма широкое поле игры)? *«Если завидят чеченцев, велено кричать: „Чеченцы! Чеченцы!“; тогда народ со всех слобод сбегится, палками в горшки бить начнет, чеченцев стращать. Те и шуганутся подальше. Раз так двое с юга подступили к городку: старик со старухой. [...] После много о них разговору было: все вспоминали, какие они из себя, да что за сказки рассказывали, да зачем они к нам-то шли. Ну, из себя они как мы, обычные: старик седой, в лаптях, старушка в платочке, глазки голубенькие, на голове – рожки.»<sup>18</sup>* Или, как при переводе в обратную сторону будет выглядеть рассуждение одного из прежних о будущем цивилизации голубчиков? *«Глядишь, говорит, через тыщу-другую лет вы наконец вступите на цивилизованный путь развития, язви вас в душу, свет знания развеет беспробудную тьму вашего невежества, о народ жестоковыйный, и бальзам просвещения прольется на заскорузлые ваши нравы, пути и привычки. Чаю, говорит, допрежь всего, РИНИСАНСА духовного, ибо без такового любой плод технологической цивилизации обернется в ваших мозолистых ручонках убийственным бумерангом, что, собственно, уже имело место.»<sup>19</sup>* В отрывке есть и открытое предложение к игре, т. к. размышление прежнего предано устами голубчика и процесс перевода уже намечен текстом (например: *язви вас в душу, Чаю, говорит, допрежь всего, РИНИСАНСА*).

17 TOLSTAJA, T.: *Kys'*. Moskva: Èksmo, 2007, s. 22.

18 Ibidem, s. 12.

19 Ibidem, s. 37.



### 3.2

Ассоциативные поля образованные ретроантиутопией (в которые попадают советские/русские реалии) прямо-таки взывают о продолжении игры. Например, в тексте встречается несколько указов о праздновании праздников (8 марта, Новый год) с последующим докладом главного героя об их прохождении, или просто рассказов Бенедикта о традиционных празднествах (Октябрьский выходной). Очевидно, что каждый из них предлагает читателю продолжить ряд: «А как бы праздновалось ...» исходя из иронического кода игры. Подтип, к которому относится пример, — один из самых распространенных в романе. Еще одним примером того же вида может служить игра в политические лозунги, где адаптация к новым реалиям вызывает комический эффект и одновременно предлагает читателю продолжить преобразования в духе мира «Кыси», например: «Мышь — наша опора!»<sup>20</sup>. Или игра в клише, например в речи по случаю похорон: «В преддверии славной годовщины двухсотлетия Взрыва [...] А, верно. Извиняюсь. Это на другой случай. Спутал. [...] В преддверии траурной годовщины, двухсотлетия Взрыва...»<sup>21</sup>.

### 3.3

Каждое высказывание прежних активизируется и ведет себя как реплика скрытого диалога с формацией голубчиков и, соответственно, наоборот. Речь идет главным образом не о диалогизме<sup>22</sup> личностного типа, перед нами диалог структур двух языков. Задача автора здесь сводится к созданию формаций и запуску механизма взаимодействия (т. е. то, что мы назвали приглашением к игре). Остальное принадлежит сфере читателя и тексту в игровом пространстве. Таким образом возникает своеобразное двоение диалогизма в тексте.

С одной стороны, перед нами диалогизм личностный, постиженный глубоким кризисом смысла. Кризис смысла проявляется в тексте романа во всей силе в стилистической формации голубчиков. Язык голубчиков, как следствие лингвистической катастрофы, действительно мутирован, искажен, естественное истирание смыслов произошло в нем как бы в ускоренном

20 Ibidem, s. 247.

21 Ibidem, s. 171, 172.

22 Здесь и далее мы будем базироваться на бахтинском понимании диалога, как модели мысли, языка, сознания, личности и общества в целом и классификации прозаического слова с точки зрения диалогизма/монологизма, разработанной Бахтиным в книге «Проблемы поэтики Достоевского» ВАСНТИН, М. М.: *Problemy poëtiki Dostojevskogo, tom 6*. In: ВАСНТИН, М. М.: *Sobranije sočinenij v 7 tomach*. Moskva: Russkije slovari: Jazyki slavjanskoj kul'tury, 2002, s. 222.

