

ОНОМАСТИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНОСТИ И АВТОРСКИХ НОВАЦИЙ В АНГЛО- И РУССКОЯЗЫЧНОМ ФЭНТЕЗИ

Диана Валерьевна Абдураманова

Доктор философии по филологическим наукам (PhD), доцент Чирчикского
государственного педагогического университета.

ORCID: 0009-0006-4685-4986

Аннотация. В статье рассматривается ономастическое пространство как одно из важных средств реализации интертекстуальности и авторских новаций в англо- и русскоязычном фэнтези. На материале произведений Дж. К. Роулинг, Дж. Р. Р. Толкина и Д. А. Емца анализируются функции имён собственных, топонимов, этнонимов, названий артефактов, магических существ и пространств в структуре художественного мира. Особое внимание уделяется тому, что имя в фэнтезийном тексте выполняет не только номинативную, но и миромоделирующую, характерологическую, мифопоэтическую, интертекстуальную и идиостилеобразующую функции. В статье выявляется специфика культурно-магической модели Дж. К. Роулинг, мифопоэтической модели Дж. Р. Р. Толкина и пародийно-интертекстуальной модели Д. А. Емца. Доказывается, что ономастическое пространство выступает значимым уровнем литературоведческого анализа, позволяющим раскрыть взаимодействие жанровой традиции, культурной памяти и индивидуальной авторской поэтики.

Ключевые слова: ономастическое пространство, фэнтези, интертекстуальность, авторские новации, художественный мир, идиостиль, Дж. К. Роулинг, Дж. Р. Р. Толкин, Д. А. Емец.

ВВЕДЕНИЕ. Современное англо- и русскоязычное фэнтези представляет собой сложную художественную систему, в которой особую роль играет ономастическое пространство. Имена собственные, топонимы, этнонимы, названия артефактов, магических существ, пространств и институций в произведениях жанра фэнтези не ограничиваются назывной функцией, а выступают важными средствами организации художественного мира. Через систему имён раскрываются культурные коды, мифопоэтические представления, интертекстуальные связи, ценностные оппозиции и особенности авторского идиостиля.

Актуальность исследования обусловлена тем, что в произведениях Дж.К.Роулинг, Дж.Р.Р.Толкина и Д.А.Емца ономастическое пространство становится одним из ключевых механизмов реализации интертекстуальности и авторских новаций. У Дж. К. Роулинг имена и названия участвуют в создании культурно-магической модели мира; у Дж. Р. Р. Толкина они связаны с мифопоэтической глубиной Средиземья, историей народов и искусственными языками; у Д. А. Емца они нередко приобретают пародийно-интертекстуальный характер.

В связи с этим изучение ономастического пространства позволяет выявить, каким образом имя в фэнтезийном тексте становится носителем художественного смысла, формой авторского миромоделирования и способом взаимодействия с мифологической, фольклорной, литературной и культурной традицией.

МЕТОДОЛОГИЯ И ЛИТЕРАТУРНЫЙ АНАЛИЗ. Методологическая основа настоящего исследования определяется необходимостью комплексного изучения ономастического пространства в англо- и русскоязычном фэнтези не как совокупности отдельных имён собственных, топонимов, этнонимов, названий артефактов или мифопоэтических

