

Russian abroad of the Far East]. Komsomol'sk-na-Amure, 2007, 116 p.

4. Zabiako A.A., Jefendieva G.V. *Mezh dvuh mirov: Russkie pisateli v Man'chzhurii* [Between two worlds: The Russian writers in Manchuria]. Blagoveshhensk, 2009, 352 p.

5. Ivashenko E.G. "Utrachennye ill'uzii" Borisa Iul'skogo [Lost dreams of Boris Yul'sky]. *Russkij Harbin, zapechatlenyj v slove* [The Russian Harbin imprinted in the word]. Vol. 1. Blagoveshhensk, 2006, pp. 100–122.

6. Lermontov M.Iu. Geroi nashego vremeni [Hero of our time] *Klassika.ru* [Classics.ru]. Available at: <http://www.klassika.ru/read.html?proza/lermontov/geroi.txt&page=26>.

7. Li I. Obraz Kitaia v russkoi poezii Harbina [Image of China in the Russian poetry of Harbin]. *Russkaia literatura XX veka: Itogi i perspektivy izucheniia* [Russian literature of the XX century: Results and prospects of studying]. Moscow, 2002, pp. 271–285.

8. Linnik Iu. Sol'vejg (nabroski k portretu Larissy Andersen) [Solveig (sketches to Larissy Andersen's portrait)]. *Grani* [Sides]. Frankfurt/M., J-S., 1995, № 177. С. 149–167.

9. Lobychev A. Chelovek, ushedshii na russkii Vostok: zhizn' i proza Borisa Iul'skogo [The person who has left on the Russian East: life and prose of Boris Yul'sky's prose]. *Rubezh* [Boundary], 2011, № 11, pp. 147–155.

10. Meletinskii E.M. *Poetika mifa* [Myth poetics]. Moscow, 2012, 331 p.

11. Sidihmenov V.Ia. *Kitai: stranicy proshlogo* [China: pages of the past]. Moscow, 1987, 448 p.

12. Shkurkin P.V. Hunhuzy: etnograficheskie rasskazy [Hunkhuza: ethnographic stories]. *Rubezh* [Boundary], 2011, № 11, pp. 299–325.

13. Iul'skii B.M. *Zelionyi legion* [Green legion]. Vladivostok, 2011. 560 p.

14. Iashnov E. Stihy raznykh let [Verses of different years]. *Nash sovremennik* [Our contemporary], 2011, № 12, pp. 236–246.

УДК 821.161.1

С. Ю. Лаврова

Череповецкий государственный университет

МЕТАФОРА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ КАК ЗНАКОВЫЙ КОМПОНЕНТ ФАНТАЗИЙНОГО ДИСКУРСА (НА МАТЕРИАЛЕ РОМАНА Н.Д. АХШАРУМОВА «ИГРОК»)

*Работа выполнена при поддержке РГНФ (проект № 15-04-00491) «Неисследованные
«имена» в русском литературном процессе второй половины XIX века:
Н.Д. Ахшарумов как прозаик и литературный критик»*

В данной статье проанализирована метафора шахматной игры фантазийного дискурса романа Н.Д. Ахшарумова «Игрок» и показана ее значимая роль в организации повествования.

Фантазийный дискурс, метафора, шахматная игра, Ахшарумов.

This article analyzes the metaphor of chess to the imaginary discourse of the novel by N.D. Akhsharumov "Player" and shows its significant role in the organization of the narrative.

Fantasy, discourse, metaphor, the chess game, Akhsharumov.

Введение

В настоящей работе термин *семиотика* используется в значении «знаковая система». Шахматная игра, естественно, представляет собой оригинальную знаковую систему, специфика организации которой когда-то показалась швейцарскому лингвисту Ф. де Соссюру наиболее репрезентативной для примера по изучению другой структурированной системы, которую он создавал и пытался описать, – знаковой системы языка [5].

Цель данной статьи заключается в анализе метафоры шахматной игры фантазийного дискурса романа писателя-беллетриста XIX века Н.Д. Ахшарумова. Шахматная игра, регламентируемая правилами и законами, – одна из любимейших игр образованного человечества, в языковой своей интерпретации являлась предметом многостороннего изучения, приобретающая в том числе и развернутую семиотическую составляющую.

Каждый просвещенный век привнес свою направленность в развитии, изучении и описании феномена шахматной игры. Не могла остаться в стороне и вездесущая языковая метафора, создатели которой угадывали парадоксальное свойство сравнения в явлениях мира, не поддающихся сходству, казалось бы, даже в областях бытийной референции.

