



Проявление авторской лингвокреативности в современном тексте (на материале русского комикса «Бесобой»)

Елена А. Энгель^{a, @, ID}

^a Тюменский индустриальный университет, Россия, г. Тюмень

@ engelkind@mail.ru

ID <https://orcid.org/0000-0003-4472-6922>

Поступила в редакцию 03.09.2020. Принята к печати 14.12.2020.

Аннотация: Статья посвящена исследованию лингвокреативности, научный интерес к которой увеличивается в последнее время, но требует дальнейшего исследования. Многие ученые, в частности В. П. Коровушкин, Дж. Фалоджу, О. К. Ирисханова, А. В. Галкина, В. З. Демьянков, определяют ее как способность человека создавать и использовать оригинальные, нестандартные языковые средства и приемы, что преимущественно применяется в персональном дискурсе (художественный, бытовой, фатический). Предметом нашего исследования является авторская лингвокреативность в современном тексте комикса «Бесобой». Под авторской лингвокреативностью мы понимаем способность автора использовать и порождать из заложенных в языке единиц новые оригинальные, нестандартные языковые средства, приемы и / или совершать целенаправленно языковые нарушения на различных уровнях языка в собственном тексте. Цель – выявить и представить языковые средства, приемы и нарушения в тексте русского комикса «Бесобой», которые составляют авторскую лингвокреативность. Для достижения этой цели мы используем анализ текста комикса, а также работы российских и зарубежных ученых в области лингвокреативности, художественного текста и языковых нарушений. С помощью метода описания в совокупности с интерпретацией, сопоставлением и обобщением нам удалось прийти к следующим результатам. Проявлением авторской лингвокреативности следует считать порождение инновационных слов, использование пародий, оксюморона, аллитерации, литоты, гиперболы, языковой игры и т. д. Кроме того, авторы комикса наполняют свой текст оригинальными идиомами, эпитетами, сравнениями. Однако наблюдается тенденция причислять многие из этих выразительных средств и приемов к языковым нарушениям, к которым относятся и грамматические, и стилистические нарушения. Авторская креативность проявляется в представлении вымышленных миров или нереальных сюжетов, новых типах героев современного текста комикса – супергерой с мистическими способностями, бес Шмыг и демоны. Все языковые (фонетические, орфографические, словообразовательные, лексико-грамматические) трансформации и коммуникативные девиации в креативном тексте преднамеренны, т. е. автор целенаправленно порождает и использует их в своем тексте для достижения определенного эффекта.

Ключевые слова: художественный текст, креативность, авторская креативность, лингвокреативные средства, языковые нарушения, языковые аномалии

Для цитирования: Энгель Е. А. Проявление авторской лингвокреативности в современном тексте (на материале русского комикса «Бесобой») // Вестник Кемеровского государственного университета. 2020. Т. 22. № 4. С. 1160–1168. DOI: <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2020-22-4-1160-1168>

Введение

Креативность человека – уникальная, но в то же время необходимая для многих сфер нашей жизнедеятельности способность нестандартно воспринимать все вокруг и порождать новые идеи и продукты. Креативность сегодня – не столько модное слово, сколько дань современному обществу.

Актуальность предлагаемой статьи заключается в возрастающем интересе ученых к лингвокреативности и современным текстам, в частности к комиксам. Лингвокреативность трактуется учеными по-разному исходя из выбранного исследуемого аспекта. В. П. Коровушкин и Дж. О. Фалоджу определяют лингвокреативность как «творческую двустороннюю способность носителя соответствующего языка

создавать из заложенных в этом и других известных ему языках материальных средств и конструктивных механизмов новообразования на всех лингвистических уровнях ... и реализовывать эти инновации в процессе интеракции-коммуникации для построения социально-корректного высказывания, что совместно составляет и расширяет его языковую и речевую компетенцию» [1, с. 32–33]. О. К. Ирисханова трактует лингвокреативность «не только как создание нового продукта – текста или слова, которых "никогда не было", но и как нетривиальный выбор одного из уже имеющихся и известных говорящему средств конструирования образа объекта» [2, с. 161]. А. В. Галкина выделяет лингвокреативность как «способность личности к использованию

оригинальных, нестандартных лингвистических приемов и средств выражения мысли на (иностранном)¹ языке» [3, с. 161]. В. З. Демьянков подразумевает под лингвокреативностью создание чего-то нового, что противопоставляется старому, банальному, как «реализацию возможного, но еще не реализованного» [4, с. 30–31].

Разнообразие данных трактовок позволяет выделить главное: лингвокреативность является способностью создавать что-то новое, нестандартное в языке с помощью языка. Таким образом, сама языковая система является предпосылкой для креативности. М. В. Лебедев утверждает: «Нельзя создать что-то из ничего, т. е. помимо существующих структур» [5, с. 80]. Несмотря на уже некоторые представленные результаты исследования лингвокреативности, а именно причисление лингвокреативности к категории (по Т. М. Гермашевой [6] и Е. А. Энгель [7]), выделение базовых единиц (креатема по В. П. Григорьеву [8], Н. А. Купиной [9], экспрессема по В. Г. Григорьеву, В. Г. Костомарову [10], Л. А. Новикову [11], эвристема по В. Г. Григорьеву, играма как результат языковой игры по Т. А. Гридиной [12]) и индивидуальных типов (семиотическая, когнитивная, прагматическая, эстетическая, эвристическая, компенсаторная, осознанная), остаются неизученными или требуют дальнейшего исследования многие вопросы. Такими, с нашей точки зрения, являются вопросы о том, применимы ли выделенные в большей мере в психологии параметры креативности (оригинальность, семантическая гибкость, образная адапционная гибкость, семантическая спонтанная гибкость, отображенные в работах Дж. Гилфорда [13], Л. И. Плотниковой [14] и Е. Л. Трахинуна [15]) к лингвокреативности, какие принципы и механизмы лежат в ее основе, как проявляется лингвокреативность на каждом из уровней языка, в чем состоит авторская креативность в современном тексте.