обозначений, а как целостной художественной системы, в которой имя становится способом смыслообразования, средством реализации интертекстуальности, формой авторской новации и важным элементом миромоделирования. Теоретической базой такого подхода служат труды А. В. Суперанской, Н. В. Подольской, В. А. Никонова, в которых имя собственное рассматривается как особая знаковая единица, обладающая не только номинативной, но и культурно-смысловой функцией. Важное значение для настоящего исследования имеют также положения Ю. М. Лотмана о художественном тексте как знаковой системе, идеи М. М. Бахтина о диалогической природе слова и концепции Ю. Кристевой и Ж. Женетта, связанные с интертекстуальностью и межтекстовым взаимодействием. В аспекте мифопоэтического анализа учитываются труды Е. М. Мелетинского и В. Н. Топорова, в которых раскрывается роль мифа, архетипа, культурной памяти и символических структур в организации художественного текста. Теоретические положения о жанре фэнтези опираются на исследования Ц. Тодорова, Р. Джексона, К. Н. Мэнлава, Б. Аттебери, Э. Джеймса, Ф. Мендлесона, М. Николаевой и Т. Пью, рассматривающих фантастическое и фэнтези как особые формы художественного моделирования действительности. В связи с этим в статье применяется комплекс взаимодополняющих литературоведческих методов, позволяющих рассмотреть произведения Дж. К. Роулинг, Дж. Р. Р. Толкина и Д. А. Емца в едином сравнительно-типологическом поле. Сравнительно-типологический метод используется для выявления общих и индивидуальных признаков ономастической организации художественных миров указанных авторов, поскольку именно сопоставление культурно-магической модели Дж. К. Роулинг, мифопоэтической модели Дж. Р. Р. Толкина и пародийно-интертекстуальной модели Д. А. Емца позволяет определить, каким образом имя собственное функционирует в разных национально-литературных и жанрово-поэтических системах. Историко-литературный подход необходим для осмысления ономастических единиц в связи с развитием жанра фэнтези, его мифологическими, фольклорными, эпическими, сказочными и литературными источниками, поскольку значительная часть имён и названий в фэнтезийном тексте опирается на культурную память и одновременно получает новое авторское переосмысление. Интертекстуальный анализ позволяет выявить в именах, топонимах, названиях магических предметов, пространств, народов и существ скрытые отсылки к мифам, библейским образам, античной традиции, средневековой культуре, фольклору, эпосу и предшествующим литературным текстам. При этом интертекстуальность рассматривается не как внешнее украшение произведения, а как структурообразующий принцип, через который автор выстраивает связи между созданным художественным миром и более широким пространством мировой литературы. Мифопоэтический метод применяется для анализа тех ономастических единиц, которые связаны с архетипами, сакральными образами, мотивами избранничества, испытания, смерти и возрождения, власти, судьбы, пути героя и борьбы добра со злом. Особенно важным в рамках данной статьи является ономастико-литературный анализ, поскольку он позволяет рассматривать имя не только как номинативную единицу, но и как элемент поэтики художественного текста, выполняющий характерологическую, жанрообразующую, интертекстуальную, мифопоэтическую, эмоционально-оценочную, пародийную и миромоделирующую функции. Контекстуальный анализ, в свою очередь, даёт возможность определить значение конкретного имени в пределах художественной ситуации, системы персонажей, сюжетной линии, ценностной оппозиции или авторской концепции мира. Такой методологический подход позволяет избежать узколингвистического описания имён и сосредоточиться на их литературоведческой функции, то есть на том, каким образом ономастическое пространство

участвует в создании образной системы, раскрытии персонажа, построении хронотопа, формировании атмосферы произведения и выражении индивидуального идиостиля писателя.