Абсолютно бытийная по своей сущности шахматная игра, отражающая специфику ментальной деятельности познающего мир субъекта, характеризующаяся логически выстроенными ходами, знаковыми фигурами с закрепленной значимостью в пределах шахматной доски, обладала всеми предпосылками для переноса своего способа функционирования на сферы жизни в другие аспекты бытия человека.

Так со временем феномен шахматной игры начинает приобретать метафорическое значение и метафорическую значимость за пределами хронотопа шахматной доски. Постепенно метафора шахматной

игры становится достаточно продуктивной и «набирает» новые контексты, особенно яркими из которых становятся контексты художественного дискурса как персонально-личностного пространства одаренных людей.

Исследователь Е. Гик в работе «Шахматы в художественной литературе» отмечает: «Наша жизнь подобна шахматной игре» – это известное древнее изречение встречается в художественной литературе еще в эпоху Возрождения, например в «Декамероне» Джованни Боккаччо, написанном в середине XIV века» (105) [2]. Наша жизнь подобна шахматной, а не карточной игре, что подчеркивает строгую упорядоченность законов и соответствие обозначенной роли. Возникает вопрос: что предопределено в жизни, а что имеет варианты выбора?!

В XVIII – начале XIX вв. шахматы в основном были игрой дворян и интеллигенции. Источники сообщают об игре в шахматы на ассамблеях с участием Петра I; известны высказывания о шахматах А.С. Пушкина, Н.Г. Чернышевского, И.С. Тургенева, Л.Н. Толстого и других выдающихся деятелей русской культуры.

Основная часть

В данной работе объектом рассмотрения является метафора шахматной игры семиотического фантазийного дискурса романа «Игрок» писателя-беллетриста XIX века Н.Д. Ахшарумова (1819–1893 гг.), современника Ф.М. Достоевского, Л.Н. Толстого, И.А. Гончарова, М.Е. Салтыкова-Щедрина и других великих авторов девятнадцатого столетия. Роман «Игрок» выходит в свет в 1858 г. и публикуется в известнейшем журнале того времени – «Отечественных записках» (№11–12). Ахшарумов, естественно, ничего не мог использовать из дискурсов потомков, возможность сопоставления с которыми есть у исследователя, а вот предвосхитить некоторые стороны метафоризации шахматной игры в будущих текстах собрать по перу – смог.

Важен тот факт, что сам писатель был незаурядным шахматистом и состоял членом **Петербургского общества любителей шахматной игры**. Данное общество – первый официально зарегистрированный шахматный клуб в России. Он был открыт 27 марта 1853. Цель общества заключалась в «распространении вкуса к этой благородной и поучительной игре» (цитата из Устава общества). Секретарем общества был известный шахматист К. Яниш. Из-за высоких годовых взносов (15 рублей серебром) членами общества могли быть лишь состоятельные люди. Общество находилось под секретным наблюдением полиции. В нем собиралось до 50 человек, среди которых можно назвать шахматистов А. Петрова, И. Шумова, братьев Д. и С. Урусовых, В. Михайлова, А. Мясникова, Н. Козлянинова, писателей И. Тургенева, Л. Толстого, М. Салтыкова-Щедрина, Я. Полонского, И. Панаева, *Н. Ахшарумова* (курсив наш – С. Л.) [8, с. 297].

Как известно, в 1845 году Н.Д. Ахшарумов оставляет службу и посвящает себя занятиям литературой. Беллетрист полноценно использует все свои знания в

разных областях деятельности, в число которых входит и знание шахмат.

Обратимся непосредственно к объекту анализа.

Метафор о самих шахматах – великое множество, некоторые из них очень остроумны. Языковые метафоры шахматной игры отличаются от метафор по поводу шахматной игры развернутыми контекстами, образным переносом шахматной терминологии и проблематики на другие сферы человеческой жизни. Семантический потенциал метафоры шахматной игры включает в свой объем следующие *основные* смыслы: а) борьба; б) логическая антагонистическая игра со специальными фигурами; в) игра двух соперников; г) искусство, наука и спорт; д) определенные сеансы; е) правила поведения игроков; ж) доска и начальная позиция; з) номинации шахматных фигур; к) шахматные правила ходов; л) турнирные правила; м) контроль времени; н) игровые часы; о) запись партии; п) 64 клетки на шахматном поле и др.