порядке. Убожество и серость причудливо, гротескно сочетается в нем с эмоциональной яркостью и образной колоритностью. Понятия, означающие реалии времен Взрыва, своеобразно преобразовались в соседстве с понятиями новыми, не менее своеобразными. Просторечия и общая сниженность стиля при этом вольно и естественно переплетаются с фольклорными мотивами или редкими элементами книжности, речь идет о языке антиутопического будущего. Мутированный язык голубчиков провоцирует нарушение коммуникативной функции при столкновении с носителями прежнего языка, что можно видеть и на следующем примере, когда один из прежних, наслушавшись голубчиков, задается вопросом: «— Отчего бы это, — сказал Никита Иванович, — отчего это у нас все мутирует, ну все! Ладно люди, но язык, понятия, смысл! А? Россия! Все вывернуто!»<sup>23</sup>. На что тут же получает ответ по существу от главного героя — голубчика: «— Не все, — поспорил Бенедикт. — Вот разве если сыру съешь, то да, внутри мутирует и выворачивает. А если пирожок — то ничего...»<sup>24</sup>.

С другой стороны, перед нами — диалог структур, охватывающий весь текст без исключения. Диалог структур языка отличается большой интенсивностью, ведь он не ограничивается на реплики диалога (внешнего, внутреннего или скрытого). Любая часть текста, относящаяся к одной из формаций, автоматически вступает в диалог с другой формацией как целым (направленность на другое слово, позиционирование себя с оглядкой на него, предвосхищение реакции и т. д.). Отсюда происходит и внутреннее напряжение текста, неослабевающее в течение его развертывания. Этот тип игры в корне отличается от предыдущих, так как не требует согласия читателя, это свободная игра механизма самодвижения текста, в которой читатель может принимать участие на различных уровнях, однако в рамках текста не может полностью выйти из нее.

#### 4.0 Разыгрывание знаков

Следующим важнейшим типом игры является игра, которую можно условно назвать разыгрыванием знаков, она чрезвычайно многообразна и многообещающа для читателя в мире «Кыси». Это языковая игра в широком смысле слова, игра автора (как скриптора<sup>25</sup>) с читателем. Рассмотрим здесь некоторые ее разновидности.

23 Ibidem, s. 299.

24 Ibidem, s. 299.

25 «Что же касается современного скриптора, то он рождается одновременно с текстом, у него нет никакого бытия до и вне письма, он отнюдь не тот субъект, по отношению к которому его книга была бы предикатом; остается только одно время — время речевого акта, и всякий текст вечно пишется здесь и сейчас.» BART, R.: *Smert' avtora*. In: BART, R.: *Izbrannyye raboty*:

## 4.1

Самым распространенным, пожалуй, можно назвать подвид игры в «Угадайку» — это игра в номинации. Так выглядит одно из приглашений к игре. *«Вот в аккурат на восход от городка стоят клелевые леса. Клель — самое лучшее дерево. Стволы у нее светлые, смолистые, с натеками, листья резные, узорчатые, лапчатые, дух от них здоровый, одно слово — клель! Шишки на ней с человеческую голову, и орешки в них — объеденье! Если их вымочить, конечно. А то их в рот не возьмешь. На самых старых клелях, в глуши, растут огнецы. Уж такое лакомство: сладкие, круглые, тянучие. Спелый огнец величиной с человечесий глаз будет. Ночью они светятся серебряным огнем, вроде как месяц сквозь листья луч пустил, а днем их и не заметишь.»*<sup>26</sup>

Сначала читатель приглашается разгадать этимологию окказионализма, что вначале, исходя из контекста и знания правил словообразования, несложно (клель = клен + ель, огнец — светящийся от радиации плод и т. п.). Затем автор, зарядив текст игровым кодом, приглашает читателя принять участие в сочинении все новых окказионализмов. Например, приводятся, насыщенные черным юмором, описания членовредительских игр голубчиков, как бы предлагая продолжить читателю их ряд: *поскакалочки, удушилова..., ...?* Интересен и вариант с декодированием окказионализмов (например: кукумаюлка — купол, колобашки — бигуди) и изобретением окказионализмов фонетических, что требует намного больших творческих усилий от читателя. *«Рассказал еще чеченец [...] как русалка на заре поет, кулдычет водяные свои песни: поначалу низко так, глубоко возьмет: ы, ы, ы, ы, ы, — потом выше забирает: оуааа, оуааа, — тогда держись, гляди в оба, не то в реку затянет, — а уж когда песня на визг пойдет: йййх! йййх! — тут уж беги, мужик, без памяти.»*<sup>27</sup> Волшебные существа, мутанты, во множестве появляющиеся в мире «Кыси» в дальнейшем как бы предлагают читателю дать им свой голос, т. к. далеко не все они обладают готовым звукоподражательным сопровождением.