Литературный анализ ономастического пространства в произведениях Дж. К. Роулинг, Дж. Р. Р. Толкина и Д. А. Емца показывает, что в англо- и русскоязычном фэнтези имя собственное выполняет значительно более сложную функцию, чем простое обозначение персонажа, места, народа, магического предмета или фантастического существа, поскольку оно становится одним из основных механизмов организации художественного мира и одновременно выражает специфику авторского идиостиля. В этом отношении важны исследования С. Л. Кошелева, С. А. Лузиной, И. А. Маклакова, О. С. Потаповой, Т. И. Хоруженко, И. В. Лебедева и Е. А. Сафрон, в которых фэнтези рассматривается в аспекте жанровой природы, мифопоэтики, художественного мира, вторичной реальности и авторского миромоделирования. В произведениях Дж. К. Роулинг ономастическое пространство связано прежде всего с культурно-магической моделью мира, где имена персонажей, названия факультетов, улиц, учреждений, артефактов и заклинаний образуют особую систему смысловых подсказок. Такие имена, как Albus Dumbledore, Severus Snape, Draco Malfoy, Sirius Black, Remus Lupin, Tom Marvolo Riddle, не только индивидуализируют персонажей, но и содержат скрытые культурные, мифологические, этимологические или ассоциативные значения. Например, имя Sirius Black связано с астрономическим и зооморфным кодом, Remus Lupin вызывает ассоциации с римским мифом о Ромуле и Реме и образом волка, а Tom Marvolo Riddle превращает имя в загадку, анаграмму и средство раскрытия тайной сущности персонажа. Топонимы Hogwarts, Diagon Alley, Knockturn Alley, Godric's Hollow, Azkaban также выполняют не только пространственную, но и атмосферную, ценностную и интертекстуальную функцию: они организуют карту магического мира, маркируют переход из обыденной реальности в пространство чудесного и создают систему внутренних противопоставлений. У Дж. Р. Р. Толкина ономастическое пространство имеет иной характер: оно связано с мифопоэтической глубиной Средиземья, историей народов, искусственными языками и ощущением древности созданного мира. Такие названия, как Gondor, Mordor, Rivendell, Moria, Khazad-dûm, Erebor, Lothlórien, воспринимаются не как случайные фантастические обозначения, а как элементы огромной мифологической системы, в которой имя хранит память о происхождении народа, судьбе пространства, древних конфликтах и сакральной истории мира. В этом отношении ономастика Дж. Р. Р. Толкина выполняет эпическую и мифотворческую функцию: она создаёт ощущение исторической достоверности вторичной реальности и превращает художественный мир в самостоятельную цивилизационную модель. У Д. А. Емца ономастическое пространство строится по другой логике: оно опирается на пародийно-интертекстуальную трансформацию известных имён, образов, мотивов и жанровых моделей. Аллюзии, комические номинации, игровые имена и переосмысленные культурные знаки в его произведениях создают эффект узнавания и одновременно снижения, благодаря чему фэнтезийная традиция подвергается ироническому переосмыслению. Если у Дж. К. Роулинг имя часто скрывает тайну, у Дж. Р. Р. Толкина сохраняет мифопоэтическую память, то у Д. А. Емца оно нередко становится инструментом литературной игры, пародии и интертекстуального диалога с уже известными моделями фэнтези.

РЕЗУЛЬТАТЫ. Проведённый анализ ономастического пространства в произведениях Дж. К. Роулинг, Дж. Р. Р. Толкина и Д. А. Емца позволил установить, что имена собственные, топонимы, этнонимы, названия магических предметов, фантастических существ, пространств,