Переносные смыслы метафоры шахматной игры составляют все жизненно важные приоритеты человека, начиная с прямого сравнения шахматной игры с человеческой жизнью. В исследованиях последнего времени среди разнообразных по тематике метафор шахматной игры особенно распространена метафора шахматной *военной* тематики в политических дискурсах [7] и метафора шахматной *театральной* тематики в бытовых дискурсах с акцентом на межличностные отношения людей [4]. Шахматная метафоризация захватывает и гендерный аспект, в частности, с юмором отмечается, что женщины не могут быть хорошими шахматистками, поскольку не могут пять часов молчать или не могут следить за фигурой. Отметим, что главным персонажем виртуальной реальности, в которой развиваются коллизии шахматной игры в романе Ахшарумова, является именно женщина – **Черная Шахматная королева**. Что же предлагает Н.Д. Ахшарумов в своем оригинальном романе «Игрок»?

Главный персонаж романа Генрих Миллер, немец, будучи образованным человеком, азартно, как выясняется позднее, фатально увлечен шахматами. В конечном итоге все ставится на кон: любимая жена – ребенок – собственная судьба – карьера – друзья – дом. Точная и исчерпывающая характеристика господина Миллера, данная ему автором романа, позволяет читателю в дальнейшем понять, почему такая судьба была уготована этому молодому человеку: «Миллер, как очень многие немцы, был человек непрактичный, и, как очень немногие немцы, человек очень нетерпеливый и неосторожный» [1, с. 89]. (Далее цитируется по данному изданию с указанием страницы. – С. Л.). Будучи в начале романа «счастливым человеком с легкой жизнью», имеющим средства и свободу в их трате (с. 87), Миллер пересекает хрупкую границу реального и фантастического мира, уходя, выражаясь современным языком, в открывающийся портал на общение с Черной Шахматной королевой. Получая нереальный в естественной человеческой жизни характер знаний и открытий из ушедших миров, Генрих Миллер оказывается в реальной жизненной катастрофе. Как всегда в таких случаях, за забранную душу приходится платить.

Исследователи отмечают, что в каждой интеллектуальной игре, дошедшей до нас из далекого прошлого, содержатся древние знания, многие из которых до конца не выявлены [6], соответственно, азартные шахматные игроки готовы все отдать за обладание этими древними знаниями.

Ахшарумов, будучи знающим шахматным игроком и образованным человеком, актуализирует в тексте романа не только реально живущего в это время шахматиста К. Яниша, с которым вместе встречается в Петербургском шахматном клубе, но и обращается к первым шахматным игрокам во времена санскрита, арабского и зендского языков, на которых написан оригинальный устав бессмертного изобретателя шахматной игры (с. 183).

Авторская базовая метафора романа может быть определена достаточно тривиально: **«Шахматная игра – это война»**. Шахматная доска по своей сути бинарна, поскольку представлено два антагонистических цвета: черный и белый. Именно эту бинарность и закладывает писатель Ахшарумов в основную нить концепции романа. Приоритет отдается **черному** цвету – **Черной Шахматной Королеве**, которая правит шахматным миром и даже – королем. Бесконечная битва между черным и белым «перемалывает» и судьбу главного героя Генриха Миллера. Фреймовые слоты *«Формы противостояния двух сил»* реализуются в романе и как война соперничающих двух шахматных королей, **черной Гульнары** и **белой Джалиле**; и как война вечных антагонистов – представителей *шахматного* и *карточного* миров, выражающаяся в споре шахматного короля и карточного туза, за которым скрыта философия сопоставления двух игр – интеллектуальной и азартной; и как боевые сражения в комнатах с шахматными полами виртуальных фигур-персонажей; и как незримая война между супругой Германа Луизой и шахматной королевой Гульнарой; в конечном итоге и как – *война главных «возможных миров» – шахматного и человеческого*. Все отмеченное выше символизирует и войну «раздвоенного» героя, стоящего между двумя мирами», как часто показано в романах Ахшарумова.

В конце романа Миллер напрямую формулирует доктору Брандту обоснование шахматной игры как войны: «Во все времена истории игра опасная считалась самой завлекательной игрою, и в этом смысле, война есть та же игра, только в более широких размерах» (с. 241).