Вообще эта разновидность игры имеет множество разнообразных реализаций. Например, встречающиеся на всем пространстве романа кулинарные игры: *«Спервоначалу за стол. Лепота на столе! Мыши печеные, мыши отварные, мыши под соусом. Хвостики мышинные маринованные, икра из глазок. Потрошки квашенные тоже с квасом хорошо идут.»*<sup>28</sup>; *«Ну что в Складе дают? Казенную*

Semiotika: Poëtika. Moskva: Progress, 1989. <<http://socium.ge/downloads/komunikacisteoria/bart.pdf>>. [online]. [cit. 5. 8. 2019], s. 387.

26 Ibidem, s. 20, 21.

27 Ibidem, s. 18.

28 Ibidem, s. 190.

колбаску из мышатинки, мышинное сало...»<sup>29</sup>. Здесь очевидно приглашение к изобретению все новых и новых фантастических блюд из мышатины. Описание стола появляется в романе многократно, с каждым разом становясь все более объемным и утрированным; параллельно с чем возрастает и аспирация на участие читателя в игре. Разыгрывание знаков состоит в постоянном изобретении все новых и новых штрихов. «— Ну, голубушка, вы ведь сырую мышь есть не будете? Шкурку сочтете, правильно? Ежели суфле али бланманже с ее взбить, вы ж ее всю пообдерете, верно? Ежели, к примеру, вам с ее, с мыши, вздумалось пти-фри а ля мод на ореховой кулисе изготовить, али запечь под бешамелью с крутонами? А то мышаток малых наловишь и давай шнель-клопс наворачивать, блинчатый, с волованчиками? Нешто вы их не почистите?»<sup>30</sup>

## 4.2

Имеется и языковая игра как таковая, игра слов. Она принадлежит к одному из самых частотных явлений. Например, при описании Бенедиктом библиотеки из прежних времен. «А вот есть „Вопросы литературы“. Бенедикт посмотрел: никаких там вопросов, одни ответы. А должно, был номер с вопросами, да пропал. Тоже жалко.»<sup>31</sup> Или прежней географии. «Дак этот Никита Иваныч начал по всему городку столбы ставить. У своего дома на столбе вырезал: „Никитские ворота“. А то мы не знаем. Там, правда, ворот нет. Сгнивши. Но пусть.»<sup>32</sup> Надо признать, что текст «Кыси» — поистине неистощимый источник подобных игр. Кризис смысла, порождаемый коренным отличием видения мира голубчиками и прежними, автоматически, снова и снова, порождает ситуации непонимания, несостоятельного диалога (когда участник не желает или не способен адекватно воспринять сказанное собеседником, диалог распадается на два параллельных монолога.). А изначальная потенция текста, также автоматически, превращает данные ситуации в игровые.

Сюда же можно отнести игру в алфавит, дело в том, что азбука не только дала названия главам «Кыси», но и стала принципом сюжетостроения романа, т. к. обозначения букв напрямую соотносятся с содержанием соответствующих глав. Так в главе «Аз» нам представляется главный герой — Бенедикт, в главе «Мыслете» Бенедикт предается размышлениям о различиях между голубчиками и прежними, а в главе «Хер» Бенедикта, вдруг обнаружившего,

29 Ibidem, s. 20.

30 Ibidem, s. 88.

31 Ibidem, s. 255.

32 Ibidem, s. 37.

что книги кончились и он прочитал абсолютно все, постигает когнитивный диссонанс.