институций и артефактов в англо- и русскоязычном фэнтези образуют не случайный набор номинативных единиц, а внутренне организованную систему художественных знаков, через которую реализуются интертекстуальные связи, авторские новации и принципы построения вторичной художественной реальности. В ходе исследования выявлено, что ономастическое пространство выполняет несколько взаимосвязанных функций: миромоделирующую, поскольку имена и названия участвуют в создании самостоятельного художественного мира; характерологическую, так как они помогают раскрывать внутреннюю сущность персонажа, его происхождение, ценностную позицию или скрытую роль в сюжете; интертекстуальную, поскольку многие онимы содержат отсылки к мифологии, фольклору, античной, библейской, средневековой и литературной традиции; эмоционально-оценочную, так как имя может вызывать у читателя ощущение тайны, опасности, древности, иронии, комизма или культурной узнаваемости; идиостилеобразующую, поскольку система имён становится одним из устойчивых признаков индивидуальной художественной манеры автора. В художественном мире Дж. К. Роулинг ономастика прежде всего связана с культурно-магической моделью фэнтези, где имя часто выступает как знак скрытого смысла, загадки, нравственной характеристики или сюжетного предвосхищения. Такие имена, как Albus Dumbledore, Severus Snape, Draco Malfoy, Sirius Black, Remus Lupin, Tom Marvolo Riddle, а также топонимы Hogwarts, Diagon Alley, Knockturn Alley, Godric's Hollow, Azkaban демонстрируют, что ономастическая система «Гарри Поттера» строится на соединении этимологических, мифологических, астрономических, латинских, готических и культурных ассоциаций. При этом имя у Дж. К. Роулинг не всегда раскрывает смысл сразу: оно может функционировать как художественная подсказка, значение которой становится понятным по мере развития сюжета. В произведениях Дж. Р. Р. Толкина ономастическое пространство приобретает мифоэпический характер и связано с глубинной историей Средиземья, искусственными языками, генеалогией народов, географией сакральных и опасных пространств, а также с эпическим ощущением древности мира. Названия Gondor, Mordor, Rivendell, Moria, Khazad-dûm, Erebor, Lothlórien, Rohan и другие онимы не только обозначают места, но и включают читателя в сложную систему исторической памяти, культурной стратификации и мифологического времени. В данном случае имя выполняет функцию не столько загадки, сколько памяти: оно сохраняет следы происхождения народа, утраченного величия, древнего конфликта, сакральной миссии или трагического опыта. У Д. А. Емца ономастическое пространство организовано преимущественно через пародийно-интертекстуальную трансформацию, при которой имя становится средством литературной игры, комического снижения и переосмысления узнаваемых жанровых моделей. В его художественном мире аллюзионимы, игровые имена, комические номинации и пародийные названия создают эффект двойного восприятия: с одной стороны, они отсылают читателя к уже известным мифологическим, литературным или массово-культурным кодам, с другой – изменяют их тональность, переводя серьёзную фэнтезийную модель в пространство иронии, гротеска и игровой интерпретации. В результате сопоставления трёх авторских систем установлено, что ономастическое пространство в англо- и русскоязычном фэнтези по-разному реализует интертекстуальность: у Дж. К. Роулинг она чаще проявляется через скрытые культурные, мифологические и этимологические коды; у Дж. Р. Р. Толкина – через мифоэпическую глубину, искусственные языки и историзированную структуру вторичного мира; у Д. А. Емца – через пародийную переработку прецедентных имён, образов и жанровых клише. Существенным результатом исследования является также выявление того, что авторские новации в сфере ономастики не сводятся к созданию необычных или

фантастических имён: они выполняют функцию художественного кодирования мира, формируют систему внутренних оппозиций, задают читательские ожидания, связывают персонажа с определённой культурной традицией и помогают различать типы фэнтезийного миромоделирования. В этом отношении ономастическое пространство выступает как один из наиболее продуктивных уровней анализа фэнтезийного текста, поскольку именно через имя становится заметным взаимодействие жанровой традиции, авторской индивидуальности, интертекстуальной памяти и художественной новизны.

ДИСКУССИЯ. Полученные результаты позволяют рассматривать ономастическое пространство англо- и русскоязычного фэнтези как один из наиболее значимых уровней художественной организации текста, поскольку именно в системе имён наиболее отчётливо проявляется взаимодействие авторского воображения, жанровой традиции, культурной памяти и интертекстуальных связей. В литературоведении имя собственное долгое время рассматривалось преимущественно как средство обозначения персонажа, места или предмета, однако материал фэнтезийной литературы показывает, что в данном жанре имя приобретает более широкую поэтическую функцию. Оно становится не только знаком индивидуализации, но и способом создания вторичной художественной реальности, средством раскрытия мифопоэтического подтекста, формой характеристики персонажа и механизмом включения текста в пространство мировой литературной традиции.

