

Н.С. КОЧНЕВА

г. Тюмень, Россия

n.s.kochneva@utmn.ru

УДК 81'373.:821.161.1-31(Крапивин В. П.)

## ДВОЙНИЧЕСТВО КАК СПОСОБ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ (НА МАТЕРИАЛЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ В.П. КРАПИВИНА)

**Аннотация.** В статье анализируется художественный прием «двойничество» как способ языковой игры в литературных текстах В.П. Крапивина. Рассматриваются разновидности игровых ономастических тандемов и способы их актуализации. Демонстрируется, что игровые онимы являются проявлением лингвокреативности писателя-творца, предстают характерной приметой его идиостиля. Игровые ономастические тандемы выступают конструктором, оказывающим влияние на формирование фантастических текстовых пространств, являются способом выражения авторской модальности. Доказывается, что игровые онимы-тандемы выполняют структурообразующую роль в сказочных и фантастических произведениях В.П. Крапивина. Актуализация игровых онимов в текстах, адресованных детям, способствует привлечению и удержанию читательского внимания. Категория ономастического двойничества тесно связана с жанровой категорией двоемирия. Двойное имя персонажа отражает авторскую установку на игру, поскольку, с одной стороны, игра предполагает наличие масок, смену имени, а с другой, игровые типы онимов отражают комическую направленность, задают творческое, нетривиальное отображение художественного пространства.

**Ключевые слова:** языковая игра, литературная ономастика, В.П. Крапивин, имена собственные, ономастическое двойничество, лингвокреативность, ономастическая игра, художественные тексты, художественные приемы, русская литература, русские писатели, литературное творчество, литературные жанры, литературные сюжеты.

KOCHNEVA NATALYA S.

*Tyumen, Russia*

**DUALITY AS A WAY OF LANGUAGE GAME**

**Abstract.** The article examines the artistic touch of "duality" as a way of language play in the literary texts by V.P. Krapivin. Varieties of gaming

onomastic couples and ways of their actualization are considered. It is demonstrated that game proper names manifest the linguocreativity of V.P. Krapivin and exist as a feature of the writer's idiosyncrasy. Game onomastic couples are the construct that influences the text fantastic spaces. Also, they are the way of expressing the author's modality. It is proved that game proper name couples are the main formative factor in V.P. Krapivin's tales and fantasy novels. Using game proper names in texts for children the author attracts and retains the readers' attention. The category of onomastic duality is closely connected with the double world as a genre category. The double name of the character reflects the author's attitude to the game, since, on the one hand, the game implies masks, a name change, and, on the other hand, game proper names reflect a comic direction, set a creative, non-trivial display of artistic space.

**Keywords:** language game, literary onomastics, V.P. Krapivin, proper name, onomastic duality, linguistic creativity, onomastic game.

Проблематика двойничества наиболее детально рассматривается в рамках литературоведения, философии, психологии. В научных исследованиях тема двойников актуализирована по-разному: как форма расщепленного сознания, как своеобразное развертывание образа героя, отражение персонажа, союз персонажей, обладающих внешним или внутренним сходством. Между тем с ономастических позиций тема двойничества изучена недостаточно и, на наш взгляд, может рассматриваться как способ языковой игры. Подходы к исследованию ономастических оппозиций двойников обозначены в статье Н.В. Васильевой «Персонажи-двойники как объект (психо)-ономастики». Исследователь отмечает, что данная проблематика частично отражена в исследованиях немецких ученых [Васильева 2016: 97].

Тема двойничества ярко представлена в сказочных и фантастических произведениях российского писателя В.П. Крапивина. Характерной приметой литературного творчества В.П. Крапивина является художественное моделирование ряда дихотомий, характерных для сказочных и фантастических произведений: мир реальный и сказочный, мир взрослых и детей, оппозиция свое – чужое, друг – враг. Зачастую писатель вводит в повествование персонажей-двойников, которых с точки зрения литературоведческого подхода можно определить как персонаж

и его отражение, союз персонажей, расщепленное сознание героя, но нас интересуют такие ономастические тандемы, внутренняя форма и ассоциативное развертывание которых актуализирует в тексте лингвокреативный эффект языковой игры.

