

Раздел I. Лингвистика креатива как методология исследования феноменов языкового сознания

Т.А. ГРИДИНА
г. Екатеринбург, Россия
tatyana_gridina@mail.ru

8138
DOI 10.26170/ufv20-02-01

«ВНУТРИ» БУДУЩИХ СЮЖЕТОВ: КРЕАТИВНЫЕ ИСТОКИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО РЕЧЕМЫШЛЕНИЯ

Аннотация: В статье рассматриваются особенности художественного речемышления, отраженные в «Записных тетрадах» писателя. Характеризуется специфика игрового слова С.Д. Кржижановского как творческого импульса, связанного с замыслом и реализацией будущих сюжетов. Сюжетообразующими стимулами могут выступать: микродиалоги; заглавия; протосюжеты в сжатом конспективном изложении; «перевертыши» прецедентных сюжетов; словотворческие номинации (ключевые текстопорождающие игры); фразеотрансформации, составляющие основу развития сюжета в парадоксальном русле. Приводятся результаты пилотного эксперимента, связанного с читательской рецепцией окказионального слова писателя (представленного в виде заглавия) и порождением потенциального текста на его основе.

Ключевые слова: лингвокреативность, языковая игра, парадокс, речемыслительный процесс, художественное творчество, эксперимент

GRIDINA TATYANA
Ekaterinburg, Russia

"INSIDE" FUTURE STORIES: CREATIVE ORIGINS OF ARTISTIC SPEECH

Abstract. The article is devoted to the peculiarities of the writer's artistic thinking. In this context, the author analyzes the specifics of S. D. Krzhizhanovsky's game word as a creative impulse associated with

design and implementation of future stories. Plot-forming impulses can be microdialogs; names of future stories, short plot summaries; "inverted" plots; word-making innovations; phraseological transformations. The results of an experiment related to the reader's perception of an occasional writer's word (presented as a title) and the formation of a potential text based on it are presented.

Keywords: linguistic creativity, language game, paradox, speech-thinking process, artistic creativity, experiment.

Феномен *креативности* широко обсуждается применительно к самым разным видам человеческой деятельности, в том числе речемыслительной деятельности, сопряженной с использованием интерпретационного и порождающего потенциала языковых знаков. Выделяются разные аспекты креативности: креативность *как осознание проблемы*, требующей нестандартного решения; креативность *как процесс*, ведущий от постановки проблемы к ее решению; креативность *как продукт творческого решения*; креативность *как проявление творческой самореализации личности* (персональные, личностные, качества творца). В основе любого вида креативности, в том числе и многообразных форм ее проявления, лежат *ассоциативные механизмы соединения уже известного с новым*. Ассоциативное мышление, с одной стороны, автоматизирует процесс обработки информации в опоре на имеющийся у говорящего опыт, знания, объем оперативной памяти (ср. *беглость* как критерий креативности, связанный со скоростью латентных процессов обдумывания и выдвижения идей); с другой стороны, обнаруживает такие качества креативной личности, как *гибкость* (способность «схватывать» одновременно разные связи одного и того же объекта, переключая коды его восприятия и интерпретации) и *оригинальность* (способность устанавливать «отдаленные ассоциации» [Трик 1981]). Соотношение спонтанности и преднамеренности в креативном речемыслительном процессе имеет сложный и взаимопересекающийся характер. Так, *компенсаторная (спонтанная)* лингвокреативность (например, как черта инноваций детской речи) и противопоставляемое ей *осознанное речетворчество* (например, в поэтическом тексте) соотноситель-

ны не только по своим механизмам, но и в плане их обусловленности потребностью в восполнении «недостающих средств» языка для самовыражения личности. Психологами подчеркивается, что креативность и творчество не тождественные понятия, однако креативность – обязательная составляющая любого вида творчества как проявления *уникальных способностей* личности и культурной значимости результатов деятельности творца. Не менее значим и аспект исследования креативности как индивидуального стиля речемышления творческой личности, проявляющего специфику ее картины мира и мировоззренческие установки. Особый интерес в этом ключе представляет литературное творчество, предполагая исследование того, как в авторском слове транслируется (воплощается) замысел произведения, каковы индивидуальные лингвокреативные истоки ассоциативного мышления писателя. «Претворение исходной интенции и смысла в окончательный продукт – текст» <... в процессе художественного творчества осложняется тем, что>, «кроме передачи объективной, “рациональной” информации, имеет место передача информации эстетической, и это составляет отдельную сферу знаний» [Норман 2011: 5].