Особенно показательно, что у Дж.К.Роулинг, Дж.Р.Р.Толкина и Д.А.Емца ономастическое пространство строится по различным принципам, хотя во всех трёх случаях оно связано с реализацией интертекстуальности и авторских новаций. У Дж.К.Роулинг имя часто функционирует как скрытый смысловой код. Оно может заранее намечать характер персонажа, его сюжетную роль или связь с определённой мифологической, астрономической, латинской, средневековой или культурной ассоциацией. При этом читатель не всегда сразу распознаёт значение имени, поскольку оно раскрывается постепенно, в процессе развития сюжета. Такая стратегия делает ономастическое пространство частью повествовательной интриги и усиливает эффект смысловой многослойности художественного мира.

У Дж.Р.Р.Толкина ситуация иная: его ономастическая система направлена прежде всего на создание ощущения древности, исторической глубины и внутренней достоверности Средиземья. Имена персонажей, народов, земель, крепостей и языков у Дж.Р.Р.Толкина связаны с разветвлённой мифоэпической структурой, в которой каждое название включено в более широкий культурно-исторический контекст. В отличие от Дж.К.Роулинг, где имя часто связано с тайной, загадкой или характерологической подсказкой, у Дж.Р.Р.Толкина имя выступает как знак памяти. Оно сохраняет следы прошлого, обозначает принадлежность к определённому народу, культуре, эпохе или сакральной миссии. Поэтому ономастика Дж.Р.Р.Толкина имеет не только номинативное, но и мифотворческое значение.

В произведениях Д.А.Емца ономастическое пространство демонстрирует другой тип художественного функционирования. Здесь имя часто становится средством пародийного переосмысления уже известных литературных и культурных моделей. Аллюзии, комические номинации и игровые имена создают эффект узнавания, однако это узнавание сопровождается изменением тональности: серьёзная мифологическая или фэнтезийная модель переводится в пространство иронии, комизма и литературной игры. Такая стратегия не разрушает жанр фэнтези, а показывает его способность к саморефлексии, внутреннему диалогу и переработке собственных устойчивых клише.

Сравнение трёх авторских систем показывает, что ономастическое пространство не

может быть сведено к внешнему украшению текста или к формальному набору необычных имён. Оно выполняет структурообразующую функцию и помогает различать разные модели фэнтезийного миромоделирования. Культурно-магическая модель Дж.К.Роулинг опирается на систему скрытых смыслов, ассоциаций и символических подсказок; мифопоэтическая модель Дж.Р.Р.Толкина строится на языковой, исторической и мифологической глубине имён; пародийно-интертекстуальная модель Д. А. Емца использует имя как инструмент игры, трансформации и иронического диалога с традицией. В связи с этим ономастическое пространство следует рассматривать как важный показатель авторского идиостиля, поскольку именно через способы именования выявляется отношение автора к мифу, традиции, литературной памяти и жанровой модели фэнтези.

Дискуссионным остаётся вопрос о границах интертекстуальности в ономастическом пространстве фэнтези. Не каждое необычное имя может быть истолковано как интертекстуальный знак, поскольку часть имён создаётся автором прежде всего для формирования атмосферы художественного мира. Вместе с тем в произведениях исследуемых авторов значительная часть ономастических единиц действительно обладает культурной, мифологической, этимологической или литературной мотивированностью. Поэтому при анализе необходимо учитывать не только внешнее сходство имени с определённым источником, но и его функцию в тексте: участвует ли оно в раскрытии персонажа, создании хронотопа, формировании ценностных оппозиций, развитии сюжета или организации интертекстуального диалога. Такой подход позволяет избежать произвольного толкования имён и одновременно раскрыть их реальную художественную значимость в структуре фэнтезийного произведения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ. Проведённое исследование позволяет утверждать, что ономастическое пространство в англо- и русскоязычном фэнтези является одним из важных средств реализации интертекстуальности, авторских новаций и индивидуального художественного миромоделирования. Имена собственные, топонимы, этнонимы, названия артефактов, магических существ, пространств и институций в произведениях Дж. К. Роулинг, Дж. Р. Р. Толкина и Д. А. Емца выполняют не только назывную функцию, но и участвуют в создании художественной целостности текста. Через систему имён раскрываются особенности вторичной художественной реальности, мифопоэтические основания жанра, культурные коды, интертекстуальные связи и авторская манера организации фэнтезийного мира.

