

ТОПОНИМИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВА АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В ЖАНРЕ ФЭНТЕЗИ

Мейрбеков А.К.¹, Юлдашева Ш.М.², Сматова А.Е.³

¹ МКТУ - Международный казахско-турецкий университет имени Ходжи Ахмеда Ясави. Казахстан, Туркестан, проспект Б.Саттарханова, 29. PhD., и.о. доцента, email: ph-doctor@mail.ru,

² МКТУ - Международный казахско-турецкий университет имени Ходжи Ахмеда Ясави. Казахстан, Туркестан, проспект Б.Саттарханова, 29. студентка 4-го курса, email: shax.97.00@mail.ru

³ Южно-Казахстанский государственный университет им. М.Ауезова, Казахстан, Чимкент, PhD.докторант. email: smatova.80@mail.ru

В данной статье исследуется роль концептуальных значений топонимов и топономических пространств в жанре фэнтези английского языка. Изучаются способы, с помощью которых топонимы могут быть представлены в художественных текстах. Вербализуются типы топономических концептов-лингвокультурных индексов, определяющих национальный характер в языковой картине мира. Выделяются топономические понятия, выполняющие несколько функций в лингвокультурной среде.

Ключевые слова: английский, казахский, концепт, топонимия, ономастика

Ономастика как раздел науки о языке представляет собой лингвистические исследования имен, названий, наименований. В последнее время вопросу авторского ономастикона уделяется все больше внимания, но некоторые литературные жанры исследованы недостаточно полно. Исключительного внимания заслуживает жанр фэнтези и изучение его лингвистических особенностей имен собственных. Особый ономастический стиль англоязычных произведений фэнтези, отличающихся выразительностью и многообразием авторского ономастикона, обязан найти свой равнозначный перевод и в русском языке [1, с. 152]. Исследованию принципов ономастического пространства произведений жанра фэнтези и способов передачи этих принципов на русский язык и посвящена данная выпускная квалификационная работа.

Актуальность настоящего исследования состоит в следующем:

- а) анализ литературных онимов как единиц художественного текста, служащих для более глубинного осмысления произведения;
- б) фрагментарная исследованность ономастикона произведений жанра фэнтези;
- в) бессистемные методы передачи онимной лексики англоязычных произведений фэнтези на русский язык.

Предметом исследования являются языковые и культурологические данные индивидуально-авторского ономастикона и способы их передачи на русский язык.

К анализу были привлечены романы фэнтези знаменитых американских писателей Джорджа Мартина «Игра престолов» (George R.R. Martin, A Game of Thrones, 1996) и Патрика Ротфусса «Имя ветра» (Patrick Rothfuss, The Name of the Wind, 2007). Эти произведения отмечены престижными литературными премиями Locus Award - Best Novel (Fantasy) (Won) – (1997), Nebula Award – Best Novel (Nominated) – (1997) и World Fantasy Award Best Novel (Nominated) – (1997)]. По мотивам одноименного романа Дж. Мартина на экраны выходит телесериал «The Game of Thrones» с 2011 года. Произведение П. Ротфусса получила заслуженное признание многих небезызвестных критиков, таких, как О.С. Кард, Т. Уильяме, Р. Хобб, Т. Брукс.

Целью работы является разработка механизма передачи вымышленного ономастикона произведений epic fantasy на казахский язык, с последующим сохранением лингвокультурного своеобразия ономастического пространства произведений фэнтези.

Достижению поставленной цели служит решение **следующих задач**:

1. Выявить трудности, возникающие при передаче на иностранный язык ономастического пространства художественных жанра фэнтези.
2. Установить жанровое своеобразие произведений epic fantasy с последующим влиянием на структуру ономастического пространства.
3. Вычислить методы формирования онимных соответствий при переводе произведений epic fantasy.

В ходе работы были использованы следующие **методы исследования**: сопоставительно-переводческий метод, метод сравнительно-сопоставительного анализа художественных текстов, метод сплошной выборки, дескриптивный метод, классификационный метод, а также приемы количественного анализа.

Научная новизна работы заключается в том, что в ней:

а) впервые было проведено сравнительное исследование произведений двух писателей с различным ономастическим пространством. Данные полученного сравнения ономастических пространств, созданных разными авторами дает возможность вычислить актуальные тенденции ономастикона в жанре epic fantasy;

б) впервые были предложены онимические модели ономастического пространства произведений epic fantasy. В процессе исследования были выделены и подробно охарактеризованы следующие онимические модели в романе Дж. Мартина: антропонимическая модель знати, антропонимическая модель недворянского большинства населения, антропонимическая модель народа дотракийцев, антропонимическая модель

духовенства и ученых, антропонимическая модель кланов Лунных Гор, топонимическая модель Вестероса, топонимическая модель Эссоса.

