

УДК 821.161.1-32(Кржижановский С. Д.). DOI: 10.26170/2071-2405-2026-31-1-59-65.  
ББК Ш33(2.Рос=Рус)6-8.444.  
ГРНТИ 16.21.27. Код ВАК 5.9.8

## РЕЦЕПТИВНЫЕ СТРАТЕГИИ ВОСПРИЯТИЯ ИГРОВОГО СЛОВА В НОВЕЛЛЕ «НЕУКУШЕННЫЙ ЛОКОТЬ» С. Д. КРЖИЖАНОВСКОГО

Абрамова Н. С.

Уральский государственный педагогический университет  
(Екатеринбург, Российская Федерация)  
ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-6478-7073>  
SPIN-код: 4639-0541

*А н н о т а ц и я*. Предметом исследования является игровое слово С. Д. Кржижановского в аспекте его порождения с учетом исходной коммуникативной установки писателя на необходимость активного взаимодействия художественного текста с читателем. В связи с этим проблемное поле статьи связано с определением ведущих рецептивных стратегий в новелле С. Д. Кржижановского «Неукушенный локоть» (1927 г.), создающих систему художественных приемов вовлечения реципиента в диалог с игровым текстом. В соответствии с постулатом Т. А. Гридиной о сущности игрового текста как произведения, в котором сюжетобразующую и смыслообразующую функции выполняет языковая игра, новелла рассматривается как произведение, требующее от реципиента обязательной дешифровки заложенных смыслов за счет опознания и интерпретации кодов языковой игры, свойственных идиостилю писателя. Сюжет новеллы, развивающийся в сатирическом ключе, представляет собой фантастическую реализацию игровой трансформы прецедентной фразы «Близок локоть, да не укусишь», вынесенной в заглавие. Провокативная стратегия автора, основанная на принципе «остранения», углубляет ассоциативное наполнение заглавия произведения за счет актуализации читательской пресуппозиции, включающей в себя «узнавание» прототипа игрового слова и декодирование метонимического переноса, в основе которого – характерный для С. Д. Кржижановского прием персонификации части, отчужденной от целого. Окказионально-конструктивная стратегия предполагает создание гнезда дериватов ключевого слова-образа, вокруг которого формируется художественное пространство новеллы и которое в сюжетной проекции текста становится носителем стереоскопических смыслов. Выделенные рецептивные стратегии автора представляют собой наиболее продуктивные приемы вовлечения читателя в процесс дешифровки замысла писателя, которые в художественном мире С. Д. Кржижановского подразумевают многоплановость интерпретирования, исходя из уровня культурно-речевой компетентности реципиента. Данное исследование является основой для экспериментальной верификации сформулированных положений, в результате которой предусмотрено соотнесение рецептивных стратегий писателя, задающих вектор читательской рецепции, и стратегий декодирования игровых импликаций, непосредственно используемых реципиентом при восприятии игрового текста.

*Ключевые слова*: русская литература; русские писатели; литературное творчество; литературные жанры; новеллы; С. Д. Кржижановский; игровой текст; рецепция; языковая игра; рецептивные стратегии; художественные приемы

*Для цитирования*: Абрамова, Н. С. Рецептивные стратегии восприятия игрового слова в новелле «Неукушенный локоть» С. Д. Кржижановского / Н. С. Абрамова // Филологический класс. – 2026. – Т. 31, № 1. – С. 59–65. – DOI: 10.26170/2071-2405-2026-31-1-59-65.

## RECEPTIVE STRATEGIES OF PERCEPTION OF LANGUAGE GAME WORD IN THE NOVELLA “THE UNBITTEN ELBOW” BY S. D. KRZHIZHANOVSKY

Nadezhda S. Abramova

Ural State Pedagogical University (Ekaterinburg, Russian Federation)  
ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-6478-7073>

*Abstract*. The research object of this study includes S. D. Krzhizhanovsky's language game word in the aspect of its generation, taking into account the initial communicative intention of the writer to foster active interaction between the literary text and the reader. In this regard, the problematic field of the paper is connected with the identification of the leading receptive strategies in Krzhizhanovsky's novella “The Unbitten Elbow” (1927), which create a system of artistic techniques for involving the recipient in a dialogue with the language game text. In accordance with T. A. Gridina's postulate of the essence of the language game text as a work of fiction in which language game performs the plot-forming and semantic functions, the novella is considered as a work that requires the recipient to decode the inherent meanings by identifying and interpreting the language game codes, characteristic of the writer's idiosyncrasy. The plot of the novella, which develops in a satirical vein, represents a fantastic implementation of the game-based transformation of the Russian precedent phrase “The elbow is close, but you can't bite it,” (equivalent in its meaning to the English idiom “so near and yet so far”) which is included in the title. The author's provocative strategy is based on the principle of “estrangement”. It deepens the associative content of the title of the work by triggering the reader's presupposition, which includes “recognizing” the prototype of the language game word and decoding the metonymic transfer, which is based on Krzhizhanovsky's characteristic method of personifying a part separated from the whole. The occasional-constructive strategy involves the creation of a nest of derivatives of the keyword-image, which organizes the artistic space of the novella, and which becomes the bearer of stereoscopic meanings in the plot projection of the text. The highlighted receptive strategies of the author represent the most productive methods of involving the reader in the process of decoding of the writer's intention. In the artistic world of Krzhizhanovsky, these methods imply multidimensional interpretation based on the level of cultural and speech competence of the recipient. This study can serve a basis for experimental verification of the formulated suppositions, which presupposes correlation of the writer's

receptive strategies, setting the vector of the reader's reception, and the strategies for decoding game-based implications, directly used by the recipient in the perception of the language game text.

