

УДК 82-32:82'06+004.738.5

## ИГРОВОЙ СВЕРХКРАТКИЙ ТЕКСТ: ПОПЫТКА ТИПОЛОГИИ

М. Н. Лебедева

Тверской государственный университет  
кафедра теории литературы

В статье характеризуется такое явление современной прозы как игровой сверхкраткий текст. Предпринимается попытка типологии игровых текстов по текстопорождающему принципу (литература формальных ограничений, графическая игра, жанровая игра).

**Ключевые слова:** жанр, современная литература, микролитература, *short short story*, игра.

Культура постмодерна возникла в пору торжества массовых коммуникаций, породивших в итоге новую виртуальную реальность. При этом в постмодернизме, где подлинная реальность «окончательно не обнаружена, имеется только текст» [8, с. 223], актуализируется интерес к игре, под которой подразумевается как языковая игра, так и игровая поэтика. А. Люксембург [5] называет некоторые качества игровой поэтики: амбивалентность (как установка на поливариантное прочтение), принцип недостоверного повествования, интертекстуальность, текстовой плюрализм, комбинирующийся с игрой повествовательных инстанций. Принципы игровой поэтики, применимые к романам В. Набокова, Х. Кортасара или У. Эко, по большей части нельзя отнести к современным сверхкратким текстам, в которых граница элитарного и массового стирается за счет сверхмалого объема.

Интернет актуализировал также сращение нехудожественной и художественной прозы: тексты микроновелл зачастую сближаются с медийными текстами, в том числе рекламными. При этом Интернет является идеальной платформой для литературных игр, так что возникает вопрос, что к чему прилагается – «литературная игра к литературе или литература к игре» [2].

В сборник «Идеальный роман» М. Фрая включены, как говорится в предисловии, последние абзацы ненаписанных произведений: авантюрного романа, книги для детей и т. д. Есть и раздел «сетература», представляющий собой исключительно игровые тексты. Они созданы по аналогии с остальными: взят последний абзац ненаписанного произведения, но автором умышленно не учтена особенность сетературы, где последний абзац являет собой не сам текст, а посттекстовое сообщение.

Перед нами три компонента: заглавие, подзаголовок (являющий собой свернутый текст романа), данные о публикации [11]:

*WWWИНДОУЗ*

*(роман-пародия об интернете)*

*Last-modified: Mon, 20-Jan-98 06:08:22 GMT Оцените этот текст*

Таким образом, используется минус-прием: читателю предлагается оценить отсутствующий текст романа. Языковая игра усматривается в заглавии, сочетающем латиницу и кириллицу («Windows» дается в русской транслитерации, за исключением первой буквы, замененной на «www»). Утроение «W» поясняется далее: «роман-пародия об *Интернете*», и жанровое обозначение вновь актуализирует тематику.

В других случаях графо-стилистический характер игры требует обязательного визуального восприятия. Под графической игрой обычно понимается шрифтовая, цветовая, пространственная, пунктуационная (кавычки, скобки, тире, дефис) актуализация элемента, образующего новое слово. «Графическая игра», понимаемая более широко, актуализирует в итоге элемент, привносящий дополнительные смыслы [7]:

*времени. Я неожиданно изобрел машину*

Поскольку заглавная буква пишется в начале предложения, а точка обычно маркирует его конец, перенесение этих знаков в середину формирует «бесконечное высказывание», в ходе которого читатель, стремясь прочесть его до конца, будет постоянно возвращаться к началу. Таким образом, событие – изобретение машины времени – подкрепляется графически. Без учета графического оформления единственное предложение звучит как первая фраза либо как пуант ненаписанного текста: «Я неожиданно изобрел машину времени».

