

Наталья Сергеевна КОЧНЕВА¹

УДК 662.5

ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ РОЛЬ ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНЫХ ИГРЕМ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ В. П. КРАПИВИНА

¹ аспирант кафедры русского языка и общего языкознания,
Тюменский государственный университет
n.s.kochneva@utmn.ru

Аннотация

Имена собственные, являющиеся важной составляющей художественного текста, недостаточно исследованы на сегодняшний день в аспекте ономастической игры. В данной статье верифицируется мысль о том, что игровые интертекстуальные имена собственные — игрымы в тексте художественного произведения выполняют важные функции, в результате чего текст приобретает приметы игрового текста, что отображает нестандартный, креативный ракурс его рассмотрения.

Целью данной статьи является рассмотрение функциональных ролей игровых интертекстуальных онимов (игрымы), отображенных в романе-сказке детского писателя В. П. Крапивина.

Источником послужил литературный текст В. П. Крапивина «Пироскаф Дед Мазай», опубликованный в 2018 г. Анализируемый роман-сказка интересен в ономастическом ракурсе рассмотрения, поскольку является своеобразным «манифестом имени собственного» (обилие ономастических единиц на сравнительно небольшой текстовый объем). Материалом послужили игровые интертекстуальные онимы (иначе игрымы), функционирующие в анализируемом тексте.

В результате анализа выявлены три доминантные функции интертекстуальных игровых онимов, посредством которых формируется особый игровой контекст восприятия онимических единиц. Так, смыслообразующая функция выражается в конструировании в пространстве художественного текста смысловой многомерности, которая в отдельных

Цитирование: Кочнева Н. С. Функциональная роль интертекстуальных игрэм в художественном тексте В. П. Крапивина / Н. С. Кочнева // Вестник Тюменского государственного университета. Гуманитарные исследования. Humanitates. 2020. Том 6. № 1 (21). С. 35-47.

DOI: 10.21684/2411-197X-2020-6-1-35-47

случаях приводит к эффекту карнавализации, что делает текст особенно интересным для детей — главной читательской аудитории. Оценочная функция служит для выражения авторской модальности, нетривиально проявляющейся в тексте посредством коннотационного интертекстуального шлейфа литературного имени. Маркирующая функция служит для отображения различных пространств, моделируемых писателем в пространстве текста. Также рассмотрены лингвистические механизмы реализации данных функций.

Научная новизна заключается в том, что в статье впервые предпринимается попытка анализа функций интертекстуальных игровых онимов на материале литературного текста В. П. Крапивина «Пироскаф Дед Мазай».

В данной статье были применены методы интерпретации, классификации, методика лингвистического анализа, а также контекстуальный и компонентный анализ.

Ключевые слова

Языковая игра, В. П. Крапивин, оним, интертекстуальное имя собственное, ономастическая игра, игровой оним, ономастическая игра, игровая трансформа, аллюзивная игра, функции интертекстуального онима.

DOI: 10.21684/2411-197X-2020-6-1-35-47

Введение

Известно, что значительную долю познаний о мире человек черпает из текстов [15, с. 17]. Освоенный текстовый континуум формирует когнитивный и культурный опыт человека, определяет его способность к актуализации устойчивых ассоциативных связей, что, в свою очередь, сказывается на языке и речи человека, как порождающего (писатель), так и воспринимающего (читатель). Таким образом, категория интертекста (различного рода аллюзии, прецедентные номинативные единицы, ситуации, реминисцентные, аллюзивные и прецедентные имена собственные и др.) играет важнейшую роль в организации текстового пространства.

Категория «интертекст» была введена теоретиком постструктурализма Юлией Кристевой [12] в 1967 г., однако идея этого понятия базируется на теоретических постулатах М. М. Бахтина (полифоничность, «чужое слово») [3], Ю. Н. Тынянова (учение о пародии) [17], Р. Барта [2] и др.

