

### Литература

1. Васильева, О.А. Ономастическое поле зоонимов с гиперсемой «Свинья»: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / О.А. Васильева; ФГБОУ ВО «Башкирский государственный университет». – Уфа, 2019. – 214 с.
2. Врублевская, О.В. Языковая мода в русской ономастике: автореф. дис. ... док. филол. наук: 10.02.01 / О.В. Врублевская; Волгоградский государственный социально-педагогический университет. – Волгоград, 2017. – 430 с.
3. Голомидова, М.В. Искусственная номинация в русской ономастике / М.В. Голомидова // Уральский государственный педагогический университет. – Екатеринбург, 1998. – 232 с.
4. Крюкова, И.В. Периферийные разряды в ономастике / И.В. Крюкова // Теория и практика ономастических и дериватологических исследований. – 2017. – С. 169–183.
5. Подольская, Н.В. Словарь русской ономастической терминологии / Н.В. Подольская. – М.: Наука, 1988. – 192 с.
6. Суперанская, А.В. Возвращаясь к общей теории имени собственного / А.В. Суперанская // Номинация. Предикация. Коммуникация: сб. статей к юбилею проф. Л.М. Ковалёвой. – Иркутск, 2002. – С. 7–19.
7. Супрун, В.И. Ономастическое поле русского языка и его художественный потенциал: монография / В.И. Супрун; Министерство образования Российской Федерации. Волгоградский государственный педагогический университет. – Волгоград: Перемена, 2000. – 171 с.
8. Федосова, О.И. Лингвистический статус гемеронима (на материале российской и британских названий СМИ) / О.И. Федосова // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2010. – №5. – С. 76–80.
9. Федотова, Т.В. Ономастическая номинация в медиасфере Кубани / Т.В. Федотова // Вестник Курганского государственного университета. – 2019. – №2. – С. 47–52.

**В.В. Дацинский**

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

e-mail: vladmessiya@mail.ru

Научный руководитель: Супрун В.И., доктор филологических наук, профессор

УДК 811.161.1+81.373.2+81.42

### Ономастическая игра в «Баклужинском цикле» Е.Ю. Лукина

Ключевые слова: *Е.Ю. Лукин, «Баклужинский цикл», идиостиль, ономастическая игра, аллюзивный принцип языковой игры.*

*В статье осуществляется исследование ономастической игры в творчестве волгоградского писателя-фантаста Е.Ю. Лукина (р. 1950). Выявляются функции ономастической игры, способы и приёмы её создания. Ономастическая игра рассматривается как идиостилевая черта, характерная для многих произведений, входящих в «Баклужинский цикл».*

**V.V. Dashchinsky**

Volgograd State Socio-Pedagogical University

### Onomastic game in the “Bakluzhin cycle” by E.Yu. Lukin

Key words: *E.Yu. Lukin, “Bakluzhinsky cycle”, idiostyle, onomastic game, allusive principle of language game.*

*The article is studies the onomastic game in the work of the Volgograd science fiction writer E.Yu. Lukin (b. 1950). The functions of the onomastic game, methods and techniques of its creation are revealed. The onomastic game is considered as an idio-style feature characteristic of many works included in the “Bakluzhinsky cycle”.*

Популярному на сегодняшний день феномену «языковой игры», в том числе игровому полю художественного текста посвящены исследования Е.А. Земской [6], Т.А. Гридиной [3], В.З. Санникова [18], Б.Ю. Нормана [16] и др. В рамках разновидностей ЯИ некоторые языковеды выделяют ономастическую игру (далее ОИ) / онимную игру (по мнению Н.В. Мудровой, второе словосочетание «представляется более удачным» [15, 35]), под которой мы вслед за Т.И. Гридиной будем понимать языковую игру, «в основе которой лежит способность говорящих к актуализации ассоциативного потенциала имен собственных с целью создания особого мотивационного контекста их восприятия» [2, 234]. В таком контексте восприятия имени собственного «задействованы коннотативные параметры его семантики, актуализирующие лингвокреативные механизмы деятельности читателя по “восстановлению” (дешифровке) интенциональных идиостилевых интенций автора» [20, 21]. Идиостилевые интенции автора в первую очередь определяются направлением и жанром, в которых творит писатель. В настоящей работе предпринимается попытка проанализировать онимическое пространство «Баклужинского цикла» (1990–2015) Е.Ю. Лукина в аспекте ономастической игры. Евгений Юрьевич Лукин (р. 1950) – волгоградский писатель-фантаст, известен работами в жанрах юмористической, сатирической фантастики (лауреат многочисленных наград и премий в этой литературной области), что предопределяет установку на реализацию игровой стихии.

