

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

УДК 81'23

ББК 81

DOI 10.30982/2077-5911-2023-57-3-10-22

Научная статья

ИНТЕРПРЕТАЦИОННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ИГРОВОГО СЛОВА С.Д. КРЖИЖАНОВСКОГО В СВЕТЕ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ РЕЦЕПЦИИ

Абрамова Надежда Сергеевна

ФГБОУ ВО «Уральский государственный медицинский университет»
Министерства здравоохранения Российской Федерации, Екатеринбург, Россия

Аннотация

Предметом настоящего исследования является игровое («странное») слово писателя-модерниста С.Д. Кржижановского (1887–1950) в аспектах его ассоциативной наполненности и читательского восприятия. На материале вербальных реакций, полученных в ходе цепочечного ассоциативного эксперимента, анализируется соотношение интерпретационного потенциала игрового слова и ассоциативных стратегий реципиентов, выбираемых ими в процессе восприятия стимула. Стимульным материалом для цепочечного ассоциативного эксперимента выступили отдельные заглавия новелл С.Д. Кржижановского, которые демонстрируют характерные для идиостиля писателя игровые техники; ассоциативный потенциал игровых заголовков предполагает его сюжетную реализацию и в то же время задает многовекторность читательской рецепции. В статье предлагается вариант интерпретации результатов эксперимента на примере ассоциативных цепочек, полученных на стимул «Странствующее “Странно”», и составленных на их основе текстов: комментируются типовые стратегии ассоциирования, в т.ч. механизмы переключения в случае торможения ассоциации и особенности реализации ассоциативного потенциала игрового слова в процессе собственной текстовой деятельности реципиента. Для указанного стимула ведущими ассоциативными стратегиями являются: реагирование на одну из частей заголовочного словосочетания с игнорированием его игровой цельности; реагирование на игровой регистр стимула; актуализация индивидуальных смыслов реципиента, не соотносимых со стимульным словосочетанием. Данные результаты имеют предварительный характер и предусматривают последующее изучение полного корпуса реакций, полученных в ходе эксперимента (анализ структуры ассоциативных цепочек и специфики входящих в них семантических групп, текстовой актуализации сюжетной перспективы, заданной цепочечными ассоциатами) как основу для разработки методологии изучения художественного текста (в том числе игрового) с учетом психологической реальности восприятия.

Ключевые слова: художественный текст, рецепция, языковая игра, психолингвистический эксперимент, С.Д. Кржижановский.

Введение

Теоретическая работа С.Д. Кржижановского «Поэтика заглавий», впервые опубликованная в 1931 году, считается одной из первых, поднимающих и освещающих заявленную в ней литературоведческую проблему. На это указывают не только исследователи творчества Кржижановского, но и специалисты, чьи интересы лежат

в других областях. Для нашего исследования обращение к «Поэтике заглавий» как к теоретическому исследованию писателя и непосредственно к заглавиям его произведений обусловлено, прежде всего, интересом к игровому («странному») слову писателя в аспектах его ассоциативной наполненности и читательского восприятия. Согласно утверждению Т.А. Гридиной, «“странное слово” Кржижановского является ключом к пониманию его художественного игрового сознания, в основе которого лежит принцип релятивизма, стремление вывернуть расхожую истину наизнанку. К такому необычному восприятию побуждают уже сами названия новелл писателя» [Гридина 2014: 193–194].

Даже выступая в качестве теоретика литературы, Кржижановский остается художником с уникальным взглядом на исследуемые им явления. Так, заглавие он определяет как «десяток-другой букв, ведущих за собой тысячи знаков текста», утверждает, что «слова на обложке не могут не общаться со словами, спрятанными под обложку», визуализирует функцию заглавия благодаря художественному образу: «как завязь, в процессе роста, разворачивается постепенно-множащимися и длиннющими листьями, так и заглавие лишь постепенно, лист за листом, раскрывается в книгу: книга и есть – развернутое до конца заглавие, заглавие же – стянутая до объема двух-трех слов книга» [Кржижановский 2006: 7].

Значение идей, сформулированных писателем в «Поэтике заглавий», В.В. Калмыкова определяет следующим образом: говоря о взаимодействии текста и читателя, Кржижановский создает схему общения автора с читателем непосредственно через текст, без посредников. «Коммуникация в таком виде... начинается осуществляться при первом взгляде читателя на заглавие книги, которое представляет собой смысловой конденсат всего текста... Кржижановский рассматривает всю историю литературы как череду актов общения писателя и читателя, и все его исследования проходят в области изучения данной специфической коммуникации: книга – средство общения, заглавие и эпиграф как составляющие структуры книги – проводники, каналы коммуникации» [Калмыкова 2008: 124].