Анализ показал, что в произведениях Дж. К. Роулинг ономастическое пространство связано с культурно-магической моделью фэнтези, где имя часто выступает как скрытый смысловой знак, характеристика персонажа, средство сюжетного предвосхищения и элемент художественной загадки. В художественном мире Дж. Р. Р. Толкина имена приобретают мифопоэтическую функцию, поскольку они связаны с историей Средиземья, искусственными языками, памятью народов, сакральной географией и ощущением древности созданного мира. В произведениях Д. А. Емца ономастика реализуется преимущественно через пародийно-интертекстуальную трансформацию, где имя становится инструментом литературной игры, иронического переосмысления и переработки устойчивых жанровых моделей.

В результате сопоставительного анализа установлено, что ономастическое пространство является значимым показателем авторского идиостиля. У каждого из рассматриваемых авторов способы именования отражают не только специфику художественного мира, но и отношение автора к мифу, фольклору, литературной традиции и культурной памяти. Если у Дж. К. Роулинг имя чаще связано с тайной и символической подсказкой, у Дж. Р. Р. Толкина

оно сохраняет мифопоэтическую память и историческую глубину, а у Д. А. Емца становится средством пародийного диалога с традицией.

Таким образом, ономастическое пространство в англо- и русскоязычном фэнтези следует рассматривать как самостоятельный и продуктивный уровень литературоведческого анализа. Оно позволяет выявить механизмы взаимодействия жанровой традиции и авторской индивидуальности, раскрыть формы интертекстуального переосмысления мифологических, фольклорных и литературных источников, а также определить роль имени в формировании художественного мира фэнтезийного произведения. Полученные выводы могут быть использованы при дальнейшем изучении поэтики фэнтези, литературной ономастики, интертекстуальности и сравнительно-типологического анализа современных англо- и русскоязычных художественных текстов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного. – М.: Наука, 1973. – 366 с.
2. Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Наука, 1988. – 192 с.
3. Лотман Ю. М. Структура художественного текста. – М.: Искусство, 1970. – 384 с.
4. Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму. – М.: Прогресс, 2000. – С. 427–457.
5. Genette G. Palimpsests: Literature in the Second Degree. – Lincoln; London: University of Nebraska Press, 1997. – 490 p.
6. Дворак Е. Ю. Русское детское фэнтези: жанровая специфика и особенности мифопоэтики: дис. ... канд. филол. наук. – М., 2015. – 237 с.
7. Хоруженко Т. И. Русское фэнтези: на пути к метажанру: дис. ... канд. филол. наук. – Екатеринбург, 2015. – 217 с.
8. Лебедев И. В. Жанровая поэтика в русском фэнтези конца XX – начала XXI веков: дис. ... канд. филол. наук. – М., 2016. – 162 с.
9. Сафрон Е. А. Поэтика городского фэнтези в русской литературе XX – начала XXI веков: дис. ... д-ра филол. наук. – Нижний Новгород, 2022. – 437 с.
10. Насриддинов Д. Жанр фэнтези и его научная интерпретация в теоретических взглядах // Зарубежная лингвистика и лингводидактика. – 2023. – Т. 1, № 2. – С. 56–62.
11. James E., Mendlesohn F. The Cambridge Companion to Fantasy Literature. – Cambridge: Cambridge University Press, 2012. – 296 p.
12. Pugh T. Harry Potter and Beyond: On J. K. Rowling's Fantasies and Other Fictions. – Columbia: University of South Carolina Press, 2020. – 168 p.
13. Rowling J. K. Harry Potter and the Philosopher's Stone. – London: Bloomsbury, 1997. – 223 p.
14. Tolkien J. R. R. The Lord of the Rings. – London: HarperCollins Publishers, 2007. – 1178 p.
15. Емец Д. А. Таня Гроттер и магический контрабас. – М.: Эксмо, 2002. – 416 с.