Одним из постулатов современной психолингвистики является идея представления модели языкового сознания в виде ассоциативно-вербальной сети (см. [Караулов 1993]), в которой каждый элемент обладает подвижностью в плане его комбинаторики при извлечении из памяти говорящего и представления мысли в ее предречевой готовности. В русле заявленной в статье проблематики эту модель можно экстраполировать и на процесс зарождения и формулирования замысла художественного произведения, когда он, еще не являясь реализованным, служит протечей будущего сюжета.

Такую возможность дает жанр записных тетрадей писателя, отражающих его творческие импульсы, истоки художественных образов, которые должны по принципу ассоциативного «вызова» развиваться в какой-то сюжет, историю.

В данной статье анализируются «Записные тетради» С.Д. Кржижановского. В. Перельмутер, описывая почти детек-

тивную историю поисков и находки этих тетрадей, подчеркивает, что «... это были – просто тетради. Лежавшие на столе, всегда под рукой, “бумага для записей”, с тою лишь особенностью, что все записи эти сделаны писателем Кржижановским – для себя, без заботы о том, чтобы кто-либо другой мог понять – что имел в виду писавший. При чтении Записных Тетрадей, многое в них аукается с новеллами, повестями, очерками, статьями. <...> Однако еще интересней <...> по наброскам замыслов не реализованных, по строчкам, ни в какие произведения не попавшим, по беглым очеркам мыслей, отзвука которым в прочитанном не найти, вообразить *масштаб несделанного*, того, что *могло быть*, сложись судьба иначе...» [Кржижановский 2010: 596]¹. Здесь, конечно, имеется в виду и тот факт, что ни одно произведение С.Д. Кржижановского не было опубликовано при его жизни.

Главный вектор творческого почерка С.Д. Кржижановского – парадокс, «выворачивающий» наизнанку всякую логическую предсказуемость, работа с квазиденотатом, символом, метафорой, балансирование на грани реальности и фантазмагорического вымысла, аллюзивность (как на уровне содержания, так и на уровне формы), образование гнезд окказиональных слов, «системно» развивающих идею и насыщенных разного рода импликатурами; ключевое слово-символ заключено, как правило, уже в самом названии, глубина восприятия которого образуется «вливанием» смыслов (Л.С. Выготский) в ходе развертывания текста (см. об этом [Гридина 2012; Гридина, Кубасов 2017; Гридина 2018]). Рассматривая семиотическую природу архитектуры художественного текста, Ю.М. Лотман в образной форме высказывает мысль о том, что «символ – ген сюжета» [Лотман 2001: 120]. Перефразируя данный тезис, сформулируем постулат о том, что замысел (*в любой его предтекстовой форме*) есть «ген сюжета».

¹ Далее все ссылки приводятся по данному изданию в круглых скобках с указанием тома и страницы, например, (5, 327).

Не ставя перед собой задачу проанализировать всю полноту и жанровое разнообразие «схваченной словом» мысли, представленной в «Записных тетрадах» С.Д. Кржижановского, сосредоточим внимание на креативных истоках парадоксального речемышления писателя как ассоциативном процессе развертывания сюжетопорождающего стимула (вербализованной формы замысла) в текст.