Успешность данной коммуникации во многом зависит от «подготовленности» читателя, поскольку художественный текст «выдает разным читателям различную информацию – каждому в меру его понимания, он же дает читателю язык, на котором можно усвоить следующую порцию сведений при повторном чтении» [Лотман 2018: 36]. Поэтому немаловажная роль в понимании текста отводится пресуппозиции (фоновым знаниям), позволяющей читателю сориентироваться в художественной ситуации, достроить ее, сделав вывод о степени нереальности или правдоподобия описываемого в книге, а на уровне заголовка – спрогнозировать сценарий, заданный предтекстовой информацией. Общение с произведениями С.Д. Кржижановского, игровыми по своей сути, предусматривает еще и достаточный уровень сформированности лингвокреативной компетенции читателя, его готовность войти в лабиринт сюжетных отстранений, тонкой аллюзивности, искусной языковой игры.

В поэтике С.Д. Кржижановского заглавие – «стянутая до объема двух-трех слов книга», «словосочетание, выдаваемое автором за главное книги» – является отправной точкой развертывания фантастического сюжета. Игровая стратегия озаглавливания новелл предусматривает сюжетную реализацию невероятного события, заявленного в названии произведения: «выдвигая парадоксальную посылку о возможности какого-то невозможного события..., писатель развивает эту идею в собственной версионной

перспективе, опрокидывающей расхожие истины. Реализация такой креативной стратегии текстопорождения проявляет характерные для идиостиля писателя приемы языковой игры, экспериментальный ресурс которой он использует для филигранного оттачивания мысли – расстановки оценочных акцентов, создания философского подтекста» [Гридина, Кубасов 2017: 50–51]. Так, в новелле «Бог умер» Бог действительно умирает, «что когда-то, чуть ли не в XIX столетии, было предсказано одним осмеянным философом» [Кржижановский 1991: 200], а вслед за ним исчезают и созданные им звезды, свет, поэзия. Но закономерным следствием смерти Бога в парадоксальном художественном мире Кржижановского становится массовое возрождение религии: «Происходило то, чему и должно было произойти: был Бог – не было веры; умер Бог – родилась вера. Оттого и родилась, что умер» [Там же: 206]. В рассказе «Сбежавшие пальцы» у пианиста-виртуоза Генриха Дорна действительно сбегает пальцы, и вся дальнейшая история – это повествование об их мытарствах, возвращении и обретении нового искусства («мгновеньями казалось, 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» [Там же: 144]), которое пришло на смену «ослепительным пассажирам», «молниевым *glissando* и подчеркнутости мелизма» [Там же: 144]. В новелле «Бумага теряет терпение» бумага, которая терпит «и ложь, и гнусь, и опечатки, и грязную совесть, и дешевый пафос», в один момент действительно теряет терпение и сбрасывает с себя все написанные «мириады бессмыслиц, притворившихся смыслами, нудный дождь слов, от которого не то лужи, не то книги – не разберешь» [Там же: 273]. Как правило, заданная заглавием тема в произведении не исчерпывается до конца, при этом многовариантность читательской интерпретации обусловлена, прежде всего, ассоциативным потенциалом приемов языковой игры, являющейся основной характеристикой творческого почерка Кржижановского.

Анализируя игровой идиостиль писателя, Т.А. Гридина выделяет ряд особенностей, которые проявляются уже на уровне заголовка произведения: «провокативный характер игрем, нарушающих пресуппозиции смысловой сочетаемости слов и морфем (ср.: «Мухослон», «Чем люди мертвы», «Сбежавшие пальцы» и т.п.)», «игровая трансформация и буквализация фразем (ср. «Бумага теряет терпение»; «Когда рак свистнет»)), «транспозиция слов одной части речи в другую, определяющая функционирование лексем по “законам” игровой грамматики и семантики («Чуть-чуть», «Страна нетов»)), «обыгрывание этимологической перспективы и ретроспективы узуального слова («Странствующее “Странно”»)), «словотворческие новации, образующие текстовые парадигмы и цепочки, отзеркаливающие символику ключевой игремы (ср. «Квадратурин» и *оквадратурировать*, «Страна нетов» и *нетствующая философия* и др.)» [Гридина, 2018: 273–274]. Ассоциативное наполнение подобных заглавий для автора является основой развития сюжета и в то же время дает читателю направления для восприятия и понимания текста.

Материалы и методы

В связи с вышесказанным представляет интерес вопрос соотношения ассоциативного потенциала игрового слова (заглавий произведений С.Д. Кржижановского) с учетом его текстовой реализации и векторов читательской интерпретации.

С этой целью нами был проведен эксперимент по выявлению аспектов восприятия заголовочных сочетаний с использованием методики цепочечного ассоциативного эксперимента (ЦАЭ). В качестве стимульного материала использовались 12 заглавий

новелл С.Д. Кржижановского, демонстрирующие различные механизмы языковой игры (см. об этом в [Гридина 2013; Гридина 2014; Гридина 2020]). Участниками эксперимента выступили учащиеся 11-го класса гимназии г. Екатеринбурга (среднее образование), студенты уральских вузов, окончившие три и более курсов (неполное высшее образование), случайная выборка (среднее профессиональное, высшее образование, наличие ученой степени); возраст респондентов от 17 до 45 лет.