Общепризнанным в литературной ономастике является положение о том, что онимическое пространство художественного текста является одной из детерминант идиостиля писателя. Имена собственные как результат лингвокреативной деятельности писателя часто становятся «проводниками» эстетического или иного содержания, реализуясь через механизмы языковой игры. Как известно, «заглавия произведений, а также их частей, глав, разделов – это собственные имена» [7, 39], они оказываются сильной позицией в тексте, поэтому первый уровень проявления ОИ нередко связан именно с библонимами (хремотонимами в терминологии Ю.А. Карпенко), например, в «Баклужинском цикле» мы встречаем заглавия, реализующие аллюзивный принцип языковой игры (отметим, что этот принцип *ведущий*, что доказывается, например, и преобладанием интертекстовых антропонимов): «Интерпретационный вектор аллюзивной игры определяет новые ракурсы восприятия прецедентной символики, создавая и поддерживая смысловую многомерность художественного произведения» [4, 37]. В качестве «чужого слова» (М.М. Бахтин) часто используются прецедентные феномены (тексты, высказывания, фигуры речи и т.д.). Например, в следующих названиях: «*Идеалище поганое*», «*Кавалер Глюк*», «*Разочарованный странник*» (ср. «Очарованный странник» Н.С. Лескова, «*Прометей Прикопанный*» («Прометей прикованный» античного драматурга Эсхила), «*Гонка за черепахой*» (апория Зенона), «*Проклятьем заклеянный*» (строка из Интернационала), «*Точка сборки*» (эзотерическое понятие из книги К. Кастанеды «Магические пассы» [8, 12], в тексте колдун Ефрем Нехорошев объясняет его своему юному ученику), «*Тридцать три головы молодецкие*» – в этом библиониме число отсылает к 33 богатырям сказки А.С. Пушкина «Сказка о царе Салтане», но следует учитывать и дополнительное прочтение, мотивированное словосочетанием *три головы молодецкие*, которое можно встретить у В.И. Даля в словарной статье к лексеме *зарекать*: «Клад кладется с зарокон, а зароку кладется на него, примером, *три головы молодецкие*» [5, 682] (Курсив наш. – В.Д.). Сюжет же рассказа строится на поиске клада в Аномальной зоне: «А ты знаешь, что там две экспедиции пропали? – зловеще осведомился эксплуататор вечного двигателя. – Клад-то – заговорённый... На тридцать три головы, между прочим! Молодецких, самолучших...» [11, 28]. В заглавии рассказа «*Идеалище поганое*» очевидна аллюзия на имя фольклорного персонажа, врага земли русской, – Идолище поганое. Содержание рассказа позволяет говорить об этом народно-поэтическом образе, но с учётом его авторской трансформации: Идолище поганое – это политическая мифологема «образа