При этом нас будет интересовать прежде всего тот регистр творчества писателя, который связан с использованием кодов языковой игры, ломающих обычную логику «течения» и выражения мысли. Подчеркнем тот факт, что для Кржижановского как личности, не признающей номенклатурный устав советского «общежития» (в том числе и любые литературные шаблоны), игровая словесная эквилибристика, создающая символическую многослойность текста, – органичный способ самопрезентации. В «Записных тетрадах» в виде афоризма он формулирует главный принцип своего «свободного» отношения к форме: «*Форма – это выполнение известных формальностей* (выделено нами. – Т.Г.) *при изложении содержания*» (5, 324). Мысль о том, что художественное произведение есть выражение авторской саморефлексии, Кржижановский передает в метафорическом образе: «*Археология самого себя*» (5, 324). Именно погружение в глубины человеческой психики – основная тема писателя. Ср. аллегорично-ироническую дискредитацию Кржижановским тривиальности мыслеобразов, которые могут воплотиться в сюжете произведения: «*Изображать свои интимности, эпизоды из личной жизни в литературном произведении – вырезать «Катя» и «Миша» на кавказских обрывах и т.п.*» (5, 327). В новеллах Кржижановского такого рода сюжеты «исключены». Вспомним столь же ироничное обыгрывание И.Ильфом и Е.Петровым подобной фразы в романе «Двенадцать стульев»: «Здесь были Ося и Киса». Показательна для понимания специфики художественного мышления Кржижановского и следующая игровая трансформа, отсылающая к фразеологическим прецедентам и содержащая импликацию, с одной стороны, «опасного» неподчинения власти, с другой стороны, сложности самого процесса

реализации творческого замысла: «Мысли шли вдоль генеральной линии: или по острию ножа и сквозь игольное ушко» (5, 327).

«Протосюжеты», представленные в «Записных тетрадах» С.Д. Кржижановского, можно разделить на несколько типов в зависимости от перспективы, заданной а) эвристическим механизмом словесного воплощения авторского мыслеобраза, меняющем привычную оптику восприятия языковых знаков и проявляющих их ассоциативный потенциал [Гридина 1996]; б) конструктивным принципом, моделирующим ассоциативный контекст игровой трансформы, соотносительной с неким опознаваемым прототипом (по принципу ассоциативной выводимости, ассоциативной провокации, ассоциативной идентификации, ассоциативной интеграции, ассоциативного наложения; имитации); в) конкретным приемом языковой игры как лингвокреативной техники, требующей декодирования в свете авторского замысла. Сюжетообразующими стимулами могут выступать разные жанровые формы: 1) микродиалоги; 2) заглавия; 3) сюжетный набросок в виде сжатого, конспективного изложения; 4) «перевертыши» прецедентных сюжетов; 5) словотворческие номинации (номинативные ярлыки); б) фразеотрансформации, реализованные часто в буквализованном виде в сюжете будущих новелл; 7) афоризмы (в том числе философизмы, «самопризнания», саморефлексия) и т.п.

Переключка между намеченной идеей (замыслом будущего произведения с использованием кодов языковой игры) и потенциальной или реальной реализацией этой идеи в тексте имеет опосредованный характер.

Такую опосредованную связь можно, на наш взгляд, установить, например, между рассказом «Единогласно» (1937) и следующим, зафиксированным в «Записных тетрадах» **микродиалогом**: – *Руки вверх! – Единогласно...* (5, 330). Вне сопоставления с названным текстом данный микродиалог может быть интерпретирован как реплика-приказ и реплика-констатация (с использованием речевых клише военной команды и канцелярского «регламента»). Соотношение этих реплик создает эффект

обманутого ожидания. Смысл первой реплики, воспринимаемой изначально как требование сдаться в плен, опрокидывается второй репликой, обозначающей результат голосования (когда поднятие руки вверх означает согласие с предлагаемым решением). Обыгрывание прямого и переносного смыслов выражения создает перспективу парадоксального несовпадения предлагаемой формы речи и стоящего за ней содержания.