**Keywords:** Russian literature; Russian writers; literary creative activity; literary genres; novellas; S. D. Krzhizhanovsky; language game text; reception; language game; receptive strategies; artistic devices

**For citation:** Abramova, N. S. (2026). Receptive Strategies of Perception of Language Game Word in the Novella "The Unbitten Elbow" by S. D. Krzhizhanovsky. In *Philological Class*. Vol. 31. No. 1, pp. 59–65. DOI: 10.26170/2071-2405-2026-31-1-59-65.

### Введение

Современные филологические исследования все больше фокусируются на фигуре читателя – реципиента художественного текста. Триада «писатель – текст – читатель» предусматривает включенность последнего в процесс сотворчества, его причастность к формированию смысла произведения: «Художественный текст как феномен искусства обладает сложной архитектурой, транслируя авторский замысел с учетом жанровой и сюжетообуславливающей направленности, присущего писателю идиостилю в расчете на потенциального читателя, способного погрузиться в создаваемый виртуальный мир» [Ваганова 2025: 2497]. Особенно это актуально для восприятия игрового текста, поскольку активность читательской рецепции обусловлена его людическим (игровым) характером: содержательные, структурные и речевые особенности произведения формируют художественное пространство, освоение которого для реципиента «эквивалентно разрешению игровой ситуации и связано с разгадкой смоделированных ... загадок, тайн, ребусов и т. д.» [Люксембург 2006: 5].

В определении понятия «игровой текст» мы следуем за Т. А. Гридиной, в концепции которой игровой текст – это особый тип художественного текста, в котором языковая игра является основой для сюжето- и смыслообразования, «... произведение, транслирующее авторскую мысль с учетом потенциальных читательских рефлексий над нестандартным содержанием и формой знаков, требующих декодирования *игровых импликаций*» [Гридина 2012: 275]. Языковая игра, предполагающая разрушение стереотипов употребления языкового знака, требует от воспринимающего лингвокреативных усилий по декодированию игрового слова, т. е. опознанию прототипа и анализу использованного автором игрового кода (см. об этом в [Гридина, Кубасов 2017: 47]).

В этом смысле подходы к изучению восприятия игрового слова и его ассоциативного потенциала соотносятся с утверждением А. А. Потебни: «Внутренняя форма слова, произнесенного говорящим, дает направление мысли слушающего, но она только возбуждает этого последнего, дает только способ развития в нем значений, не назначая пределов его понимания слова» [Потебня 1999: 162]. По утверждению ученого, «заслуга художника не в том *minimum*'е содержания, какое думалось ему при создании, а в известной гибкости образа, в силе внутренней формы возбуждать самое разнообразное содержание» [Там же: 164].

Игровое слово, в основе которого лежат стратегии переключения стереотипного восприятия языкового знака, имеет многовекторность толко-

вания, заложенного автором в художественную систему произведения и зависящего от культурно-речевого фона самого читателя. Восприятие игрового текста, таким образом, становится процессом, обратным его созданию: реципиент, декодируя игровой текст, включается в игру со смыслами, заданными авторскими проекциями ассоциативного и образного потенциала игрового слова. По мнению Ю. М. Лотмана, «механизм игрового эффекта заключается не в неподвижном, одновременном сосуществовании разных значений, а в постоянном сознании возможностей других значений, чем то, которое сейчас принимается. "Игровой эффект" состоит в том, что разные значения одного элемента не неподвижно сосуществуют, а "мерцают"» [Лотман 2018: 93].

Обращение к творчеству С. Д. Кржижановского, произведения которого демонстрируют уникальный игровой идиостиль писателя-экспрессиониста (об особенностях экспрессионистического мировидения С. Д. Кржижановского см. в [Гридина 2025]), позволяет определить, как рецептивные стратегии автора задают направление читательского восприятия игрового текста. Под рецептивными стратегиями в настоящем исследовании понимается система художественных приемов воздействия на читателя (прежде всего языковых, поскольку в основе игрового текста лежит языковая игра), активизирующих процессы восприятия и интерпретации художественного произведения.

### Ход исследования

«Неукушенный локоть» – новелла С. Д. Кржижановского, написанная в 1927 году, в юбилейный год Октябрьской революции, события, которое писатель воспринимал как социальную катастрофу (см. дневниковую запись С. Д. Кржижановского: «Революция опрокинула пространство, и горизонтальные стали вертикалями»; цит. по [Топоров 1995: 497]). Это во многом определяет особую жанровую структуру произведений, которую Н. Л. Лейдерман обозначил как «квазинаучную антиутопию»: «Изобретая антиутопию или утопию, разного рода интеллектуальные модели мира, автор создает некую лабораторную ситуацию, в которой он может провести свой интеллектуальный эксперимент» [Лейдерман 2012: 185]. Новелла о превращении идеи человека, одержимого желанием достичь невозможного, в идеологию, подчинившую себе массы, не могла быть напечатана в год ее написания.