внешнего врага», но в рассказе это и нечто другое: «Посетители обычно принимали странное изделие за символ Луны или Солнца – им и в голову не могло прийти, что перед ними славянский языческий идол, божество Колобог, представлявшееся нашим предкам в виде шара, центр которого находится везде, а окружность – нигде. В раннехристианских источниках подобные истуканы известны под именем Идеалища Поганого» [11, 260]. В приведённой цитате содержится интертекстовое включение: метафорическое выражение «божество... в виде шара, центр которого находится везде, а окружность – нигде» (в различных своих вариациях) приписывается разным философам (Тимеем Локрскому, Ксенофану, Пармениду, Г. Трисмегисту, Н. Кузанскому, Паскалю и др.), претекстом, включающим историю этой метафоры, становится очерк Х.Л. Борхеса «Сфера Паскаля». Со времён античных философов круг признавался совершенной, *идеальной* фигурой. В данном рассказе, искусственный антропоним Идеалище образован от апеллятива «идеал» с помощью аугментативного суффикса *-ищ*. Характеризующий антропоним элемент «поганый» ('языческий'). В этом примере, как и во многих других, точнее говорить об интертекстовой деривации, которая определяется М.Е. Ляпидовской «как процесс и результат образования интертекстовых антропонимических единиц вследствие креативного перенесения в текст реципиент сверхсловных и однословных единиц претекста» [14, 22] (в нашем случае результат образования библионимов). Рассказ «Кавалер Глюк» «воскрешает» в памяти читателей название одноимённой дебютной новеллы немецкого писателя Э.Т.А. Гофмана (от немецкого текста сохраняются концепция двоемирия, правда, уже не романтического, а фантастического, а также романтическая ирония). Ономастическая игра связана с омонимическим обыгрыванием библионима. В произведении волгоградского фантаста слово *глюк* не собственное имя, а имя нарицательное: 'сленг мол. субъективно приятные галлюцинации, вызванные эффектом воздействия спиртных напитков или наркотиков' [9, 34]; данный апеллятив подвергается контекстуальной ономизации, в результате которой начинает функционировать как искусственный антропоним (прозвище): «Тебе только кажется, что ты выходишь в астрал, – свысока пояснила столичная штучка. – У колдунов, особенно из глубинки, это часто... – Усмехнулась и добила: – Кавалер Глюк...» [11, 293]. Контекстуальная ономизация апеллятива в рассказе «Ответное чувство» становится сюжетообразующей. Так, один из персонажей, Митрич, огорчённый равнодушием со стороны возлюбленной, несмотря на его готовность умереть за неё, полностью отдать себя ей, оградить её от жуликов и карьеристов, которые «её, дурёху, обирают!» [11, 89], обращается за помощью к колдуну Ефрему Нехорошеву, нередко практикующему привороты. От закономерного вопроса: «Как её зовут?» герой приходит в смущение: «Родина... – с запинкой выговорил тот». – Колдун поморщился. – «Фамилия мне не нужна. Имя давай». – Клиент растерялся окончательно. – «Ну так... Какое тут имя? Отчизна...» [Там же. 90] (эксплуатируется и явление омонимии: столкновение собственного и нарицательного значения слова). Комизм ситуации придаёт и тот факт, что Митрич, соблюдая семиотику приворота, приносит фотографию – снимок родины со спутника. Языковая игра в названиях произведений во многом, прогнозирует содержание сюжета, определяет горизонт читательских ожиданий и вектор возможных интерпретаций. Практически для всех произведений, входящих в исследуемый цикл, характерна определённая *рама произведения*: 1) как правило, аллюзивное заглавие, однако в большинстве случаев аллюзивная функция закреплена за эпиграфами или антропонимами и топонимами; 2) обязательный эпиграф, выполняющий сюжетообразующую и прогнозирующую функции. В качестве авторов одного из эпиграфов (одновременно внесценического персонажа) упоминается некий *Великий Нгуен* – в одном из интервью волгоградский фантаст сообщил, что Великий Нгуен – это анаграмма (зашифровка имени и фамилии писателя – **ВЕЛИКИЙ НГУЕН** = Евгений Лукин).