Материалом исследования стали имена собственные сказочных повестей (романов) В.П. Крапивина: «Дети синего фламинго» (1980 г.), «Гуси-гуси, га-га-га» (1988 г.), «Чоки-Чок, или Рыцарь Прозрачного кота» (1992 г.), «Пироскаф Дед Мазай» (2011 г.), «Кораблики, или Помогите мне в пути» (1993), «Мальчик девочку искал. Тыквагонские приключения» (2000), «Стража Лопухастых островов» (2002).

Как уже было сказано выше, двоемирие, являющееся жанровой приметой литературной сказки, выражено в произведениях В.П. Крапивина как противопоставленный или существующий параллельно традиционному миру волшебный мир. Для того чтобы персонажу попасть в волшебный мир, необходимо преодолеть некое пространство (гору, поле, в полночь перейти из дома по огороду в баньку, спуститься в подземелье, преодолеть «большую черную пустоту») или же переместиться в ирреальный мир с помощью волшебного предмета (на стареньком ковре, который в определенный момент становится ковром-самолетом, в рубашке из тополиного пуха, в вагончике по железной дороге, в поезде или на корабле). Однако зачастую, переход персонажа из одного пространства в другое сопровождается сменой имени, что является особым текстовым приемом, в котором имя становится своего рода маркером, отражающим пространственные координаты. Игровой эффект заключается в присвоении герою нескольких имен, являющихся символом того или иного пространства, что зачастую вызывает эффект неожиданного ассоциативного прогноза.

Так, например, в романе-сказке «Пироскаф Дед Мазай» события происходят в пространстве, в котором реальность и ирреальность тесно переплетены. Кратко изложим фабулу произведения. Главный персонаж *Фома Сушкин* (он же *Том Сушкин*), воспитанник детского дома, выигрывает в лотерею корабль и по случаю выигрыша отправляется на нем в путешествие по реке *Томза*. Главного персонажа сопровождает капитан корабля *Под-*

дувало *Поликарп Поликарпович* (он же *Капитан Польша*) и его двухголовый страус *Донбамбалло*. Действие разворачивается в пространстве, которое в большей степени соответствует традиционному миру, поэтому включение ономастического тандема реальное–оказиональное личное имя порождает эффект ономастической травестии. Так, пират *Уно Бальтазавр Дудка*, напавший на корабль *Тома Сушкина*, оказывается одноклассником капитана *Поддувалло* «шпаной и второгодником» *Валькой Ермолайкиным*: ср. «*Кстати, ты не узнал адмирала Дудку? Это Валька Ермолайкин, он учился на два класса старше нас. Шпана и второгодник*» [Крапивин 2018: 123].

В свою очередь, стоит отметить ономастическую формулу *Уно Бальтазавр Дудка*, построенную по западно-европейской модели, являющую совокупность случайных слов: ср. *Уно* – *Уно* (итальянск. один), *Бальтазавр* – несколько видоизмененная форма онима *Бальтазар*, *Дудка* – существительное.

Аналогичный прием прослеживается в именовании персонажа в этом же тексте. Герцог по имени *Генрих Виктуар Евро-Азиатский*, который также является одноклассником главного персонажа капитана *Поля*, носит сокращенную форму имени *Виктор – Витька – Витёк*. Ср.: «*Герцог заключил его в объятия. Они хлопали друг друга по спинам. Потом отодвинулись и оглядели друг друга с ног до головы. — Витёк! Ваше высочество! Ну кто бы мог подумать!*» [Крапивин 2018: 122]. Комический эффект заключается в соотношении «возвышенной» иностранной формы имени *Виктуар* и на ее фоне «сниженной» разговорной формы – *Витька*, *Витёк*.

В приведенных примерах эффект языковой игры усиливается также тем фактом, что пространство художественного текста не разделено явно на реальное / ирреальное и обладает в большей степени признаками привычного для читателя мира, свойственного России XXIV века, что, в свою очередь, порождает особый читательский прогноз, заостренный на восприятие имен, соответствующих современному отечественному ономастикону. Разрушение ассоциативного читательского прогноза происходит благодаря тому, что первоначально имя вводится как индивидуально-авторское, намеренно иностранное, а затем предьявляется

знакомое русскоязычному читателю имя.

