

Новичков А. А.

АВТОРСКИЕ ТОПОНИМЫ В РОМАНАХ ФЭНТЕЗИ

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2009/8-2/54.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2009. № 8 (27): в 2-х ч. Ч. II. С. 129-132. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2009/8-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

кретную, на основе анализа которой коммуниканты и строят в дальнейшем собственную коммуникативную стратегию.

Возвращаясь к вопросу об адекватности выбора той или иной формы в условиях конкуренции видов, отметим, что на данном этапе задача педагога - объяснить учащимся, что универсальной процедуры выбора видовых форм не существует, ибо не последнюю роль при выборе формы в условиях данной коммуникативной задачи играет семантика глагола, его лексическое значение. Кроме того, существует коммуникативно-ситуативный стандарт, который диктует выбор клишированной формы в клишированной ситуации.

Значит ли это, что никакого сопоставления с родным языком быть не должно? Нет и еще раз нет! Клишированные формы, покрывающие клишированные речевые ситуации, часто основаны на универсальной логике, не зависящей от языка индивида. И опорой для понимания логики выбора того или иного вида (а вид, как уже говорилось выше, это прежде всего логическая категория) должны стать универсалии логические, межъязыковые. Так, в парадигме любого глагола существуют активные и пассивные формы - активные и пассивные с точки зрения их коммуникативной необходимости (которая зависит от лексического значения глагола.) Одни из них настолько «пассивны», что вообще исчезают, приводя к неполноте парадигмы. Так, например, в любом языке трудно представить себе ситуации использования императива от глагола *потерять* (*Потеряй!*), а негативная форма императива, напротив, весьма частотна (*Не потеряй!*). Здесь именно логика ситуации диктует выбор правильной грамматической формы. Логическая универсалия проявляется в языке как универсалия межъязыковая.

Именно логический анализ (с привлечением межъязыковых соответствий - там, где это возможно) помогает учащимся правильно выбирать глагольный вид в условиях конкретной коммуникативной задачи.

Использование изложенной выше методики представления глагольных видов, базирующейся на диахроническом и сопоставительном синхроническом описании, дает иностранцам возможность понять логику видового противопоставления, закономерность выбора той или иной видовой формы и, соответственно, способствует осознанному формированию у них коммуникативной компетенции на изучаемом языке.

Список использованной литературы

1. **Борисова Е. Г., Латышева А. Н.** Лингвистические основы РКИ. Педагогическая грамматика русского языка: учебное пособие. М., 2003.
2. **Василенко Е., Егорова А., Ламм Э.** Виды русского глагола. М., 1982.
3. **Гуревич В. В.** Глагольный вид в русском языке: пособие для изучающих русский язык. М., 1994.
4. **Караванов А. А.** Виды русского глагола: значение и употребление: практическое пособие для иностранцев, изучающих русский язык. М., 2003.
5. **Кривонос А. Д., Редькина Т. Ю.** Знаю и люблю русские глаголы: пособие для курсов русского языка. СПб., 2006.
6. **Овсиенко Ю. Г.** Русский язык для начинающих. М., 1989.
7. **Пулькина И. М., Захава-Некрасова Е. Б.** Русский язык: практическая грамматика с упражнениями. Изд. 8, испр. М., 2000.
8. **Сивергина О. В.** Диахроническое описание системы времен глагола родного языка как способ понимания и осмысления времен английского глагола // *Материалы Межвуз. конф. «Лингвистические и методические аспекты подготовки научно-технических переводчиков»*. М.: РУДН, 2001. С. 242-248.
9. **Скворцова Г. Л.** Употребление видов глагола в русском языке. М., 2000.
10. **Соколовская К. А.** 300 глаголов совершенного и несовершенного вида в речевых ситуациях. М., 1995.

АВТОРСКИЕ ТОПОНИМЫ В РОМАНАХ ФЭНТЕЗИ

Новичков А. А.

Поморский государственный университет им. М. В. Ломоносова

Предметом настоящей статьи является анализ топонимов англоязычных романов фэнтези с целью определения их специфических отличий от обычных авторских топонимов. Объектом исследования послужили произведения в жанре эпической фэнтези четырех американских писателей: Дж. Мартин, Р. Хобб, Р. Джордан, У. Ле Гуин.

