МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«АДЫГЕЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра английской филологии

«ДОПУСКАЕТСЯ К ЗАЩИТЕ»

Заведующий кафедрой

_____ Макерова С.Р.
подпись *ФИО*

«_____» _____ 2022г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

45.03.02 Лингвистика

«Теория и методика преподавания иностранных языков и культур»

Бакалавр

Тема

«Мифопоэтические традиции в ономастиконе произведения Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин колец»»

Научный руководитель _____ к.ф.н., доцент _____
подпись *ученая степень, ученое звание* *ФИО* *дата*

Обучающийся англо-нем. факультет иностранных языков
номер группы *факультет* *ФИО*

Майкоп 2022

Содержание

ВВЕДЕНИЕ....3

ГЛАВА 1. МИФОПОЭТИКА В ФЭНТЕЗИ И ЕЕ ОСОБЕННОСТИ....7

1.1. Понятие, сущность и особенности мифопоэтики....7

1.2. Отражение мифопоэтических традиций в англоязычных произведениях жанра фэнтези....12

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1....24

ГЛАВА 2. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОНОМАСТИКИ В ПРОИЗВЕДЕНИИ ДЖ.Р.Р.ТОЛКИЕНА «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»....26

2.1. Ономастика и ее особенности как отрасли лингвистики....26

2.2. История создания и художественное своеобразие произведения «Властелин Колец»....35

2.3. Ономастическое пространство произведения «Властелин Колец»....42

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2....44

ГЛАВА 3. ОНИМЫ И ИХ ФУНКЦИИ В ПРОИЗВЕДЕНИИ ДЖ.Р.Р.ТОЛКИЕНА «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ» (НА ПРИМЕРЕ АНТРОПОНИМОВ И ТОПОНИМОВ)....46

3.1. Особенности функционирования антропонимов в произведении «Властелин Колец»....46

3.2. Топонимы и их функции в произведении «Властелин Колец»....54

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 3....61

ЗАКЛЮЧЕНИЕ....62

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:....66

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования заявленной темы выпускной квалификационной работы обусловлена тем фактом, что в произведениях художественной литературы, в том числе и англоязычных, онимы встречаются в значительном количестве, и произведения Дж. Р.Р. Толкина в данном случае не являются исключением.

Дж. Р. Р. Толкин, английский писатель, лингвист и филолог, профессор Оксфордского университета в литературе XX века является фигурой «культовой». Произведение «Властелин Колец», признанное одним из наиболее значительных творений Дж. Р.Р. Толкина, представляет собой оригинальное явление в мировой литературе XX столетия. Его онимы, вобравшие в себя веяния разных эпох и культур, поражают особой поэтичностью. Им отводится одна из основных позиций с точки зрения вербального воплощения художественной концепции данного произведения, в частности, в рамках решения эстетических задач. Кроме этого, онимы играют значительную роль в раскрытии основной темы повествования, с одной стороны, играя роль ключевых слов в композиции текста, а с другой – выступая в качестве основы создания системы искусственных языков, придуманных Дж. Р.Р. Толкиным и обладающих огромной важностью для данного произведения.

Произведение «Властелин Колец» насыщено огромным количеством отсылок к мифам народов Европы, наполнено различными библейскими символами, а также содержит массу отсылок к различным легендам, некоторые из которых уходят в очень древние времена. И все это отражается в ономастиконе «Властелина Колец»

Соответственно, представляется целесообразным рассмотреть мифопоэтические традиции в ономастиконе произведения Дж. Р.Р. Толкина «Властелин колец».

Объектом исследования в рамках данной темы выступает ономастикон произведения Дж. Р.Р. Толкина «Властелин колец».

Предмет исследования – мифопоэтические особенности онимов как элементов искусственных языков, их функции и специфика в художественном произведении.

Источником фактического материала послужило произведение Дж. Р.Р. Толкина «Властелин колец» в оригинале и в переводе на русский язык.

Целью исследования является комплексный анализ онимической лексики в произведении Дж. Р.Р. Толкина «Властелин колец» на основе комплексного анализа структурно-словообразовательных свойств и функциональных особенностей. Для достижения данной цели необходимо решить ряд взаимосвязанных задач, а именно:

- дать понятие, охарактеризовать сущность и выявить особенности мифопоэтики;

- проследить особенности отражения мифопоэтических традиций в англоязычных произведениях жанра фэнтези (на примере произведения Дж. Р.Р. Толкина «Властелин Колец»);

- дать понятие ономастики и охарактеризовать ее особенности как отрасли лингвистики;

- проследить историю создания и художественное своеобразие произведения «Властелин Колец»;

- рассмотреть особенности ономастического пространства произведения «Властелин Колец»;

- проанализировать особенности функционирования антропонимов в произведении «Властелин Колец»;

- охарактеризовать топонимы и выявить их функции в произведении «Властелин Колец».

