

© Н.С. КОЧНЕВА

kochneva_ns@mail.ru

УДК 821.161.1

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В АСПЕКТЕ ПРОПРИАЛЬНОЙ НОМИНАЦИИ (НА МАТЕРИАЛЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ В.П. КРАПИВИНА)

LANGUAGE PLAY IN THE LIGHT OF PROPRIAL NOMINATION (ON THE MATERIAL OF V.P. KRAPIVIN'S WORKS)

АННОТАЦИЯ. В статье рассматриваются принципы создания игрового ономастического пространства в сказочных и фантастических произведениях известного детского писателя В.П. Крапивина, при анализе которых подтверждается гипотеза о наличии ассоциативно-коннотативной семантики имени собственного в пространстве текста. Анализу подвергается ряд сказок-повестей «Пироскаф «Дед Мазай»» (2011 г.), «Серебристое дерево с поющим котом» (1992), «Чоки-Чок, или Рыцарь Прозрачного кота» (1992), «Тополиная рубашка» (1984), «Возвращение клипера Кречет» (1983), «Дети синего фламинго» (1979); фантастическая повесть «Гуси-гуси, га-га-га» (1988) из цикла «В глубине Великого Кристалла» и фантастический роман-трилогия «Голубятня на желтой поляне» (1985), созданных с 1979 по 2011 годы. Показаны особенности индивидуально-авторского номинативного творчества в аспекте языковой игры.

В условиях повышенного внимания к проявлению в языке личностного начала, актуализации картины мира в сознании говорящего, интеграции различного рода наук, подтверждается положение о языке как психоментальной сущности. В статье с позиции организации антропонимического пространства пространства интерпретируется оппозиция «свое — чужое». Языковая игра, ономастическая игра становится яркой приметой идиостиля писателя. Имя собственное в художественном мире В.П. Крапивина выступает как знак особой концептуальной нагруженности. Писатель направленно формирует ономастикон произведения, используя различные игровые стратегии. Вовлекая читателя в ономастическую игру, В.П. Крапивин тем самым развивает креативное мышление читателя, активизируя когнитивную способность к рефлексии.

Языковая игра создает условия для прагмафилологического подхода к исследованию текста, языковой личности говорящего (писателя), слушающего (читателя), сферу коммуникации, эмоциональные, дискурсивные факторы.

SUMMARY. This article discusses the principles of creating the game onomastic space in fairy and fictional works of the famous children's writer V.P. Krapivin, the analysis of which proves the hypothesis about the associative and connotative semantics of the proper name in the space of the text. The author analyzes such works as «Piroskaif «Ded Mazai»» (2011), «The silver tree and the singing cat» (1992), «Choki-Chok, or Knight of the Transparent cat» (1992), «Poplar shirt» (1984), «Return of the clipper Krechet» (1983), «Children of the blue flamingo» (1979); a fiction novel «Geese-geese, ha-ha-ha» (1988) from the series «In the depths of the Great Crystal» and the fantasy novel trilogy «The dovecote on a yellow meadow» (1985), written during the

period from 1979 to 2011. The article features the author's individual nominative aspect of creativity through the language game.

With the increased attention to the human-centered aspect of the language, with the actualization of the world-image in the mind of the speaker, the integration of various sciences, the language proves to be a psychomental component of a human's life. The article interprets the opposition "native — alien" from the perspective of the organization of the anthropomimical oppositional space. The language game and onomastic game are characteristics of the writer's ideostyle. Proper names V.P. Krapivin's works are conceptually loaded. The writer forms the onomasticon by using different game strategies. Engaging the reader into the onomastic game, V.P. Krapivin thereby develops creative thinking of the reader, activating the cognitive feedback.

The language game facilitates the pragmaphilological approach to the study of texts, the linguistic identity of the speaker (writer), the listener (reader), the sphere of communication, emotional and discursive factors.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА. *Имя собственное, оним, ономастическая игра, прагма-филология.*

KEY WORDS. *Proper name, name, onomastic game, pragmaphilology.*

Изучение имен собственных остается актуальной проблемой, несмотря на давние традиции описания различных онимических классов. В художественном тексте важными и значимыми являются антропонимы, служащие индивидуализации авторского стиля. Роль антропонимикона в тексте произведения трудно переоценить. Положение онима в тексте связано не только с семантической его составляющей, стилистической окрашенностью, коннотативным наполнением, этимологической интерпретацией, но и с авторским замыслом, литературоведческими, психолингвистическими составляющими.