Спустя десятилетие она была «передатирована» автором и дала название сборнику произведений, готовившемуся к изданию в 1939–1941 годах. По словам В. Г. Перельмутера, это была последняя попытка С. Д. Кржижановского стать писателем

«если не издаваемым, то, по крайней мере, хоть раз, да изданным» [Кржижановский 2003: 604]. Однако затянувшаяся подготовка издания и начало Великой Отечественной войны сделали и эту попытку безуспешной. К читателю новелла «Неукушенный локоть», как и другие произведения писателя, пришла только в 1990-е годы.

В основе новеллы – раскрывающийся в сатирическом ключе фантастический сюжет о том, как идея (как минимум странная, а как максимум безумная, граничащая с сумасшествием) овладевает умами людей и приобретает государственные масштабы. «Укусить себя за локоть» – цель жизни человека, оставшегося в истории безымянным, известным лишь под номером его анкеты 1111 для газеты «Еженедельное обозрение»: «Среди множества заполненных анкет (у “Обозрения” был огромный тираж) при сортировке материала был обнаружен бланк за № 1111, который, путешествуя по пальцам разборщиков, так и не нашел себе подходящей папки: на бланке № 1111 против графы “Средний заработок” было проставлено: – “о”, а против “В чем цель вашей жизни” – четкими круглыми буквами: “Укусить себя за локоть”» [Кржижановский 2003: 39].

Игровые художественные стратегии С. Д. Кржижановского ориентированы на читателя-интеллектуала, способного расшифровать интенции автора, при этом «воспринимающему текст в целом ряде случаев приходится не только при помощи определенного кода дешифровать сообщение, но и устанавливать, на каком “языке” закодирован текст» [Лотман 2018: 37].

### Провокативная сюжетобразующая стратегия

Диалог читателя с игровым текстом С. Д. Кржижановского и, по определению Ю. М. Лотмана, установление «языка» кодирования, использованного автором, начинаются с заглавия произведения. Писатель принимает заглавие «за главное книги», как «стянутую до объема двух-трех слов книгу» [Кржижановский 2006: 7], а потому игровые стратегии озаглавливания произведений С. Д. Кржижановского ориентируют читателя на потенциальные возможности реализации сюжета, заявленного в слове, которое «в параллель обложке, облегает текст и смысл» [Там же]. Анализ приемов языковой игры, характерных для заглавий С. Д. Кржижановского и ориентированных на сюжетное развертывание, дает Т. А. Гридина: ключевыми особенностями игровой техники писателя являются «провокативный характер игровых, нарушающих пресуппозиции смысловой сочетаемости слов и морфем», «игровая трансформация и буквализация фразем», «транспозиция слов одной части речи в другую, определяющая функционирование лексем по “законам” игровой грамматики и семантики», «обыгрывание этимологической перспективы и ретроспективы узального слова», «словотворческие новации, образующие текстовые парадигмы и цепочки, отзеркаливающие символику ключевой игры» [Гридина 2018: 273–274]. Использование этих приемов позволяет автору привлечь читателя, шокировать его, принуждая к рефлексии над причинами эффекта

«сдвига», опрокидывающего устоявшиеся в сознании стереотипы: «Проигранный игрок», «Прикованный Прометеем», «Сбежавшие пальцы», «Странствующее “Странно”», «Когда рак свистнет» и др.

Мотивационная пропозиция игрового слова в случае с заглавием «Неукушенный локоть» декодируется достаточно легко, поскольку трансформации подвергается узнаваемая пословица «Близок локоть, да не укусишь» о чем-то кажущемся доступным, но неосуществимом в реальности.

Тип заглавия, построенного «на основе связки “определение плюс определяемое”» (А. В. Кубасов), является довольно значимым для всего цикла «Неукушенный локоть». Так, «Желтый уголь» – новелла, в которой человеческая злоба, овестьственная в желчи, становится новым источником энергии, пришедшим на смену черному, белому, голубому и зеленому углю (здесь и далее иллюстративный материал из произведений С. Д. Кржижановского, входящих в цикл «Неукушенный локоть», цитируется по [Кржижановский 2003]); «Дымчатый бокал» – об антикварном «невыпиваемом» бокале, вино «тысячелетней выдержки» из которого имело силы не только «окрасить воду Дуная, всего Дуная (какого?) в кровавнисто-красноватый цвет», но и изменить ее вкус, а самого обладателя бокала подтолкнуть к самоубийству; «Серый фетр» – о персонифицированной мысли, наделенной собственным разумом и жаждой жизни, «сером вползле» Зачемжите, который переселился «из мозга в его окрестности, из головы – в шляпу» и стал причиной гибели каждого следующего обладателя серого фетра; «Немая клавиатура» – о пианисте, играющем на «глухонемой клавиатуре» для людей с «глухонемыми» душами. По оценке А. В. Кубасова, в подобного рода заглавиях произведений С. Д. Кржижановского именно определение, эпитет «содержит в свернутом виде ядро сюжета. Действительно, только в ходе повествования раскрывается значимость вынесенных в заглавие слов “желтый”, “серый”, “дымчатый”, “неукушенный”». В них воплощено активное смыслообразующее начало» [Кубасов 2012: 52]. Так как случайностей в употреблении слова в творчестве С. Д. Кржижановского нет, можно утверждать, что заглавие «Неукушенный локоть», поставленное над новеллами, объединенными, по замыслу автора, в единый сборник, является смыслообразующим (или «смыслообъединяющим») для всего цикла.