Основными методами исследования данной темы послужили следующие: аналитический (анализ теоретической литературы по теме исследования и текста произведения Дж. Р.Р. Толкина «Властелин колец»), функциональный анализ, ретроспективный анализ, сравнительно-сопоставительный анализ, метод сплошной выборки, а также метод обобщений (синтеза).

Научная новизна исследования состоит в том, что в дипломной работе сделана попытка комплексного анализа функций онимов художественного произведения и способы их реализации, установлено влияние мифопоэтических традиций на ономастикон романа Дж. Р.Р. Толкина «Властелин Колец».

Теоретическая значимость исследования состоит в том, что в данной работе дан достаточно детальный анализ особенностей функционирования онимов (а именно: антропонимов и топонимов) в произведении Дж. Р.Р. Толкина «Властелин Колец» с точки зрения отражения в них мифопоэтических традиций.

Практическая значимость исследования заключается в том, что материалы исследования, а также выводы, к которым пришел автор работы, могут быть использованы в процессе подготовки лекционного материала и конспектов занятий по таким дисциплинам и спецкурсам, как: «Теория и практика перевода», «Лингвокультурология», «Вымышленные языки», «История английской литературы» и др.

Положения, выносимые на защиту:

1. Фэнтези – специфический способ отражения реальности, который требует особых лингвистических средств изобразительности, соответствующих художественному замыслу писателя. Среди них особое место занимают авторские новообразования, т.е. речевые единицы, созданные автором и функционирующие в тексте.

2. Ономастика произведения Дж. Р.Р. Толкина «Властелин Колец» является искусной имитацией реально существующей системы имён собственных. Имитация прослеживается в структуре, моделях наименования и функционировании онимов. В то же время имена собственные в произведении обладают необычной звуковой и графической формой, что характерно для фантастических произведений.

3. Онимы произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец» выполняют текстовые и интертекстовые функции. Жанровая специфика произведения, сочетающая элементы героического эпоса и фантастики, позволяет реализовать в полном объеме идентифицирующую, иллюзионирующую и характеризующую функции.

4. Ономастикон произведения «Влестелин Колец» испытывает влияние мифопоэтических традиций, что нашло отражение в аксиологическом характере имен, наличии «специфических» разрядов онимов (названия ветров, ворот, оружия и пр.), большом количестве микроименований, в принципах и способах наименования, для которых характерна замена табуированных онимов ИС-эвфемизмами и использование многочленной модели именования в официально-торжественных ситуациях, включающей указание родственные отношения, место происхождения и проживания, индивидуальное прозвище.

Структурно данная работа состоит из введения, трех глав, выводов по главам, заключения и списка использованной литературы.

ГЛАВА 1. МИФОПОЭТИКА В ФЭНТЕЗИ И ЕЕ ОСОБЕННОСТИ

1.1. Понятие, сущность и особенности мифопоэтики

В литературоведении под мифопоэтикой понимается раздел поэтики, который изучает мифологические структуры произведения, оформление в нем той или иной мифологемы как универсального сюжета и/или образа. Собственно, сам термин «мифопоэтика» имеет сегодня двойное толкование. С одной стороны, это наименование объекта изучения: архетипическое и символическое в произведении и его составляющих: в композиции, сюжете, образах, с другой - это название метода литературоведческого анализа, который направлен на изучение этих составляющих элементов [11, с. 160].

Далее представляется целесообразным придерживаться этого двойного толкования мифопоэтики и кратко проследить ее статус до методологии исследования культуры и ее феноменов, до принципиального подхода в изучении целостной мифопоэтической модели картины мира. Очевидно, что при этом надо будет исследовать всю «элементарную базу» культуры: архетипы, культурный код, символы культуры, мифы, мифологемы и др.

Взятые в отдельности они не в состоянии объяснить, как мифомышление формирует мифосознание, строит из них мифологическую картину мира, складывается в мировоззрение. А то, что оно в своем базисе мифологично, доказывает принципиальная неполнота любой формальной непротиворечивой системы согласно теореме Геделя о неполноте, методологический статус которой еще недооценен. То, что с точки зрения немифологического сознания различно, расчленено, подлежит сопоставлению, в мифе выступает как вариант (изоморф) единого события, персонажа или текста [28, с. 194]. Такой литературоведческий вывод носит методологический характер и может иметь широкое применение к культуре как тексту. Здесь отсылка к «семиосфере» Ю.М. Лотмана не будет излишней [13, с. 139].

