Кочнева Наталья Сергеевна. Игровой статус имени собственного в художественном тексте (на материале произведений В.П. Крапивина);[Место защиты: ФГБОУ ВО «Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина»], 2021

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования «Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина»

На правах рукописи

Кочнева Наталья Сергеевна

Игровой статус имени собственного в художественном тексте (на материале произведений В.П. Крапивина)

Специальность 5.9.5 Русский язык. Языки народов России

Диссертация на соискание ученой степени . кандидата филологических наук

Научный руководитель: доктор филологических наук, доцент Китанина Элла Анатольевна

Москва - 2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3-13

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ 14-225

ГЛАВА 1. Специфика языковой игры в ономастическом пространстве художественного текста 14-72

1.1. Общий взгляд на категорию имени собственного в контексте ономастических исследований 14-33

1.2. Категория языковой игры и основные подходы к ее изучению 34-52

1.3 Литературное имя собственное в аспекте языковой игры 53-70

Выводы по содержанию главы 1 71-72

ГЛАВА 2. Категория имени собственного в ономастическом пространстве художественного текста В.П. Крапивина 73-184

2.1. Характеристика литературного творчества В.П. Крапивина 73-79

2.2. Общая характеристика ономастического пространства исследуемых произведений 80-114

2.3. Основные типы игровых имен собственных 115-181

2.3.1. Рефлексивный тип игровых онимов 116-126

2.3.2. Аллюзивный тип игровых онимов 127-158

2.3.3. Ассоциативный тип игровых онимов 159-181

Выводы по содержанию главы 2 182-184

ГЛАВА 3. Игровые семантические поля в художественных текстах В.П. Крапивина 185-225

3.1. Игровое семантическое поле «Природа» 188-198

3.2. Игровое семантическое поле «Ирреальный мир» 199-204

3.3. Игровое семантическое поле «Двойничество» 205-212

3.4. Игровое семантическое поле «Цвет и свет» 213-223

Выводы по содержанию главы 3 224-225

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 226-232

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ 233-260

ПРИЛОЖЕНИЕ А 261-262

ПРИЛОЖЕНИЕ Б 263-497

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование относительно рассмотрения игрового статуса имен собственных в художественном тексте В.П. Крапивина привело к следующим результатам.

Рассмотрение большого объема научной и учебно-методической литературы показало необходимость рассмотрения в рамках антропоцентрической парадигмы в науке о языке проблем литературной ономастики на стыке лингвистики текста, теории языковой игры.

В первой главе на основе анализа теоретических положений, существующих в науке на сегодняшний день, были сформулированы основные подходы к рассмотрению проблематика современных исследований относительно имени собственного в художественном тексте, рассмотрения игровой семантики литературного онима, а также основные концепции языковой игры. Пришли к выводу, что ономастическая игра, являющаяся разновидностью языковой игры, предстает на сегодняшний день актуальным направлением. Роль языковой личности, порождающей и воспринимающей текст в свете антропоцентрической парадигмы, по-прежнему остается значимым фактором в процессе дешифровки художественного текста. Выявлено, что недостаточно изученными остаются способы интродукции имени в тексте, безымянность, двойничество, языковая метатекстовая рефлексия.

Полученные теоретические данные позволили рассмотреть заявленную проблематику на стыке ряда актуальных научных подходов: 1) «языковая игра как форма лингвокреативного мышления» (Гридина Т.А. 2013, 1996); 2) «собственное имя в тексте» (Васильева Н.В. 2009, 2005), «имя-в-тексте» (Николаева Т.М. 2009), в которых литературное имя собственное рассмотрено в аспекте пересечения литературной ономастики и лингвистики текста, а также когнитивно-семиотический подход (Косиченко Е.Ф., 2017).

Во второй главе было проанализировано ономастическое пространство исследуемых художественных текстов В.П. Крапивина, что позволило сделать вывод об авторских номинативных предпочтениях, в целом объеме ономастического пространства.

Для анализа ономастического пространства онимы в соответствии с денотатом были распределены по тематическим группам. В первую тематическую группу «Имена собственные зоны земного и космического пространства» вошли топонимы, фитонимы и космонимы. Во вторую тематическую группу «Имена собственные людей, деловых сообществ, зоонимов, ирреальных существ» вошли антропонимы, эргонимы, этнонимы и зоонимы. В третью тематическую группу «Имена собственные предметов материальной сферы жизни человека» вошли наутонимы, порейонимы, прагматонимы, фалеронимы, хрематонимы. В четвертую тематическую группу «Имена собственные сферы культурной и духовной жизни человека» вошли агионимы, идеонимы, мифонимы.