В ходе ЦАЭ реципиентам предлагалось записать цепочку последовательно возникающих у них ассоциаций на заданные слова / словосочетания (5 – 7 реакций). Далее участникам нужно было выбрать одну из получившихся ассоциативных цепочек и на ее основе создать небольшой текст в любом жанре и стиле (методика проведения данного варианта ЦАЭ описана в: [Гридина, Коновалова 2020: 65–73]). Инструкцию предваряла краткая характеристика предлагаемых стимулов, позволяющая в некоторой степени активизировать культурно-речевой фон реципиентов: «Предложенные Вам слова / словосочетания представляют собой заглавия произведений писателя-модерниста С.Д. Кржижановского (1887 – 1950), художественный почерк которого отличается активным экспериментированием со словом».

При обработке языкового материала, полученного в ходе эксперимента, особое внимание обращалось на:

1) типовые стратегии ассоциирования, которые были использованы респондентами при построении ассоциативных цепочек на заданные стимулы, в т.ч. механизмы переключения («переходов») в случае заторможенного протекания ассоциации (см. об этом в: [Леонтьев 1983: 61–62]). Вслед за Т.А. Гридиной и Н.И. Коноваловой, под *ассоциативной стратегией* мы понимаем «последовательность реакций, возникающих в процессе восприятия тех или иных аспектов... феномена, попадающих в поле внимания адресата» [Гридина, Коновалова 2022: 42];

2) особенности реализации ассоциативного потенциала игрового слова в процессе собственной текстовой деятельности реципиента.

Приведем пример интерпретации результатов эксперимента, полученных на один из предложенных участникам стимулов – заглавие «Странствующее “Странно”».

Повесть «Странствующее “Странно”» (1924) представляет собой фантастическую историю «самого длительного и трудного путешествия», рассказанную старым магом своему ученику. Став «умаленным человеком» под воздействием волшебной «тинктуры», герой «передвинулся в пространстве всего лишь на семьдесят один с половиной фут», но это странствие позволило ему осознать, что «в большее – лишь один путь: через меньшее; в возвеличение – сквозь умаление», что он, «микрочеловек, познал макрочеловека до конца», превратившись в некое «странствующее “Странно”» [Кржижановский 1991: 64–117]. Подробный анализ мотивационного механизма языковой игры, использованного Кржижановским при создании заглавия повести, – «парадоксальное сближение смыслов родственных лексем, разошедшихся в значениях (в это же гнездо этимологических ассоциатов в тексте включаются еще и *пространство, страна, странник, странность*)», – и смысловой актуализации игрового слова в тексте дает Т.А. Гридина в: [Гридина 2014: 195–198].

По итогам ЦАЭ на стимул «Странствующее “Странно”» от 46 респондентов было получено: 180 вербальных реакций, в т.ч. 33 ассоциативные цепочки в соответствии с инструкцией, состоящие из 3 – 7 ассоциатов, 10 единичных реакций (слово, словосочетание, развернутое высказывание), которые подвергались содержательному

анализу с пометкой о нарушении инструкции; 3 текста, написанные исходя из заголовка «Странствующее “Странно”» на основе полученной на первом этапе ассоциативной цепочки.

Интерпретация результатов цепочечного ассоциативного эксперимента

При анализе данных, полученных в ходе эксперимента, были выделены 3 типовые стратегии ассоциирования, которые использовались реципиентами при построении ассоциативных цепочек (АЦ). В большинстве случаев (21 АЦ) участники эксперимента выбирали одну ассоциативную стратегию; в то же время 12 АЦ демонстрируют случаи переключения респондентов с одной стратегии на другую при торможении процесса ассоциирования и формирования при этом новых семантических групп (комплексов) реакций в рамках выбранной стратегии.

Первая, самая распространенная в нашем материале ассоциативная стратегия, представляет собой **реагирование на одну из частей стимульного словосочетания**. При этом респондентами игнорировалась игровая цельность стимула «Странствующее “Странно”» и актуализировалось ассоциативное наполнение одного из слов, входящих в него, с дальнейшей разверткой (а) *мотива путешествия, странствия* – в случае акцентирования на первом слове, причастии «странствующее» или (б) *мотива необычности, нестандартности*, если внимание респондента сосредоточивалось на конечном слове, субстантивированном наречии «странно». Анализ всех реакций, полученных в ходе эксперимента, позволил определить, что повторяющиеся ассоциаты входят в основном в эти две семантические группы, соответственно: (а) *путешествие* – 11 (26% респондентов), *дорога* – 3 (7%), *странствие* – 2 (5%); (б) *необычно* – 6 (14%), *странное* – 2 (5%), *странно* – 2 (5%).