В новелле «Единогласно» сюжет развивается, как и в приведенном микродиалоге, по принципу ассоциативной провокации, обыгрывая контраст между содержанием описываемой ситуации и тем формализованным языком протокола, который использует герой (молодой человек, делающий девушке предложение выйти за него замуж). Приведем этот небольшой текст целиком (с выделением знаковых для его интерпретации деталей – жирный курсив наш. – Т.Г.).

Кафетерий. Столик в углу у стены. Их двое, перед ними два стакана с остывшим чаем и два раскрытых портфеля. У него желтый, у нее черный. Оба очень молоды. Он что-то подчеркивает в папке, на обложке которой написано: «Дело»; она отмечает в блокноте. Один портфель защелкнулся, другой лежал, свесив черную нижнюю губу. Он улыбнулся, запустив руку в густую путаницу волос, и, чуть нагнувшись над столом, говорит: - И еще одно в повестке дня. Почему бы вам не выйти за меня замуж? Она молчит и осторожно отодвигает стакан с чаем: еще секунда – и стакан упадет на пол. Пауза. - Проголосует. Кто за? Он резким движением поднимает руку. Она – секунды через три – тоже. Они смотрят друг на друга круглыми, немного испуганными глазами. - Кто против? Но пустые столики вокруг ни за, ни против: им все равно. Воздержавшиеся? Принято единогласно. Они снова улыбаются друг другу, но уже другой, открытой улыбкой, - и палец его, согнувшись, стучит по доске стола: счет .

Кржижановский ведет с читателем двойную игру, с выделением деталей, направляющих ассоциативный процесс «считывания» заданных импликатур. Символика названия отсылает к ситуации принятия коллективного единогласного решения, что ассоциируется с тоталитарным режимом, где несогласие с генеральной линией партии равносильно «расстрелу» (заметим, что рассказ написан в 1937 году). В свете данной политической подоплеку показателен символический атрибут экспозиции рассказа – папка с надписью «Дело» (ср. судебные дела репрессированных). Однако эта импликатура составляет лишь потенци-

альный аспект авторского замысла. Гораздо более очевиден психологический разворот сюжета. Как видно из развития событий, настоящее «дело» – это шаг двух «еще очень молодых» людей навстречу своему чувству. Читатель должен разгадать смысл «текста в тексте», представленного стилистическим кодом императивных оборотов нарочито «канцелярской» речи персонажа, резко контрастирующих с «лексикой и фразеологией» любовного признания. Что это? Речь как второе «я» делового функционера, вытеснившее из его практики язык искренних чувств? Инерция мышления в параметрах, сформированных обществом? Безусловно, в использовании автором данного приема есть элемент пародийного гротеска. Однако герой «педантирует» ситуацию в соответствии с правилами игры по заданному им самим сценарию. И Кржижановский через целый ряд деталей дает понять читателю, что нарочитая официальность – лишь маска, скрывающая внутреннее напряжение и волнение героя и побуждающая ЕЕ ответить ЕМУ *ожидаемым* согласием (ср. знаковую деталь: ее единственную реплику – ответ «да» *спустя три секунды*). Связь между данным рассказом и приведенным микродиалогом из «Записных тетрадей» писателя раскрывает сложный механизм создания текстовых импликатур в ходе сюжетного развертывания творческого импульса, заданного игровой словесной формулой.

Как одну из форм художественного замысла и лингвокреативный источник «будущих сюжетов», безусловно, можно рассматривать *заглавия* (так сам писатель обозначает этот «субжанр» в «Записных тетрадях»). Известно, что заглавие является сильной позицией текста, а для Кржижановского – чаще всего – и ключевым символом. Ср., например, «Вопросительные знаки (загл<авие>)» (5, 353), которое впоследствии при реализации переходит в «зону» многомерно обыгрываемого ключевого символа рассказа «Старик и море», в текстовой проекции получающего смысл философского вопроса о сущности бытия и жизненном предназначении человека) (см. подробный анализ в: [Кубасов 2020]). Заглавия, содержащие ключевое слово текста, представлены в новеллах С.Д. Кржижановского «Мухослон»,