На сегодняшний день в лингвистике явление интертекстуальности рассматривается учеными (А. Е. Супруном [15], Ю. Н. Карауловым [8], В. Г. Костомаровым, Н. Д. Бурвиковой [9], А. А. Фоминым [19], В. П. Москвиным [13], Т. А. Гридиной [7] и др.) в различных аспектах: как тексты становятся прецедентными, каким образом различаются виды интертекста (аллюзивные, прецедентные, реминисцентные — имя, ситуация, сюжет и т. д.), как функционируют в тексте и т. п. Вместе с тем фигуры интертекста являются продуктивной базой для развертывания процессов языковой игры в художественном тексте, что порождает игровой контекст восприятия текста в целом. Так, Т. А. Гридина выделяет аллюзивный принцип языковой игры (как один из конструктивных), в основе которого лежит механизм интерпретации прецедента, «выступающего прототипическим объектом

для новой ассоциативной обработки» [7, с. 107]. Таким образом, имя собственное, сопряженное с рядом культурных коннотаций и вовлеченное в процессы языковой игры, становится важным в функциональном аспекте.

Цель данной статьи — проанализировать функциональные роли игрового интертекстуального имени собственного, рассматриваемые на примере романа-сказки В. П. Крапивина «Пироскаф Дед Мазай».

Ономастическая эвристичность — примечательное свойство художественных текстов В. П. Крапивина. Одним из таких произведений, обладающих высоким игровым потенциалом номинативных единиц, является роман-сказка «Пироскаф Дед Мазай» (2011 г.) [10], определенный писателем как «роман-сказка для самого себя». Текст завершен в 2011 г. и опубликован в газетах «Тюменский курьер» (август — ноябрь 2011 г.), «Культура. Духовное пространство русской Евразии» (13 октября 2012 г.); в журнале «Путеводная Звезда» (март — апрель 2012 г.), а также выложен в открытый доступ в сети Интернет (ЛитМир, LiveLib, coollib.com, Либрусек и др.) и опубликован в 2018 г. (издательство «Искателькнига», серия «Школьная библиотека»), объемом 238 страниц.

Помета «роман-сказка для самого себя» не случайна. В. П. Крапивин отмечал, что у него и «раньше были такие книги, в которых он уходил к себе, в ту страну, где было хорошо» [11]. По мысли автора, в произведении отразились впечатления детства: «...как по Туре ходили пассажирские пароходы и баржи. Буксиры ассоциировались со старинными пароходами, о которых писал Марк Твен» [11] («Приключения Тома Сойера» и др.) и т. п. Действительно, все эти впечатления, культурный опыт писателя нашли отражение в романе. Возможно, именно поэтому произведение можно назвать «насквозь интертекстуальным».

Фабула произведения сводится к следующему. Юный воспитанник детского дома «Фонарики» Фома Сушкин случайно выигрывает в лотерею старый пироскаф и по случаю выигрыша отправляется на нем в путешествие по реке. Сушкина сопровождают старый капитан и двухголовый страус. Пространство текста, в соответствии с законами жанра романа-сказки, условно поделено на реальный и ирреальный мир, где ирреальный мир впоследствии оказывается пространством кино, о котором никто не догадывался.

Основная часть

Исследуемый текст — своеобразный «манифест» имени собственного (301 оним; объем — 238 страниц). Здесь представлены различные классы имен собственных: антропонимы — 73; топонимы — 48; эргонимы — 17; гидронимы — 18; зоонимы — 7; мифонимы — 2; космонимы — 2; прочие номинативные единицы (наименования приборов, кораблей и т. п.) — 46, прецедентные — 88.

Также анализируемый текст изобилует интертекстуальными онимами: **прецедентными** — *писатель Гайдар, режиссер Гайдай, Миклуха-Маклай, Фома Неверующий, поэт Баратынский, Марк Твен* и т. д.; **интертекстуальными играми** (игра — игровая трансформа, термин Т. А. Гридиной) — *художник*

Платоша Римский-Корсаков, Дульсинея Тоболкина, лесовоз «Откуда дровишки» и т. д. Каждое из этих имен в художественном тексте выполняет определенную функцию. Рассмотрим подробнее.

1. Смыслообразующая функция

В художественном тексте интертекстуальное имя собственное в семантическом отношении объемно, поскольку к имеющемуся смыслу наращиваются дополнительные коннотации, которые возникают в процессе функционирования на новой площадке (в новом тексте). В определенных текстовых условиях это приводит к актуализации игрового слова — игремы (термин Т. А. Гридиной) [6], активизации игрового потенциала онимической единицы.