Ассоциативные ряды – результат данной стратегии – содержательно не однородны в представленном материале. Однако изначальная сосредоточенность респондента на **мотиве путешествия** демонстрирует относительную свободу и поверхностность ассоциирования: реакции в большинстве своем отражают стереотипы, сформированные в сознании носителей языка, и представлены, с одной стороны, атрибутами путешествия (виды туризма, экипировка, стандартный «набор» достопримечательностей, описание процесса, в т.ч. фантазийное, с опорой на культурный фон реципиента), с другой стороны, эмоционально-оценочными установками (состояние и чувства респондента / участника ситуации; ожидаемые от процесса путешествия впечатления и результаты вроде расширения кругозора, обретения новых друзей). Примерами таких ассоциативных цепочек могут быть следующие.

1. Путешествие как процесс, его атрибуты; чувства и состояние участника / респондента: *горы – туристы – пейзаж – зеленый рюкзак – походная палка* (муж., средн., 18 лет); *путешествие – место – природа – зелень – спокойствие* (жен., средн., 18 лет); *странствие – путешествие – самолет – бортпроводница – небо* (жен., средн., 17 лет); *чемодан – карта – континент* (жен., неполн. высш., 20 лет); *путешествие – Франция – Эйфелева башня* (муж., неполн. высш., 21 год). Некоторые из предъявленных респондентами цепочек в данной семантической группе представляют собой последовательность реакций, формирующих стереотипный приключенческий сюжет, который может быть развернут до текста: *путешествия – Южная Америка – древний храм – джунгли – аборигены – сокровище – проклятье* (муж., средн., 18 лет); *пустыня – солнце – пальма – кокос – жажда* (жен., средн., 17 лет); *море – плывет – корабль – путешествия – круиз – мель* (жен., средн., 17 лет).

2. Ценностные установки участника(-ов) путешествия: *передвижение – путешествие – новые места – новые знакомства – друзья – близкие люди* (муж., средн., 18 лет); *путешествие – путь – опыт – знакомства – дружба* (муж., средн., 18 лет); *путешествие – интерес – эмоции – память – воспоминания* (жен., средн., 17 лет).

Актуализация **мотива необычности, нестандартности** как реакция на вторую часть стимула-заголовка, наречие *странно*, в ассоциативных цепочках представлена по-разному. «Свободное» ассоциирование наблюдается всего в 3 случаях (9%), в них большинство реакций имеют парадигматический характер, а факт заданной стимулом языковой игры – субстантивация наречия, при которой *странно* «опредмечивается», – игнорируется. Примеры таких цепочек: *неизвестно – нестандартно – необычно – сказочно – непредсказуемо – противоречащее истине* (жен., канд., 37 лет); *необычно – волшебно – красиво* (жен., неполн. высш., 22 года); *необычно – не так, как думала* (жен., высш., 44 года).

Некоторые ассоциативные цепочки, содержащие комплексы реакций с семантикой «странно, необычно», демонстрируют факт торможения ассоциации, о чем свидетельствует переход к другому семантическому комплексу (например, при активности данной ассоциативной стратегии – к разработке мотива путешествия) или переключение на другую стратегию. Например, ассоциативный ряд, предъявленный школьницей 18-ти лет: (I) *необычно* – (II) *путешествие – дорога – цель – жизнь*. Эта цепочка состоит из 2 комплексов реакций на каждую из частей стимула-словосочетания: первый (I) – единственная непосредственная парадигматическая реакция на наречие *странно*, синоним **необычно**; следующий ассоциат, «слово-заместитель» (А.Н. Леонтьев), не связанный с предыдущим, «запускает» другой комплекс реакций, который разворачивается в метафору человеческой *жизни* как *путешествия*, движения по воображаемой *дороге*. Допускаем, что финальный в цепочке ассоциат **жизнь** может представлять собой клишированную реакцию на предыдущую реакцию-стимул («цель жизни»); это, однако, не исключает предыдущей трактовки данного ассоциативного комплекса.

Как было сказано выше, ассоциативная стратегия, при которой реципиент реагировал только на одну из частей стимульного словосочетания – заглавия «Странствующее “Странно”» без учета игровой интенции автора, представлена в нашем материале наиболее часто, в 67% реакций, включая комплексы реакций в ассоциативных цепочках и единичные реакции (слово, словосочетание, развернутое высказывание-дефиниция, которые, являясь формальным нарушением экспериментальной инструкции, также подвергались содержательному анализу), в т.ч. как единственная стратегия, или в сочетании с другими при переходе от одной группы реакций к другой (с усложнением характера ассоциатов), или как компенсирующая стратегия, на которую респондент переключался в случае заторможенного протекания ассоциации.

Большой интерес для нашего исследования должна представлять **вторая** ассоциативная стратегия, которая была использована участниками эксперимента, – **реагирование на игровой регистр стимула**. В этом случае ассоциирование проходило по-разному.