Вопросы индивидуально-авторского словотворчества в последнее время изучаются все шире, однако ономастическое творчество писателей в отдельных литературных жанрах исследовалось мало. Особый интерес представляет функционирование и лингвистические особенности имен собственных в жанре фэнтези, отличающемся особой яркостью и богатством авторского ономастикона [Луговая, 2006].

Топонимы художественных произведений жанра фэнтези, созданные автором, с лингвистической позиции исследовались в основном на материале романов Дж. Р. Р. Толкиена [Там же; Лебедева, 2007; Мисник, 2006]. Мы согласны с тем, что роман Толкиена «Властелин колец» следует считать эталоном жанра эпической фэнтези, однако роман был лишь мощным толчком развитию жанра, в котором к настоящему времени появилось множество великолепно написанных и интересных с лингвистической точки зрения произведений.

Эпическая фэнтези выделяется среди других поджанров (героической фэнтези, детской, научной, исторической и т.д.) особым отношением к конструируемому автором миру. Этот вымышленный мир, называемый термином Дж. Толкиена «вторичный мир» [Толкиен, 2000, с. 462], является своего рода визитной кар-

точкой всего поджанра: «во главе эпической фэнтези лежит сотворение постоянно меняющегося «вторичного мира» и его истории» [Алексеев, 2006, с. 281]. Авторы не только подробно описывают свой мир, но и зачастую рисуют карты, составляют словари, выдумывают историю, зоологию, мифологию и языки. Тщательность проработки деталей вторичного мира отличает эпическую фэнтези от героической, в которой фэнтезийный антураж является лишь статичным фоном для приключений героя. Автономность вторичного мира, его несвязанность с миром реальным, невозможность привязать его к какому-либо месту на географической карте (как Средиземье Толкиена, Земноморье У. Ле Гуин или Вестерос Дж. Мартина) отличают ее от исторической фэнтези, где действие происходит в реальном историческом контексте. Наконец, эсхатологическая катастрофа, лежащая в основе конструируемого мира и всегда вызванная сверхъестественными причинами, волей богов, а не стечением обстоятельств, отличает эпическую фэнтези от научной, в которой волшебные события имеют научное объяснение либо вообще не являются магией [ЕФ, 1997, р. 843].

Таким образом, можно постулировать, что именно создаваемый автором в мельчайших подробностях вторичный мир, не имеющий связей с реальным миром, и является основой эпической фэнтези, и ее лингвистические особенности следует изучать отдельно от других разновидностей фэнтези. Можно выделить три основных пути моделирования вторичного мира: а) имена собственные - прежде всего топонимы, собственно создающие пространство вымышленного мира, и антропонимы; б) реалии, как заимствованные из реальной истории, так и выдуманные автором, и характеризующие этнокультурную специфику вторичного мира; в) мифологические архетипы, задающие космогонию и эсхатологию мира [Фомичев, 2006].

Рассматривая ономастическую систему романов эпической фэнтези, можно отметить, что именно топонимикон является главным средством формирования пространства, существующего не фактически, а в нашем сознании. Топонимы художественных произведений составляют систему ориентиров, с помощью которой герои и читатель определяют свое место и назначение среди окружающих пространственных феноменов [Луговая, 2006, с. 20], но на авторский топонимикон романов эпической фэнтези ложится повышенная нагрузка, так как иных средств конструирования географии вторичного мира писатель не имеет - ввиду специфики вторичных миров он не может повторять географию реального пространства. Топонимикон становится набором уникальных меток определенного авторского мира. Рассмотрим языковую специфику топонимикона вторичных миров четырех американских писателей эпического фэнтези: «Игра престолов» Джорджа Мартина, «Ученик убийцы» Робин Хобб, «Око мира» Роберта Джордана, «Волшебник Земноморья» Урсулы ле Гуин. В выборку вошли топонимы оригинала общим количеством 392 слова и словосочетания, а также их переводные эквиваленты.