«Квадратури́н», «Странствующее “странно”, «Поэтому» и мн. других (см. [Гридина 2012, Гридина, Кубасов 2017]). Каждое из таких заглавий содержит в себе ассоциативный потенциал, отсылающий к «считываемому» прототипу и одновременно переключающий фокус его восприятия. Так, сюжет рассказа «Мухослон» является буквализацией метафорического смысла фраземы «делать из мухи слона», а сам авторский окказионализм (производное сложное слово от *муха* и *слон*) отсылает к идее соединения несоединимого, что выливается в развитии сюжета в проблему самоидентичности, альтернативы жизненного выбора, нереализованных возможностей, трагического несоответствия видимости и сущности.

Приведем в качестве иллюстрации примеры заглавий, отмеченных в «Записных тетрадах», но не получивших реализации в виде «самостоятельного» текста, хотя каждое из этих заглавий, несомненно, содержит в себе сюжетообразующее «зерно» парадоксального характера. Ср., например: *Клуб лысых женщин* (5, 324). Оксюморонное заглавие отсылает к прототипической пресуппозиции «клуб как объединение его участников по интересам» и «лысый – обычно о мужчине», «лысые женщины – аномалия, нонсенс». Правда, эта эпатажность, очевидно, символизирующая некий феминистический протест, в настоящее время уже не кажется такой «эпатажной», приобретая статус экстравагантной модной тенденции. Кржижановский вообще во многом выступает в сюжетах своих рассказов провидцем неких назревающих тенденций в жизни общества. Некоторые версии будущих сюжетов, не маркированные в «Тетрадах...» как заглавия, по сути, могут являться таковыми. Ср.: *Чудесные приключения внутри учебника логики* (5, 324). Данный посыл содержит возможность развития приключенческого сюжета в фантастическом русле свойственного писателю парадоксального мышления, нарушающего законы формальной логики. *Бездетная муза* – оксюморон, метафорически выражающий идею творческой бесплодности (художника, писателя, поэта). В известной степени эта идея реализована в новелле «Поэтому», развивающей сюжет о перерождении поэта в прагматика и утрачивающего

вследствие этого способность слышать «голос» Музы (ср. обыгрываемое в сюжете превращение стихотворной фразы «**Поэт о музе не скорби...**» в «Поэтому...»). Данное ключевое слово выступает как символ рациональности, не совместимой с творческим «я» и мироощущением поэта) – см. подробнее в: [Гридина 2018].

Интересно характерное для Кржижановского проявление аллюзивно-игровой составляющей намеченных им сюжетов-«перевертышей»: в их основе лежит отсылка к прецедентному прототипу, известному литературному произведению, в котором парадоксально меняются местами исходные роли персонажей (и соответственно должна измениться мотивация их поведения). Ср.: *Назад к Дон Кихоту. Дон Кихот в услужении у Санчо Панса* (5, 326). Еще один нестандартный протосюжетный игровой ход – обыгрывание ассоциативного фона онимов, вынесенных в заглавие, – создает эффект обманутого ожидания: *Пьеса: Джон и Жанна (Фальстаф и Жанна д'Арк)* (5, 326).

Фразеотрансформации – наиболее востребованный ресурс лингвокреативной палитры Кржижановского, используемый им как способ сюжетостроения. В большинстве случаев такие фразеотрансформации переключают переносный смысл выражения в буквальный план, составляя фабульную основу сюжета («Когда рак свистнет...») или ключевую доминанту его развития (ср. фразу «*Поле, оханьем перейденное*» в «Записных тетрадах» и использование вариации этой реплики «*Поле оханьем не перейти*» в рассказе «Мухослон» как ассоциативного аналога выражения «*Слезами горю не поможешь*»). Данная трансформация в рассказе маркирует поворот сюжета о свершившемся «нелепом чуде», превращении мухи в слона, повлекшем за собой трагические последствия. «*Живут же слоны, чем мы хуже*» – такова жизненная установка новоявленного «ослоненного существа» с душой мухи.