Говоря о сюжетной реализации заглавия в самой новелле «Неукушенный локоть», стоит отметить, что характерный для С. Д. Кржижановского эффект «остранения» происходит за счет подмены объекта и субъекта: локоть становится противником человека, задумавшего достичь недостижимого. Определение «неукушенный», вынесенное в заглавие, предопределяет результат этой схватки – победитель очевиден, локоть останется неукушенным.

Сравним в этом отношении другие произведения С. Д. Кржижановского, в которых происходит персонификация органов и частей тела, приобретающих способность существовать вне тела, которому они принадлежат. Это потерянный глаз мифологических старух-грай, охранявших подсту-

пы к Олимпу, проросший в «глазное дерево», плоды которого, оказавшись в глазницах слепцов, заставляли видеть привычный мир перевернутым, «прокинутым» («Грайн», 1922). Это «нанизанные на чёткую нить ... *глаза умерших метафизиков*», позволяющие увидеть мир таким, каким его видели люди, «заболевшие миром» («Чётки», 1921); сбежавшие пальцы знаменитого пианиста, получившие в обмен на страдания, испытанные в своих мытарствах, парадоксальный дар *слышать* и дарить музыку, «*будто чьи-то гигантские персты, оторвавшись от иной – из мира в мир – протянутой клавиатуры, роняя солнца с фаланг, идут вдоль куцых пискливых и шатких костяшек рояля*» («Сбежавшие пальцы», 1922); восставшие кровавые тельца, которые, отказавшись работать на тело, в котором находятся, погубили и тело, и самих себя (микророман-вставка в повести «Странствующее “Странно”», 1930). По мнению В. Н. Топорова, один из повторяющихся сюжетных ходов С. Д. Кржижановского – о «возжелавшем уйти из целого и стать “самим по себе”» [Топоров 1995: 509–510] (выделение наше – Н. А.).

Хотя в новелле «Неукушенный локоть», в отличие от названных произведений, нет буквальной оторванности части тела от целого, отчуждение локтя от человека, пожелавшего его укусить, неоднократно фиксируется: на цирковой афише («*Локоть против человека. Укусит или не укусит? Три схватки по 2 минуты*»); в криках толпы, наблюдающей за этой парадоксальной схваткой («*Локоть, держись, локоть, не поддавайся!!!*»); в философских выкладках теоретика локтизма Юстуса Кинта («*Увы, каждая новая схватка фатально заканчивается победой локтя: человек побежден – трансцендент торжествует*») и, наконец, в описании повествователем финальной схватки: «*...Однажды перед рассветом, когда стража и надсмотрщики, отчаявшись стравить локоть с человеком, выпустили из глаз № 1111, тот, вдруг оборвав бездействие, бросился на врага. Очевидно, за мутью глаз все эти дни происходило нечто мысленное, приведшее к новой тактике боя. Теперь локтекус, заходя локтю в тыл, устремился к нему по прямой – сквозь мякоть внутреннею сгиба руки*».

Активно используемый писателем прием метонимии, демонстрирующий отделение части от целого, становится причиной появления наделенного волей существа (или некоей материи) – в цикле «Неукушенный локоть» активно враждебного человеку, поскольку, по утверждению В. В. Калмыковой, «оказавшись по тем или иным причинам без целого, вне “своего”, “порождающего” целого, эта самая деталь способна заместить, заполнить, заполнить собой иную целостность – мир» [Калмыкова 2008: 126]. Как вино из *невыпитываемого дымчатого бокала* способно изменить воду «*всего Дуная*», так и локоть, «*не поддающийся*» своему человеку, стал в конечном итоге *идеей*, овладевшей множеством умов и преобразовавшей мир в абсурдную реальность, в которой отрицается здравый смысл.

#### **Окказионально-конструктивная стратегия сюжетостроения**

Ключевой особенностью художественного

миромоделирования С. Д. Кржижановского и рецептивной стратегией, воздействующей на восприятие читателя, является создание гнезда окказионализмов, мотивированных ключевым словом, как правило, обозначенным в заглавии. Новелла «Неукушенный локоть» демонстрирует пример авторской работы с фразеологическим прецедентом. Анализируя субъязык С. Д. Кржижановского, Т. А. Гридина отмечает, что «создание отфразеологических дериватов, ассоциативно подкрепляющих текстовую смысловую доминанту обыгрывания прототипического прецедента», является одним из «концептуально значимых» приемов «игровой фразеотрансформации», характерной для творчества писателя [Гридина 2014: 198].