В предлагаемой статье мы касаемся последнего вопроса и пытаемся выявить и представить такие языковые средства, приемы и нарушения в современном тексте комикса «Бесобой», которые составляют **авторскую лингвокреативность**. Под авторской лингвокреативностью мы будем понимать способность автора использовать и порождать из заложенных в языке единиц новые оригинальные, нестандартные языковые единицы, средства, приемы и / или совершать целенаправленно языковые нарушения на различных уровнях языка в собственном тексте. Научная новизна исследования состоит в том, что впервые акцентируется внимание на авторской лингвокреативности в комиксе и дается перечень некоторых лингвокреативных средств и приемов, к которым авторы прибегают для достижения определенного эффекта в тексте, а также называются языковые нарушения, осознанно совершаемые ими в тексте комикса.

Методы и материалы. Основным методом работы выступает описание в совокупности с интерпретацией, сопоставлением и обобщением. В качестве материала исследования используется современный текст российского комикса «Бесобой»², появившийся на рынке комиксов в октябре 2012 г. и завоевавший симпатию подростков и взрослого поколения.

Лингвокреативные средства и приемы

С нашей точки зрения, любой текст можно считать креативным, если в нем присутствуют элементы новизны – новая идея, новый сюжет, новый герой, новые средства выражения, новая форма и т. п. Лингвокреативные проявления могут наблюдаться в текстах различных жанров и стилей. Тогда речь будет идти о креативном тексте в широком смысле. Однако степень креативности будет разной в том или ином тексте. К текстам с высокой степенью креативности следует отнести тексты персонального дискурса (художественный, бытовой, фатический), но возможны проявления в институциональном дискурсе – в политическом, массово-информационном. В рамках этой статьи нас интересует современный текст комикса, который причисляется к художественному произведению, являющемуся в свою очередь наиболее креативным [16].

Авторы исследуемого нами комикса Артем Габрелянов и Евгений Федотов представили зрителям необычный новый сюжет и новых оригинальных героев в российском комиксе. Данила Бесобой вместе с циничным бесом Шмыгом борются с демонами, проникающими на Землю. Обладая мистической силой, исходящей от татуировок, он избавляет мир от таких сущностей и спасает простых людей от алчности, насилия, мести и т. п. Покровители Бесобоя даровали ему «Часы жизни», которые позволяют ему жить, если их наполнить прахом демонов. Главный герой и его напарник бесенок являются вымышленными персонажами и товарным знаком *Bubble comics*, а упомянутые демоны взяты из демонологии, где указаны четкая характеристика и детальное описание каждого из них. Многими критиками отмечается, что мистический сюжет данного комикса очень хорошо проработан как в графическом, так и в вербальном плане.

Несмотря на то, что графический план комикса требует особого научного внимания, мы рассматриваем авторскую креативность в лингвистических средствах и приемах выражения, т. к. при создании текста автор активизирует свое лингвокреативное мышление и использует весь потенциал языковой системы с конечным набором единиц и правил при построении высказываний, соединяя единицы разными способами и порождая бесконечное число новых высказываний. Автор текста, основываясь на опыте и неких фактах действительности, осознанно и умело отбирает такой набор языковых и неязыковых средств, с помощью

¹ Слово *иностранном* оформлено нами в скобках в силу того, что выражение мысли осуществляется в первую очередь на родном языке, а затем уже на иностранном. Употребление этого слова в определении объясняется научным интересом самого автора

² Бесобой. Т. 1. Имя ему Бесобой. Книга комиксов. М.: Бабл, 2015. 232 с.

которых представляет значимые культурные, политические и общественные события [17] в содержании текста комикса.

Авторскую лингвокреативность следует отметить в трансформациях при словообразовании, например, при номинации предметов, явлений, персонажей и их употреблении в тексте. А. Ф. Журавлев даже выделяет особый способ словообразования – креацию, которая заключается в «изобретении произвольной фонетической последовательности, ранее не встречавшейся в языке, с дальнейшим переводом ее в ранг фомоморфологического комплекса, несущего номинативную функцию» [18, с. 51]. В исследуемом нами комиксе следует обратить внимание на имя главного героя Бесобой, образованное путем контаминации – объединение двух элементов *бес* и *бой* с помощью соединительной гласной – и несущее в себе коннотацию «человек, вступающий в бой с бесами». Именно такое прозвище авторы комикса дали своему главному герою. Основное значение имени собственного отражает предназначение Данилы, бывшего военного, потерявшего семью из-за нападения демонов, – бороться с ними при проникновении на Землю из ада. Умение обнаруживать сходства и отличия между явлениями и предметами на основе опосредованных ассоциаций, а затем применить этот механизм при номинации требует лингвокреативного мышления, активизирующего то, что уже заложено в языке. В данном случае прозвище появляется по аналогии со словами *зверобой*, *ветробой*, *свинобой*.