Классификация по семантическим группам и разрядам, а также соотнесение с количественными характеристиками свидетельствуют о том, что автор в процессе создания сказочного и фантастического художественного мира вербализирует следующие категории: земное и космическое

пространство; люди, животные, антропоморфные существа, деловые сообщества людей; предметы, характеризующую и сопровождающую жизнь людей; имена собственные, характеризующие духовный, культурный мир человека. Наибольший объем составляют антропонимы и топонимы, что является ядром (антропонимы) и околоядерным пространством (топонимы) ономастического поля исследуемых художественных текстов. Все остальные онимы составляют периферию ономастического поля.

В структурном отношении большая часть онимов соответствует узусу, т.е. тем онимическим конструкциям, которые функционируют в том или ином ономастиконе существующих лингвокультур. Узуальным противопоставлены окказиональные онимы (меньшее количество). Данные единицы выполняют важные миромоделирующую и оценочные функции, в том числе посредством своей необычной формы. Также, особой приметой антропонимического словотворчества можно отметить следующую особенность. Зачастую автор моделирует такие антропонимические формулы, в которых одна часть - это имя реально функционирующее в узусе (например, имя или имя + отчество, или фамилия), а другая часть является окказиональной онимической единицей (то, что можно определить как имя или фамилию). Встречаются и чистые окказиональные онимические единицы.

В гендерном соотношение мужские имена преобладают. Это обусловлено авторской установкой, поскольку писатель в большей степени повествует о своем детстве, иными словами, во многом отражает взгляд на мир юного мальчишки.

Далее мы выделили игровую составляющую ономастического пространства. Игровая составляющая ономастического пространства - это совокупность игровых имен собственных. Далее мы классифицировали совокупность игровых онимов на три основных типа игровых имен собственных: рефлексивный, аллюзивный и ассоциативный. Игровые имена собственные - это онимы, созданные или актуализированные в контексте с помощью принципов и приемов языковой игры. Типы (аллюзивный и ассоциативный) выделены в русле существующей концепции языковой игры как формы лингвокреативного мышления, а рамках аллюзивного, имитативного и образно-эвристического приемов языковой игры. Рефлексивный тип сформулирован в рамках существующих подходов к осмыслению языковой рефлексии в аспекте имени собственного, а также в русле концепции языковой игры как формы лингвокреативного мышления.

В нашей работе дано обоснование рефлексивного типа онима, игровая семантика которого проявляется в тексте посредством языковой (метатекстовой) рефлексии, метатекстовых рефлексивов в контекте. Посредством игровых имен подобного типа прежде всего актуализируется оценочная функция языковой игры. Показано, что рефлексивный тип онима обладает когнитивным характером.

В рамках представления аллюзивного типа игровых онимов показано, что это игровые прецедентные трансформы (в основе - аллюзивный принцип языковой игры), сформированных посредством ряда способов. Нами было установлено одиннадцать формул, посредством которых порождается аллюзивное имя собственное.

В рамках представления ассоциативного типа игровых имен собственных показано, что данный тип являет собой онимы, способные к ретрансляции ассоциативно-коннотативного шлейфа, формирования сети направленных ассоциаций, посредством активизации внутренней формы, фоносемантики, звукосимволики в микро- и макроконтексте (в основе - образно-эвристический и имитативный принципы языковой игры).

В результате мы приходим к выводу, что данные типы объединены на основе ассоциативной природы онима-игремы, а различия заключаются в различных механизмах активизации игровой символики имени собственного, переключения с семантически нейтрального на игровой контекст восприятия. Так, в основе порождения игрового онима рефлексивного типа лежит актуализация игровой символики посредством метатекстового рефлексива, в основе аллюзивного типа лежит трансформация прецедентной единицы, в основе ассоциативного типа лежит актуализация внутренней формы имени через микро- и макроконтекст, а также через ресурсы внутренней и грамматической формы онима.

В третьей главе рассмотрены доминантные игровые семантические поля в исследуемых текстах В.П. Крапивина, в которых сопряжены различные разряды игровых имен собственных. Игровые имена собственные объединены в семантические поля на основе выделения общей архисемы, либо на основе определения функциональной роли.