Ассоциативный фон такого онима расширяется за счет наслоения различных смыслов и трансформации (полной или частичной) формальной структуры имени собственного, что в ряде случаев приводит к переворачиванию образа-прототипа. Так, вынесенный в заглавие (сильная позиция в тексте) аллюзивный наутоним «Дед Мазай» является структурообразующим, стержневым, поскольку завязка сюжета сопряжена с фактом приобретения пироскафа главным персонажем Фомой Сушкиным. Сюжетообразующая роль наутонима «Дед Мазай» раскрывается через контекстную связь с образом главного персонажа *Фомы Сушкина*. Герой (внешне похожий на зайца) с помощью корабля «Дед Мазай» символически спасается от тяжелой детдомовской жизни. Ср.: «Старый Мазай разболтался в сарае... Эту историю Сушкин в какой-то степени относил к себе, поскольку (он помнил про это) был похож на зайца» [10, с. 32]; «Потому что дед Мазай возил зайцев, ну и наш пироскаф... у него имя в честь деда» [10, с. 55]. Также в контексте произведения становится очевидной антропоморфность указанного пироскафа: в определенный момент корабль заговаривает с капитаном. Ср.: «Скоро уже, — сипловато пообещал „Дед Мазай“»; «но „Дед“ беспокойно сказал»; «сквозь бурление крикнул „Дед“» [10, с. 183].

Таким образом, прецедентный оним «Дед Мазай» в контексте произведения приобретает статус аллюзивной игремы, поскольку, с одной стороны, является интертекстуальной отсылкой к известному стихотворению «Дедушка Мазай и зайцы» Н. Некрасова, а с другой, обладает признаками антропоморфности. Посредством этого механизма достигается игровой эффект.

Другой игровой прием связан с активизацией в одной смысловой плоскости нескольких прецедентных текстов одного автора. Так, соотношение бинарной оппозиции онимов *пироскаф «Дед Мазай»* и *лесовоз «Откуда дровишки»* в рамках одного предложения, а также соотношение двух смыслов, прямого (*лесовоз — дрова*) и прецедентного (цитата «*Откуда дровишки?*» из стихотворения Н. А. Некрасова «Однажды, в студеную зимнюю пору»), приводит к моделированию комического эффекта, эффекта ассоциативного распознавания. Ср. контекст: «После этого он потянул шнур пароходного гудка, и „Дед Мазай“ трубным сигналом приветствовал встречный лесовоз под названием „Откуда дровишки“» [10, с. 53].

Третий прецедентный текст, вплетающийся в этот контекст, относится к литературному творчеству Марка Твена, а именно к произведению «Приключения Тома Сойера». По сюжету произведения главный персонаж *Фома Сушкин* меняет ненавистное имя *Фома* на аналог *Том*, функционирующий в английском антропонимиконе [14, с. 226-227], которое в свою очередь актуализирует прецедентную символику, выступая ассоциативной отсылкой к известному образу персонажа Марка Твена «Том Сойер». Данная отсылка актуализирует ряд сюжетных ассоциаций, соотносимых с текстом-прототипом: так же, как и в тексте-прототипе, персонажи отправляются в путешествие на пироскафе по реке Томзе (что соотносимо с реальным гидронимом Темза). Наложение различных смыслов, трансформация прецедентных сюжетов порождает направленный юмористической контекст восприятия онимических единиц. Вплетение в небольшой отрезок текста различных аллюзивных игрем и ассоциативно ярко прочитываемых интертекстуальных сюжетов приводит к наслаиванию различных смыслов, игровому переворачиванию образов, что в отдельных случаях порождает эффект карнавализации.