Особое ономастическое пространство произведений жанра фэнтези складывается из онимов, которые формируют у читателя чувство реальности и подлинности воображаемого мира и позволяют полностью прочувствовать и понять его удивительную атмосферу.

Во всех художественных произведениях, включая и произведения жанра фэнтези, выделяют две основные категории онимов- это антропонимы, которые служат для наименования главных и второстепенных персонажей, и топонимы, которые в свою очередь создают пространство, существующее не в реальном мире, а внутри нашего сознания.

К антропонимам и топонимам произведений жанра фэнтези относятся и другие онимы, служащие для создания оригинальной картины индивидуального, авторского мира с его историей, культурой и традициями. К таким онимам можно причислить имена из различных проявлений жизни человека: библионимы, зоонимы, идеонимы, теонимы, этнонимы, эргонимы, геортонимы, хрематонимы, хрононимы, наутонимы, анантропонимы, псевдобионимы, фитонимы, мифонимы, астронимы, полемонимы, всего 18 видов онимов.

Рассмотрим каждую группу онимов подробнее.

2. Топонимы

Поскольку вторичные миры, созданные писателями, обладают уникальной спецификой и не могут копировать географические данные реального мира, топонимы произведений фэнтези выполняют ответственную роль ориентирования читателей в новых авторских мирах.

1. Ойконимы. - это собственные имена любого поселения. Можно выделить две основные группы ойконимов:

а) астионимы или собственные имена городов. Например, астионимы Дж. Мартина: Qarth Кварт, Qohor Квохор, Tyrosh Тирош, Vaes Dothrak Вейес Дотрак; астионимы П. Ротфусса: Temfalls Темфолз; Anilin Анилен, Belen Белен, Junrui Джанпуй, Marrow Марроу, Vaeret Вазрет, Muz Tariniel Мир Тариниэль;

б) комонимы. Количественно они значительно уступают астионимам - всего 8 единиц, например у Дж. Мартина: Stone Hedge Стоунхедж [2, с. 764].

2. Урбанонимы, которые являются собственными именами любого внутригородского, топографического объекта, используют все авторы, но при этом П. Ротфусс использует гораздо большее их количество, потому что действие его романа разворачивается в основном в городе и университете.

Урбанонимы представляют данные подгруппы:

а) названия городских районов: город Tarbean в книге П. Ротфусса - на Downings Низы, Waterside Берег, Middletown Средний город, Tallows Сальники, the Tarway Дегтевое, Tunning Дубильни; в городе King's Landing из произведения Дж. Мартина упоминаются Visenya's hill холм Висенъи и Flea Bottom Блошинный конец;

б) агоронимы можно встретить в романе П. Ротфусса, так как автор питает повышенный интерес к топологии города: Drover's Lot Площадь Гуртовщиков, Seaward Square Приморская Площадь, House of the Wind Чертог Ветра;

в) годонимы или названия городских линейных объектов, в том числе проспектов, улиц, линий, переулков, проездов, бульваров, набережных. Примеры годонимов Д.Мартина: the Street of Flour Мучная улица, the Street of Steel Стальная улица, Eel Alley Угревой переулок, the Street of the Sisters улица Сестер; в романе П. Ротфусса: Fallow Street Бурая улица, Green Street Зеленая улица, Newhall Lane Новодомная улица, Seamling Lane Швейский переулок;

г) названия отдельных помещений. Для их обозначения вводится термин «таламоним» от греч. thalamos 'помещение, комната' [3, с. 187]. Таламонимы встречаются в романах Дж. Мартина: the High Hall большой зал, чертог, высокий чертог, П. Ротфусса: the Masters' Hall Зал магистров, the Tomes «Книги» - книгохранилище, называемое также the Tombs «могила».

3. Хоронимы - собственные имена любой территории, области, района.

Оба автора используют хоронимы, которые непосредственно являются наиболее важными методами передачи всего необычного, чуждого и нереального мира автора. П. Ротфусс в своем романе делит территорию на государства с различными культурными ценностями и историческими событиями: Tinue Тинуэ, Ergen Эрген, Aetnia Аэтия, Commonwealth Содружество, Modreg Модег, Vintas Винтас.

Основные действия у Дж.Мартина происходят на континенте Westeros Вестерос, где на всей его территории располагается королевство the Seven Kingdoms Семь Королевств.

4. Гидронимы или собственные имена любого водного объекта, природного или созданного человеком [Подольская, 1988, с. 48], характерны для обоих авторов.