Таблица 1. Соотношение топонимов в связи с именуемыми объектами

| | Дж. Мартин | Р. Хобб | Р. Джордан | У. ле Гуин |
|--|------------|---------|------------|------------|
| 1. Оронимы (элементы ландшафта - горы, равнины, острова) | 14 | 10 | 13 | 82 |
| 2. Гидронимы (морья, реки, озера) | 13 | 8 | 11 | 15 |
| 3. Хоронимы (страны и области) | 15 | 14 | 22 | 11 |
| 4. Ойконимы (города и деревни) | 21 | 15 | 39 | 16 |
| 5. Урбанонимы (улицы, здания) | 16 | 6 | 5 | 6 |
| 6. Дримонимы (леса) | 1 | 1 | 4 | 2 |
| 7. Дромонимы (дороги) | 2 | 1 | 4 | 0 |
| 8. Другое | 17 | 5 | 1 | 2 |
| Всего | 99 | 60 | 99 | 134 |

Если проанализировать соотношение основных групп топонимов (см. Таблицу 1), то можно сделать следующие выводы:

1. Нагрузка на различные группы топонимов у авторов неодинакова, что объясняется как различной географией миров, так и социокультурными особенностями описанных в романах стран. Так, пространство Р. Джордана преимущественно городское: огромный континент с городами-государствами и большими незаселенными территориями. Мир У. Ле Гуин - россыпь архипелагов с бесчисленным количеством островов, практически без крупных городов. Р. Хобб достаточно скупа на описание географии, уделяя основное внимание психологии персонажей. Лишь у Дж. Мартина, с особой тщательностью подходящего к деталям своего повествования, можно отметить практически идеальный баланс топонимов.

2. Специфичным для жанра фэнтези является создание собственных топонимических групп. Например, у Р. Джордана в романе описаны *стеддинги* (*steddin*). Это территория, на которой не действует магия, единственное место, где могут жить представители расы *огир* (*Ogier*), и соответственно по названию поселения (деревни) огир называется весь стеддинг (напр. *steddin Shangtai* - *стеддинг Шангтай*). Стеддинги можно было бы включить в категорию собственных имен комплексных объектов наподобие названий монастырей [Суперанская, 1973, с. 196], однако данные топонимы абсолютно нехарактерны для реального мира и цели-

ком обусловлены созданным автором вторичным миром, поэтому представляется целесообразным выделить их в особую группу вымышленных топонимов. Имена подобного рода усиливают иллюзионизирующую функцию топонимикона произведения, создавая отличную от нашей реальность со своими законами: «*Of course, there hasn't been an Ogier here in three thousand odd years, not since the Breaking of the World, but it's the stedding makes the Ogier, not the Ogier make the stedding - Разумеется, огир здесь три тысячи с лишним лет не бывало, с самого Разлома Мира, но это именно стеддинг создал огир, а не огир создали стеддинг*».

3. В топонимиконе различных авторов можно выделить ключевые, значимые топонимы, организующие географическое пространство, и топонимы, лишь упоминаемые автором. Среди ключевых топонимов можно выделить: а) макротопонимы - названия мира, страны, государства, в котором происходит действие романа. Примечательно, что они являются «говорящими», так или иначе характеризующими мир главных героев. Например, у Дж. Мартина это *Westeros* - западный континент, на котором расположены *the Seven Kingdoms*, *Семь Королевств*. Значимость данного топонима для повествования подчеркивается многочисленными дублетными наименованиями: *the Sunset Kingdoms*, *the Sunset Lands*, *the Lands of the Long Summer*. Вестерос построен по подобию средневековой Англии и в полной мере воплощает культурно-исторические традиции западного рыцарства. Мир У. ле Гуин аллегоричен, *Earthsea* - *Земноморье* - это «разбросанные по морю острова - словно одинокие, обособленные люди» [Сапковский, 2002, с. 217]. *The Six Duchies* - *Шесть Герцогств* в романе Р. Хобб номинально являются единым государством, а фактически распадаются в полном соответствии со своим названием под гнетом культурных и экономических различий; б) топонимы, локализирующие родину главных героев. Родной город, деревня в романах фэнтези - это практически всегда исходная точка путешествия героев и (следуя толкиеновскому архетипу) последнее пристанище (конечно, после выполнения «миссии по спасению мира»). Таковы замок *Бакк* в устье Оленьей реки (*Buckkeep*) в романе Р. Хобб, деревня *Эмондов Луг* в *Двуречье* (*Emond's Field in the Two Rivers*) у Р. Джордана, остров *Гонт* (*Gont Isle*) - у У. ле Гуин. Авторы с особой тщательностью конструируют пространство, являющееся для протагонистов точкой отсчета, образцом при усвоении полученного во время путешествия жизненного опыта. Так, в топонимиконе Р. Джордана можно выделить 19 имен, описывающих географию Двуречья, а У. ле Гуин начертила подробную карту острова Гонт, на которой только городов и деревень больше тридцати [The World of Earthsea, 2009].