Концентрация различных интертекстуальных смыслов связывается также с онимом *Туренский тополь* в отдельном текстовом отрезке. По сюжету произведения персонажу *Тому Сушкину* необходимо разрубить *Туренский тополь*, поскольку, по замыслу отрицательных персонажей, это дерево — некое средоточие зла, которое нужно разрушить; однако Сушкину дерево кажется не просто живым и добрым, но и своеобразной планетой, которую населяют различные насекомые, зверьки и т. д. Ср.: «Дерево живое, усыпано цветами» [10, с. 206]; «Дерево уникально! Оно — как знаменитый дуб в романе Толстого „Война и мир“»; «Дерево живое: засохнет и утратит всякую жизнь: и белок, и ростки, и желтые цветы, и личинок, и мотыльков, и лягушку» [10, с. 206]; «От них пахнет теми тополями», «такого запаха не бывает у *неживых* деревьев» [10, с. 206]. Ассоциативная связь с образом мирового древа прослеживается на уровне контекста: «Вблизи оно походило на космических спрутов, которые сплелись друг с другом и вскинули себя в высоту»; «Цепляясь босыми ступнями за бугры и щели, Том стал подниматься по наклонному стволу (будто не по стволу, а по горе)»; «Тому было не по себе. Будто он подошел к чужому громадному дому, в котором ему поручено сделать что-то нехорошее» [10, с. 206]. Таким образом, на уровне контекста прослеживается аллюзивное отображение образа мирового древа, т. е. мифологической вертикальной картины мира. По словам В. Н. Топорова, «дерево жизни актуализирует мифологический образ жизни во всей полноте ее смыслов и, следовательно, противопоставлено дереву смерти, гибели» [16, с. 127]. Однако вместе с тем *Туренский тополь* интерпретируется в произведении как «дерево зла», «дерево смерти». Так, дихотомия жизнь/смерть ярко отображается в сопоставлении аллюзивной мифологемы с образом дерева зла в стихотворении А. С. Пушкина «Анчар». Ср.: «И вот узнает он, что на дальнем островке стоит гигантское черное дерево, которое впитывает в себя это гипертрофированное зло... <...> ...сгущенное,

собранные отовсюду. Увеличенное во много раз. Впитывает, хранит в себе, а потом выпускает обратно в атмосферу. Как выпускает в воздух яд дерево Анчар в стихах Пушкина» [10, с. 206]. По словам В. Н. Топорова, «дерево жизни актуализирует мифологический образ жизни во всей полноте ее смыслов и, следовательно, противопоставлено дереву смерти, гибели» [16, с. 127].

Важно отметить, что оним *Туренский тополь* — производное от индивидуально-авторского литературного топонима *Турень*, встречающегося во многих текстах писателя: «Белый шарик матроса Вильсона», «Стальной волосок», «Бриг Артемида», «Гваделорка» и т. д. Исследователи отмечают связь литературного топонима Турень с реальным гидронимом Тура (река в Тюмени, городе детства писателя), основанную на фонетической переключке собственных имен Тюмень — Турень или Тюмень — город на Туре [18, с. 51]. Так, мы можем отметить сращение и пересечение ряда различных интертекстуальных смыслов (мифологических, литературных, культурных, индивидуально-авторских реминисценций), которые формируют игровой эффект восприятия онимической единицы.

Завершает данный аллюзивный контекст включение в сюжет персонажа, которому предстоит погубить Туренский тополь. Для этого режиссеры фильма воссоздают компьютерную копию Фомы и дают ему имя Касьян. В данном контексте имя приобретает особую символичность, поскольку известно, что Касьян (римское родовое имя) — одно из разновидностей имени Кощей.

Таким образом, формируются различные интертекстуальные ассоциативные ряды: 1. «Дерево зла», «Дерево смерти» — Кощей; 2. Живое дерево — «Ось мира», показывающие, что попытка погубить дерево сродни попытке погубить мир.

Смыслообразующая функция интертекстуальных онимов способствует формированию смысловой многомерности литературного имени собственного, его игровой трансформации, а следовательно, и более глубокому осмыслению текста в целом. Реминисцентный объем онимических единиц формирует перекрестные ссылки, порождающие эффект ономастической карнавализации и смысловой «многослойности».

Рассмотрение имени собственного с точки зрения смыслообразующего потенциала способствует более глубокой интерпретации текста.

2. *Оценочная функция*

Категория оценочности — одно из свойств языковой игры, отмечаемое различными исследователями. В этой связи представляется интересным рассмотрение оценочной функции интертекстуальных игрем в художественном тексте, поскольку семантический объем таких онимов позволяет отражать модусные интенции автора.

Способы выражения оценочной информации на ономастическом уровне различны. Так, в исследуемом тексте оценочная функция проявляется через формулу имени и через контекст, в котором функционирует и реализуется имя собственное. Под формулой имени нами понимается компонентный состав

имени собственного, а также формула имени как микротекст (трактовка Н. В. Васильевой) [4], т. е. «короткий линейный текст, несущий определенную информацию» [4, с. 78].