В современном креативном тексте могут встречаться инновации среди существительных (образование дериватов от частей речи, которые не участвуют в процессе словообразования, голофрастическое слитное написание (сращение) нескольких частей речи, дериваты от различных местоимений), глагольные инновации (подвижность залога и переходности, необычные рефлексивные формы, возвратные глаголы в качестве грамматических тропов, новое употребление императива, нестандартное (нетривиальное) управление глаголов), адективные инновации (окказиональные краткие прилагательные, сравнительные степени от исключающих образование степеней сравнения прилагательных или от существительных [17, с. 46–49]). Благодаря этому в художественном тексте могут появиться неологизмы (слово, значение слова, появившиеся недавно в языке), архаизмы (слова вышли из широкого употребления, но нашли синонимичные варианты из новых слов). Во всех этих случаях креативная деятельность на уровне слова сводится к тому, что предпосылкой для новых креативных лексических единиц выступают уже готовые и знакомые из языкового опыта единицы (этой точки зрения придерживаются А. С. Щербак, А. А. Казанкова [19, с. 13]). В противном случае есть вероятность возникновения недопонимания, нераспознавания новых слов, аналогичных предметов или же, наоборот, буквального отождествления. Как отмечает В. Б. Базилевич, непонимание может быть в том случае, если «языковой потенциал говорящего и адресата не совпадает» [20, с. 22]. Такого же мнения

придерживается и Т. В. Устинова, отмечая, что «совершенно не интерпретируемые авторские новообразования вызывают коммуникативный шок» [21].

Авторы анализируемого нами комикса практически не используют такие инновации, а прибегают к многочисленным другим, уже знакомым словам и средствам выражения, позволяющим передать оригинальный и креативный сюжет в тексте комикса. Для реализации этой цели используются **метафоры**: *3 Рим, туман страха и отчаянья накрывал Москву своей темной пеленой, врата ада (=наркотики), прогнуться под (первого мага), говорящий червяк, От благодарности язык отвалится, Океан огня, Делать из конкурентов решето, Филиал ада на земле, Кровавые бани, Большая черепаха, «Часы жизни», в которые вечно надо подсыпать пыль из демонов и др.; метонимия*: *30 тонн стали, Мы в полной заднице, Столица озаряется мириадами ярких огней, не хватит и целого отряда ОМОНа; антонимия*: *Я участвовал во всех оргиях Древнего Рима!*

Также встречается **пародия**, соединяющая в себе игровое подражание прототипическому сценарию и художественное творчество. Авторами пародируются известные сюжеты и события, популярные герои произведений или реальные люди, которые отличаются своей яркостью и оригинальностью как в положительном, так и в отрицательном значениях. При этом автор чаще всего сохраняет основной сюжет, внешние и внутренние особенности героев, но специально прибегает к некоторой их трансформации, например, к изменению кульминации, места и времени события, высказываний героев. При интерпретации пародии необходимо увидеть включенный в нее художественный прием **аллюзии**, когда автор осознанно ориентирует читателей на прототип – общеизвестные сюжеты, известные лица, исторические факты и т. п. Яркими примерами исследуемого комикса выступают: *Джек Потрошитель, Зодиак, Чикатило*, являющиеся известными серийными убийцами, *Спилберг* (один из самых успешных американских кинорежиссеров) *бы тебе лично «Оскар» вручил, Эй, ман, привееет! Джа Растафараарай* (африканский лидер, борющийся за признание ближнего и отказ от западно-европейской жизни). Интересны упоминания о главном герое «Матрицы» *Нео – Вырубашь первого охранника, прям как Нео из «Матрицы»*, ориентируя на его сверхчеловеческие способности (неизмеримая сила, ловкость, владение различными видами боя, телекинез). Кроме того, в комиксе «Бесобой» освещаются такие события, как падение 3 Рима, вооруженный конфликт в городе Цхинвал (Южная Осетия) в 2008 г.

Намеренное повторение определенных звуков (**аллитерация**) способно передать задумку автора, направленную на выразительность во всем тексте или в высказывании – показать движение, быстроту, тревогу, недовольство, шум и др. Так, например, часто в речи одного из демонов комикса «Бесобой» встречаются слова с повторяющимися несколько раз гласной или согласной: *А вот это ты зряяя, Спаситееее!, Привееет!, У насс мало времени, Уимисссь, Нам*

крышишка! Нарушенное правописание этих слов осознанно применяется авторами с целью показать отличительные артикуляционные особенности демона.

К авторской лингвокреативности следует причислить **оксюморон** как остроумное сопоставление противоречивых понятий: *Да ты прям ослеп от ярости, Взвоешь от счастья; гиперболу: Меня разыскивают во всех 9 кругах ада, работы – непочатый край, растет как на дрожжах, одаренный маньяк, Помогите!; эпифору: Бляха-муха; литоту: глупый человечик, деточка, даже домохозяйки больше знают, чем вы.* Эти средства применяются авторами специально, чтобы усилить сопоставление, показать выразительность и образность речи главных героев, в частности, бесенка Шмыга и демонов.

Авторы наполнили свой текст **идиомами**: *Дело в шляпе; эпитетами: дьявольская пантера, дешевый трюк, животный страх, кошмарное время, подонки всех мастей, темные силы, самодовольный индюк; сравнениями: Словно кремлевская елка на Новый год, словно подслеповатые кро-ты, дохнут, словно мухи, чувствовать себя как рыба в воде, Тебя показывают по телику чаще, чем Урганта,* что также раскрывает авторскую креативность.

Особый пласт лексических единиц анализируемого комикса образуют **жаргонизмы и сниженная лексика**: *чуваки, игрухи, драпанул, бабки, телек, перееду с родаками, чё, реал, школота, нищеброды, мордовороты,* что практически не употребляется в рамках художественного текста. Однако в рамках комикса с демонологической сюжетной линией именно сниженная лексика является уместной, т. к. передает отчетливое пренебрежительное отношение между демонами друг к другу и к людям в целом. Трудно представить ситуацию общения демона и человека, характеризующуюся высокопарными словами, официально-деловыми чертами и вежливыми формами обращения.

Следует обратить внимание на хорошо известные фразеологизмы, креативно отобранные для достижения основной цели – сделать текст выразительнее, эмоциональнее, точнее. Благодаря фразеологизмам *открыть врата ада, заблудшая душа, адское отродье, мальчик на побегушках, злчное место, сожру с потрохами, поставить на колени, разменная монета, стоит на ушах, трясти поджилками* подчеркивается унижительное, злобное, отвратительное отношение к демонам, проникающим на землю для уничтожения людей или овладения их душами.