4. Не имеющие семантической мотивировки собственные имена - первое, что бросается в глаза при чтении многих романов фэнтези. Вместе с тем топонимы с ясной внутренней формой помогают ориентироваться в пространстве вторичного мира, поддерживая иллюзию его реальности. Необходимо также принимать во внимание, что в романах фэнтези граница между семантически немотивированными именами и именами «говорящими» размыта, так как во вторичных мирах, созданных «с нуля», без опоры на реальный мир, язык, на котором говорят персонажи и на котором даны некоторые придуманные топонимы, нельзя приравнять к английскому языку. Топонимы без внутренней формы на английском языке могут (по замыслу автора) иметь ее на этом языке, даже если это не будет отражено автором.

Соотношение топонимов по наличию/отсутствию внутренней формы различается у разных авторов (см. Таблицу 2). У Дж. Мартина и у Р. Хобб - явное преобладание топонимов, название которых легко переводится с английского языка, причем разделение названий происходит по принадлежности к определенной языковой общности: у Мартина оригинальные имена имеют прежде всего заморские города и государства, в которых не говорят на общем для жителей Семи Королевств языке: *Norvos*, *Volantis*, *Jogos Nhai* и т.д. Р. Хобб, скупая характеризующая территории, не вовлеченные в развитие сюжета, вообще избегает введения таких топонимов.

Таблица 2. Соотношение топонимов в связи с их внутренней формой

| | Р. Джордан | Дж. Мартин | Р. Хобб | У. ле Гуин |
|---|------------|------------|---------|------------|
| Топонимы с внутренней формой | 35 | 69 | 53 | 36 |
| Оригинальные топонимы | 42 | 13 | 6 | 62 |
| Топонимы смешанного вида | 17 | 14 | 1 | 36 |
| Топонимы с внутренней формой на др. языке | 5 | 0 | 0 | 0 |

Противоположная тенденция наблюдается у других писателей. Р. Джордан, несмотря на то, что на его континенте во множестве абсолютно разных культур говорят на одном языке, щедро разбрасывает по карте яркие уникальные названия: *Aridhol*, *Shadar Logoth*, *Shienar*, *Mayene*, *Cairhien*. Однако многие из этих названий можно условно считать имеющими внутреннюю форму, так как неявно подразумевается, что они произошли от фраз на Древнем Языке: «*You take Cairhien. The city's proper name is Al'cair'rahienallen, Hill of the Golden Dawn. - Возьмите Кайриэн. Подлинное название города - Ал'кайр'раиеналлен, Холм Золотого Расвета*». Те топонимы, для которых Джордан указал перевод, отнесены нами в отдельную группу. У У. ле Гуин иная топонимика: практически все названия островов непереводаемы и оригинальны (*Seppish*, *Iffish*, *Solea*, *Rodd*, *Tok*, *Hur-at-Hur*), а архипелаги и стороны света имеют ясную внутреннюю форму (*the Dragon's Run Драконьи Бега*, *the Ninety Isles Девяносто Островов*, *The Western Reach Западный Предел*).

5. Можно отметить еще одну закономерность. Большинство топонимов с прозрачной внутренней формой являются «говорящими» (*the Outer Reaches Дальние Пределы*, *the Isle of the Ear* остров *Большое Ухо* - У. ле Гуин; *the Tumblestone (River) Камнегонка*, *Highgarden Хайгарден*, *Вьшесад* - Дж. Мартин; *Whitebridge Беломостье*, *the Mountains of Mist Горы Тумана* - Р. Джордан). В исследовании топонимов Дж. Толкиена Е. А. Луговая говорит, что Толкиен с помощью созданных виртуальных топонимов, эксплицирующих пространство выдуманной реальности, программирует аксиологическую ориентацию в ней как одну из важнейших составляющих модели мира его персонажей [Луговая, 2006, с. 6]. Однако исследование материала выборки показало, что в целом в современной литературе фэнтези писатели стараются не привносить оценочный компонент в значение мотивированных топонимов. Действительно, из 198 подобных топонимов четырех американских авторов только 8 топонимов у Р. Джордана соотносятся с «добром»/«злом» или «светом»/«тьмой» (*the Shining Walls Сияющие Стены*, *the White Tower Белая Башня*, *the Blasted Lands Проклятые Земли*, *Shadar Logoth Шадар Логот* = «Засада тени»), а в целом преобладают топонимы, аксиологически нейтральные.