Так, например, ономастическая формула *бизнесмен Подколотный*, функционирующая в тексте произведения только в виде апеллятив + онома, представляет собой «свернутый текст», поскольку оним являет собой формально-смысловую трансформацию фразеологизма «змея подколотная», что прочитывается на ассоциативном уровне. Важно отметить, что имя носит фрагментарный характер и в тексте встречается только в апеллятивном сопровождении: ср. «бизнесмен Подколотный», «бизнесмен... господин Подколотный». Отображение аллюзивной символики в сочетании с обозначением рода деятельности персонажа (подчеркивание негативных коннотаций, сопутствующих существительному «бизнесмен», — хитрый, оборотистый и т. д.) позволяет считать однозначно негативную авторскую модальность.

Другой способ акцентирования внимания на качествах персонажа, с одной стороны, и транслирование через имя объема необходимой информации, с другой, наблюдается в синонимическом ряду имени и прозвища персонажа «Венера Мироновна — Афродита Нероновна», порождающем ряд оценочных коннотаций, связанных с актуализацией прецедентной символики и выполняющем направленную характерологическую функцию. Подобренные по созвучию отчества *Мироновна — Нероновна* и синонимичные *Венера — Афродита* порождают ряд ассоциативных параллелей (ср. Нерон — римский император, прославившийся своей жесткостью, Венера (Афродита) — богиня любви в римской и древнегреческой мифологии). Коннотативный объем отчества *Нероновна* и прецедентного имени *Афродита (Венера)* подчеркивает полярность черт характера персонажа: любовь и крайняя строгость. *Венера Мироновна по прозвищу Афродита Нероновна*.

Посредством ассоциативного фонетического сближения отображается комическая установка в моделировании онима *Дульсинея Тоболкина*, ассоциативно соотносимая с текстом-прототипом «Хитроумный идальго Дон Кихот Ламанчский» Сервантеса (ср. *Тоболкина/Тобосская*). Подобная ассоциативная выводимость формирует направленный комический эффект.

Исследователи литературного творчества В. П. Крапивина не раз отмечали, что автор стремится к отображению и противопоставлению детского и взрослого миров (Ю. А. Аникина [1], Е. А. Великанова [5] и др.). В текстах В. П. Крапивина ребенок всегда выше, честнее и добрее взрослого. Подобная авторская установка прослеживается в интертекстуальной игре, направленной на актуализацию возраста персонажа в игровом ключе. Имя персонажа *Платоша Римский-Корсаков*, живописца без определенного места жительства, представляет собой трансформацию прецедентного антропонима Платон (др.-греч. философ) и прецедентной фамилии Римский-Корсаков (композитор), что также имеет направленную комическую основу. Примечательно, что с позиции интродукции данный персонаж изначально вводится в текст произведения как *Пла-*

тоша Римский, а на выходе добавляется фамилия — *Корсаков*, образуя тем самым два прецедентных контекста восприятия онимической единицы. Трансформация прецедентного онима Платон в квалитатив Платоша в сочетании с прецедентной фамилией, принадлежащей взрослому человеку, актуализирует оценочный контекст восприятия номинативной единицы.

Формула имени может обыгрываться также и с помощью графических средств. Так, например, аллюзивно обыгрывается деятельность ювенальной юстиции посредством игровой интертекстуальной трансформы: *международное ведомство ИИ (Изымательная Инспекция)*, деятельность которой сводится к *Икс-тремизму*, а работников (преимущественно женщин), занимающихся данным видом деятельности, называют «*ишшницами*». Каждая из указанных трансформ обладает прозрачной аллюзивной символикой, ассоциативно соотносимой со словами, функционирующими в языке.

Другой способ трансляции оценочной информации связан с реализацией интертекстуального онима в макроконтексте.

Так, имя главного героя *Фома* включается в интертекстуальную игру, посредством чего актуализируется коннотативный шлейф прецедентных имен собственных, упоминаемых в произведениях: *Фома Аквинский*, *Фома Неверующий*, *упрямый Фома* (стихотворение С. Михалкова «Фома»). Имя не нравится герою, во-первых, из-за фонетической оформленности, а во-вторых — из-за негативных коннотаций, порождаемых при актуализации прецедентной символики онама-прототипа (*Фома Неверующий*, *упрямый Фома*): «Везет же другим ребятам: Сережам, Вовкам, Славикам, Валеркам! А тут... „Мальчик, как тебя зовут?“ — „Ф... Фома...“ — „О-о, какое редкое имя!..“»; „Взрослым нравилось добавлять к этому имени слово „неверующий“. Мол, в давнее время жил человек Фома, который ничему и никому не верил, со всеми спорил. Об этом сохранились легенды. И если Сушкин с кем-нибудь заводил спор, сразу: „Ну, оно понятно, почему он такой!“ [10, с. 9]; «Венера Мироновна пыталась переубедить Сушкина. Говорила, что „Фома“ очень достойное имя, приводила всякие примеры. Рассказала даже, что в давние времена был знаменитый богослов и ученый Фома Аквинский, которого до сих пор помнят и чтут во всем мире. Но Сушкин не хотел быть знаменитостью. Он хотел быть обыкновенным мальчишкой, которого не дразнят» [10, с. 10].