Аналогичный прием прослеживается в именовании персонажа в фантастическом романе «Тыквагонские приключения. Мальчик девочку искал». Персонаж по имени *Уко Двуполовинус*, вспоминая свое детство, актуализирует имя, свойственное русскому ономастикону – *Вовка Лисичкин*. Ср. «*Уко Двуполовинус покивал опять (...) Как всё повторяется, – со вздохом произнес он. – Разные пространства, разные времена, а сюжет все один и тот же... Когда мне было столько лет, сколько тебе и меня звали Вовка Лисичкин, и нос у меня был не такой, а вроде твоего, одна девочка тоже... Она звала меня «мой Лисёнок»* [Крапивин, URL:<https://www.litres.ru/vladislav-krapivin/malchik-devochku-iskal/>, дата обращения: 20.04.2022]. Таким образом, игровая ономастическая конструкция Уко Двуполовинус ассоциативно прочитывается как две половины одного целого. Можно предположить, что подобное именование является отображением того, что персонаж одновременно принадлежит двум различным мирам. Важно подчеркнуть, что действие романа происходит в намеренно фантастическом пространстве, имена персонажей искусственные, поэтому включение реального имени в контекст воспринимается комически. Таким образом, автором моделируется мысль, что в момент взросления персонаж обязательно меняет имя, а пространство художественного текста таким способом разделяется на «детское» и «взрослое».

Другим ярким примером смена имени персонажа ярко показан в романе-сказке «Чок-Чок, или Рыцарь Прозрачного Кота», который также спровоцирован ситуацией двоемирия. Персонаж *людоед Пурген Аграфенович Людоедов* прячется за маской имени *Его Етугоро*, придворного. Здесь важны стратегии интродукции онима. Первоначально персонаж вводится как *Пурген Аграфенович Людоедов*. Персонаж встречается главному герою *Леше Пеночкину* в страшном *Лиловом лесу*. Здесь пролегает условная волшебная граница, соответственно имя людоеда представлено традиционной трехкомпонентной (имя + отчество + фамилия) антропонимической формулой. Внутренняя форма всех компонентов имени обладает игровым потенциалом. Говорящая фамилия *Людоедов* связана с родом деятельности персо-

нажа народных сказок. В тексте комментируется: «*Моя фамилия Людоедов. Ну, и я соответственно, значит, людоед*» [Крапивин 2004: 156]. Соотнесенность имени с текстовой характеристикой персонажа выражает особую авторскую интенцию в интерпретации образа. Уничтожение страшного врага происходит за счет установления ассоциативной связи личного имени *Пурген* с названием известного в советское время слабительного средства, патроним *Аграфенович* – производное от женского имени *Аграфена*, усиливает сложившийся комический образ.

При продвижении персонажа в мир волшебный имена меняются. *Леша Пеночкин* приобретает имя *Рыцарь Прозрачного Кота*, а страшный людоед прячется под маской главного придворного распорядителя *Его Етугоро*. Окказиональное личное имя *Его Етугоро* образовано по созвучию. На ассоциативном уровне *Его* прочитывается как *эго*. Аллитерация усиливает впечатление «грозности» и эгоистичности персонажа.

Мотив смены имени при пересечении границ пространств отражен во многих произведениях писателя. Смена имени является своего рода своеобразным толчком, в результате чего для читателя пространство из реального превращается в волшебное. Так, *Фома Сушкин* меняет имя на *Том Сушкин* и отправляется в сказочное путешествие («*Пироскаф Дед Мазай*»), *Юрка* («*Голубятня на желтой поляне*») в параллельном пространстве приобретает имя *Денёк*, *Янка Скрипач – Музыкант* («*Голубятня на желтой поляне*»); *Петька Викулов по прозвищу Патефон* – дядя *Пит*, *Питвик* (Кораблики или «*Помоги мне в пути*») и др.

Однако игровые ономастические тандемы связаны не только с наделением персонажа двумя именами, но также часто используются ономастические конструкции, взаимосвязанные на уровне текста, являют некий обыгрываемый антропонимический тандем, например: омонимически противопоставлены *принц Женька и принцесса Женька* («*Бабушкин внук и его братья*»); *Тахомир Тихо – Ктор Эхо* (Дети синего Фламинго), семантическое противопоставление *Корнелий Глас* (глас, голос) – *Альбин Мук* (страдание, мука) («*Гуси-гуси, га-га-га*»). Многие ономастические противопоставления носят сюжетообразующий характер, поскольку принадлежат главным персонажам и отража-

ют конфликт произведения.