Говоря о способах ввода неолексем в текст, О. П. Бышук утверждает, что «самым продуктивным способом ввода новообразований в текст у С. Кржижановского является помещение в один контекст узурального производящего слова и авторского производного. Этот прием актуализирует живые словообразовательные связи, раскрывает семантическую мотивированность производного. При этом чаще всего мотивирующая единица (нормативная) предшествует мотивированной (авторской)» [Бышук 2007: 78].

Этот принцип в рассматриваемом нами произведении реализуется через нанизывание игровых новообразований, внутренняя форма которых мотивируется ключевыми словами, введенными в текст в заявленной в начале жизненной цели героя, – УКУСИТЬ и ЛОКОТЬ. В результате писатель создает особую реальность, в центре которой – «слово-действие» (по определению В. В. Химич [2012]) ЛОКТЕКУС, называющее человека, задумавшего укусить себя за локоть.

Желание странного персонажа, изначально обреченное на провал (именно это утверждает многовековой опыт человечества, зафиксированный в аксиоме, которую пытается опровергнуть безымянный герой С. Д. Кржижановского), запускает лавину событий общественного масштаба. Ссора двух печатных органов, «Еженедельного обозрения» и «Ежемесячного обозрения», привлекла внимание к прецеденту и повлекла за собой предложение директора окраинного цирка выступить с цирковым номером: «*...шея чемпиона, натягивая жилы, длиннлась, глаза, вперенные в локоть, наливались кровью, кровь капала из прокусов на песок, и толпа, постепенно стерженя, вскакивая с мест, с биноклями, нацеленными на ЛОКТЕКУСА, топала об пол, лезла через барьеры, улюлюкала, свистала и кричала*».

Из случайного посещения циркового номера «*философом-профессионалом*» родилась новая философская теория ЛОКТИЗМА, согласно которой «человек из балагана, исхищряющийся укусить себя за локоть» есть персонификация извечной гносеологической драмы: невозможность постичь «*всякий логизм, продуманный до конца*», поскольку тот «*несхватываем*» познанием, «*как локоть несхватываем зубами*». Далее повествователь показывает читателю, как происходят масштабирование ЛОКТИЗМА и превращение его в массовое ЛОКТИСТСКОЕ дви-

жение: рост числа ЛОКТИСТОВ; проведение конференций, «посвященных проблемам ЛОКТИЗМА»; появление скептиков и ПРОТИВОЛОКТИСТОВ как оппозиционно настроенной социальной группы и официальное гонение на них; мода на ношение ЛОКТЕВОК – «особого кроя курток с отстегивающимся (на пуговицах) клапаном, позволявшим в любой момент, не снимая платья, заняться улавливанием собственного локтя».

Последняя деталь – явная параллель с модными в Советском Союзе 1920–1930-х гг. рубахами-толстовками, ставшими, по сути, универсальной одеждой для советского гражданина, будь то студент, рабочий, служащий или руководитель. «Особого кроя» рубаха из простой ткани, обязательно перехваченная поясом, была названа именем Л. Н. Толстого, носившего подобные блузы. Мотивированная ключевым словообразом триада «филофодское учение – его последователь – предмет одежды» (локтизм – локтисты – локтевка) отсылает нас к аналогичной триаде, связанной с феноменом писателя-философа (толстовство – толстовцы – толстовка). «Мерцающим» значением (по Ю. М. Лотману) в данном случае является та связь между «униформой» идейных последователей локтизма и «униформой» советского человека, которая заставляет вспомнить, что мода на толстовки совпала с периодом, когда ликвидировались коммуны толстовцев, т. е. с временем создания новеллы «Неукушенный локоть».

Ажиотаж вокруг человека, одержимого своим локтем, породил отказ от курения и алкоголя, заменив их другой зависимостью, превращая людей в ЛОКТЕМАНОВ, спровоцировал предложения о «восстановлении древней меры: локтя» и, наконец, стал причиной внедрения ЛОКТИЗМА в бюджетную политику государства.

Новая социальная реальность породила новую идиоматику: С. Д. Кржижановский актуализирует и трансформирует известные фразеологизмы в контексте фантастического сюжета. Так, в ответ на жертвенное предложение поклонницы ЛОКТЕКУСА укусить ее локоть «угрюмый фанатик своего локтя» (прозрачная отсылка к прототипу «фанатик своего дела») отрезал: «На чужой локоток не разевай роток» (трансформация пословиц «На чужой каравай рот не разевай» / «На чужой кусок не разевай роток»). Вульгаризация ЛОКТИЗМА привела к перетолкованию изначальных философских посылок и популяризовала его следующим образом: «Прокладывая себе дорогу собственными локтями; надейся только на свои локти – больше ни на что».