В последнее время исследователи говорят о «феномене языковой игры», «игровом слове» как стратегиях авторской номинации. В русле актуального антропоцентрического подхода в языкознании имена собственные как единицы языка и речи активно изучаются в аспекте их бытования и функционирования в художественном пространстве текста. А представление о языковой игре как форме лингвокреативного мышления [1] породило, в свою очередь, трактовку явления ономастической игры, в которой имя собственное предстает как знак ассоциативно-коннотативно нагруженный [2; 9].

В русистике языковая игра также рассматривается с различных точек зрения. В понимании большинства ученых языковая игра — это сознательный эксперимент с установкой на творчество. Т.А. Гридина указывает, что «творческое начало языковой игры заключается в поиске возможных приемов выведения знака из типового ... контекста его конструирования, употребления, восприятия. При этом говорящий преследует цель достичь запрограммированного прагматического эффекта, ориентируясь на системные стереотипы, закрепленные в сознании носителей языка как «догматы» узуса и нормы» [1; 4]. В.З. Санников детерминирует и анализирует на всех уровнях языка понятие «игра», утверждая, что это — «некоторая языковая неправильность... намеренно допускаемая» [3; 23]. А.А. Сковородников связывает осознанное нарушение языкового канона с проявлением лингвокреативной способности реципиента [4].

Одним из проявлений языковой игры в художественном тексте становится ономастическая игра, актуализирующая в сознании реципиента ассоциативный потенциал онима [5; 219]. В этом смысле произведения В.П. Крапивина явля-

ются тем удивительным текстовым пространством, в котором семантика имени собственного раскрывается совершенно особенным образом.

Крапивинский мир — дуален. Сказочные и реальные пространства тесно переплетены, а наличие конфликта, отображения противоборства добра и зла, оппозиции «друг — враг» обуславливают идентификационную функцию имени собственного, выступающего в роли своеобразного маркера, сигнализирующего о приписываемых герою качествах.

Произведения В.П. Крапивина написаны для детей, рассказывают о детях, поэтому закономерно, что в текстах присутствуют многочисленные формы проявления языковой игры. Цель статьи — исследовать антропонимические единицы, функционирующие в произведениях В.П. Крапивина, в аспекте ономастической игры, репрезентирующей оппозицию «свой — чужой».

Источником исследования послужили произведения В.П. Крапивина разных лет и разных жанров: сказки-повести «Пироскаф «Дед Мазай»» (2011), «Серебристое дерево с поющим котом» (1992), «Чоки-Чок, или Рыцарь Прозрачного кота» (1992), «Тополиная рубашка» (1984), «Возвращение клипера Кречет» (1983), «Дети синего фламинго» (1979); фантастическая повесть «Гуси-гуси, га-га-га» (1988) из цикла «В глубине Великого Кристалла» и фантастический роман-трилогия «Голубятня на желтой поляне» (1985). Эти произведения написаны в разное время, но объединены сюжетными линиями, способами выстраивания сказочной, фантастической реальности и т.д. Использование тематически близких, но хронологически не однородных текстов позволяет увидеть специфические особенности построения крапивинского ономастикона, проследить динамику создания ономастических окказионализмов.

Имя собственное в мире текста — знак особой концептуальной и смысловой нагруженности, что видится особенно важным в произведениях, адресованных детям. В литературной сказке В.П. Крапивина оным выступает не просто как своеобразный маркер реального и квазиреального пространства, но и как некий идентификатор «своего», дружественного и «чужого», враждебного. Оним становится некой семантически наполненной меткой, сигнализирующей о «враждебности» или «дружественности» литературного героя.

Художественный мир большого писателя, каким и является В.П. Крапивин, всегда многогранный, сложный, насыщенный яркими номинативными чертами [6; 85]. Произведения В.П. Крапивина буквально насыщены именами собственными, соотносящимися с различными ономастическими разрядами. В романе «Голубятня на желтой поляне» встречаем: космонимы — *Леда, Меркатор, Черные Кристаллы*, топонимы — *Нейск, Старогорск, река Тура, Стекланные Скалы, улица Марка Твена, Чайная Пристань*, эргонимы — *церковь «Капитанская», отель «За пазухой у Нептуна», зооним — Дуплекс* и др.

