

ЛИНГВОКРЕАТИВНОСТЬ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ А. И Б. СТРУГАЦКИХ

В последнее время наблюдается устойчивый интерес к лингвистике креатива, благодаря которой в равной степени реализуется и творческий потенциал языка, и потенциал говорящего. Именно последовательное изучение двух связанных объектов - языка и речи - позволяет с точностью сказать, что только «благодаря системе, на ее фоне мы получаем удовольствие от действительной игры слов, поэтических образов, метафор, остроумных неожиданностей» [4, с. 108]

Лингвокреативность позволяет говорящему «раскрасить» свою речь, освободиться от языковой шаблонности, не утруждать себя поисками готового, имеющегося в языке слова, а создать новое. «Порой легче «слепить» свое слово, чем найти нужное» [1, с. 9]. Данный «лингвистический эксперимент» позволяет значительно расширить возможности языка и раздвинуть рамки языковой системы [7, с. 32].

Лингвокреативность четче прослеживается в художественном тексте. Литературное произведение представляет интерес для изучения в первую очередь как реализация индивидуально-авторского стиля, проявление его творческого потенциала и креативности, возможность пополнить язык новыми номинациями, т.к. «найденное в акте индивидуального творчества нередко закрепляется в языке как новый, более яркий (и экономный!) способ выражения мысли» [5, с. 18]. Художественный текст не просто произведение какого-либо жанра, «художественная форма есть творчески созданная форма. И на ней запечатлен дух автора и весь дух эпохи» [2, с. 89]. В творчестве писателей-фантастов лингвокреативность также служит для создания правдоподобной виртуальной реальности, предметы и явления которой могли бы существовать.

Тенденция к проявлению авторской лингвокреативности соответствует запросам нынешней читательской аудитории, которая видит в литературном произведении не только развлекательный, но и эстетический потенциал.

Язык служит не только для передачи информации и человеческого общения, он удивляет, смешит, развлекает и завлекает. Особенно это свойственно языку литературных произведений. Создание книг - своеобразная игра, а писатель - лучший игрок. Автор создает уникальный мир, а читатель невольно становится обитателем этого мира, поскольку, как любая игра, игра на гранях языка предполагает участие двоих.

Слово для автора научно-фантастического текста не является фиксированным носителем определенного значения, оно, скорее, находится на пересечении разных значений, что и позволяет давать ему различные, подчас совершенно неожиданные толкования.

Лингвокреативность в художественном тексте пробуждает любопытство, желание погрузиться в книгу еще глубже. Писатели особенно сильно отличаются тонким чувством языка, острым знанием его законов и правил, что позволяет им творчески подходить к своему делу, умело играть со значением и формой слова. Обладающий лингвокреативным мышлением автор, который пользуется не только готовыми дарами языка, но и не боится выходить за рамки, создавать новые, подчас неожиданные и интригующие значения слов и сами слова, более интересен читателю, чем тот писатель, который не обладает подобным талантом.

Эта характеристика применима к творчеству А. и Б. Стругацких, в юмористической фантастике которых прослеживается не только необходимость номинации вымышленных ими явлений, но и стремление развлечь читателя. Писатели ищут пути, чтобы «не быть скучным, усилить непринужденность общения, развлечь себя и собеседника, а для того выразиться необычно» [1, с. 174]. Изучение юмористической фантастики Стругацких представляет огромный интерес для лингвистов, поскольку «юмористическая литература представляет собой значительный пласт культуры, который нельзя обходить вниманием» [3, с.3].

Одной из форм проявления лингвокреативности являются графо-фонетические приемы. Суть графо-фонетических приемов создания комического - в выделении той части слова или фразы, которую писатель хочет подчеркнуть как наиболее важный компонент, создающий комический эффект, определенное впечатление о герое или описывающий уникальную черту, присущую только одному герою романа.

Таким образом, графо-фонетические приемы могут выполнять не только комическую, но и индивидуализирующую функцию, выделяя персонажей из остальной массы героев произведения.