Таким образом, через употребление прецедентных имен с разным коннотационным шлейфом в макроконтексте показана различная оценочная интерпретация онима.

3. Маркирующая функция

Жанр романа-сказки предполагает деление пространства на реальное и ирреальное, граница которых зачастую условна. В этом смысле интертекстуальные имена собственные (прецедентные, аллюзивные) выполняют маркирующую роль, отображая дифференциацию пространств и внося важную дополнительную информацию.

Так, в тексте анализируемого произведения употребляется 104 прецедентных наименования: прецедентные антропнимы — *Миклуха-Маклай, невец Шалапин, Пушкин, Фемистокл, Сервантес, Алла Пугачева* и т. д.; прецедентные персонажи художественных произведений — *Том Сойер, Винни Пух, капитан Врунгель, индеец Джо, котенок Питер* и т. д.; прецедентные топонимы — *Нью-Йорк, Голландия, Архангельск* и т. д.; прецедентные гидронимы — *Двина, Миссисипи, Иртыш, Обь* и др.; прецедентные тексты — *«Война и мир», «Портрет Дориана Грея», «Дон Кихот»* и др.

Важно отметить, что подобное обилие прецедентных ономастических единиц выполняет не только маркирующую функцию, но и является для читателя стимулом к творческому поиску, освоению новых художественных текстов, поскольку не все прецедентные ономастические единицы, функционирующие в пространстве романа-сказки, могут быть знакомы юному читателю.

В игровом контексте произведения маркирующая функция интертекстуальных игрем проявляется как сигнал перехода реального пространства в сказочное (ирреальное), поскольку прецедентный оним отображает мир реальный, интертекстуальная игрема (аллюзивная трансформа) является показателем ирреального пространства. Такое отображение, например, прослеживается в именовании пироскафа «Дед Мазай» с точки зрения его интродукции. Так, в текст произведения название корабля вводится как *«Трудовая слава»*, свойственное реальному ономастикону, однако в процессе развития сюжета пироскафу присваивается новое название, актуализирующее прецедентную символику текста-прототипа «Дедушка Мазай и зайцы» и, соответственно, и текст приобретает черты сказочности. Таким образом, прецедентные имена собственные и интертекстуальные трансформы выполняют роль своеобразных «проводников» между мирами, т. е. являются показателями перехода из одного пространства в другое.

Аллюзивные трансформы способны порождать смысловую «многослойность» текста, что ведет к актуализации игровых механизмов.

Заключение

Таким образом, в исследуемом тексте выделено три основные функции интертекстуальных игрем: смыслообразующая, оценочная и маркирующая. Также показаны способы реализации этих функций.

Игра — важнейшая составляющая мировосприятия ребенка, поэтому игровой текст становится, безусловно, интересным и значимым. Актуализация смыслообразующего потенциала реминисцентных литературных онимов способствует более глубокой интерпретации текста.

В исследуемом художественном тексте интертекстуальные игремы выполняют важную смыслообразующую роль, поскольку коннотационный объем интертекстуальных онимов способствует порождению смысловой «многослойности». Интертекстуальные онимы, ассоциативно связываемые с известными сюжетами, трансформированные смыслы цепляются друг за друга, выстраиваясь в совершенно новый сюжет. Подобное наслаивание различных смыслов,

трансформация прецедентных онимических единиц порождает эффект карнавализации, формирует игровой контекст восприятия ономастических единиц.

Оценочная функция интертекстуальных онимов в игровом аспекте способствует актуализации авторской модальности в нестандартном ключе, а благодаря маркирующей функции креативно отображается дихотомия: реальный и ирреальный миры.