Наиболее объемным классом в сказках и в фантастических произведениях выступают антропонимы — имена, отчества, фамилии, прозвища, отражающие не только реальный, но и квазиреальные, ирреальные миры. Так, в романе «Голубятня на желтой поляне» читаем: *Алешка Листик — Алешка Огонек* (*листик — огонек*, т.е. маленький, трепещущий на ветру), вариативы (имя и прозвище) *Гелий Травушкин — Копейка* также имеют глубинную связь, выражающуюся через семему «солнечный, блестящий, светящийся». В тексте находим комментарий: «*Меня зовут Гелька*», то есть *Гелий*, потому что мой

дедушка был астрономом, он солнце изучал! ... А фамилия *Травушкин* ... потому что меня схватили и вытащили из травы ... Голова светит на солнце, как новая копейка! ...». В литературных сказках антропонимы также многочисленны. Например, в повести «Чоки-Чок, или Рыцарь Прозрачного Кота» языковая игра наглядно проявляется в именовании сказочных героев: *Аугусто-Негусто дон Сеял де Мамалыга*, министр внешней охраны, *Ревизор Крюка де Творо*, председатель королевского трибунала.

Крапивинские имена, как показывает анализ, строятся по различным моделям, в их основе — различные ассоциации, но, по своей сути, их форма прозрачна, что важно для детского восприятия.

Игровые проприальные стратегии идентификации онимов разнообразны, рассмотрим некоторые из них.

Проблематика крапивинского произведения заключается в преобразовании чужого для ребенка мира в свой, освоение чужого, чуждого детскому сознанию. Как отмечают исследователи (В.А. Рогачев, М.В. Осорина, А.С. Одышева), восприятие ребенком мира и себя в нем реализуется через концепт «края», «границы». В сказочном тексте это понятие приобретает статус границы между «своим» и «чужим» миром. «В сознании ребенка «граница между «своим» и «чужим» миром в сказке соотносится с границей между миром детей и миром взрослых, которому ребенку, как и герою, придется когда-нибудь пересечь, чтобы выйти в мир взрослых. Это граница между уже познанным и еще неизвестными мирами» [7; 185], [8], [9].

Границей «своего — чужого» становится какое-то пространство, которое нужно перейти, преодолеть, чтобы оказаться в другом мире. Так, в сказке «Чоки-Чок, или Рыцарь Прозрачного Кота» таким переходом становится поляна, поезд, которые имеют свои обозначения. Преодолев геопространство, герой оказывается в другом, квазиреальном, ирреальном мире, где действуют свои законы, где номинации помогают юному читателю разграничить «свое — чужое». Чужое, чуждое в этом мире должно сразу заявлять о себе, и имя героя в этом случае становится своеобразным ключом, «открывающим» понятия добра и зла.

Имя одного из главных героев — Ростислав Цветков, в тексте имеет варианты — Кактусенок, Ростик. Гипокористическая форма имени *Ростик* дает отсылку к возрасту героя. В антропониме, представляющем традиционную русскую антропонимическую формулу (имя + фамилия) — Ростислав Цветков прослеживается авторская оценка: *Ростислав* актуализируется через основы *рост-* и *слав-* (< древнерус. *расти* «расти, подниматься» + *слава* «слава, слово, слух»). В одном из вариантов имени заключено другое значение. Прозвище героя Кактусенок символизирует «колючесть» характера, как у кактуса.

Через имя читатель видит «своего» героя, себя. В психологии существует распространенное мнение о том, что знакомство «с собой» происходит лишь при столкновении с «другим», т.е. «чужим» на которого мы проецируем себя, отражаясь в «чужом», как в зеркале. В этом смысле важным является наличие имен героев, обозначающих «чужих». Противопоставленными Ростиславу, Ростик, Кактусенку выступают имена взрослых. В сказке это имена придворных, поддерживающих тоталитарные установки государства, с которыми борется «зеленый народ», возглавляемый Ростиславом Цветковым. В числе королевской знати Туту Рюмбакало, Монья ля Порт де Монэ, Бумбур Голодный и др.