Механизм «расфразеологизации», запускающий ассоциативный процесс восприятия смысла образного оборота в русло его исходной (буквальной) мотивации, лежит в основе иронической афористики писателя: *Он знает это на зубок, только*

зубов у него нету (5, 327), ср. прототипы *выучить назубок* и *попробовать на зубок*, контаминированные с выражением *знать жизнь*, а также потенциальной актуализацией буквального смысла *все испробовать* (о жизненном опыте), *вкусить* радостей/горестей жизни. Ср. из той же серии: *Он скрипнул пломбами* (5, 327). Трансформация прототипического выражения *скрипеть зубами* с намеком на «старческое бессилие» придает реплике саркастический смысл. Провокативный игровой «буквализм» Кржижановского побуждает к парадоксальному переключению возможных аспектов восприятия слова и стоящих за ним ситуаций, например: *У нас с вами ничего общего, кроме общих собраний* (5, 327) – афористическая максима обнаруживает нонсенс отождествления личных и «уставных» общественных отношений, за которыми стоят разные ценностные ориентиры. Игровой эффект смоделирован по принципу ассоциативной провокации, нарушающему автоматизированный ход речемыслительного процесса. В фантазмагориях Кржижановского данный принцип является ведущим.

Показательны в плане потенциальной реализации творческого замысла своеобразные ассоциативные цепочки, которые возникают у Кржижановского применительно к всплывающему словесному стимулу и фиксируются им в «Записных тетрадах» как некая идея, способная воплотиться в сюжет. Например: *Игра в кости – умирать* (5, 327). Ср. развертывание потенциального сюжета жизни писателя в одной фразе, обыгрывающей последовательную смену ситуаций, стоящих за разными значениями глагола *читать* и грамматическими конструкциями его употребления: *История писателя: сначала он читает, затем его читают, потом читают над ним* (5, 327).

Как один из лингвокреативных истоков художественного мышления Кржижановского отметим представленные в «Записных тетрадах» словотворческие номинации, в свернутом виде намечающие характеристику обозначаемого через его доминирующую (часто гротескно гипертрофированную) черту, что задает перспективу восприятия авторского замысла.

Данные инновации Кржижановского прозрачны по своей внутренней форме и отсылают к пресуппозициям, основанным на оценочных стереотипах. Например: *Портфеленосцы* (5, 325) – инновация, созданная по продуктивной модели сложных слов с аффиксоидом *-носец* (ср. *орденоносцы* и т.п.). Однако ассоциативное наполнение игрового слова писателя содержит потенциальные иронические импликатуры «тот, кто носит и готов носить портфель некоего начальника из подобострастия, желания выслужиться» или это «чиновник, бюрократ, своеобразная эхо-реплика чеховского человека в футляре» и т.п. *Идеист* (5, 327) – возможно, «ревнитель некой идеи» и т.п. Авторская мотивация в известной степени задана прототипическими смыслами слов подобной структуры и соответствующей тематической сферы (ср. *моралист*, *марксист*).

С учетом постулата об интерпретационной многомерности художественного текста (в частности, основанного на языковой игре) возникает закономерный вопрос о том, как соотносится смоделированный автором игровой код с предсказуемыми пресуппозициями его актуализации в собственной смысловой перспективе воспринимающего. В этом плане представляется необходимой (продуктивной) экспериментальная верификация обозначенного соотношения. Нами, в частности, был проведен пилотный эксперимент по выявлению рецепции игр, которые предъявлялись респондентам (магистрантам-филологам) для толкования и придумывания возможного сюжета (создания «своего» текста). В качестве примера приведем данные относительно восприятия игры, которая в источнике представлена в свернутом контексте, задающем авторский вариант потенциального смысла слова: *Только для бездарных: талантлизатор напрокат*» (5, 325). Предсказуемость смыслового наполнения этого окказионализма определяется его словообразовательной структурой: идиоматика суффиксального форманта позволяет трактовать игру и как указание на некий предмет по его функции (ср. *синхронизатор*), и как указание на лицо по роду деятельности (ср. *организатор*, *морализатор*); мотивационная форма слова и авторские оценочные маркеры (*напрокат* и

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

Креативный сюжетобразующий потенциал игрового слова Кржижановского в приведенных экспериментальных версиях вполне очевиден.