С. Д. Кржижановский с хладнокровностью наблюдателя и сарказмом философа фиксирует этапы превращения абсурдного желания индивида в массовую идеологию, поражающую еще большей абсурдностью. На смену ЛОКТИЗМУ, проповедовавшему принципы НЕУКУСУЕМОСТИ, пришли предположения «о теоретической УКУСУЕМОСТИ локтя»: «При постепенном растягивании поперечно-полосатого мускульного вещества шеи, писал авторитет, систематическом упражнении в выгибании предплечья и т. д. ...». Появление самой мысли о воз-

можности УКУСУЕМОСТИ столкнуло последователей этих двух теорий – УКУСУЕВЦЕВ и НЕУКУСУЕВЦЕВ – на фоне большой финансовой игры: «банковский трест (все знали – в числе его пайщиков члены правительства и крупнейшие капиталисты страны) возвестил летучими листками о грандиозной, возобновляемой каждое воскресенье лотерее-аллегри УЛ (“Укуси локоть”). Трест обещал каждому держателю билета выплатить по 1111 денежных единиц за одну (за ОД-НУ!!!) немедленно после того, как локоть локтекусом будет укушен».

Идиостилевую особенность С. Д. Кржижановского, заключающуюся в моделировании художественного мира конкретного игрового текста вокруг комплекса игровых номинаций, В. В. Химич оценивала как особый «способ владения мыслью»: «в процессе “выращивания” авторского образа мира важным механизмом становится создание в тексте своеобразных лексико-семантических гнезд, своего рода однотипных полей, ядром которых становится слово, потенциально богатое неисчислимыми возможностями распаковки смыслов. На его основе создается развернутое поле многочисленных концептов. Графически оно может быть представлено множеством расходящихся смысловых кругов, способствующих... энергичному приращению смысла» [Химич 2012: 352].

В грандиозных исторических событиях гибнут маленькие люди; хроникер – альтер эго создателя «Неукушенного локтя», фиксируя этапы формирования общественной мании, показывает, что, помимо отдельных жертв, идея уничтожает и того, кто ее породил: ЛОКТЕКУС, ставший причиной масштабных потрясений, умер в последней кровавой схватке со своим локтем. Однако, отмечает ироничный повествователь, История, которой «не впервой – через труп и дальше», продолжилась, а Сказка завершилась, как всегда предупреждая. Так финал новеллы «Неукушенный локоть» рифмуется с другим циклом С. Д. Кржижановского – «Сказки для вундеркиндов» и провоцирует читателя на размышления об абсурдности мира, существование в котором подчинено идеологии, допускающей, что «органы живого организма эволюционируют путем упражнения», вследствие чего можно прийти «к выводу о теоретической укусуемости локтя».

### Выводы

Таким образом, ведущими рецептивными стратегиями восприятия игрового слова новеллы «Неукушенный локоть», т. е. художественными приемами, которые использует автор для вовлечения в диалог с текстом читателя, мы можем выделить следующие:

1) провокативная стратегия сюжетостроения, которая предполагает конструирование писателем фантастической реальности за счет эффекта «остранения», парадоксального опрокидывания стереотипов употребления языкового знака. Данная стратегия предусматривает особую роль заглавия, так как углубляет ассоциативное наполнение игрового заголовочного слова, которое в системе художественных приемов С. Д. Кржижановского

является отправной точкой развертывания сюжета. В заглавии новеллы «Неукушенный локоть» провокативная рецептивная стратегия проявляется в том числе в аллюзивности, ориентированной на актуализацию читательской пресуппозиции за счет работы писателя с фразеологизмами и пословицами;

2) окказионально-конструктивная стратегия, заключающаяся не просто в создании неолексем, но основанная на создании целого комплекса, гнезда дериватов ключевого слова-образа, вокруг которого моделируется условное пространство повествования. В сюжетной проекции авторского замысла подобные конструкции являются носителями стереоскопических смыслов, формирующихся в диалоге между читателем и текстом, читателем и писателем.