В произведениях В.П. Крапивина отчетливо прослеживается мысль, что для ребенка важно показать стратегии борьбы со злом, но зло не должно быть страшным, пугающим. Поэтому автор наделяет «злодеев» смешными именами, используя различные стратегии языковой игры. Юмористическая тональность, заданная в произведении, обесценивает «чужого», «страшного» в глазах юного читателя. Игровое начало прослеживается в имени начальника королевской охраны Бельдевул Хвост де Кара-Кара, где «хвост» и «кара-кара» ассоциируются с собакой и с вороной. Взрослый читатель может продолжить ассоциативный ряд, связывая «кара-кара» с наказанием, последующей карой за неблагоприятные поступки.

Смеховое начало проявляется также в семантике имени «страшного» людоеда, представленного классической трехкомпонентной антропонимической формулой (имя + отчество + фамилия): Пурген Аграфенович Людоедов. Уничтожение страшного врага происходит за счет ассоциативной связи онима, во-первых, с названием известного слабительного — пурген, во-вторых, через введение фамилии Людоедов, сопрягающейся с «добродушным» отчеством Аграфенович.

В фантастическом произведении, где действует действительно страшная, разрушительная сила, связанная с Космосом, с чужим, враждебным миром, не подвластным человеку — и взрослому, и ребенку, с чужим миром, автор использует другие стратегии языковой игры. Например, в романе «Голубятня на желтой поляне» враги не имеют настоящего имени. Они обозначаются местоимениями, местоименными конструкциями: *Тот; Те, которые велят*. В этом случае автор не стремится персонифицировать отрицательного героя, показывая тем самым, что личное имя — это награда, которую надо заслужить.

В этой же связи интересна онимическая оппозиция в фантастической повести «Гуси-гуси, га-га-га», где положительный главный герой Корнелий Глас противопоставлен отрицательному, но вызывающему жалость читателя, персонажу Альбину Муку. Смислообразующими и символическими оказываются фамилии, разворачивающиеся богатым ассоциативным шлейфом, ср.: Корнелий Глас (уст. *Глас* — голос) именно этому герою предстоит спасти детей от жестких тоталитарных установок государства. Напротив, фамилия отрицательного персонажа — Альбин Мук — разворачивается в ассоциативной цепочке, где ясно читается «мука-вина-страдание».

В художественном мире В.П. Крапивина дети соравны взрослым, а зачастую морально выше и честнее их. Крапивинский герой — маленький отважный мечтатель, противостоящий злу и несправедливости мира. Тем интереснее выстраиваемые писателем проприальные оппозиции. Так, в повести-сказке «Тополиная рубашка» обращает особое внимание необычная интродукция апеллятивного онима *Хозяин*, одного из главных персонажей, являющего собой средоточие всевозможного зла. Деоним предшествует введению персонажа в текст, что, безусловно, заостряет внимание читателя и актуализирует семантический шлейф данной лексемы. Более того, автор так и не наделяет *Хозяина* полноценным именем, обозначая лишь апеллятивом с соответствующими коннотациями. *Хозяин*, согласно толковым словарям, — владелец, полномочный распорядитель. Противопоставленным *Хозяину* выступает имя юного героя — *Славка* (Вячеслав — от древнерусских слов «вяче» и «слав, слава»). В этом случае также отчетливо прослеживаются ассоциативно-игровые, проприальные стратегии, проявляющиеся в крапивинском тексте.

Таким образом, посредством языковой игры онимы свободно декодируются в текстовом пространстве, способствуя более полному пониманию ребенком сложной оппозиции «свое — чужое». Смеховое начало, выраженное в номинативной конструкции, обесценивает, уничтожает «врага» в глазах ребенка-читателя. Благодаря этому происходит освоение чужого пространства, где враг становится понятным, нестрашным.

Исследование языковой игры дает возможность выйти на прагматические составляющие текста, в частности, реконструировать составляющие текста: установить языковую личность говорящего (автора) и слушающего (читателя), «охарактеризовать пространство и время коммуникации, эмоциональный фон, дискурсивные факторы, восстановить явления и связи, которые непосредственно в тексте не отражаются» [10; 281].