Или, далее, игру в синонимы, например: *«Чужой разбежится место оттяпать, глянет Бенедикту в личико, и, если духом послабей, отстанет: ну еще, подумает, с таким рылом связываться, не приведи Господь; сяду в уголок, подальше.»*<sup>33</sup>, когда контекстуальными синонимами и наиболее употребляемыми элементами синонимической цепочки в тексте становятся стилистически наиболее отдаленные звенья. Уменьшительно-ласкательные и грубо-просторечные выражения сближаются, благодаря чему из-за каждого личика в тексте просвечивает рыло и наоборот. Тот же ряд языковых игр продолжает игра в имена, где карнавальным образом в мире «Кыси» появляются знаковые имена мировой культуры. Например: *«а о прошлом годе изволил Федор Кузьмич, слава ему, сочинить шопенгауэр, а это вроде рассказа, только ни хрена не разберешь.»*<sup>34</sup>; *«Нам нужен кант в груди и мирное небо над головой.»*<sup>35</sup>; *«Был пушкин, — подтвердил Бенедикт. — Тут, в сараюшке, он у нас и завелся. Головку ему выдолбили, ручку, все чин чинарем. Вы же сами волочь подмогали, Лев Львович, ай забыли?»*<sup>36</sup>.

### 4.3

Еще один подвид разыгрывания знаков, на котором хотелось бы остановиться, это разыгрывание интертекстуальных элементов. Весь роман пронизан потоком литературных цитат без приведения авторства (что имеет опору в сюжете, так как автором всех литературных текстов в мире «Кыси» всегда является верховный правитель, на данный момент — Федор Кузьмич). Игра имеет множество аспектов, приведем некоторые из них в качестве примера.

- Игровой код (ситуация продажи книг на базаре) требует дополнения наименее подходящего формального определения. *«— А вот кому „Основы дифференциального исчисления“, популярнейшая брошюра, агромаднейший интерес!.. А другой и руки ко рту ковшом приставит, чтоб громче слышать было, зычным голосом выкликает: — „Коза-дереза“, последний экземпляр! Увлекательная эпопея! Последний, повторяю, экземпляр!»*<sup>37</sup> Соответственно, название каждой новой книги, появляющейся в тексте, провоцирует читателя к присвоению «подходящего» жанрового определения.

33 Ibidem, s. 52.

34 Ibidem, s. 107.

35 Ibidem, s. 373.

36 Ibidem, s. 347.

37 Ibidem, s. 110.

- Игровой код предлагает дополнить по смыслу схему, например классификацию главным героем книг. «„Кафка“, „Каши из круп“, „Как мужик гуся делил“, „Карты звездного неба“, „Камо грядеши?“, „Камское речное пароходство“». <sup>38</sup>
- Угадывание автора. Что может быть заданием очень простым, в следующем отрывке первая цитата принадлежит А. Блоку, вторая Б. Пастернаку. «— Знаете, Бенедикт, для меня стихи — это все. Наша работа — это такая радость. И вот я обратила внимание: Федор Кузьмич, слава ему, он как бы разный. Понимаете, что я хочу сказать? ... / — На то он и Набольший Мурза, долгих лет ему жизни, — насторожился Бенедикт. — Нет, я не о том... Не знаю, как вам объяснить, но я чувствую. Вот, скажем: „Свирель запела на мосту, и яблони в цвету. И ангел поднял в высоту звезду зеленую одну. И стало дивно на мосту смотреть в такую глубину, в такую высоту...“ Вот это один голос. А вот, допустим... [...] — Нет, нет, я не о том. Вы прислушайтесь: „Послушай, в посадке, куда ни одна нога не ступала, одни душегубы, твой вестник — осиновый лист, он беззубый, безгласен, как призрак, белей полотна!“ — ведь это же совсем, совсем другой голос звучит.» <sup>39</sup>

Или довольно затруднительным, как в следующем примере. Название песни «Вот идут Иван да Данила» <sup>40</sup> является одновременно названием малоизвестной постмодернистической сказки-притчи авторства известного поэта и певца Б. Б. Гребенщикова, написанной, заметим, в 1986 году, в которой Гребенщиков также повествует о мире после атомного взрыва. Причем языковое пространство сказки имеет много общего с миром «Кыси».

Иногда же распознавание авторства практически невозможно. «Роджер вынул пистолет и прислушался. Скрипнула дверь.» <sup>41</sup>.

В зависимости от тезауруса читателя игра предполагает разные уровни.