Далее выделено четыре доминантных игровых семантических поля: «Природа», «Ирреальный мир», «Двойничество», «Цвет и свет». Данные игровые семантические поля включают в свой объем различные разряды онимов и различные типы игровых имен собственных (аллюзивный, рефлексивный и ассоциативный). Основой для классификации игровых имен собственных по представленным семантическим полям явилось следующее: 1) объединение на основе общей архисемы («Природа», «Цвет и свет»); 2) объединение на основе функциональной роли в тексте («Ирреальный мир», «Двойничество»). Данные семантические поля в рамках текста пересекаются, что порождает игровой характер целого текста. Таким образом, мы приходим к выводу, что игровое семантическое поле - это совокупность игровых имен собственных, объединенных на основе общей архисемы, либо функциональной роли онима в художественном тексте.

Далее показано, что особенностью онимов в исследуемых художественных текстах В.П. Крапивина является то, что вне контекста (микро-, макро) данные имена собственные зачастую не обладают игровым статусом. Однако в результате объединения в семантические поля в пространстве художественного текста приобретают игровой контекст восприятия и выполняют ряд функций: 1) оценочную; 2) миромоделирующую;

3) текстообразующую; 4) метарефлексивную.

Объединение игровых онимов на основе архисемы «Природа», «Цвет и свет» в семантические поля порождает амбивалентный художественный мир текста, заостряет авторскую модальность, актуализирует авторские дихотомии-доминанты в творчестве писателя: «мир детей и мир взрослых», «свой - чужой», «друг -враг». Игровые семантические поля способствуют порождению направленной сети ассоциаций, что актуализирует игровой контекст восприятия онимов. Актуализация игровых имен цвета и света является приемом языковой игры, выступает в оценочной функции, что позволяет ярче раскрыть духовный мир литературного героя. Посредством дешифровки символических ономастических образов ребенок познает мир, активизирует творческое мышление. Таким образом, данные игровые семантические поля являются структурообразующими, стержневыми.

Игровые семантические поля «Ирреальный мир» и «Двойничество» разграничены и объединены на основе функциональной роли игровых имен. Так, семантическое поле «Ирреальный мир» включает в свой объем такие игровые имена, которые выполняют миромоделирующую функцию. Однако в отличие от игровых имен, представленных в семантическом поле «Природа», данные онимы способствуют продуцированию таких игровых миров, которые «разрывают» и «ломают» художественный мир конкретного текста, следствием чего становится порождение многомирия в пространстве художественного текста. Актуализация комплекса игровых ономастических единиц, относящихся к семантическому полю «Ирреальный мир», формирует ряд игровых ономастических дихотомий, приводящих к разрушению ассоциативного читательского прогноза и созданию ассоциативного эффекта «так не бывает».

Семантическое поле «Двойничество» включает в свой объем игровые антропонимические оппозиции, которые выполняют маскировочную функцию языковой игры и создают в контексте произведения эффект ассоциативной травестии, усиливают авторскую модальность, актуализируют игру писателя с читателем.

Мы пришли к выводу, что ономастическая игра является действенным приемом организации художественного мира в сказочных и фантастических произведениях детского писателя В.П. Крапивина. Ономастическая игра активизирует творческий потенциал читателя-дешифровщика креативной задачи. Усиливается это тем, что ребенок познает мир посредством игры. Ономастическая игра является стимулом к более глубокому познанию языка, способом привлечения и удержания внимания, а индивидуально-авторское словотворчество способствует развитию креативности и обострению языкового чутья читателя.

Таким образом, продуктивность рассмотрения игрового статуса имени собственного в художественном тексте подтверждается результатами проведенного исследования. Его перспективы могут быть связаны с:

- дальнейшим исследованием закономерностей, способов и видов актуализации игровой семантики собственных имен в художественном тексте в русле комплексного подхода;

- дальнейшее системное изучение ономастической игры на основе методов комплексного анализа и ее многоаспектное описание на материале большего объема;

- рассмотрение окказиональных имен собственных в творчестве В.П. Крапивина с точки зрения словообразовательной продуктивности;

- исследование заявленной проблематики в русле психолингвистического подхода (проведение ассоциативного эксперимента) с целью актуализации восприятия игрового собственного имени читателем.