Ономастическая игра является яркой приметой идиостиля В.П. Крапивина. Задавая юмористический тон произведениям посредством проприальных игровых стратегий, автор дает возможность юному читателю постигать, познавать, разгадывать удивительный, сказочный, фантастический текст. Имя собственное, вовлеченное в языковую игру, становится своеобразным ключом, раскрывающим многообразную художественную картину мира писателя.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Полиграфист, 1996. С. 3-213.
2. Шебалов Р.Ю. Ономастическая игра в художественном тексте (на материале ранних рассказов А.П. Чехова): автореф. дисс. ... канд. филол. наук. Екатеринбург, 2004. С. 3-24.
3. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. С. 13-533.
4. Сковородников А.А. О понятии и термине «Языковая игра» // Филологические науки. 2004. № 2. С. 79-87
5. Гридина Т.А. Этносоциокультурный контекст ономастической игры // Политическая лингвистика. 2011. № 1 (35). С. 219-223.
6. Лабунец Н.В. Пространство имени в художественном мире Владислава Крапивина // Тюмень в творчестве Владислава Крапивина. Тюмень, 2010. С. 83-97.
7. Одышева А.С. Поэтика детского текста с точки зрения особенностей рецепции // Мировая литература в контексте культуры. 2010. № 5. С. 183-186.
8. Рогачев В.А. Текст детского писателя и детский контекст // Проблемы детской литературы. Петрозаводск, 1992. С. 26-33.
9. Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб., 2000.
10. Лабунец Н.В., Эртнер Д.Е. Рецензия на книгу: Olga T. Yokoyama. Russian peasant letters. Texts and contexts. Part 1. 439 p. Part 2. 471 p. Slavistische studienbücher, Neue Folge. Herausgegeben von Hans Günther und Helmut Jachnow. Band 18. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2008 // Вестник Тюменского государственного университета. 2010. № 1. С. 279-281.

REFERENCES

1. Gridina, T.A. *Jazykovaja igra: stereotip i tvorchestvo* [Language game: stereotype and creativity]. Ekaterinburg, 1996. Pp. 3-213. (in Russian).
2. Shebalov, R.Ju. *Onomasticheskaja igra v hudozhestvennom tekste (na materiale rannih rasskazov A.P. Chehova)* (Avtoref. diss. kand.) [Onomastic game in a literary text (based on early stories by Chekhov) (Cand. Diss. thesis)]. Ekaterinburg, 2004. Pp. 3-24. (in Russian).

3. Sannikov, V.Z. *Russkij jazyk v zerkale jazykovoј igry* [The Russian language in the mirror of the language game]. Moscow, 2002. Pp. 13-533. (in Russian).
4. Skovorodnikov, A.A. On the concept and the term «language game». *Filologicheskie nauki — Philology*. 2004. № 2. Pp. 79-875. (in Russian).
5. Gridina, T.A. Etno-socio-cultural context of onomastic games. *Politicheskaja lingvistika — Political linguistics*. 2011. № 1 (35). Pp. 219-223. (in Russian).
6. Labunec, N.V. Space of the name in the art world of Vladislav Krapivin // *Tjumen' v tvorcestve Vladislava Krapivina* [Tyumen in works of Vladislav Krapivin]. Tyumen, 2010. Pp. 83-977. (in Russian).
7. Odysheva, A.S. Poetics of children text in terms of reception features. *Mirovaja literatura v kontekste kul'tury — World Literature in the Context of Culture*. 2010. № 5. Pp. 183-186. (in Russian).
8. Rogachev, V.A. The text of the children's writer and a children's context // *Problemy detskoј literatury* [Problems of children's literature]. Petrozavodsk, 1992. Pp. 26-33. (in Russian).
9. Osorina, M.V. *Sekretnyj mir detej v prostranstve mira vzroslyh* [The secret world of children in the space of the adult world]. St.-Petersburg, 2000. (in Russian).
10. Labunec, N.V., Ertner, D.E. Book Review: Olga T. Yokoyama. Russian peasant letters. Texts and contexts. Part 1. 439 p. Part 2. 471 p. Slavistische studienbücher, Neue Folge. Herausgegeben von Hans Günther und Helmut Jachnow. Band 18. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2008. 281 s. *Vestnik Tjumenskogo gosudarstvennogo universiteta — Tyumen State University Herald*. 2010 № 1. Pp. 279-281. (in Russian).

Автор публикации

Кочнева Наталья Сергеевна — аспирант кафедры общего языкознания Института филологии и журналистики Тюменского государственного университета

Author of the publication

Natalia S. Kochneva — Post-graduate Student, Department of General Linguistics, Institute for Philology and Journalism, Tyumen State University