- Распознавание цитаты как цитаты.
- Идентификация автора / типа текста.
- Идентификация произведения.
- Расширяющаяся сеть коннотаций и ассоциаций, в соотношении с полным первоначальным текстом и знаниями об авторе (далее возможно о его времени, литературных направлениях времени, соотношениях с другими текстами, авторами, реалиями и т. д. до бесконечности).

38 Ibidem, s. 270.

39 Ibidem, s. 55, 56.

40 Ibidem, s. 121.

41 Ibidem, s. 258.

- Соотнесение описанного ассоциативно-коннотативного блока с собственной интерпретацией читателем цитируемого текста, интерпретацией в духе формации голубчиков и интерпретацией в духе формации прежних.

Там, где уровень интертекстуальности текста романа повышается, игра может принимать и более сложные формы, например, в местах соположения нескольких (принадлежащих разным авторам) необозначенных цитат. Однако это не означает, что только читатель, обладающий литературным тезаурусом на уровне кандидата филологических наук способен принять участие в игре. Для включения в процесс игры на первом-втором уровнях вполне достаточно базы общеобразовательной средней русской школы. Такое положение вещей как нельзя лучше иллюстрирует слияние элитарного и массового в ситуации постмодернизма. Впрочем, даже читатель, не обладающий и минимальной интертекстуальной компетенцией, оказываясь в игровом пространстве текста, вынужденно участвует в игре, даже не понимая ее, воспринимая ее серьезно. Помимо чисто игровой функции интертекстуальные вкрапления исполняют и функцию диалогическую, так как представляют собой субструктуры, вступающие в диалог с двумя основными языковыми формациями. Фрагменты интертекста появляются как часть плана рассказчика, как аккомпанемент его мыслей, чтобы затем зажить самостоятельной жизнью в рамках текста. Речь идет именно о диалогических отношениях, так как и интертекстуальное слово и слово главного героя — Бенедикта оказываются направленными на один предмет.

## 5.0

Третий тип игры, на который нельзя не обратить внимания, это игра с правилами игры. Вступая в текст романа «Кысь», мы попадаем в игровое пространство (которое можно было бы условно назвать «Россия после большого Взрыва») правила которого устанавливаются практически сразу и не меняются на всем его протяжении. Вплоть до заключительной сцены, где происходит опять же большой Взрыв, уничтожающий цивилизацию голубчиков/прежних, в реальности которых мы до сих пор и находились. С одной стороны так отменяются предыдущие правила, и игра заканчивается, но с другой, мы уже знаем, что в мире «Кысь», Взрыв — это ключевое спусковое событие, начинающее новую игру, ее новый виток, новый уровень. Игра с правилами игры появляется лишь в конце текста, однако и этого хватает для кардинального изменения статики конструкции текста, т. к. возвращает нас к цикличному восприятию истории в апокалиптическом ключе. Игра здесь предстает как продуцирование новизны посредством цикличности и бесконечной

повторяемости, описанной Делезом, Бодрийяром и Батаем в упомянутых в начале нашей статьи работах.

## 6.0 Подведем итоги

К основным видам игры в постмодернистическом тексте романе «Кысь» принадлежат, по нашему мнению, следующие.

Игра текста, как свободная игра запущенного механизма. В мире «Кыси» этот тип, благодаря изначальной заряженности текста на игру, порождается соположением идейно-стилистических формаций голубчиков и прежних и активным проникновением интертекстуальных вкраплений в текст. Здесь особое внимание привлекает скрытый диалогизм языковых структур, игра ассоциативных полей советских/русских реалий и игра в перевод между двумя упомянутыми формациями. Все эти подтипы реализуется в процессе смыслопорождающего самодвижения текста.

Следующий тип мы условно назвали разыгрыванием знаков, это языковая игра в широком смысле слова, игра автора, как скриптора, с читателем. Разыгрывание знаков, то есть многочисленные языковые игры, основанные на угадывании, додумывании разных аспектов номинаций, дополнении или просто игре слов и смыслов. Здесь очень важным подтипом является многоуровневое разыгрывание интертекстуальных знаков в соответствии с предложенными текстом игровыми кодами и интертекстуальными компетенциями читателя, так как именно присутствие интертекстуальных знаков — других голосов — наполняет текст мощным диалогическим напряжением.

Игра с правилами игры. Присутствует, как предложение вернуться в пункт начала текста / основной игры, начать новый виток спирали, создать новый вариант игрового пространства. Этот тип — проявление игры как продуцирования новизны посредством цикличности и бесконечной повторяемости.