Возможным средством проявления авторской креативности следует назвать языковую игру, исследованию которой посвящены работы направления «Лингвистика креатива» Т. А. Гридиной, Г. В. Векшина, Т. В. Устиновой, В. З. Санникова. Данные ученые выделяют различные стратегии языковой игры, основанные на отождествлении денотата с прототипом, семантизации через мотивационные перифразы, перефразирование, синонимизации / антонимизации, фантазийной персонификации, образной визуальной аналогии, прагматической связи, ситуативной смежности [22], которые позволяют создать новое

слово / явление или обыграть значение слова с языковым игровым эффектом. Разновидностью языковой игры являются каламбуры, шутки, анекдоты, созданные чаще всего в процессе индивидуального (авторского) творчества. Каламбур рождается посредством соприкосновения прямого и переносного значений, при этом акцент делается на комический эффект. Именно лингвокреативное мышление и авторское творчество способны использовать весь потенциал языковой системы для порождения креативного современного текста.

Языковые нарушения как авторская креативность

Чем ближе к современной литературной эпохе, тем больше появляется текстов, построенных на языковых нарушениях (аномалии по Л. А. Козловой, Н. А. Фатеевой и Т. Б. Радбиль), отклонениях от типичных жанровых и текстовых признаков. Поэтому ученые стремятся найти и изучить не то, что в языковой системе принято нормой и стандартом, а то, что разрушает, нарушает и изменяет в этой системе нормы и стандарты и, таким образом, делает эти тексты такими нестандартными и соответственно креативными. В таком направлении работают В. З. Демьянков, О. К. Ирисханова, И. И. Чумак-Жунь.

Вслед за Е. Е. Щербаковой и Е. В. Левичевой [23], В. П. Коровушкиным, Дж. О. Фалоджу [1], утверждающим проявление креативности на всех языковых уровнях, мы выдвигаем предположение, что нарушения, являющиеся неотъемлемой частью лингвокреативности, имеют место быть также на любом из языковых уровней. Вербальная креативность реализуется в первую очередь на лексическом уровне, но может перейти и на синтаксический, дискурсивный уровни, материализуясь в соответствующих единицах. С этой точки зрения один текст может быть креативным на одном уровне, но вполне некреативным на другом. Языковые нарушения преднамеренного и непреднамеренного характера (отрефлексированные и неотрефлексированные отклонения от стандарта языка по Т. А. Гридиной [24]) наблюдаются в девиациях на уровне формы, семантическом, стилистическом, нарративном и прагматическом уровнях, на уровне сознания автора и его персонажей. Под девиацией понимается нарушение «синтаксических, семантических, категориальных, прагматических и др. правил функционирования языковой системы» [25, с. 311]. В нашем случае речь идет о девиациях, к которым автор прибегает с целью реализации творческой потенции, новаторства, когда он не может и не хочет ограничиться стандартным словоупотреблением.

Перечисленные выше средства и приемы являются в литературной и языковой среде выразительными, без которых трудно представить не только современный текст, но и художественный текст в целом. Однако сейчас появилась тенденция относить некоторые из них к языковым нарушениям. Например, к типичным случаям отклонения от нормы В. ван Пер и Ф. Хакемюлдер причисляют нарушение грамматических норм, архаизмы и оксюмороны [26].

В. Б. Шкловский считает повторение, метафору, необычную синтаксическую организацию текста, каламбур, аллитерацию отклонениями от привычного использования языка [27].

Несмотря на то, что языковые нарушения представляют собой преднамеренные отступления от нормы и стандарта, связь между ними не исчезает, как и связь с системой языка в целом. Точно так же не стоит говорить о том, что «старая», традиционная и стандартная норма полностью замещается новой – аномальной / нарушенной. Они существуют бок о бок и используются для конкретных целей в определенном тексте. Как отмечает Т. Б. Радбиль, аномалии являются «средством выражения особой эстетической интенции автора и средством фиксации особой "картины мира художника"» [25, с. 309]. В результате рождаются необычные сочетания языковых единиц и явлений, имеющие целью привлечь нужного адресата и его внимание к «отстраненному» новому миру, представленному автором текста (прием остранения В. Шкловского).

Многие, в частности Н. В. Данилевская [28] и Т. А. Гридина, придерживаются точки зрения, что с языковыми нарушениями связана языковая игра, т. к. заведомо используются знания в области языковых связей, грамматических, стилистических и когнитивных закономерностей употребления единиц. В. З. Санников считает языковую игру «намеренно допускаемой неправильностью» [29 с. 23], а Б. Ю. Норман – «постоянным нарушением каких-либо правил, балансированием на грани нормы» [30, с. 10]. Нарушение орфографических норм, целостности слова, разделение слова на два или три отдельных, изменение букв в слове происходят посредством орфографической игры. Намеренное искажение формы и структуры слова, выделение букв и изменение их шрифта и размера, совмещение графических систем разных языков (междусловное наложение, смыслообразующая лексема вместо одного слога, замена букв или слов иностранными, написание русского слова на иностранном языке (графогибридизация)) – с помощью графической игры. Добавление иностранных суффиксов, приставок, продуктивных суффиксоидов, словосложение, гаплогия (наложение слов) – словообразовательной игры. Заимствование иностранных частей речи (междометия, артикли, предлоги) – морфологической игры. Синтаксические образования на основе иностранного слова с союзами, предлогами, типами связи – синтаксической игры [31, с. 147–151].