В результате функционирования интертекстуальных онимов художественный текст приобретает характер языковой креативности, способствует активизации культурологических знаний, порождает читательскую интенцию к освоению новых текстов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аникина Ю. А. Случай как фактор эскалации конфликта в прозе В. П. Крапивина / Ю. А. Аникина // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2013. № 1 (76). С. 123-126.
2. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р. Барт. М., 1994. С. 462-518.
3. Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского / М. М. Бахтин. М., 1963. 167 с.
4. Васильева Н. В. Собственное имя в мире текста / Н. В. Васильева. Москва: URSS, 2009. 223 с.
5. Великанова Е. А. Цикл «В глубине Великого Кристалла» В. П. Крапивина: проблематика и поэтика: автореф. дис. ... кандидата филол. наук / Е. А. Великанова. Петрозаводск, 2010.
6. Гридина Т. А. Имятворчество в поэзии для детей: аспекты порождения и восприятия ономастической игры / Т. А. Гридина // Уральский филологический вестник. 2014. № 1. С. 15-36.
7. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте: монография / Т. А. Гридина. 39-е изд., испр. и доп.; ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т». Екатеринбург, 2013. 254 с.
8. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность / Ю. Н. Караулов. Изд. 7-е. М.: Изд-во ЛКИ, 210. 264 с.
9. Костомаров В. Г. Как тексты становятся прецедентными / В. Г. Костомаров, Н. Д. Бурвикова // Русский язык за рубежом. 1994. № 1 (147). С. 73-76.
10. Крапивин В. П. Пироскаф Дед Мазай / В. П. Крапивин. М.: Искателькнига, 2018. 239 с.
11. Крапивин В. П. Пироскаф Дед Мазай / В. П. Крапивин. URL: <https://knigogid.ru/books/824430-piroskaf-ded-mazay/toread> (дата обращения: 05.02.2020).
12. Кристева Ю. Избранные труды: разрушение поэтики / Ю. Кристева; пер. с франц. М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2004. 656 с.
13. Москвин В. П. Методика интертекстуального анализа / В. П. Москвин // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2015. № 3 (98). С. 116-121.
14. Суперанская А. В. Современный словарь личных имен: Сравнение. Происхождение. Написание / А. В. Суперанская. М.: Айрис-пресс, 2005. 384 с. (От А до Я).

15. Супрун А. Е. Текстовые реминисценции как языковое явление / А. Е. Супрун // Вопросы языкознания. 1995. № 6. С. 17-29.
16. Топоров В. Н. Мировое дерево: универсальные знаковые комплексы / В. Н. Топоров. М.: Рукописные памятники Древней Руси, 2010. Том 2. 496 с.
17. Тынянов Ю. Н. Поэтика. История литературы. Кино / Ю. Н. Тынянов. М.: Наука, 1977. 572 с.
18. Тюмень: образ, душа, судьба / ред. Н. П. Дворцова. Тюмень: Федеральное государственное унитарное издательско-полиграфическое предприятие «Тюмень», 2004. 480 с.
19. Фомин А. А. Имя как прием: реминисцентный оним в художественном тексте / А. А. Фомин // Известия Уральского государственного университета. Сер. 2. Гуманитарные науки. 2003. № 28. С. 167-181.

Natalya S. KOCHNEVA¹

UDC 662.5

FUNCTION INTERTEXTUAL GAME IN A LITERARY TEXT BY V. P. KRAPIVIN

¹ Postgraduate Student, Department of Russian Language and Linguistics, University of Tyumen
n.s.kochneva@utmn.ru

Abstract

Proper names are important elements of a fiction story. Unfortunately, they are not enough researched through the prism of onomastic game. In this article, we verify the hypothesis that intertextual proper names, or “gamemes”, perform important functions in a fiction text. Using them, an author creates a ludic text, which reflects a non-standard and creative approach to its consideration.

This article aims to analyze the functions of “gamemes” used in a tale by Vladislav Krapivin, a Russian children’s writer. To achieve this goal, the author of this article has applied the methods of interpretation, classification, linguistic analysis, contextual and component analysis. The research novelty of this article lies in the analysis of the functions of game intertextual onomastic units in V. Krapivin’s “The Piroskaf Grandfather Mazai”.

The research object is V. Krapivin’s novel “The Piroskaf Grandfather Mazai” (the version of 2018), which is interesting from the onomastic point of view. One can say that this novel is a proper names’ manifest, because there are a significant amount of onomastic units concentrated in a relatively small text. The gamemes used in the text are the units, analyzed in this article.