## Литература:

- ALIKIN, V. A.: *J. Chejzinga i Ž. Delez: ob ontologiĉeskich granicach igry*. Istoričeskije, filozofskije, politiĉeskije i juridiĉeskije nauki, kul'turologija i iskusstvovedenije. Voprosy teorii i praktiki, 2012, № 1, ĉ. 2, s. 13–16.
- BACHTIN, M. M.: *Problemy poĕtiki Dostojevskogo, tom 6*. In: BACHTIN, M. M.: *Sobranije soĉinenij v 7 tomach*. Moskva: Russkije slovori: Jazyki slavjanskoj kul'tury, 2002.



- BART, R.: *Ot proizvedenija k tekstu*. In: BART, R.: *Izbrannyje raboty: Semiotika: Poètika*. Moskva: Progress, 1989. <<http://socium.ge/downloads/komunikaciisteoria/bart.pdf>>. [online]. [cit. 5. 8. 2019], s. 413–423.
- BART, R.: *Smert' avtora*. In: BART, R.: *Izbrannyje raboty: Semiotika: Poètika*. Moskva: Progress, 1989. <<http://socium.ge/downloads/komunikaciisteoria/bart.pdf>>. [online]. [cit. 5. 8. 2019], s. 384–391.
- BATAJ, Ž.: *Istorija èrotizma*. Moskva: Logos, 2007.
- BODRIJAR, Ž.: *Simvolièeskij obmen i smert'*. Moskva: Dobrosvet, 2000.
- DANILKIN, L. A.: *Recenzija dlja Afiši na «Kys'» Tat'jany Tolstoj*. Afiša, 2000. <<http://www.afisha.ru/book/7/>>. [online]. [cit. 6. 2. 2009].
- DELEZ, Ž.: *Različije i povtorenije*. Sankt-Peterburg: Petropolis, 1998.
- DERRIDA, Ž.: *Pis'mo i različije*. Sankt-Peterburg: Akadem. projekt, 2000.
- FUKO, M.: *Čto takoje avtor? Vystupenije na zasedanii Francuzskogo filozofskogo obščestva 22 fevralja 1969 goda v Kolledž de Frans pod predsedatel'stvom Žana Valja*. In: *Volja k istine: po tu storonu znaniya, vlasti i seksual'nosti Raboty raznykh let*. Biblioteka Maksima Moškova, 1996. <<http://lib.ru/COPYRIGHT/fuko.txt>>. [online]. [cit. 12. 8. 2019].
- IL'JIN, I. P.: *Postmodernizm ot istokov do konca stoletija: èvoljucija nauènogo mifa*. Moskva: Intrada, 1998.
- LIOTAR, Ž.-F.: *Sostojanije postmoderna*. Sankt-Peterburg: Aletejja, 1998.
- MACHOV, A. Je.: *Čered brosat' kosti. Bog, Nikolaj Markevič, Lev Tolstoj, Stefan Mallarme, P'jetro Čerone, Jannis Ksenakis, P'jer Bulez, Džekson Pollok i dr.* Intrada books, 2015. <<http://www.intrada-books.ru/mahov/kosti.html>>. [online]. [cit. 7. 8. 2019].
- TOLSTAJA, T.: *Kys'*. Moskva: Èksmo, 2007.
- ŠOL'Č, U.: *Meždu konstrukcijej i dekonstrukcijej: utopièeskij ostrov v romane T. Tolstoj «Kys'»*. Vestnik Vjatskogo gosudarstvennogo universiteta, 2009. <<https://cyberleninka.ru/article/n/mezhdu-konstruktsiej-i-dekonstruktsiej-utopicheskij-ostrov-v-romane-t-tolstoj-kys>>. [online]. [cit. 7. 8. 2019].

## About the author

### Veronika Stranz-Nikitina, Ph.D.

Charles University, Faculty of Arts, Department of East European Studies, Prague, Czech Republic

[veronikastranznikitina@gmail.com](mailto:veronikastranznikitina@gmail.com)



This work can be used in accordance with the Creative Commons BY-SA 4.0 International license terms and conditions (<<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>>). This does not apply to works or elements (such as images or photographs) that are used in the work under a contractual license or exception or limitation to relevant rights.