Целесообразно рассматривать культуру как текст, то есть систему символических форм, отражающих мир в мифологии как целостную картину

мира. «С точки зрения изучения культуры, существуют только те сообщения, которые являются текстами. Все прочие как бы не существуют и во внимание исследователем не принимаются. В этом смысле можно сказать, что культура есть совокупность текстов или сложно построенный текст» [34, с. 49]. Культура структурирует, вносит сознательную организацию в окружающий человека мир. Посредством символических форм культура фиксирует смыслы этого мира и его ценности, охватывает и схватывает семантическое поле, прежде всего, в мифологии. Так формируется текст культуры. Собственно, человеческая культура начинается именно тогда, когда появляется способность сознания к символизации, кодировке и декодировке в языке культуры, в ее текстах.

Изначально текст культуры мифологичен. Сейчас он более разнообразен, чем на заре развития человечества. Он может быть религиозным, художественным, научным. Но это не значит, что в современной культуре его мифологичность полностью исчезла.

«Логос мифа, или осознание мифической действительности, есть мифология. Как бы ни относиться к мифологии, всякая критика ее есть всегда только проповедь иной, новой мифологии. Миф есть конкретнейшее и реальнейшее явление сущего, без всяких вычетов и оговорок, - когда оно предстоит как живая действительность. ... Мифология - основа и опора всякого знания, и абстрактные науки только потому и могут существовать, что есть у них та полнокровная и реальная база, от которой они могут отвлекать те или другие абстрактные конструкции. Однако под мифом я понимаю не совсем то, что мыслится обычно под этим понятием. Обыкновенно полагают, что миф есть басня, вымысел, фантазия. Я понимаю этот термин как раз в противоположном смысле. Для меня миф - выражение наиболее цельное и формулировка наиболее разносторонняя - того мира, который открывается людям и культуре, исповедующим ту или иную мифологию. Словом, миф есть наиболее реальное и наиболее полное осознание действительности» [30, с. 8].

Логика мифа отлична от практического опыта, прагматики. Для нее не существует грани естественного и сверхъестественного, объективного и субъективного. Причинно-следственные связи подменяются связями по аналогии, ассоциативными связями. «Динамическая структура мифа есть структура метаморфозы его образов и их движения по кривой смысла. Это и есть собственно Логика мифа. Диалектическая структура мифа есть структура его смысла. Миф многосмысленен. Раскрытие его многосмыслия и обнаруживается как логика его смысла. Я разделяю положение, что та же разумная творческая сила - а имя ей Воображение, Имагинация, - которая создавала миф, действует в нас и посейчас, постоянно, особенно у поэта и философа, но в более прикрытом виде. Пока не угасло воображение, до тех пор есть, есть и есть логика чудесного. Вычеркнуть ее можно только с истиной» [30, с. 45].

Необходимо добавить, что отмеченная способность в той или иной степени присуща любому человеку, так как определяет его природную сущность. Безусловно, у поэта, философа и ученого она значительно более развита, чем у обычного человека. Но она также присуща и ученому, она проявляет себя даже в научных теориях, в их метафорах, аксиомах, гипотезах, интерпретациях теорий и их результатов [11, с. 161].

«Ремифологизация» в западной литературе и культуре делает чрезвычайно актуальной проблему мифа как в общем плане, так и в связи с поэтикой. Разумеется, необходимо соотнести классические формы мифа с породившей их исторической действительностью, и особенно мифологизмом XX в. с общественной ситуацией XX в., и обнаружить те различия между первобытным мифом и современным мифизированием, которые отсюда вытекают. Этого, однако, недостаточно, поскольку новейшие интерпретации мифа выдвигают на первый план миф (и ритуал) как некую емкую форму или структуру, которая способна воплотить наиболее фундаментальные черты человеческого мышления и социального поведения, а также художественной практики.

Следовательно, необходим анализ структуры мифа. Поскольку началось своеобразное взаимодействие этнологии и литературы, то следует углубить понимание мифа в рамках этого взаимодействия» [30, с. 28]. Е.М. Мелетинский не только подчеркнул важность проблемы и ее исторически обусловленный характер, но и указал путь, на котором нас могут ждать новые открытия.

Мифопоэтическая модель мира, тесно связанная с преобразованием хаоса в космос, с пространственно-временным континуумом, предполагает выявление и описание издревле существовавших у разных народов представлений о нем, трансформированных в мифах, фольклоре, эпосе, литературе, которые отразились на формировании авторской картины мира. Эти самобытные укорененные представления насыщали произведения художественно-зримыми образами, участвовали в развитии мотивов, ситуаций, в композиционном построении.

Хронотоп, обозначающий существенную взаимосвязь временных и пространственных отношений, художественно освоенных в литературе, нашел свое должное место в работе. Однако, особенности развития литературы, специфика раскрытия темы, связанной с мифологией, традициями, ритуалами, определили использование раздельного подхода в описании художественного пространства и времени, выделение на первое место пространства.