## Литература

- Бышук, О. П. Способы ввода новообразований в текст на примере творчества С. Кржижановского / О. П. Бышук // Вестник Костромского государственного университета им. Н. А. Некрасова. – 2007. – Т. 13, № 2. – С. 77–80. – EDN MTBXXL.
- Ваганова, И. Ю. Моделирование сказочного ментального пространства в современной детской литературе: ономастический регистр языковой игры / И. Ю. Ваганова, Т. А. Гридина // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2025. – Т. 18, № 6. – С. 2496–2504. – DOI: 10.30853/phil20250350. – EDN DHSMIT.
- Гридина, Т. А. «Делать из мухи слона»: ассоциативная проекция игрового слова в художественном тексте / Т. А. Гридина // Лингвистика креатива – 2 / под общей редакцией профессора Т. А. Гридиной. – 2-е издание. – Екатеринбург : Уральский государственный педагогический университет, 2012. – С. 272–288. – EDN SBWPDF.
- Гридина, Т. А. Игровой субъязык С. Д. Кржижановского / Т. А. Гридина // Русский язык в многоязычном социокультурном пространстве : монография / отв. ред. Б. М. Гаспаров, Н. А. Купина. – Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2014. – С. 191–206.
- Гридина, Т. А. Игровой текст как форма авторского художественного миромоделирования (статья первая) / Т. А. Гридина, А. В. Кубасов // Текст. Книга. Книгоиздание. – 2017. – № 14. – С. 46–63. – DOI: 10.17223/23062061/14/3. – EDN ZHJWAV.
- Гридина, Т. А. Смысловая перспектива слова в игровом художественном тексте / Т. А. Гридина // Лингвистика креатива – 4 : коллективная монография / под ред. Т. А. Гридиной. – Екатеринбург : Уральский государственный педагогический университет, 2018. – С. 270–281. – EDN URYLHE.
- Гридина, Т. А. Экспрессионистская парадигма и проблема эсхатологизма в творчестве С. Д. Кржижановского / Т. А. Гридина, А. В. Кубасов // Культура и текст. – 2025. – № 3 (62). – С. 6–25. – DOI: 10.37386/2305-4077-2025-3-6-25. – EDN XSZZQW.
- Интеллектуальные миры Сигизмунда Кржижановского / Н. Л. Лейдерман, Н. В. Барковская, И. Е. Васильев [и др.] ; под ред. Н. Л. Лейдермана // Русская литература XX века: 1917–1920-е годы : в 2 кн. Кн. 2 : учеб. пособие для студ. учреждений высш. проф. образования. – Москва : Издательский центр «Академия», 2012. – С. 172–195.
- Калмыкова, В. В. Эстетика Сигизмунда Кржижановского / В. В. Калмыкова // Вопросы философии. – 2008. – № 6. – С. 122–138. – EDN HTACRC.
- Кржижановский, С. Д. Поэтика заглавий / С. Д. Кржижановский // Собрание сочинений. Т. 4: Статьи. Заметки. Размышления о литературе и театре / сост. и комм. В. Перельмутера. – Санкт-Петербург : Симпозиум, 2006. – С. 7–42.
- Кржижановский, С. Д. Собрание сочинений. Т. 3: Неукушенный локоть / С. Д. Кржижановский ; сост. и комм. В. Перельмутера. – Санкт-Петербург : Симпозиум, 2003. – 673 с.
- Кубасов, А. В. Дискурс смерти в рассказе С. Д. Кржижановского «Дымчатый бокал» / А. В. Кубасов // Уральский филологический вестник. Серия: Русская литература XX–XXI веков: направления и течения. – 2012. – № 1. – С. 48–56. – EDN PHNVSF.
- Лотман, Ю. М. Структура художественного текста. Анализ поэтического текста / Ю. М. Лотман. – Санкт-Петербург : Азбука ; Азбука-Аттикус, 2018. – 704 с.
- Люксембург, А. М. Игровая поэтика: введение в теорию и историю / А. М. Люксембург // Игровая поэтика. Выпуск 1 : сборник научных трудов ростовской школы игровой поэтики / под ред. А. М. Люксембурга, Г. Ф. Рахимкуловой. – Ростов-на-Дону : Региональный общественный фонд поддержки писателей и литераторов Дона – издательство «Литфонд», 2006. – С. 5–28.
- Потебня, А. А. Мысль и язык / А. А. Потебня // Полное собрание трудов. Мысль и язык. – Москва : Издательство «Лабиринт», 1999. – С. 5–198.
- Топоров, В. Н. Миф. Ритуал. Символ. Образ : Исследования в области мифопоэтического. Избранное / В. Н. Топоров. – Москва : Издательская группа «Прогресс» – «Культура», 1995. – 624 с. – EDN UCFKRP.
- Химич, В. В. Повествовательный дискурс С. Кржижановского: от слова к мыслеобразу через гнездо значений / В. В. Химич // Лингвистика креатива – 2 / под общей редакцией профессора Т. А. Гридиной. – 2-е издание. – Екатеринбург : Уральский государственный педагогический университет, 2012. – С. 335–353. – EDN SBWPCL.

Данное исследование является основой для экспериментальной верификации сформулированных положений, в результате которой было бы возможно соотнесение *рецептивных стратегий писателя*, задающих векторы смыслового восприятия и интерпретации игрового текста, и *стратегий декодирования* игровых импликатур, которые использует человек, этот текст воспринимающий. В частности, продуктивными экспериментальными методиками для достижения этой цели нам представляются адаптированные под анализ аспектов восприятия игрового текста психолингвистические методы, такие как направленный, цепочечный ассоциативный эксперименты, метод контртекста (или «встречного текста»), методика прямого толкования игрового слова вне его реализации в контексте и с учетом его текстовой актуализации.