Организация «ядерного» и «периферийного» ономастического поля в произведениях писателя также связана с установкой на ОИ. Частым приёмом, обыгрывающим внутреннюю форму онима и обуславливающим игровую направленность имён собственных, становится «говорящая» характеристика (рассчитанная на комический эффект или сатирическую интерпретацию). Например: 1) в сфере антропонимии: *Ефрем Нехорошев*, *Капитон Недоступин*, *Ника Невыразинова*, *Корней Челобийцын*, *Андрон Дьяковатый*, *Савелий Сирота*, *Захар Чертооседлов*, *Фёдор Непалимый*, *Лаврентий Неудобняк*, *Парамон Сидорович Кирдык*. Апеллятив-приложение – значимый компонент социальной и личностной характеристики персонажа: *Колдун Нехорошев*, *полковник Лютый*, *художник Леонтий Досюда*; «семантический конфликт», передающий амбивалентную оценку персонажа автором: а) между апеллятивом и именем: *генерал Пехотинцев*; б) между мирской и церковной формой: *Питирим* (в быту Кудеяр) – в этом примере соединяются некрасовские «честный инок» и атаман-разбойник Кудеяр, оборотническая сущность запечатлена и должностном статусе персонажа: духовный сан – митрозамполит (ср. митрополит), в миру – нарком инквизиции; антропонимическая антитеза – *Ада Кромешновна*, *Рая Земнова* – контаминационный способ создания имени, содержащий аллюзию на фразеологизмы «ад кромешный» и «рай земной». 2) в сфере топонимии – *район Божемойка* (Е.Ю. Лукин в беседе с нами на вопрос, было ли это название придумано или заимствовано, отвечал: «Первый раз я встрепелся, когда услышал замечательную песню Михаила Щербакова “Где ты был, – когда разведка полем шла, всего пугаясь...”». И вот там, значит, финал такой: «Боже мой. Прибил над койкой лозунг я: “Не божемойкай”» ... А потом мне кто-то сказал (я ничего не проверял), что где-то в Сибири Божемойка случается». Нам, однако, не удалось в имеющихся словарях зафиксировать данный топоним, что, конечно, не отменяет возможное его существование), *площадь имени Жертв Справедливости*, *посёлок Прикольный*, *станции Красный Воруй и Обум-Товарная*, *река Ворожейка*. Встречается и обыгрывание прецедентного высказывания: «Редкая птица долетит до середины Чумахлинка – снимут влет» [10, 13] (Чумахлинка – река, служащая границей между государствами Баклужино и Лыцк). Обыгрывается категория числа имени собственного: «Сложность в том, – озабоченно добавил он, – что на свете есть несколько Понерополей, и каждый, так сказать, претендует на подлинность. Мало того, есть вообще не Понерополи, которые тем не менее претендуют...» [12, 96] – в данном контексте топоним *Понерополи* свидетельствует о существовании нескольких одноимённых объектов, в то же время плюральная форма используется «в шутовском или неодобрительном контексте» [19, 21].

Игру с онимами можно проследить на разных языковых уровнях: **1. Графический:** совмещение элементов одного языка, но разных хронологических периодов (*ер* в конце слова): фирмы «*Ограбанкъ*», «*Дискомфортъ*», сатирическая газета «*ПсихопатЪ*»; обыгрывание аббревиатур (эргонимов): *МОПС* – Министерство охраны правопорядка Сулова (ср. с *мопс* – ‘порода комнатных собак с большой круглой головой, укороченной мордой и короткой шерстью; собака такой породы’ [1, 556]), *ОМОН* – отряд медработников особого назначения, *СМЕРК* – Смерть колдунам (аллюзия на СМЕРШ), *Юннаты* – юные натуралы, *Комсобогомол* – Коммунистический союз богобоязненной молодежи (идеологически оксюморонное сочетание; онимическое средство помогает выразить квазирелигиозную сущность организации и государства, в котором она действует – православного социалистического Лыцка); **2. Лексический:** окказиональное калькирование: «А-ды-ге-я!.. – надрывался вскочивший на стул живчик. – Русский язык вторым государственным языком объявила! С англоязычием борется! Столицу свою Майкоп в Моймент переименовала! [13, 62]; обыгрывание межъязыковых омофонов (ономастический каламбур): «Видок! – саркастически подытожил Артём». – «У кого? – подозрительно

переспросил дылда и на всякий случай оглядел далеко не безупречные стрелки на собственных брюках». – «Да не у кого, а Эжен Франсуа Видок – Артём ослабился» [Там же. 50]. *Видок* – коннотативное имя: ‘Сокращенное имя Франсуа-Эжен Видока (1775-1857) [17, 104], шефа парижской сыскной полиции, который в молодости был преступником’ / Видок – ‘Разг. Ирон. О внешнем виде человека’ [19, 250]; **3. Словообразовательный:** игровая префиксация (магазин «*Противотовары*») и др.