По мнению выше указанных ученых, языковая игра возможна в том случае, если устанавливается актуальная взаимосвязь между «новым» языковым явлением и тем, по аналогии с которым осуществлялась игра. В то же время обыгрывание значений многозначного слова или значений омонимов, буквализацию фразеологического словосочетания Л. А. Козлова не считает языковой аномалией [32, с. 125]. Языковая аномалия направлена на приращение смысла, а именно необычного смысла, что имеет преднамеренный и непреднамеренный характер (в отличие от языковой игры с всегда преднамеренным характером

и игровым эффектом). При языковой игре изменяется и обыгрывается лишь смысл высказывания и знакомый языковой материал [21], что тоже не является нарушением канона и отступлением от нормы. Но тот факт, что языковая игра обладает лингвокреативным потенциалом, позволяет отнести ее к средствам креативного текста, способствующим привнесению оригинальности, новшества, индивидуальности.

В креативном современном тексте комикса могут быть репрезентированы миры, которые выходят за рамки человеческого сознания, его опыта и знания о мире в целом и не имеют порой рационального существования и объяснения. Этим отличаются, например, тексты комикса «Бесобой». Авторы текста показали уникальные для российского комикса эксперименты с образами мира демонов и бесов и языковыми знаками, что приводит к производству оригинального, парадоксального общечеловеческого способа общения. Непосредственно это, отчасти или в полной мере, делает тексты интересными и креативными [33, р. 42]. Задача читателя – распознать, реконструировать и интерпретировать эти неестественные пространства, а в этом им помогают как вербальный, так и невербальный планы комикса. Безусловно, больший интерес вызывал бы специально созданный язык демонов, содержащий инновационные лексические и синтаксические единицы. Однако для распознавания такого нового «языка» авторам следовало бы представить читателю отдельную систему этого языка наряду с самим текстом комикса. Возможен и другой вариант нарушений на нарративном уровне, когда представляются обыденные ситуации и события каким-то необычным и нереальным способом. Так, принятые в обществе способы борьбы – рукопашный бой, с оружием и без – дополняются нереальным способом борьбы с помощью татуировок, излучающих невероятную, сверхчеловеческую силу и мощь против демонов.

Нарушения в художественном тексте с точки зрения нарратологии считаются конвенциональными по форме и нормам существования. Нестандартным являются нарушения временного течения (анахрония), что является нормальным с точки зрения темпоральности на дискурсивном уровне, но неприемлемым с точки зрения истории времени. Так называемые хронологические нарушения (пролеписис, аналеписис) в некоторых произведениях стали уже настолько привычными, что на них уже не обращают внимания, т. к. читатели, встречаясь с такого рода текстами, уже имеют опыт и набор стратегий для их распознавания. Чаще всего это метафоры и символы. Критерий *темпоральные нарушения* должен учитывать ряд условий: в каком культурном контексте создан текст; по правилам и традициям какого жанра появился текст; какие средства выражения характерны для жанра этого текста; как соотносится история и дискурс; как соотносится традиционное с нетрадиционным [34]. В анализируемом нами комиксе хронологические нарушения являются часто употребляемыми. Например, эпизоды из прошлого (нападение демонов

на город Цхинвал), которые вспоминает Данил Бесобой, считаются привычными и рационально объяснимыми для людей, обладающих различными типами памяти, а голоса жены и детей Данилы Бесобоя, внезапно появляющиеся для того, чтобы предупредить и остеречь его от дальнейших ошибок или действий, – рационально необъяснимыми. Кроме того, наблюдается одновременное существование двух миров – земного и неземного, разделенного на Рай и Ад, события в которых происходят то хронологически, то ахронологически.

Авторская креативность в художественном тексте может проявляться в смене роли рассказчика. Повествование от третьего лица выстраивает опосредованные отношения между рассказчиком и читателем, которые на современном этапе уже считаются подразумеваемыми. Традиционные средства повествования приводят к разрушению оппозиции объективного повествования от третьего лица и субъективной речи от первого лица. Разрушение происходит в расщеплении индивидуального повествователя, который рассказывает историю в комиксе. Рассказчик в современном тексте комикса является расплывчатым, т. к. не понятно, идет речь о конкретном человеке, человеке реальном, конкретном или вымышленном, но при этом приближенном к человеку рассказчике. Как отмечает Б. Ричардсон, в некоторых текстах возможно отсутствие вообще какого-либо нарратора (есть только дискурс) [35, р. 30], что тоже считается отклонением от нормы. Автор своим текстом создает реальную или вымышленную историю, в которую читатели начинают верить. Повествование от третьего лица порождает общий эмоциональный фон: помимо того, что читатель доверяется и погружается в рассказ нарратора, он еще и сопереживает персонажам, эмоции которых и пытается передать нарратор. К тому же героями креативных текстов становятся новые герои, сменяющие образы прежних, типичных для определенной эпохи героев. На смену лирическому герою приходят герои, например, с уникальными способностями, уникальной внешностью. Именно таким является новый супергерой российского комикса «Бесобой» Данила, по воле судьбы выживший после нападения злобных и жестоких демонов и борющийся с ними на благо человечества.

Следует, однако, принимать во внимание, что некоторые языковые нарушения появляются неосознанно, когда допускаются орфографические, синтаксические ошибки и оговорки или когда говорящий / автор не имеет должного образования и необходимой языковой компетенции, что придает таким нарушениям непреднамеренный характер. Преднамеренные нарушения будут вызывать больший интерес, т. к. они порождают новые смыслы в текстовом содержании и выполняют экспрессивную функцию.

Литература

1. Коровушкин В. П., Фалоджу Дж. О. Лингвокреативный потенциал нигерийско-английского пиджина как проявление современной социально-языковой ситуации в Нигерии // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. 2013. № 3. С. 32–42.