В «Записных тетрадах» наиболее эксплицированной формой представления замысла выступает его сжатое (конспективное) изложение, намечающее не только событийную коллизию будущего рассказа, но часто и вербальный образный код развития

сюжета. Ср., например: «Белая мышь». *Уснувший рыцарь. Меч через ручей. Душа уходит по мечу, как по мосту, по своим делам. Возвращается: течением поставило меч острием вверх. Душу разрезает надвое.* <Затем намечаются следствия такого события. – Т.Г.>. 1) Половины совещаются. 2) Одну половину уносит течением, другая возвращается. Дальнейшие приключения (рыцаря) с половиной души: разрез через логизмы, любовь, отец, мать и т.д. (5, 326). В данном протосюжете в символическом (олицетворенном ключе) обыгрывается идея неразрывной связи физической и духовной субстанций: души и тела.

Лингвокреативный посыл, организующий развитие сюжета («**разрез через логизмы**»), сформулированный самим писателем, как нельзя более точно характеризует ассоциативную природу его парадоксального художественного речемышления. «Записные тетради» С.Д. Кржижановского можно рассматривать в качестве «черновика текущей мысли», отражающей многорегистровый потенциал авторского лингвокреатива как игровую доминанту его художественного идиостиля и одновременно как эвристический ресурс языка, востребованный творческой личностью. Операциональная концепция языковой игры как формы лингвокреативного мышления, основанного на ассоциативных механизмах актуализации и переключения стереотипов порождения, восприятия и употребления словесных знаков (в том числе текстов), представляется продуктивной для развития научного направления «Лингвистика креатива»² как интегральной методологии изучения творческого потенциала языка в любых его проявлениях и сферах.

² «**Лингвистика креатива**» как новое научное направление, интегрирующее исследования в области языкового творчества было инициировано нами (Т.Г.) в 2009 году при поддержке гранта РГНФ. С этого момента издано 4 коллективных монографии «Лингвистика креатива» (2009 / 2013 (изд.2); 2012, 2014, 2018) под общей редакцией Т.А.Гридиной. Ежегодно выпускается сборник научных трудов «Уральский филологический вестник» (Серия «Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива»)

Литература

Гридина Т.А. Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи (явление языковой игры). Дисс. на соиск. уч. степ. д-ра филол. наук. – М., 1996.

Гридина Т.А. «Делать из мухи слона»: ассоциативная проекция слова в художественном тексте // Лингвистика креатива-2 /Под общей ред. проф. Т.А. Гридиной. – Екатеринбург, 2012. – С.272-288.

Гридина Т.А. Смысловая перспектива слова в игровом художественном тексте /Лингвистика креатива-4: коллективная монография / Под ред. Т.А. Гридиной. – Екатеринбург, 2018. – С. 270-281.

Гридина Т.А., Кубасов А.В. Игровой текст как форма авторского художественного миромоделирования (статья первая) // Текст. Книга. Книгоиздание. 2017. №14. – С. 46-63.

Кржижановский С.Д. Собр. соч: в 6 тт. Т. 5. Записные тетради. / Сост., подгот. текста и коммент. В. Перельмутера. – М.: СПб., 2010. – С. 324-430.

Караулов Ю.Н. Ассоциативная грамматика русского языка. – М., 1993.

Коновалова Н.И. Перцептивные образы сознания в свете данных «Русского ассоциативного словаря» // Новая Россия: традиции и инновации в языке и науке о языке. Материалы докладов и сообщений Международной научной конференции, посвященной юбилею Заслуженного деятеля науки РФ, доктора филологических наук, профессора Л.Г. Бабенко. 2016. – С. 130-136.