1. В случае, когда респондент акцентировал внимание на субстантивации наречия «странно», реакции представляли собой попытку **категоризации**, т.е. отнесения стимула к определенному классу, категории («Странствующее “Странно”» – кто это? что это?), например, в цепочках:

объект, не поддающийся описанию – невообразимое – странное – нечто – явление (муж., средн., 18 лет); *странное – непонятное – неизученное что-то* (муж., неполн. высшее, 19 лет); (I) *новое – понятое в процессе мышления* – (II) *неумышленно* (жен., неполн. высшее, 20 лет);

(I) *старик – лес* – (II) *поход – палатка – платок – палка – дуб* (жен., средн., 18 лет); *человек, который путешествует и смотрит на весь мир со словами «странно, а я представлял все по-другому»* (жен., неполн. высшее, 21 год); (I) *путник – цель* – (II) *выполнение – ДЗ – школа – смерть* (муж., средн., 17 лет);

заблудившееся слово; бродячий цирк (единичные реакции – нарушения инструкции; жен., неполн. высшее, 21 и 20 лет соответственно).

2. Часть реакций в определенной степени была ориентирована на **лингвистическую оценку игровой модели** стимульного словосочетания; при этом респонденты реагировали на этимологическое сближение слов «странствующий» и «странно», которое обыгрывается С.Д. Кржижановским в новелле, в связи с чем данные ассоциации представлены двумя вариантами:

– подбор аналога, существующей в языке модели, знакомой респонденту, например, единичная реакция *масло масляное* (жен, средн. проф., 35 лет); цепочка (I) *тавтология* – (II) *очень необычно – невозможно описать – странно* – (III) *отшельник* (муж., средн., 17 лет), которая представляет собой пример переключения стратегий ассоциирования: лингвистическая оценка → торможение ассоциации и, как следствие, переключение на компенсирующую первую стратегию с акцентом на наречие «странно» и актуализацией мотива необычности → переключение на вторую стратегию, категоризация *отшельник*, ассоциат, соотносимый с реакцией *странник* на стимул *одинокий* [ЕВРАС]);

– продолжение мотивационного ассоциативного ряда, заданного игровым стимулом: (I) *страна* – (II) *бродяга – беглец – скрываться* (муж., неполн. высшее, 30 лет); (I) *страна – странствие* – (II) *необычно – отличающийся* – (III) *дорога* (жен., неполн. высшее, 21 год).

3. Актуализация читательского опыта: предъявленные ассоциации соотносятся с произведениями художественной литературы, в которых в той или иной мере находят отражение элементы стимульного словосочетания, как правило, с фантастическим сюжетом о путешествии героя(-ев). В данном случае мы можем говорить о желании респондента «опознать» предполагаемый неизвестный текст по его заглавию, ввести его в собственную систему литературных координат и «выработать код для его дешифровки» в условиях, когда «ситуация исполнения, тематика и другие внетекстовые условия безошибочно подсказывают... художественный язык данного текста» [Лотман 2018: 37–38].

В нашей выборке 2 таких примера, в частности, АЦ: (I) *Изумрудный город – воздушный шар* (II) – *каньон – Мексика – шляпы – начос – остро* (жен., средн., 18 лет). Первая группа реакций – прецедентная отсылка к повести-сказке А. Волкова «Волшебник Изумрудного города», обусловленная значениями слов, входящих в стимульное словосочетание, которые актуализируются знакомым респонденту сюжетом: *путешествие* героев и ощущение «*странности*» Изумрудного города – причуды волшебника-обманщика Гудвина. Реакция *воздушный шар*, с одной стороны, продолжает ассоциативный комплекс, заданный первым ассоциатом, с другой – является переходом к новой группе ассоциаций (первая стратегия, семантическая группа *путешествие*, включающая эмоционально-чувственный компонент).

Обращает на себя внимание тот факт, что респонденты, изначально выбравшие стратегию реагирования на игровой регистр стимульного словосочетания, ограничивались при построении ассоциативной цепочки одной – тремя реакциями, после чего происходило торможение ассоциации, выходом из которого было переключение на другую стратегию, предусматривающую более «легкое» выполнение поставленной перед участником задачи: разбиение стимула на составляющие и реагирование на один из его элементов.