В том случае, когда текст выстраивается по правилам уже существующей литературной игры, он выступает не как ее цель, а как следствие. Так сочиняется тавтограмма [9]:

Глен Старки

*Питер*

*Похоже, Питер Плант просто потрясающе притворялся пай-мальчиком. Презрев предсвадебные посулы, Питер прокутил поместье Паулы, подарив пылкость пригожим подругам. Понапрасну Паула плакала, просила, привораживала презренного. Потом пыл прошел. Появился план.*

*Питер проспал побег подруги. Позже приятели предлагали парню преодолеть предрассудки, предпринять поиски пропавшей. Пьянство погубило Питера – покинутый пил, пока приятели подливали. Потом перестали. Питер протянул подпорки.*

Данный текст являет собой тавтограмму и относится к так называемой комбинаторной литературе («произведения, образованные на основе формального комбинирования определенных элементов текста» [1]).

В оригинале [13] эта *55story* называется «Werling» и, соответственно, состоит из слов, начинающихся с буквы «w» (переводчиком сохранен лишь мотив растраты, ср.: «Werner wasted wampum willfully» и «Питер прокутил поместье Паулы», а также мотив ухода жены: «Wilma went without» и «проспал побег подруги»).

В данном случае это «литература, являющаяся приложением к игре» [2]. В качестве основы текстопостроения могут использоваться какие-либо другие формальные ограничения.

По принципу липограммы с последовательным «выключением» буквы строятся тексты с последовательным сокращением «вербального лимита». Так, жанр *55story* подразумевает объем не более 55 слов и сюжет некоторых текстов строится вокруг соблюдения этого требования [9]:

Сильвия Рейхман

*Спешите высказаться*

*– Пятьдесят пять, – прошептала она.*

*– Пятьдесят пять миль в час?*

*– Да нет же, слов! Это все, что мы имеем! Торопись! Пожалуйста!*

*По его шее скользнули капли пота. Он нажал на газ.*

*– Но ведь... мне надо так много сказать тебе! Как много важного еще не было произнесено!*

*– Десять, – тихо сказала она.*

- Десять?
- Пять.
- Выйдешь за меня?
- Да!

Помимо графической игры и «литературы формальных ограничений» (тавтограммы, липограммы и т. д.), существует игра с жанром. Текст из сборника «Самые короткие в мире рассказы о страсти, любви, предательстве, мести, убийствах, ужасах» является стилизацией под первичный речевой жанр инструкции [9]:

Билл Краун

*Сюда поставьте название*

• *Составьте план, придумайте предпосылку, вступление. Опишите ситуацию, можно в форме диалога.*

*Можно представить основных действующих лиц.*

• *Развитие сюжета, основа которого заложена в первой части, путем изменения, подтверждения или отрицания уже сказанного выше. Можно ввести второстепенные персонажи путем вспомогательных диалогов.*

• *Мораль, заключение, иронический поворот. Можно поставить риторический вопрос или выразить отчаяние. Ограничение объема зачастую ухудшает качество.*

Автор использует свои 55 слов для описания «универсальной схемы» создания *short short story*, причем последнее предложение одновременно является и реализацией последнего пункта: вывод «Ограничение объема зачастую ухудшает качество» подходит под пункт «мораль, заключение, иронический поворот», являясь одновременно и тем, и другим, и третьим. Таким образом, текст служит одновременно и инструкцией, и ее идеальным воплощением. В данном случае также можно отметить графическую игру: усиление сходства с инструкцией происходит за счет графических элементов, упорядочивающих структуру списка (маркеры в начале пунктов).

Игра с жанрами в данном случае демонстрирует и зависимость текста от контекста: изменись содержимое *55story*, все равно инструкция, попадая в сборник сверхкратких рассказов, начинает восприниматься как рассказ.

Можно предположить, что в игровых сверхкратких текстах невозможна типология по жанровому признаку [4], а возможно дифференцирование, связанное с использованием того или иного игрового приема. Малый объем текстов чаще всего не позволяет комбинировать игровые стратегии, вынуждая автора обращаться к какой-то одной: к приему формальных ограничений, к графической или жанровой игре. Также можно предположить, что вместе с упрощением структурной организации текста редуцируется «смысловая усложненность» [10, с. 148].