Что дает авторская лингвокреативность в художественном тексте? Во-первых, нестандартное повествование, нетрадиционный сюжет, нетипичных героев. Тексты жанров, при чтении которых читатель начинает испытывать огромный интерес, легкий страх, волнение, азарт, удивление, одерживают победу над текстами, не вызывающими никаких эмоций или вызывающими уже притупленные эмоции и чувства. Во-вторых, креативные тексты невольно заставляют читателя следовать от первого предложения текста до самого конца, находиться в состоянии ожидания от того, что будет дальше. В-третьих, авторская лингвокреативность раскрывает огромный потенциал языковой системы.

Заключение

В сфере употребления креативных текстов отмечаются стили, характеризующиеся экспрессивностью языка, подвижностью языковых норм и форм, преднамеренными нарушениями на различных уровнях: художественно-публицистические, рекламные, поэтические, публицистические, научно-популярные тексты с их жанровыми разновидностями. Тексты художественного стиля признаются потенциально креативными, поскольку являются продуктом творческого воображения и креативности автора. Авторская креативность таких текстов характеризуется свободой в своей реализации – автор соединяет заложенные в языке единицы самыми различными, чаще всего необычными способами (на любом из языковых уровней), благодаря чему в тексте появляются инновационные слова (существительные, глаголы, прилагательные), трансформационные слова (например, паронимы, омонимы), архаизмы, парадоксы, оксюмороны, аллитерации и т. д. Автор наполняет свой текст идиомами, эпитетами, сравнениями. Многие из этих выразительных средств и приемов причисляют к языковым нарушениям. Кроме того, авторская креативность проявляется в представлении вымышленных миров или нереальных сюжетов, новых типах героев. Все языковые трансформации и коммуникативные девиации в креативном тексте преднамеренны, мотивированы и ориентированы на приращение смысла и эстетическую функцию. В свою очередь читатель должен обладать языковой компетентностью, иметь фоновые знания из различных дисциплин и осведомленность о происходящих событиях в стране и мире, чтобы правильно интерпретировать такие тексты.

Благодарность

Автор выражает благодарность Наталии Владимировне Дрожащих за научную, информативную и моральную поддержку при создании данной статьи.

2. Ирисханова О. К. О понятии креативности и его роли в метаязыке лингвистических описаний // Когнитивные исследования языка. 2009. № 5. С. 158–171.
3. Гапкина А. В. Овладение лингвистической креативностью в контексте овладения иностранным языком // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2011. № 10. С. 158–164.
4. Демьянков В. З. Языковая креативность в художественном творчестве // Труды Института русского языка им. В. В. Виноградова. 2016. № 7. С. 29–35.
5. Лебедев М. В. Проблемы языковой креативности // Философские науки. 2009. № 8. С. 79–96.
6. Гермашева Т. М. Лингвокреативный дискурс: к постановке проблемы // Дискурс-Пи. 2016. № 3-4. С. 166–172.
7. Энгель Е. А. Статус категории лингвокреативности в науке о языке // Лингвистические чтения: сб. мат-лов науч.-практ. конф., посв. 90-летию юбилею Георгия Сергеевича Бабкина. (Тюмень, 17 декабря 2014 г.) Тюмень: ВекторБук, 2015. С. 87–90.
8. Григорьев В. П. Велимир Хлебников в четырехмерном пространстве языка языка: избранные работы: 1958–2000-е годы. М.: Яз. слав. культур, 2006. 813 с.
9. Купина Н. А. Креативы в речи детей // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. 2012. № 3. С. 140–144.
10. Костомаров В. Г. Наш язык в действии: очерки современной русской стилистики. М.: Гардарики, 2005. 287 с.
11. Новиков А. А. Избранные труды. Т. 2. Эстетические аспекты языка. М.: Изд-во РУДН, 2001. 842 с.
12. Гридина Т. А. Имятворчество в поэзии для детей: аспекты порождения и восприятия ономастической игры // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. 2014. № 1. С. 15–36.
13. Guilford J. P. Creativity // American Psychologist. 1950. № 5. P. 444–454. DOI: 10.1037/h0063487
14. Плотникова Л. И. Словотворчество как феномен языковой личности. Белгород: Изд-во БелГУ, 2003. 332 с.
15. Трахинин Е. Л. Креация и креативность // Методика преподавания иностранных языков: традиции и инновации: сб. науч. тр. по мат-лам Междунар. науч.-методич. конф.-вебинара. (Курск, 12–15 апреля 2016 г.) Курск: КГМУ, 2016. Ч. 2. С. 192–197.
16. Дрожащих Н. В. Когнитивные параметры художественной модели креативного текста // Вестн. Томского гос. пед. ун-та. 2017. № 10. С. 88–95. DOI: 10.23951/1609-624X-2017-10-88-95
17. Фатеева Н. А. Грамматические инновации в современной поэзии как проявление лингвокреативности // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2: Языкознание. 2018. Т. 17. № 2. С. 44–52. DOI: 10.15688/jvolsu2.2018.2.5
18. Журавлев А. Ф. Технические возможности русского языка в области предметной номинации // Способы номинации в современном русском языке / отв. ред. Д. Н. Шмелев. М.: Наука, 1982. С. 45–109.
19. Щербак А. С., Казанкова А. А. Креативные тенденции в сфере современных урбанонимов // Вестник Тамбовского университета. Серия: Филологические науки и культурология. 2016. Т. 2. № 4. С. 12–17.
20. Базилевич В. Б. Языковая игра как форма проявления лингвистической креативности // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. № 8-3. С. 20–22.
21. Устинова Т. В. Языковые девиации поэта как код и сообщение // Universum: Филология и искусствоведение. 2014. № 3. Режим доступа: <https://7universum.com/ru/philology/archive/item/1123> (дата обращения: 28.08.2020).
22. Гридина Т. А. Лингвокреативные механизмы порождения текста: экспериментальный ресурс языковой игры // Труды Института русского языка им. В. В. Виноградова. 2016. № 7. С. 143–157.
23. Щербакова Е. Е., Левичева Е. В. Феномен «лингвистическая креативность» в современной психолого-педагогической науке // Вестник НГТУ им. Р. Е. Алексеева. Серия: Управление в социальных системах. Коммуникативные технологии. 2012. № 4. С. 93–101.
24. Гридина Т. А. Лингвокреативные стратегии семантизации слова и освоение операциональной техники языковой игры в онтогенезе: экспериментальные данные // Педагогическое образование в России. 2014. № 5. С. 153–158.
25. Радбиль Т. Б. Концепт ИГРЫ в аномальном художественном дискурсе // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / отв. ред. Н. Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006. С. 308–316.
26. Peer W. van, Hakemulder J. Foregrounding // Encyclopedia of Language and Linguistics / ed. K. Brown. Oxford, 2006. P. 546–547.
27. Шкловский В. Б. О теории прозы. М.: Сов. писатель, 1983. 384 с.
28. Данилевская Н. В. Языковая игра // Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М. Н. Кожинной. 2-е изд., испр. и доп. М.: Флинт; Наука, 2006. С. 657–658.
29. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. 2 изд., испр. и доп. М.: Яз. славян. культуры, 2002. 547 с.
30. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка. 2-е изд., стер. М.: Флинта; Наука, 2006. 341 с.
31. Бутакова Е. С. Лингвистическая креативность в Томской эргонимии // Вестн. Томского гос. пед. ун-та. 2013. № 3. С. 146–152.