The results allow defining three dominant functions, which create a special ludic context in perception of onomastic units. In addition, we describe linguistic mechanisms for implementing these functions. The sense-forming function plays a big part in the text formation: the intertextual onomastic “layering” effects in carnivalization, attracting the interest of the text’s core audience — children. The evaluation function shows author’s modality through the connotation loop of intertextual gamemes. The marking function is the indicator of a fictional world, or chronotope.

Citation: Kochneva N. S. 2020. “Function Intertextual Game in a Literary Text by V. P. Krapivin”. Tyumen State University Herald. Humanities Research. Humanitates, vol. 6, no. 1 (21), pp. 35-47.

DOI: 10.21684/2411-197X-2020-6-1-35-47

Keywords

Language game, V. P. Krapivin, onym, proper intertextual name, onomastic game, game onim, onomastic game, game transformation, allusive game, functions of intertextual onim.

DOI: 10.21684/2411-197X-2020-6-1-35-47

REFERENCES

1. Anikina Yu. A. 2013. "Case as a factor in the escalation of the conflict in the prose of V. P. Krapivin". *Bulletin of the Volgograd State Pedagogical University*, no. 1 (76), pp. 123-126. [In Russian]
2. Bart R. 1994. *Selected Works: Semiotics. Poetics*. Moscow. [In Russian]
3. Bakhtin M. M. 1963. *Problems of Dostoevsky's Poetics*. Moscow. 167 pp. [In Russian]
4. Vasilyeva N. V. 2009. *Proper Name in the World of Text*. Moscow: URSS. 223 pp. [In Russian]
5. Velikanova E. A. 2010. "The cycle 'In the Depths of the Great Crystal' by V. P. Krapivin: problems and poetics". *Cand. Sci. (Philol.) diss. abstract*. Petrazodovsk. [In Russian]
6. Gridina T. A. 2014. "Estate in poetry for children: aspects of generation and perception of the onomastic game". *Ural Journal of Philology*, no. 1, pp. 15-36. [In Russian]
7. Gridina T. A. 2013. *Language Game in a Literary Text*. 39th edition, revised. Ekaterinburg: Ural State Pedagogical university. 254 pp. [In Russian]
8. Karaulov Yu. N. 2010. *The Russian Language and Linguistic Personality*. 7th edition. Moscow: LKI. 264 pp. [In Russian]
9. Kostomarov V. G., Burvikova N. D. 1994. "How texts become precedent". *Russian Language Abroad*, no. 1 (147), pp. 73-76. [In Russian]
10. Krapivin V. P. 2018. *Piroskaf Grandfather Mazai*. Moscow: Iskatelkniga. 239 pp. [In Russian]
11. Krapivin V. P. *Piroskaf Grandfather Mazai*. Accessed 5 February 2020. <https://knigogid.ru/books/824430-piroskaf-ded-mazay/toread> [In Russian]
12. Kristeva Yu. 2004. *Selected Works: The Destruction of Poetics*. Translated from French. Moscow: Russian Political Encyclopedia (ROSSPEN). 656 pp. [In Russian]
13. Moskvina V. P. 2015. "The methodology of intertextual analysis". *Bulletin of the Volgograd State Pedagogical University*, no. 3 (98), pp. 116-121. [In Russian]
14. Superanskaya A. V. 2005. *The Contemporary Dictionary of Personal Names: Comparison. Origin. Spelling. (A to Ya)*. Moscow: Iris-press. 384 pp. [In Russian]
15. Suprun A. E. 1995. "Text reminiscences as a linguistic phenomenon". *Problems of Linguistics*, No. 6, 1995, pp. 17-29. [In Russian]
16. Toporov V. N. 2010. *World Tree: Universal Iconic Complexes*. Vol. 2. Moscow: Manuscript Monuments of Ancient Russia. 496 pp. [In Russian]
17. Tynyanov Yu. N. 1977. *Poetics. History of Literature. Cinema*. Moscow: Nauka. 572 pp. [In Russian]
18. Dvortsova N. P. (ed.). 2004. *Tyumen: Its Image, Soul, and Fate*. Tyumen: Tyumen. 480 pp. [In Russian]
19. Fomin A. A. 2003. "Name as a technique: reminiscence onym in literary text". *Bulletin of the Ural State University. Series 2, Humanities*, no. 28, pp. 167-181. [In Russian]