Наконец, **третья** ассоциативная стратегия, которая была выделена нами при анализе экспериментальных данных, полученных на стимул «Странствующее “Странно”», – **актуализация индивидуальных, личных смыслов респондента, не соотносимых со стимульным словосочетанием**: *свободно – пусто – чисто – дышать легче – нет беспокойства* (жен., ср. проф., 19 лет); *скептицизм – страх – вина – поступки – борьба – самопознание* (муж., ср., 18 лет). Часто такая стратегия реализуется со 2-го и далее ассоциатов как реакция на предыдущее слово (словосочетание) в цепочке:

(I) *человек* – (II) ***возможности – потенциал – проблемы – конфликт*** (муж., ср., 17 лет). В ассоциативной цепочке, начавшейся с реакции категоризации *человек*, произошло переключение на стратегию актуализации личностных смыслов респондента, не связанных с игровым регистром стимула (*человек* → ***его возможности и потенциал***);

посылка – почта – время – деньги – работа – взрослая жизнь (муж., ср., 17 лет). Хотя первая реакция опосредованно связана с мотивом путешествия, можно говорить, что респондент использует данную стратегию ассоциирования, при этом каждая следующая реакция задает новое направление ассоциации: (1) *посылка* от того, кто странствует, и необходимость получать ее на (2) *почте*; почта – это зачастую потраченное зря (3) *время*; далее – прецедентная реакция *время* – (4) *деньги*, которые возможны только при наличии (5) *работы*, а работа – это (6) *взрослая жизнь*. Завершающая ассоциативную цепочку реакция *взрослая жизнь* не соотносится с проявляющимся в повести «Странствующее “Странно”» мотивом жизненного пути и поиска смысла жизни (в одной из вышеуказанных ассоциативных цепочек мы определили наличие данного смысла), но она вскрывает индивидуальные переживания респондента, выпускника средней школы, стоящего на пороге этой самой *взрослой жизни*.

Текстовая репрезентация ассоциативного потенциала игрового слова

В ходе эксперимента участникам было предложено выбрать одну из созданных ими ассоциативных цепочек и написать на ее основе текст по заглавию-стимулу. Ограничений по количеству и порядку употребления в тексте ассоциатов не было. На стимул «Странствующее “Странно”» было предъявлено 3 текста, в которых в большей или меньшей степени реализуется сюжетная перспектива, заданная характером языковой игры заглавия.

Текст 1. АЦ: *Геральт – фантастика – сказка* (жен., неполн. высшее, 20 лет). Ассоциативный ряд актуализирует читательский опыт респондента, поскольку открывается именем главного персонажа серии фантастических романов «Ведьмак» А. Сапковского и созданных на ее основе популярных видеоигр и телесериала, съемки которого начались в 2019 году и продолжают в настоящее время. Автор данной ассоциативной цепочки предложил следующий вариант текста:

Странствие Геральт начал действительно странно. Ведьмакам незачем слушать сказки крестьян, крайне не разбирающихся в монстрах. «Просто фантастика, что

эти несчастные смогли выжить, – подумал он. – Похоже, странствующее стадо гулей пришло к ним в деревню.

Миниатюра представляет собой вторичный текст, эксплуатирующий сюжетные элементы и персонажей «вселенной Ведьмака» Сапковского: *странствие* героя, противостоящего *монстрам*; *ведьмаки* и *крестьяне*, стадо *гулей*. Ассоциативная цепочка и текст демонстрируют исключительную значимость личных предпочтений респондента, которые вытеснили установку на внимание к интенциям автора стимула: первое же предложение текста нивелирует игровой компонент заглавия.

Текст 2. АЦ: *прихожая – дверь – дорога – пакет – машины – ночной город – одиночество – холод – стеклянные витрины* (жен., высш., 34 года). Ассоциативная цепочка иллюстрирует первую стратегию – сосредоточенность на одной из частей стимула: она детализирует ситуацию путешествия (передвижения в городском пространстве) в сочетании с эмоционально-чувственным компонентом. Однако интересен пример игровой актуализации заглавия в тексте, построенном по данной ассоциативной канве.

И вдруг ему стало тесно в прихожей. Тогда от него отделилось нечто. Оно чувствовало себя странно и хотело побыстрее уйти на улицу. Дверь открылась, и «странно» оказалось перед дорогой, а в руке держало старый пакет с непонятными вещами. По дороге часто проезжали машины, они двигались к центру города. Оно тоже побрело к центру, не встретив никого на пути и продрогнув. «Странно» почувствовало себя еще более одиноко перед красивой стеклянной витриной закрытого магазина. Надо искать ночлег. А что если вернуться обратно к нему?

Текст-фантазмагория, поддерживающий традиционную для литературы тему расщепления личности, опустошения, которая в произведениях С.Д. Кржижановского занимает значительное место. В частности, новелла «Сбежавшие пальцы», с которой в некотором роде рифмуется экспериментальный текст, – о «возжелавшем уйти из целого и стать “самим по себе”» [Топоров 1995: 509–510]. По словам женщины-респондента, на момент участия в эксперименте не знакомой с творчеством Кржижановского, при создании ассоциативной цепочки и далее – текста ее привлекла идея «второго Я»: то самое *alter ego*, от которого человеку *душно, вдруг отделилось от него* и захотело *побыстрее уйти*.