Таким образом, для авторских топонимов произведений эпической фэнтези характерны следующие особенности:

1. Различная география вторичных миров и социокультурные особенности созданных автором стран могут привести к заметному перевесу определенной группы топонимов.

2. Создаваемые писателем собственные топонимические группы для обозначения несуществующих в реальном мире объектов усиливают иллюзионизирующую функцию топонимикона произведения, создавая отличную от нашей реальность со своими законами, и выделяются нами в отдельную группу вымышленных топонимов.

3. Ключевые макротопонимы, обычно имея ясную внутреннюю форму, являются говорящими и как бы задают, определяют основную сюжетную коллизию, облегчая читателю восприятие чуждого нашей реальности вторичного мира.

4. Не имеющие семантической мотивировки «выдуманные» топонимы контрастируют с топонимами с ясной внутренней формой. Различные писатели придерживаются зачастую противоположных стратегий именования географических объектов, в том числе создавая имена, имеющие мотивацию на выдуманном автором языке.

5. В современной литературе фэнтези, в отличие от классических произведений 50-х годов XX века, авторы стараются не привносить оценочного компонента в значение мотивированных топонимов.

Список использованной литературы

1. **Алексеев С.** Гомеры нового времени // Если. 2006. № 9.
2. **Лебедева Е. А.** Ономастикон произведения Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин колец»: автореф. дисс. на соиск. учен. степ. канд. филол. н. Ростов-на-Дону, 2006. 23 с.
3. **Луговая Е. А.** Топоним виртуального пространства как культурно-историческая категория (на материале эпопеи Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин колец»): дисс. на соиск. учен. степ. канд. филол. н. Ставрополь, 2006. 217 с.
4. **Мисник М. Ф.** Лингвистические особенности аномального художественного мира произведений жанра фэнтези англоязычных авторов: автореф. дисс. на соиск. учен. степ. канд. филол. н. Иркутск, 2006. 18 с.
5. **Сапковский А.** Нет золота в Серых Горах: мир короля Артура: критические статьи. Бестиарий / пер. с пол. Е. П. Вайсброта. М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. 374 с.
6. **Суперанская А. В.** Общая теория имени собственного. М.: Издательство «Наука», 1973. 367 с.
7. **Толкиен Дж.** Сильмариллион: сборник / пер. с англ. М.: ООО «Издательство АСТ»; СПб.: Terra Fantastica, 2000. 592 с.
8. **Фомичев С.** В поисках фэнтези [Электронный ресурс]. URL: http://zhurnal.lib.ru/f/fomichew_s/ (дата обращения: 29.01.2006).
9. **Clute John, Grant John.** The encyclopedia of fantasy (EF). London: Orbit books, 1997.
10. **The world of Earthsea** [Электронный ресурс]. URL: <http://scv.bu.edu/~aarondf/earthsea/earthsea.html> (дата обращения: 05/03/09).

Список использованных источников

1. **Джордан Р.** Око мира: фантаст. роман / пер. с англ. В. Волковского. М.: АСТ, 2005. 797 с.
2. **Ле Гуин У.** Волшебник Земноморья: фантастические произведения / пер. с англ. И. Тогоевой. М.: Изд-во «Эксмо», 2007. 800 с.
3. **Мартин Дж.** Игра престолов: фантаст. роман / пер. с англ. Ю. Р. Соколова. М.: ООО «Издательство АСТ»; ЗАО НПП «Ермак», 2004. 705 с.
4. **Хобб Р.** Ученик убийцы: фантаст. роман / пер. с англ. М. Юнгер. М.: Изд-во «Эксмо», 2007. 527 с.
5. **George R., Martin R.** A game of thrones. Bantam, 2002. 704 p.
6. **Robin Hobb.** Assassin's apprentice. Spectra, 1996. 464 p.
7. **Robert Jordan.** The eye of the world. Tor fantasy, 1990. 832 p.
8. **Ursula K. Le Guin.** A wizard of Earthsea. Spectra, 2004. 192 p.