32. Козлова Л. А. Языковые аномалии как средство реализации креативного потенциала языка и их функции в тексте // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2012. № 2s. С. 121–128.
33. Unnatural narratives – unnatural narratology / eds. J. Alber, R. Heinze. Berlin: De Gruyter, 2011. 273 p.
34. Барышникова Д. В. Беспорядок дискурса (обзор работ по «неестественной» нарратологии) // Новое литературное обозрение. 2014. № 6. С. 325–332.
35. A poetics of unnatural narrative / eds. J. Alber, H. S. Nielsen, B. Richardson. Columbus: Ohio State University Press, 2013. 234 p.

original article

Author's Creativity in Modern Fiction (Based on Russian "Besoboi" Comic Series)

Elena A. Engel^{a, @, ID}

^a Industrial University of Tyumen, Russia, Tyumen

@ engelkind@mail.ru

ID <https://orcid.org/0000-0003-4472-6922>

Received 03.09.2020. Accepted 14.12.2020.

Abstract: Linguistic creativity is currently attracting a lot of scientific attention. Such scientists as V. P. Korovushkin, J. Falojou, O. K. Iriskhanova, A. V. Galkina, and V. Z. Demyankov define linguistic creativity as a person's ability to create and use original, non-standard linguistic means and techniques, which is mainly used in personal discourse, i.e. in fiction narrative, everyday speech, or phatic discourse. The present research featured authentic linguistic creativity in the modern comic book series called "Besoboi". Authentic linguistic creativity means the author's ability to use and generate new original, non-standard linguistic means, and techniques, or to commit deliberate linguistic violations at various language levels in their own text. The research objective was to identify and describe linguistic means, techniques, and violations that make up the linguistic creativity in the text of the Russian comic book series "Besoboi". The author analyzed works by Russian and foreign scientists in the field of linguistic creativity, fiction, and language violations. The study was based on the methods of description, interpretation, comparison, and generalization. The author's linguistic creativity manifested itself in the comic book as an ability to generate innovative words and use such stylistic devices as parody, oxymoron, alliteration, lithotes, hyperbole, pun, etc. In addition, the text contained a lot of original idioms, epithets, and similes. However, there is a tendency to classify many of these expressive means and techniques as linguistic violations, grammatical or stylistic. The author's creativity also manifested itself in the fictional world, unusual plots, new types of heroes, e.g. a superhero with mystical abilities, demons, etc. All linguistic transformations on the level of phonetics, spelling, derivation, vocabulary, and grammar are deliberate, and so are the communicative deviations, as the author generates and uses them deliberately to achieve a certain effect.

Keywords: literary text, creativity, author's creativity, linguistic creative means, language disorders, linguistic anomalies

For citation: Engel E. A. Author's Creativity in Modern Fiction (Based on Russian "Besoboi" Comic Series). *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2020, 22(4): 1160–1168. (In Russ.) DOI: <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2020-22-4-1160-1168>

References

1. Korovushkin V. P., Falodzhu J. O. Linguo-creative potential of Nigerian Pidgin English as an evidence of the present socio-language situation in Nigeria. *Ural'skij filologicheskij vestnik. Seriya: Yazyk. Sistema. Lichnost': Lingvistika kreativa*, 2013, (3): 32–42. (In Russ.)
2. Iriskhanova O. K. The concept of creativity and its role in the metalanguage of linguistic descriptions. *Kognitivnye issledovaniia iazyka*, 2009, (5): 158–171. (In Russ.)
3. Galkina A. V. Mastering of linguistic creativity in the context of mastering a foreign language. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki*, 2011, (10): 158–164. (In Russ.)
4. Demyankov V. Z. Linguistic creativity in artistic activity. *Trudy Instituta russkogo yazyka imeni V. V. Vinogradova*, 2016, (7): 29–35. (In Russ.)
5. Lebedev M. V. Problems of linguistic creativity. *Filosofskie nauki*, 2009, (8): 79–96. (In Russ.)
6. Germasheva T. M. Lingua-creative discourse: on forwarding the problem. *Discourse-P*, 2016, (3-4): 166–172. (In Russ.)