К числу гидронимов относятся:

а) океанонимы. Примеры из романа Дж.Мартина: the Jade Sea Яшмовое море, the Sunset Sea Закатное море, the Slaver's Bay Залив Работоторговцев; у П. Ротфусса - Centhe Sea Сентийское море;

б) потамонимы. Для произведений фэнтези характерной чертой рек является их роль транспортных путей, что ярко выражено в романе Дж.Мартина.

Например, на реке the Blackwater Rush Черноводная в романе Дж. Мартина находится столица Семи Королевств - город King's Landing Королевская Гавань, а река the Trident

Трезубец и ее притоки - the Green Fork Зеленый Зубец, the Red Fork Красный Зубец и the Blue Fork Синий Зубец питают самую плодородную часть Вестероса. Писатели фэнтези явно стремятся выделить колоритную черту реки через ее название. Лишь один потамоним из романа П. Ротфусса - the Omethi River река Омети - немотивирован.

5. Оронимы - собственные имена любого элемента рельефа земной поверхности (положительного и отрицательного). П. Ротфусс и Дж.Мартин используют оронимы как элементы отображения географических данных своих миров, но в свою очередь не возлагают на них значительную сюжетную нагрузку.

К числу оронимов можно причислить названия:

а) отдельных гор: the Mother of Mountains Матерь гор, the Womb of the World Чрево Мира, the Giant's Lance Копье Гиганта, the Stormwall mountains Штормвольские горы;

б) горных хребтов: the Spine of the World Хребет Мира, Shalda mountains предгорья Шальды, the Mountains of the Moon Лунные горы;

в) горных перевалов: Storm Pass Штормовой перевал, Tarwin 's Gap Тарвиново Ущелье;

6. Фрурионимы - названия замков. Поскольку в научной литературе отсутствует термин для названий замков, то для их обозначения вводится термин «фрурионим» от греч. *phrougion* 'крепость, замок'. Фрурионимы встречаются у Дж. Мартина: Castle Black Черный замок, Harrenhal Хареннхолл, Horn hill Рогов Холм, the First Keep Первая Твердыня, the Rock Бобровый Утес.

7. Инсулонимы, иначе - собственные имена любых островов [4, с. 63] используются обоими авторами.

К числу инсулонимов можно отнести названия:

а) архипелагов. Примеры у Дж. Мартина: the Iron Islands Железные острова, the Summer Isles Летние острова;

б) отдельных островов. В романе Дж.Мартина можно встретить такие названия островов как: the Isle of Faces Остров Ликов, Dragonstone Драконий Камень, Bear Island Медвежий остров.

8. Спелеонимы, то есть подземный топоним, имя любого природного подземного образования в верхней толще земной коры, имеющее входное отверстие на поверхности земли.

Их использует лишь П.Ротфусс, описывая древние подземные пещеры Университета. Названия разных частей подземелья Underthing Подовсе́ отображают присущие им характерные черты: Billows Поддевала, Cricklet Сверченье, Grey Twelve Серая Дюжина,

Hollows Пустоты, Vaults Скачки, Woods Леса, Candlebear Свеченосец, Delving Копи, Throughbottom Черездно, Tanners Десятки [5, с. 662].

9. Дримонимы или собственные имена любого лесного участка, леса, бора, роши присущи географическому описанию местности. Лишь Дж.Мартин использует дримонимы: the Whispering Wood Шепчущий Лес. П. Ротфусс не использует дримонимы, ввиду того что его повествование разворачивается внутри города.

10. Анойконимы, иначе - собственные имена ненаселенных объектов на Земле, созданных человеком. В романе Дж.Мартина встречается единственный анойконим the Wall Стена. Она представляет собой стену в семьсот футов высотой и протяженностью около трехсот миль. Стена выполняет роль защитника северных границ королевства.

Отсюда следует, что все многообразие онимной лексики способствует формированию объемной панорамы авторских миров, включая их историю, культуру и ценности.

Список литературы

1. Луговая, Е.А. Топоним виртуального пространства как культурно- историческая категория (на материале эпоса Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец») / Е.А.Луговая // : дис. ... канд. филол. наук. - Ставрополь, 2006. – С. 152.
2. Martin, G.R. A Game of Thrones / G.R. Martin. - Bantam Spectra, 1996. –P. 764.
3. Scott, L. A Greek-English Lexicon / L. Scott. - New York. 1996. -С. 187.
4. Подольская, Н. В. Словарь русской ономастической терминологии / Н. В. Подольская. - М., 1988. -С. 63.
5. Rothfuss, P. The Name of the Wind / P. Rothfuss. - New York: DAW Boob, 2007. - 662 p.