Описывая в тексте персонажа, страдающего заиканием, Стругацкие используют дефисы и удвоение согласных.

Ах, п-поработать! Это д-другое дело! Эт 'хорошо, эт 'здорово, вы м-молодец!.. А я, ч-черт, электроники и-ии черта не знаю...

Авторами также обыгрывается невежество героя, незнание им истинного значения слова «гомункулус» («полностью сформировавшееся существо, подобное человеку, которое можно получить искусственным путем»).

Вы, Привалов, как какой-нибудь этот... хам-мункулус, никогда вас нет на месте.

У Стругацких актуализируется не только индивидуализирующая, но и комическая функция, когда обыгрывается невежество героя, его желание казаться умнее.

Широко известный прен-цендент, даже в кино отражен.

Поведение и речь животных в творчестве Стругацких также привлекает внимание авторов. Стругацкие используют дефис, чтобы индивидуализировать речь попугая, который сильно растягивает звук Р и не может произносить слова, в которых этого звука нет.

Кор-рнеев гр-руб! Гр-руб! Пр-рекрасный р-работник! Дур-рак р-редкий! Пр-релестъ!
Характерной особенностью речи волшебного кота Василия является сочетание *мн-э-э*, напоминающее мяукание.

Не советую, гражданин... мнэ-э... не советую... мнэ-э. Съедят.

К подобным приемам писатели прибегают, чтобы наглядно и достоверно изобразить звон волшебного будильника.

Вы мне это пр-р-рекратите! У вас тут все др-р-ребедень! Бели-бер-р-рда!

Часто обыгрывается и разница в звучании того или иного слова и его написании:

Саня Дрозд дошел до буквы «И» в слове «передовую» (комический эффект создается при помощи противопоставления звучания слова [п'ир'идавуу] и написания, что также говорит о невежестве персонажа).

Подобный прием Стругацкие используют и в случае, когда один из персонажей романа саркастически имитирует речь попугая, намеренно растягивая «р».

Кпсихиатр-ру! Кпсихиатр-ру! - зловеще бормотал Корнеев, пока мы шли по коридору к нему на диван. - В кратер Р-ричи.Др-рамба! Сахар-рок!

Порой графо-фонетическая игра выполняет исключительно комическую функцию:

- *Выбегалло забегалло?*

- *Забегалло, - сказал я.*

Комический эффект строится на актуализации ложной внутренней формы в фамилии Выбегалло, поэтому, когда необходимо узнать герою, забегал ли этот персонаж в комнату, для глагола создается форма *забегалло*, которая созвучна фамилии персонажа. Таким образом, читателю также показывается и пренебрежение других героев к Выбегалло.

Писатели-фантасты в своих произведениях не только создают правдоподобную и реалистичную картину выдуманного мира, но и умело развлекают и веселят читателя, играя с формой и значением слова, выходят за рамки языка, тем самым проявляя лингвокреативность.

Литература

1. Земская Е. А. Языковая игра / Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова // Русская разговорная речь. - М., 1983. - 286 с.
2. Лосев А. С. Форма. Стиль. Выражение / А. С. Лосев. - М., 1995. - 561 с.
3. Почетцов Е. Е. Язык и юмор / Е. Е. Почетцов. - Киев, 1982. - 385 с.
4. Ремчукова Е. Н. Креативный потенциал русской грамматики / Е. Н. Ремчукова. - М., 2005. - 141 с.
5. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. - М., 1999. - 541 с.
6. Стругацкий А. Н. Понедельник начинается в субботу / А. Н. Стругацкий, Б. Н. Стругацкий // Трудно быть богом. Попытка к бегству. Далёкая Радуга: Фантастические романы. - М., 2003. - 491 с.
7. Щерба Л. В. Очастях речи в русском языке / Лев Владимирович Щерба // Щерба Л. В. Избранные работы по русскому языку. - М., 1975. - 346 с.