7. Engel E. A. The status of the category of linguistic creativity in the science of language. *Linguistic readings: Proc. Sci.-Prac. Conf., dedicated to the 90th anniversary of Georgy Sergeevich Babkin, Tyumen, December 17, 2014*. Tyumen: VektorBuk, 2015, 87–90. (In Russ.)
8. Grigoriev V. P. *Velimir Khlebnikov in the four-dimensional space of the language: selected works: 1958–2000*. Moscow: Iaz. slav. kultur, 2006, 813. (In Russ.)
9. Kupina N. A. Units of a creative text in children's speech. *Ural'skij filologicheskij vestnik. Seriya: Yazyk. Sistema. Lichnost': Lingvistika kreativa*, 2012, (3): 140–144. (In Russ.)
10. Kostomarov V. G. *Our language in action: sketches of contemporary Russian stylistics*. Moscow: Gardariki, 2005, 287. (In Russ.)
11. Novikov L. A. *Selected works. Vol. 2. Aesthetic aspects of the language*. Moscow: Izd-vo RUDN, 2001, 842. (In Russ.)
12. Gridina T. A. Creating of names in children's poetry (generation and perception aspects). *Ural'skij filologicheskij vestnik. Seriya: Yazyk. Sistema. Lichnost': Lingvistika kreativa*, 2014, (1): 15–36. (In Russ.)
13. Guilford J. P. Creativity. *American Psychologist*, 1950, (5): 444–454. DOI: 10.1037/h0063487
14. Plotnikova L. I. *Word creation as a phenomenon of linguistic personality*. Belgorod: Izd-vo BelGU, 2003, 332. (In Russ.)
15. Trakhinin E. L. Creation and creativity. *Methods of teaching foreign languages: traditions and innovations: Proc. Intern. Sci.-Method. Conf.-webinar, Kursk, April 12–15, 2016*. Kursk: KGMU, 2016, pt. 2, 192–197. (In Russ.)
16. Drozhashchikh N. V. Cognitive parameters of literary model of creative texts. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, 2017, (10): 88–95. (In Russ.) DOI: 10.23951/1609-624X-2017-10-88-95
17. Fateeva N. A. Grammatical innovations in the modern poetry as manifestation of linguistic creativity. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 2: Yazykoznanie*, 2018, 17(2): 44–52. (In Russ.) DOI: 10.15688/jvolsu2.2018.2.5
18. Zhuravlev A. F. Technical capabilities of the Russian language in the field of subject nomination. *Methods of nomination in modern Russian*, ed. Shmelev D. N. Moscow: Nauka, 1982, 45–109. (In Russ.)
19. Shcherbak A. S., Kazankova A. A. Creative tendencies in the sphere of modern urbanonyms. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Filologicheskie nauki i kulturologiya*, 2016, 2(4): 12–17. (In Russ.)
20. Bazilevich V. B. Language game as form of linguistic creativity manifestation. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*, 2015, (8-3): 20–22. (In Russ.)
21. Ustinova T. V. Linguistic deviation in poetry as code and message. *Universum: filologiya i iskusstvovedenie*, 2014, (3). Available at: <https://7universum.com/ru/philology/archive/item/1123> (accessed 28.08.2020). (In Russ.)
22. Gridina T. A. Linguo-creative mechanisms of text generation: pilot resource of game on words. *Trudy Instituta russkogo yazyka imeni V. V. Vinogradova*, 2016, (7): 143–157. (In Russ.)
23. Shcherbakova E. E., Levicheva E. V. The phenomenon of "linguistic creativity" in modern psychological and pedagogical science. *Vestnik NGTU im. Alekseeva R. E. Seriya: Upravlenie v sotsialnykh sistemakh. Kommunikativnye tekhnologii*, 2012, (4): 93–101. (In Russ.)
24. Gridina T. A. Lingo-creative strategies of word semantization and operational technique of language game acquisition in ontogenesis: experimental data. *Pedagogical Education in Russia*, 2014, (5): 153–158. (In Russ.)
25. Radbil T. B. The concept of the GAME in anomalous artistic discourse. Logical analysis of language. *Conceptual game fields*, ed. N. D. Aroutiounova. Moscow: Indrik, 2006, 308–316. (In Russ.)
26. Peer W. van, Hakemulder J. Foregrounding. *Encyclopedia of Language and Linguistics*, ed. Brown K. Oxford, 2006, 546–547.
27. Shklovsky V. B. *The theory of prose*. Moscow: Sov. pisatel, 1983, 384. (In Russ.)
28. Danilevskaya N. V. Language game. *Stylistic encyclopedic dictionary of Russian language*, ed. Kozhina M. N. 2nd ed. Moscow: Flinta; Nauka, 2006, 657–658. (In Russ.)
29. Sannikov V. Z. *Russian language in the mirror of a language game*, 2nd ed. Moscow: Iaz. slavian. kultury, 2002, 547. (In Russ.)
30. Norman B. Iu. *Play on the edges of language*, 2nd ed. Moscow: Flinta; Nauka, 2006, 341. (In Russ.)
31. Butakova E. S. Linguistic creativity in Tomsk ergonyms. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, 2013, (3): 146–152. (In Russ.)
32. Kozlova L. A. Language anomalies as a means of realization of language creative potential and their functions in the text. *Vestnik Irkutskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta*, 2012, (2s): 121–128. (In Russ.)
33. *Unnatural narratives – unnatural narratology*, eds. Alber J., Heinze R. Berlin: De Gruyter, 2011, 273.
34. Baryshnikova D. V. Disorder of discourse (a review of works on "unnatural" narratology). *Novoe literaturnoe obozrenie*, 2014, (6): 325–332. (In Russ.)
35. *A poetics of unnatural narrative*, eds. Alber J., Nielsen H. S., Richardson B. Columbus: Ohio State University Press, 2013, 234.