## References

- Byshuk, O. P. (2007). Sposoby vvoda novoobrazovaniy v tekst na primere tvorchestva S. Krzhizhanovskogo = Methods of introducing neoplasms into the text using the example of S. Krzhizhanovsky's work. *Bulletin of Kostroma State University named after N. A. Nekrasov*, 13(2), 77–80. EDN MTBXXL.
- Gridina, T. A. (2012). «Delat' iz mukhi slona»: assotsiativnaya proektsiya igrovogo slova v khudozhestvennom tekste = “Making a mountain out of a molehill”: The associative projection of a game word in a literary text. *Linguistics of Creativity – 2 (2<sup>nd</sup> edition)*, 272–288. Ekaterinburg: Ural State Pedagogical University. EDN SBWPDF.
- Gridina, T. A. (2014). Igrovoy sub'yazyk S. D. Krzhizhanovskogo = The game sublanguage of S. D. Krzhizhanovsky. *The Russian language in the multilingual sociocultural space*, 191–206. Ekaterinburg: Ural University Publishing House.
- Gridina, T. A. (2018). Smyslovaya perspektiva slova v igrovom khudozhestvennom tekste = The semantic perspective of a word in a playful literary text. *Linguistics of Creativity – 4*, 270–281. Ekaterinburg: Ural State Pedagogical University. EDN URYLHE.
- Gridina, T. A., Kubasov, A. V. (2017). Igrovoy tekst kak forma avtorskogo khudozhestvennogo miromodelirovaniya (stat'ya pervaya) = Game text as a form of author's artistic world modeling (the first article). *Text. Book. Book Publishing*, 14, 46–63. DOI: 10.17223/23062061/14/3. EDN ZHJWAV.
- Gridina, T. A., Kubasov, A. V. (2025). Ekspressionistskaya paradigma i problema eskhatologizma v tvorchestve S. D. Krzhizhanovskogo = The Expressionist paradigm and the problem of eschatology in the work of S. D. Krzhizhanovsky. *Culture and Text*, 3(62), 6–25. DOI: 10.37386/2305-4077-2025-3-6-25. EDN XSZZQW.
- Kalmykova, V. V. (2008). Estetika Sigizmunda Krzhizhanovskogo = Aesthetics of Sigismund Krzhizhanovsky. *Questions of Philosophy*, 6, 122–138. EDN HTACRC.
- Khimich, V. V. (2012). Povestvovatel'nyy diskurs S. Krzhizhanovskogo: ot slova k mysleobrazu cherez gnezdo znacheniy = The narrative discourse of S. Krzhizhanovsky: From a word to a mental image through a nest of meanings. *Linguistics of Creativity – 2 (2<sup>nd</sup> edition)*, 335–353. Ekaterinburg: Ural State Pedagogical University. EDN SBWPCL.
- Krzhizhanovsky, S. D. (2003). *Sobranie sochineniy. T. 3: Neukushennyy lokot' = Collected works. Vol. 3: The Bitten elbow.* Saint Petersburg: Simpozium Publishing House, 673 p.
- Krzhizhanovsky, S. D. (2006). Poetika zaglaviy = Poetics of titles. *Collected works (vol. 4: Articles. Notes. Thinking about literature and theater)*, 7–42. Saint Petersburg: Simpozium Publishing House.
- Kubasov, A. V. (2012). Diskurs smerti v rasskaze S. D. Krzhizhanovskogo «Dymchatyy bokal» = The discourse of death in S. D. Krzhizhanovsky's story “The Smoky Glass”. *Ural Philosophical Bulletin. Series: Russian Literature of the 20<sup>th</sup>–21<sup>st</sup> Centuries: trends*, 1, 48–56. EDN PHNVSF.
- Leiderman, N. L., Barkovskaya, N. V., Vasiliev, I. E. et al. (2012). Intellektual'nye miry Sigizmunda Krzhizhanovskogo = Intellectual worlds of Sigismund Krzhizhanovsky. *Russian Literature of the 20<sup>th</sup> century: 1917–1920 (book 2)*, 172–195. Moscow: Akademiya Publishing House.
- Lotman, Yu. M. (2018). Struktura khudozhestvennogo teksta. Analiz poeticheskogo teksta = The structure of a literary text. Analysis of the poetic text. Saint Petersburg: Azbuka Publishing House; Azbuka-Attikus Publishing House, 704 p.
- Luxemburg, A. M. (2006). Igrovaya poetika: vvedenie v teoriyu i istoriyu = Game poetics: An introduction to theory and history. *Game Poetics (issue 1)*, 5–28. Rostov-on-Don: Regional Public Foundation for the Support of Writers and Literati of the Don – Litfond Publishing House.
- Potebnya, A. A. (1999). Mysl' i yazyk = Thought and Language. *Complete Works. Thought and language*, 5–198. Moscow: Labirint Publishing House.
- Toporov, V. N. (1995). Mif. Ritual. Simvol. Obraz: Issledovaniya v oblasti mifopoeticheskogo. Izbrannoe = The Myth. The ritual. Symbol. Image: Research in the field of the mythopoeic. Favorites. Moscow: Progress Publishing Group – Kultura, 624 p. EDN UCFKRP.
- Vaganova, I. Yu., Gridina, T. A. (2025). Modelirovanie skazochnogo mental'nogo prostranstva v sovremennoy detskoj literature: onomasticheskiy registr yazykovoy igry = Modeling of fairy-tale mental space in modern children's literature: The onomastic register of language play. *Philological Sciences. Questions of Theory and Practice*, 18(6), 2496–2504. DOI: 10.30853/phil20250350. EDN DHSMIT.

## Данные об авторе

Абрамова Надежда Сергеевна – ассистент кафедры общего языкознания и русского языка, Уральский государственный педагогический университет, Российская Федерация, г. Екатеринбург, abns@list.ru

## Author's information

Abramova Nadezhda Sergeevna – Assistant of Department of General Linguistics and Russian Language, Ural State Pedagogical University, Russian Federation, Ekaterinburg

Дата поступления: 16.11. 2025; дата публикации: 31.03.2026

Date of receipt: 16.11. 2025; date of publication: 31.03.2026