Однако наравне с этим существуют и оппозиции фрагментарных персонажей, встречающихся в тексте лишь в одном эпизоде, что подчеркивает их текстовую задачу выражения авторской установки. Так, например, подобная авторская модальность выражена в дихотомии корреспондент *Ю. Бдительный* – чиновник *Максим Максимович Нечитайлов*. Оценочный потенциал, отраженный в фамилиях персонажей, раскрывается также и в контексте произведения: ситуация, когда бдительный корреспондент высказывает свои опасения, а чиновник, призванный реагировать, ничего не читает. Ср. «...а в городе тем временем разгорался скандал. Газета «Утренний свет» напечатала статью корреспондента Ю. Бдительного «Большой заговор против Малых Репейников» [Крапивин 2004: 256].

Также стоит отметить бинарные ономастические оппозиции, построенные с помощью рифмовки, например: «*Рыцарь Витя и его отражение Митя*». Оппозиция *Витя* – *Митя* в сочетании с апеллятивом *рыцарь* порождает эффект языковой игры.

Таким образом, категория ономастического двойничества тесно связана с жанровой категорией двоемирия. Двойное имя персонажа отражает авторскую установку на игру, поскольку, с одной стороны, игра предполагает наличие масок, смену имени, а с другой, лингвокреативный потенциал онимов отражает комическую установку автора, задаёт творческое, нетривиальное отображение художественного текста.

### Литература

Агранович С. З., Саморукова И. В. *Двойничество*. Самара: Изд-во «Самарский университет», 2001. – 132 с.

Гридина Т. А. *Языковая игра в художественном тексте*. Монография. Екатеринбург, 2008. – 165 с.

Грудкина Т. В. *Феномен двойничества в русской литературе XIX века (В.Ф. Одоевский, А.П. Чехов)*. Автореферат дисс. на соиск. Уч. степени кандидата филол. наук. Шуя, 2004. – 194 с.

Васильева Н.В. *Собственное имя в тексте: интегративный подход*. Автореферат дисс. на соиск. уч. степени доктора филол. наук. Москва, 2005.

*Васильева Н.В.* Собственное имя в мире текста. Изд. 2-е, испр. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009. – 224 с.

*Васильева Н.В.* Персонажи-двойники как объект (психо)ономастики // Вопросы психолингвистики. 2016. № 28. С. 96 – 105.

#### REFERENCES

Agranovich S.Z., Samorukova I.B. Dvojnichestvo. Samara: Izd-vo «Samariskij universitet», 2001. – 132 s.

Gridina T.A. Yazykovaya igra v hudozhestvennom tekste. Monografiya. Ekaterinburg, 2008. –165 s.

Grudkina T. V. Fenomen dvojnichestva v russkoj literature XIX veka (V.F. Odоеvskij, A.P. Chekhov). Avtoreferat diss. na soisk. Uch. stepeni kandidata filol. nauk. SHuya, 2004. – 194 s.

Vasil'eva N.V. Sobstvennoe imya v tekste: integrativnyj podhod. Avtoreferat diss. na soisk. uch. stepeni doktora filol. nauk. Moskva, 2005.

Vasil'eva N.V. Sobstvennoe imya v mire teksta. Izd. 2-е, ispr. М.: Knizhnyj dom «LIBROKOM», 2009. – 224 s.

Vasil'eva N.V. Personazhi-dvojniki kak ob"ekt (psih)onomastiki // Voprosy psiholingvistiki. 2016. № 28. S. 96 – 105.

©Кочнева Н.С., 2022

**Кочнева Наталья Сергеевна** – ассистент кафедры русского языка и общего языкознания, Тюменский государственный университет (Тюмень, Россия).

Адрес: 625003, Россия, г. Тюмень, ул. Володарского, д. 6

Е-mail [n.s.kochneva@utmn.ru](mailto:n.s.kochneva@utmn.ru)

**Kochneva Natalya Sergeevna** - assistant of the department of russian language and general linguistics, Tyumen State University (Tyumen, Russia).