Вторая метафорическая модель шахматной игры прочитывается как **«Шахматная игра – это наука»** и звучит из уст главного героя Генриха Миллера: «...эту игру нельзя равнять с пустой забавою; она давно дошла до степени науки, которая имеет свою историю и свою литературу» (с. 114). Однако, следует отметить, что взгляд на шахматную игру как науку не разделяет ни его жена Луиза («Если твою игру можно назвать наукою, то это не делает чести последней. Хороша такая наука, которая приносит кому-нибудь пользу... <...> Что ты выиграл от нее, кроме бессонных ночей, крупных проигрышей и расстроенных нервов?...» с. 114), ни сама Черная Шахматная Королева («Теория суета во все; теория при-

колачивает своими деревянными гвоздями все прекрасное, свободное и живое...<...> Да вот, например, хотя бы наша игра: и в ней завелись уж свои профессора и свои педантские школы; и ее хотят подвести под систему, хотят уничтожить всякое вдохновение и всякий произвол. И что же из этого выйдет? Чем дальше будет продвигаться теория, тем утомительнее и скучнее будет становиться действительная, живая партия. Наука, память и знание с каждым годом будут одерживать верх над геройским одушевлением природного таланта, и кончится непременно тем, что нельзя будет сесть за доску, не выдолбив наизусть какой-нибудь гандбук в шести томах. Один работает умом и воображением, а другой вынимает из кармана готовый, вычитанный по книге, ход и разбивает его, как ребенка! Спрашивается: может ли существовать при подобных условиях поэзия шахматной игры и не завянет ли она в нашей сфере так, как вянет уже везде?» (с. 212). Как видим из содержания приведенных отрывков, *значимость* понимания одной и той же базовой метафоры с фундаментом расхожего фрейма абсолютно различна, потому что озвучивается разными персонажами, представляющими противоположные сюжетные линии романа.

Третья метафорическая модель шахматной игры принадлежит Белой Шахматной королеве Джалиле: **«Шахматная игра – это власть»**. «Разве тебе неизвестно, что короли склоняют перед нами голову и армии нам повинуются? В том мире, которому ты давно принадлежишь, нет власти сильнее нашей и нет могущества, которое могло бы вступить с нами в спор!» Такой ответ получает Миллер из ее уст (с. 118). В дальнейшем эта метафора получает воплощение в разворачивающейся трагедии, которая произойдет с бедным Генрихом Миллером.

Параллельно с темой «шахматная игра» в романе звучит тема «шахматная идея». Главная цель шахматной игры – не мат, а сама игра, не деньги, а пари.

Мораль писателя Ахшарумова заключается в следующем: ни сила шахмат, ни сила любви не может изменить естественный ход вещей. «Но только что он вошел в свою библиотеку, как любопытство опять взяло верх: он опять забыл все на свете и с жадностью бросился на книги, просматривал, перелистывал, делал отметки и мелким почерком исписал у себя в бумажнике несколько листов. «Чем бы ни кончились, – думал он, – мои приключения, но это сокровище во всяком случае останется у меня в руках» (с. 212). Познакомившись с текстом романа, мы понимаем, что нельзя воспользоваться чужим знанием, которое тебе не принадлежит, для создания собственного богатства и славы, – это приведет тебя к краху. «Право собственности простирается только на то, что приобретено честным путем», – пишет Ахшарумов (с. 279). Нельзя создать союз мужчины и женщины, под каким бы «соусом» он ни подавался, перешагнув из виртуального бытия в реальное и наоборот. Нельзя соединять несоединимое: идею и плоть, даже в рамках шахматных коридоров времени.

В этом романе метафора шахматной игры достаточно глубока и многомерна.

Фантазийный дискурс романа «Игрок» обладает всеми характеризующими признаками данного типа:

а) феномен «семантики возможных миров» полноценно раскрывается в романе с помощью метафорической символики как способа выражения подсознания персонажей, например: создание заведомо невозможной в реальном мире ситуации;

б) потрясаются основы существующего порядка, инверсируются актуальные знания о природе человека, стирается грань между дозволенным и недозволенным ценой опустошения души главного героя романа, речь идет о примерах попытки переноса знаний древности (шахматные книги) на современное прочтение их;

в) переосмысливается семиотическая значимость живых человеческих чувств: виртуальную шахматную королеву губит увлеченность живым человеком, а реального Германа губит стремление к шахматной власти над миром [3, с. 5].