В тексте человек, субъект – *он*, что маркирует его как «целое», в то время как отделившееся **«второе Я»** – *нечто / оно*, чувствующее себя *странно*, потому и получившее имя **«Странно»**. Интересная психологическая деталь – *старый пакет с непонятными вещами*, с которым персонифицированное **Странно** покинуло «своего человека», думается, освободив его. Оставшись наедине с большим городом, ставшее «самим по себе» странное существо *почувствовало* свое одиночество и ненужность, которые заставили смиренно задуматься о возвращении. Так сбежавшие пальцы в новелле Кржижановского «вне целого... встретили сплошную опасность, которая заставила их осознать свою “частичность” и, надо думать, тосковать по целому» [Там же: 510]. Открытый вопрос в финале текста предусматривает разные варианты развития истории, в том числе и тот, при котором «второе Я», ставшее «странствующим Странно», направится, подобно герою повести, «в неизвестное вперед» [Кржижановский 1991: 70].

Текст 3. АЦ: (I) *много людей – общество – мир* – (II) *путешествия – поезд – плацкарт – курочка* (жен., ср., 17 лет). Первая группа реакций в данной цепочке, градация «много людей – общество – мир», непосредственно не соотносится

со стимулом; завершающее ее слово является переходом к другой группе реакций, реализующей мотив путешествия, содержащий эмоционально-чувственный компонент (*курочка* в данном контексте входит в индивидуальный ассоциативный фон; по словам респондента, «сразу представился запах, вкус жареной курочки, завернутой в фольгу»). Между тем текст, созданный респондентом на основе данного ассоциативного ряда, имеет четко выраженную игровую актуализацию этимологической ретроспективы, предлагаемой С.Д. Кржижановским в заглавии своей новеллы:

«Странно» побывало уже у стольких людей, что думает, что появилось из «странствовать». Как много людей постоянно зовут его, иногда целые общества, временами оно в головах у всего мира! Если бы «странно» стало человеком, оно звалось бы Сереежей, обожало путешествовать, имело кучу знакомых, и местом прописки имело бы верхнюю койку в плацкарте поезда «Москва - Владивосток».

Первая часть этого текста-шутки является непосредственным откликом на социально-политические процессы, происходящие в настоящее время: «странно» как оценка текущих событий и тенденций – *людьми, обществами, миром*. Мотивационная пара *«странно – странствовать»* объясняется многократным (*постоянным*) повторением данной оценки в разных уголках мира, т.е. метафорическим *странствием* опредмеченного наречия. Во второй части миниатюры игровая установка автора текста позволяет сделать фантастическое допущение о возможности «очеловечения» слова *странно*, с исчерпывающим набором идентифицирующих человеческих характеристик (имя, хобби, круг общения, регистрация по месту пребывания). Оксюморон *местом прописки имело бы верхнюю койку в плацкарте поезда «Москва – Владивосток»* обыгрывает ситуацию одного из наиболее утомительных (*странных* по причине продолжительного неудобства) путешествий по России. Двухчастность ассоциативной цепочки, связанная с переключением стратегий ассоциирования, актуализируется и в текстовой проекции.

Заключительные положения

Восприятие нестандартного, игрового языкового знака требует активной речемыслительной деятельности, основанной на лингвокреативных механизмах декодирования его ассоциативного наполнения. Заглавия произведений С.Д. Кржижановского, демонстрирующие активное использование языковой игры и, по замыслу писателя, представляющие собой *стянутые до объема двух-трех слов книги*, задают текстовую перспективу, которая предусматривает многовариантность читательской рецепции в том числе в зависимости от таких субъективных факторов, как культурно-речевой фон языковой личности и ее готовность к игровой коммуникации в триаде «автор – (игровой) текст – читатель».

Результаты, полученные в ходе экспериментальной верификации соотношения интерпретационного потенциала игрового («странного») слова С.Д. Кржижановского и ассоциативных стратегий реципиентов с их последующей текстовой репрезентацией, имеют предварительный характер и предусматривают расширение экспериментальной выборки и анализ полного корпуса полученных вербальных реакций (структурный и содержательный анализ ассоциативных рядов цепочечного ассоциативного эксперимента, изучение особенностей текстовой актуализации сюжетной перспективы, заданной цепочечными ассоциатами) как основу для разработки методологии изучения художественного текста (в том числе игрового) с учетом психологической реальности восприятия.

Литература

Гридина Т.А. Языковая игра в художественном тексте: монография. ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т». Екатеринбург, 2013. 254 с.

Гридина Т.А. Игровой субъязык С. Д. Кржижановского // Русский язык в многоречном социокультурном пространстве: [монография] / отв. ред. Б.М. Гаспаров, Н.А. Купина. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2014. С. 191–206.

Гридина Т.А. Смысловая перспектива слова в игровом художественном тексте // Лингвистика креатива-4: коллективная монография / Урал. гос. пед. ун-т; под общей ред. Т.А. Гридиной. Екатеринбург, 2018. С. 270–281.

Гридина Т.А. «Внутри» будущих сюжетов: креативные истоки художественного речемышления // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. 2020. № 2. С. 7–22. DOI: 10.26170/ufv20-02-01.