#### Список литературы

1. Бонч-Осмоловская Т. Курс лекций по комбинаторной литературе [Электронный ресурс]. URL: [www.ashtray.ru/main/texts/expertlit/expind/htm](http://www.ashtray.ru/main/texts/expertlit/expind/htm). (Дата обращения: 13.01.2016.)
2. Костырко С. WWW-обозрение Михаила Визеля: Литературные игры в Интернете // Новый мир. 2002. № 4. [Электронный ресурс]. URL: [http://magazines.russ.ru/novyi\\_mi/2002/4/igry.html](http://magazines.russ.ru/novyi_mi/2002/4/igry.html). (Дата обращения: 13.01.2016.)
3. Курганова Е. В. Игровой аспект в современном рекламном тексте. Воронеж: Воронежский гос. ун-т, 2004. 122 с.
4. Лебедева М. Н. О причинах сюжетной редукции в сверхкратких рассказах // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Филология. 2015. № 3. С. 308–312.

5. Люксембург А. Лабиринт как категория набоковской игровой поэтики. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=1721&level1=main&level2=articles>. (Дата обращения: 13.01.2016.)
6. Миловидов В. А. Постмодернизма поэтика // Поэтика: словарь актуальных терминов и понятий. М.: Изд-во Кулагиной; Intrada, 2008. С. 178–179.
7. Мур А. Я неожиданно изобрел машину времени // Пронзительные рассказы из шести слов. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.adme.ru/tvorchestvo-pisateli/pronzitelnye-rasskazy-iz-shesti-slov-726460/>. (Дата обращения: 13.01.2016.)
8. Руднев В. П. Постмодернизм // Руднев В. П. Энциклопедический словарь культуры XX века. М.: Аграф, 1999. С. 220–225.
9. Самые короткие в мире рассказы о страсти, любви, предательстве, мести, убийствах, ужасах / под ред. С. Мосса, Д. Дэниэла [Электронный ресурс]. URL: [http://www.e-reading.club/bookreader.php/1033490/Samy\\_e\\_korotkie\\_v\\_mire\\_rasskazy\\_o\\_strasti\\_lyubvi\\_predatelstve\\_mesti\\_ubiystvah\\_uzhasah.html](http://www.e-reading.club/bookreader.php/1033490/Samy_e_korotkie_v_mire_rasskazy_o_strasti_lyubvi_predatelstve_mesti_ubiystvah_uzhasah.html). (Дата обращения: 13.01.2016.)
10. Семенова Н. В. Поэтические эквиваленты в рассказе А. П. Чехова «Спать хочется» // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Филология. 2012. № 1. С. 143–150.
11. Фрай М. Идеальный роман. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ark.ru/ins/zapoved/zapoved/frei.html>. (Дата обращения: 13.01.2016.)
12. Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по теории культуры. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.
13. The World's Shortest Stories / S.Moss, D. Daniel [Электронный ресурс]. URL: <http://sygmabeaute.com/download-pdf/105896-the-worlds-shortest-stories.html>. (Дата обращения: 13.01.2016.)

## GAMING SHORT SHORT TEXT: AN ATTEMPT OF CLASSIFICATION

**M. N. Lebedeva**

Tver State University  
*the Department of Theory of Literature*

The article describes the short short text as a phenomenon of the modern prose. In the article we try to set up a typology of fictional texts on the basis of text-generating principle (literature of formal restrictions, graphic game, genre game).

*Keywords: genre, modern literature, micro-literature, short short story, game.*

*Об авторе:*

ЛЕБЕДЕВА Мария Николаевна – аспирант кафедры теории литературы Тверского государственного университета (170100, Тверь, ул. Желябова, 33), e-mail: [lebedeva.marija@yandex.ru](mailto:lebedeva.marija@yandex.ru).

*About the author:*

LEBEDEVA Mariya Nikolaevna – Postgraduate Student of the Department of Theory of Literature, Tver State University (170100, Tver, Zhelyabov str., 33), e-mail: [lebedeva.marija@yandex.ru](mailto:lebedeva.marija@yandex.ru).