Кубасов А.В. «Старик и море» С.Д. Кржижановского: развертывание метафоры //Лингвистика креатива-5: коллективная монография / Под ред. проф. Т.А. Гридиной. – Екатеринбург, 2020 (в печати).

Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров // Лотман Ю.М. Семиосфера. – СПб., 2001. – С. 150-392.

Норман Б.Ю. Основы психолингвистики. – Минск, 2011.

Трик Х.Е. Основные направления экспериментального изучения творчества // Хрестоматия по общей психологии. Психология мышления / Под ред. Ю.Б. Гиппенрейтер, В.В. Петухова. – М., 1981. – С. 357-362.

REFERENCES

Gridina T.A. Associativnyj potencial slova i ego realizaciya v rechi (yavlenie yazykovoj igry). Diss. na soisk. uch. stepeni d-ra filolol nauk. – М., 1996.

Gridina T. A. «Delat' iz muhi slona»: associativnaya pro-ekciya slova v hudozhestvennom tekste // *Lingvistika kreativa-2 / Pod obshchej red. prof. T.A. Gridinoj.* – Ekaterinburg, 2012. S.272-288.

Gridina T. A. Smyslovaya perspektiva slova v igrovom hudozhestvennom tekste / *Lingvistika kreativa-4: kollektivnaya monografiya / Pod red. T.A. Gridinoj.* – Ekaterinburg, 2018. S. 270-281.

Gridina T. A., Kubasov A. V. Igrovoy tekst kak forma avtor-skogo hudozhestvennogo miromodelirovaniya (stat'ya pervaya) // *Tekst. Kniga. Knigoizdanie.* 2017. №14. S. 46-63.

Krzhizhanovskij S. D. *Sobr. soch: v 6 tt. T. 5. Zapisnye tet-radi. / Sost., podgot. teksta i komment. V. Perel'mutera.* – M. - SPb., 2010. S. 324-430.

Karaulov Yu. N. *Associativnaya grammatika russkogo yazyka.* – M., 1993.

Konovalova N.I *Perceptivnye obrazy soznaniya v svete dan-nyh «Russkogo associativnogo slovary» // Novaya Rossiya: tradi-cii i innovacii v yazyke i nauke o yazyke. Materialy dokladov i soobshchenij Mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii, posvya-shchennoj yubileyu Zasluzhennogo deyatelya nauki RF, doktora fi-lologicheskikh nauk, professora L. G. Babenko.* 2016. S. 130-136.

Kubasov A. V. «Starik i more» S.D. Krzhizhanovskogo: raz-vertyvanie metafory // *Lingvistika kreativa-5: kollektivnaya monografiya / Pod red. prof. T.A. Gridinoj.* – Ekaterinburg, 2020 (v pechati).

Lotman Yu. M. *Vnutri myslyashchih mirov // Lotman Yu.M. Semiosfera.* – SPb., 2001. S. 150-392.

Norman B. Yu. *Osnovy psiholingvistiki.* – Minsk, 2011.

Triukh H. E. *Osnovnye napravleniya eksperimental'nogo izu-cheniya tvorchestva // Hrestomatiya po obshchej psihologii. Psiho-logiya myshleniya / Pod red. Yu.B. Gippenrejter, V.V. Petuhova.* – M., 1981. S. 357-362.

©Гридина Т.А., 2020

Гридина Татьяна Александровна – доктор филологических наук, профессор, заведующий кафедрой общего языкознания и русского языка. Уральский государственный педагогический университет (Екатеринбург, Россия).

Адрес: 620017, Россия, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26, 281.

E-mail: tatyana_gridina@mail.ru

Gridina Tatyana Aleksandrovna – Doctor of Philology, Professor, Head of the Department of General Linguistics and the Russian Language. Ural State Pedagogical University (Ekaterinburg, Russia).