Выводы

В конечном итоге потрясение основ существующего порядка приводит, и это не в единственном произведении Ахшарумова, к сумасшествию главного героя, невозможности человеческого сознания справиться с тем фантастическим знанием, которое не входит в зону комфортной человеческой референции. Например, в романе подобная ситуация определяется как метафорический перенос виртуального огня на реальную сферу местонахождения героя: «Ему стало сперва тепло, потом жарко и, наконец, горячо, нестерпимо горячо, так горячо, что он вскрикнул, хотел отскочить и ... проснулся; проснулся у себя в комнате, на постели; но страшное видение продолжалось, как будто бы на Яву. Комната вся озарена была красным заревом» (с. 277).

С нашей точки зрения, самым слабым звеном романов Ахшарумова являются финалы. Влияние ли это беллетристической составляющей, характерной для его творчества, или осознанно повторяющийся мотив гибели главного героя (мужчины) через сумасшествие и огонь, вероятно, придется еще выяснить.

В любом случае, именно метафора является тем ключевым когнитивным тропом, который позволяет нам хотя бы немного приблизиться к пониманию авторской концепции романов Ахшарумова, которые совсем не так однозначны и просты, как это трактуется в известных нам оценках его современников.

УДК 811.112

Литература

1. Ахшарумов Н.Д. Игрок // Отечественные записки. 1858. №11–12.
2. Гик Е. Шахматы в художественной литературе // Наука и жизнь. 2007. №7. С. 105–107.
3. Дискурсы фантастического в исследовании Р. Лахманн // Рец. на книгу: Лахманн Р. Дискурсы фантастического. М., 2009. 384 с.
4. Мещанова Н.Г. Сравнительный оборот «как в театре» как экспликтор семантического потенциала образа театральной игры // Вестник СамГУ. 2012. 1 8/1 (99). С. 165–169.
5. Соссюр Ф. де. Курс общей лингвистики. Екатеринбург, 1999. 432 с.
6. Цатурян В.С. Музыкальная пирамида шахмат. М., 2006. 120 с.
7. Чудинов А.П. Метафорическая мозаика в современной политической коммуникации. Екатеринбург, 2003. 248 с.
8. Шахматы: энциклопедический словарь / гл. ред. А.Е. Карпов. М., 1990. С. 297.

References

1. Akhsharumov N.D. Igrok [Player]. *Otechestvennye zapiski* [Notes of the Fatherland], 1858, №11–12.
2. Gik E. Shakhmaty v khudozhestvennoi literature [Chess in literature]. *Nauka i zhizn'* [Science and Life], 2007, №7, pp. 105–107.
3. Diskursy fantasticheskogo v issledovanii R. Lakhmann [Discourses of fiction in the study by R. Lachmann]. *Retsenziia na knigu: Lakhmann R. Diskursy fantasticheskogo* [Book Review: R. Lachmann Discourses fiction]. Moscow, 2009. 384 p.
4. Meshchanova N.G. Sravnitel'nyi oborot "kak v teatre" kak eksplikator semanticheskogo potentsiala obraza teatral'noi igry [Comparative turnover "in theater" as a way of building the semantic eksplikator theatrical games]. *Vestnik SamGU* [Vestnik of SSU], 2012, 1 8/1 (99), pp. 165–169.
5. Sossiur F. de. *Kurs obshchei lingvistiki* [Course in General Linguistics]. Ekaterinburg, 1999. 432 p.
6. Tsaturian V.S. *Muzykal'naia piramida shakhmat* [Musical pyramid of chess]. Moscow, 2006, 120 p.
7. Chudinov A.P. *Metaforicheskaiia mozaika v sovremennoi politicheskoi kommunikatsii* [Metaphorical mosaic in modern political communication]. Ekaterinburg, 2003, 248 p.
8. *Shakhmaty: entsiklopedicheskii slovar'* / gl. red. A.E. Karpov [Chess: encyclopaedic dictionary ; Ch Ed. A.E. Karpov]. Moscow, 1990, p. 297.

Г.Н. Межецкая

Череповецкий государственный университет

СТРУКТУРА ПЕРЕКЛЮЧЕНИЙ КОДОВ С НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА В ПРОЗЕ В. КАМИНЕРА

В данной работе рассматриваются структурные типы переключений с немецкого языка в рассказах В. Каминера. Переключение кодов характеризует билингвальную речь и представляет собой целенаправленную деятельность, обусловленную различными экстралингвистическими факторами. Переключения кодов часто используют в своих произведениях писатели-билингвы. Структура кодовых переключений в речи персонажей художественного произведения имеет сходные черты с переключениями в устной речи билингвов, поэтому для их анализа в литературном произведении можно использовать те же