Подводя итоги, можно утверждать, что ономастическая игра – одна из стилевых черт «Баклужинского цикла», создающая комическую (иронико-дискредитирующую), оценочно-характерологическую направленность его произведений. Лингвокреативная деятельность автора, направленная на актуализацию ассоциативного и коннотативного потенциала онимов, использует для этого различные способы и приёмы: обыгрывание внутренней формы онима, игры с аббревиатурами, контекстуальная онимизация, интертекстовые деривации и др.

### Литература

1. Большой толковый словарь русского языка / сост. и гл. ред. С.А. Кузнецов. – СПб.: Норинт, 2000. – 1536 с.
2. Гридина, Т.А. Ментальные ориентиры ономастической игры в малых фольклорных жанрах / Т.А. Гридина // Известия Уральского государственного университета. Гуманитарные науки. – Вып. 4. – Екатеринбург, 2001. – № 20. – С. 234–240.
3. Гридина, Т.А. Языковая игра в художественном тексте: монография / Т.А. Гридина. – Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2008. – 165 с.
4. Гридина, Т.А. Оценочный потенциал языковой игры в художественном тексте (на материале ранних рассказов Т. Толстой) / Т.А. Гридина // Филологический класс. – 2011. – №1. – С. 37–40.
5. Даль, В.И. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. / В.И. Даль. – М.: РИПОЛ классик, 2006. – 752 с.
6. Земская, Е.А. Русская разговорная речь: (Фонетика. Морфология. Лексика. Жесты) / Е.А. Земская, М.А. Китайгородская, Е.Н. Ширяев. – М.: Наука, 1983. – 236 с.
7. Карпенко, Ю.А. Имя собственное в художественной литературе / Ю.А. Карпенко // Филол. науки. – М.: 1986. – № 4. – С. 34–40.
8. Кастанеда, К. Магические пассы: Практическая мудрость шаманов древней Мексики / К. Кастанеда. – М.: КОР; ЭКСМО-Пресс, 2000. – 336 с.
9. Комлев, Н.Г. Словарь новых иностранных слов / Н.Г. Комлев. – М.: Изд-во МГУ, 1995. – 144 с.
10. Лукин, Е.Ю. Алая аура протопарторга. Катали мы ваше солнце / Е.Ю. Лукин. – М.: АСТ, – 2005. – 573 с.
11. Лукин, Е.Ю. Юность кудесника: [фантаст. рассказы] / Е.Ю. Лукин. – М.: АСТ Хранитель, 2007. – 414 с.
12. Лукин, Е.Ю. Понерополь / Е.Ю. Лукин // Грехи наши тяжкие: [сборник]. – М.: АСТ, 2016. – 221 с.
13. Лукин, Е.Ю. Лечиться будем / Е.Ю. Лукин // Если. – 2008. – №3. – С. 48–88.
14. Ляпидовская, М.Е. Антропонимы в творчестве Н.С. Лескова (когнитивный и деривационный аспекты): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / М.Е. Ляпидовская. – СПб. – 2007. – 197 с.
15. Мудрова, Н.В. Онимная игра как средство поэтики собственных имен: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Н. В. Мудрова. – Горловка, 2008. – 184 с.
16. Норман, Б.Ю. Игра на гранях языка / Б.Ю. Норман. – М.: Флинта: Наука, 2006. – 344 с.
17. Отин, Е.С. Словарь коннотативных собственных имен / Е.С. Отин. – Донецк: ООО «Юго-Восток, Лтд», 2004. – 412 с.
18. Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 547 с.
19. Словарь современного русского литературного языка: В 20 т. / АН СССР. Ин-т рус. яз.; гл. ред. К.С. Горбачевич. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Рус. яз., 1991. – 960 с.
20. Супрун, В.И. Ономастическое поле русского языка и его художественно-эстетический потенциал: дис. ... д-ра. филол. наук: 10.02.01 / В.И. Супрун; Волгогр. гос. пед. ун-т. – Волгоград, 2000. – 76 с.
21. Шебалов, Р.Ю. Ономастическая игра в художественном тексте (на материале ранних рассказов А.П. Чехова): автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Р.Ю. Шебалов; Ур. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 2004. – 24 с.