Гридина Т.А., Коновалова Н.И. Методы психолингвистических исследований: теория, практикум, тренинги: учебное пособие. Уральский государственный педагогический университет: Екатеринбург, 2020. 358 с.

Гридина Т.А., Коновалова Н.И. Психолингвистические аспекты интерпретации игровых эргонимических феноменов // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности: труды Уральского психолингвистического общества. Выпуск 20 / Уральский государственный педагогический университет; главный редактор Т.А. Гридина. Екатеринбург, 2022. С. 31–50.

Гридина Т.А., Кубасов А.В. Игровой текст как форма авторского художественного миромоделирования (статья первая) // Текст. Книга. Книгоиздание. Томск: Национальный исследовательский Томский государственный университет, 2017. № 14. С. 46–63. DOI: 10.17223/23062061/14/3.

Калмыкова В.В. Эстетика Сигизмунда Кржижановского // Вопросы философии. 2008. № 6. С. 122–138.

Кржижановский С.Д. Сказки для вундеркиндов: Повести, рассказы. М.: Советский писатель, 1991. 712 с.

Кржижановский С.Д. Поэтика заглавий // Статьи. Заметки. Размышления о литературе и театре. Собрание сочинений. Т. 4. / Сост. и комм. В. Перельмутера. СПб.: «Симпозиум», 2006. С. 7–42.

Леонтьев А.Н. Опыт структурного анализа цепных ассоциативных рядов (экспериментальное исследование) // Избранные психологические произведения: в 2-х т. Т. 2. М.: Педагогика, 1983. С. 50–71.

Лотман Ю.М. Структура художественного текста. Анализ поэтического текста. СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. 704 с.

Торопов В.Н. Миф. Ритуал. Символ. Образ: Исследования в области мифопоэтического: Избранное. М.: Издательская группа «Прогресс»-«Культура», 1995. 624 с.

ЕВРАС – Черкасова Г.А., Уфимцева Н.В. Русский региональный ассоциативный словарь-тезаурус ЕВРАС. Том 1. От стимула к реакции. М., 2014. URL: https://iling-ran.ru/library/evras/evras_1.pdf (дата обращения: 13.07.2023).

Сведения об авторе:

Абрамова Надежда Сергеевна – руководитель Медицинского предвуниверсария
ФГБОУ ВО УГМУ Минздрава России

Контактная информация:

620028, г. Екатеринбург, ул. Репина, д. 3

ORCID: 0009-0004-6478-7073

e-mail: abns@list.ru

Для цитирования:

Абрамова Н.С. Интерпретационный потенциал игрового слова С.Д. Крижановского в свете читательской рецепции // Вопросы психолингвистики №3(57) 2023, С. 10–22, doi: 10.30982/2077-5911-2023-57-3-10-22

UDC 81'23

LBC 81

DOI 10.30982/2077-5911-2023-57-3-10-22

Research article

**INTERPRETATIONAL POTENTIAL OF S.D. KRZHIZHANOVSKY'S
GAME WORD IN THE LIGHT OF READERS' RECEPTION**

Nadezhda S. Abramova

Ural State Medical University

Yekaterinburg, Russia

Abstract

This paper is devoted to the aspects of readers' perception and associative fullness of S.D. Krzhizhanovsky's game ("bizarre") word. The data were collected through a chain-like association experiment. The tasks for the experiment were based on the titles of S.D. Krzhizhanovsky's novels, which represent the author's idiosyncrasy and are aimed to enhance the variety of the readers' feedback in the process of exposure to the stimuli. The test subjects were asked to write association chains for the title and compose a small text using the words from one of these chains. For this article, the scope of the study was limited to the results of the interpretation of the stimulus "Stravaging 'Strange'". The main strategies for building the association chains could be narrowed down to three types: reaction only to a part of the title, without recognition of the full game potential; reaction to the stimulus' game potential; reaction actualizing individual ideas of the recipient that cannot be traced back to the initial stimulus. The obtained results require further examination in order to study the full range of the reactions acquired in the experiment, for example, the analysis of the structure of association chains and characteristics of the semantic groups that were used. Those findings could become the foundation for the methodology of studying literary text with acknowledgement of psychological reality perception.

Keywords: literary text, reception, language game, psycholinguistic experiment, S.D. Krzhizhanovsky

©Abramova N.S., 2023

Bionotes:

Nadezhda S. Abramova – head of the Medical preuniversity, Ural State Medical University, Yekaterinburg, Russia.

Contact information:

Repina street, 3, Yekaterinburg, Russian Federation, 620028

ORCID: 0009-0004-6478-7073

e-mail: abns@list.ru

For citation:

Abramova N.S. Interpretational potential of S.D. Krzhizhanovsky's game world in the light of readers' reception // Journal of Psycholinguistics. 3(57), 2023. P. 10–22. Available from: doi: 10.30982/2077-5911-2023-57-3-10-22 (In Russian)