Немаловажную роль в выборе и обосновании подхода сыграли идеи Ю.Б. Борева об особенностях художественного мышления в древности. Характеризуя художественный процесс на основании параметра, пространство и время, исследователь в «Эстетике» предложил свой тип деления, раскрыл, как искусство на разных стадиях развития сосредоточивало внимание на тех или иных аспектах художественного мира - на пространстве, на времени или на времени-пространстве [7, с. 34].

Так, древнее искусство, по его мнению, мыслило преимущественно пространством, поскольку главной его темой и проблемой был миропорядок.

Человека занимали вопросы космогонии, происхождения Вселенной, богов, духов, покровительствующих разным сферам жизни и деятельности. Мыслить же пространством и временем в их единстве начинает лишь искусство, сформировавшееся в XIX и XX вв. Следует отметить, что именно на рубеже этих веков математик Герман Минковский, физик Эйнштейн, биолог А. Ухтомский предложили рассматривать пространство и время в единстве: Минковский называл время-пространство или пространство-время, Эйнштейн назвал это соединение пространственно-временным континуумом, Ухтомский - хронотопом.

М. Бахтин, ссылаясь на «Трансцендентальную эстетику» И. Канта и на доклад А.А. Ухтомского 1925 г., обосновал возможность осваивать взаимосвязь временных и пространственных отношений в литературоведении, назвав ее хронотопом (дословный перевод «времяпространство»). Он писал в работе «Формы времени и хронотопа в романе»: «Приметы времени раскрываются в пространстве, и пространство осмысливается и измеряется временем. Этим пересечением рядов и слиянием примет характеризуется художественный хронотоп» [2, с. 10].

Исследователь на примере анализа античного романа определил, что хронотоп играет важную роль в жанрообразовании и характеризует жанр, определяет свойства героя, а также художественное единство самого произведения и его отношение к реальной действительности. Он предполагал возможность использования хронотопа в литературоведении, хотя сам на практике уделял больше внимания времени, чем пространству.

Таким образом, подводя итог тому, что было сказано выше, можно сделать вывод о том, что мифопоэтика представляет собой раздел литературоведения, занимающийся исследованием мифологического подтекста литературных произведений. Кроме того, мифопоэтика – это то, каким образом мифология нашла свое отражение в конкретном литературном произведении.

1.2. Отражение мифопоэтических традиций в англоязычных произведениях жанра фэнтези

Фэнтези – это подвид фантастики, в котором в качестве допущения присутствует магия, колдовство и волшебные существа [38, с. 46]. Главная проблема классификации фэнтези – это огромное разнообразие её видов, направлений и поджанров, которые к тому же перемешиваются между собой, порождая самые невероятные миксы. Не вдаваясь в теорию жанров фэнтези, необходимо отметить, что одним из самых распространенных является сказочно-мифологическое фэнтези, которое основано на довольно распространённых сказочных и мифологических сюжетах. Например, мир Толкина разработан на основе кельтской мифологии. Соответственно, именно на примере «Властелина Колец» и будет целесообразным проанализировать особенности отражения мифопоэтических традиций в англоязычных произведениях жанра фэнтези.

Открывая «Властелина колец», можно сразу увидеть, что этот мир гораздо многослойнее, чем тот пласт, с которым читатель встречается в повествовании. За историей Гондора, историей людей сквозит история Нуменора, географически за историей Средиземья сквозит история Белерианда, который ушел под воду. Раньше Нуменора был Валинор и так далее - читатель постоянно видит свидетельства древних историй, более глубоких пластов в сказаниях, которые цитируют Арагорн или Сэм, в артефактах из более древних эпох [49].

Именно это придает миру Средиземья специфическую достоверность. В этом Толкин принадлежит к целой традиции: он не один сшивает свою реальность из кусочков нашей. К этой же традиции принадлежит Льюис Кэрролл, который создает волшебную страну на основе оксфордской реальности, английского языка, языковых игр. Или Клайв Льюис, который строит Нарнию из кусочков средневековой европейской литературы. Или Джордж Макдональд, который пишет свои сказки на основе шотландского фольклора.

Толкин с юности увлекается языками и начинает их создавать. Читатель «Властелина колец» помнит кличи на эльфийском, стихи, которые, как говорит Арагорн, лишь бледный перевод с эльфийского, слова языка Мордора, имена, происходящие из эльфийских языков. В книге этого очень много. Сам Толкин говорил, что «Властелин колец» - это эссе по лингвистической эстетике, то есть мир Средиземья вырастает из языков [49].

Довольно известна история о том, как в 1914 году, будучи молодым человеком, он увидел в англосаксонской поэме IX века, поэме Кюневульфа «Христос», странное слово «Эарендил». Толкин написал об этом стихотворение, и, когда его спросили, что это вообще и откуда, он сказал: «Еще не знаю, но выясню». Это очень характерно: он не творит мир, не творит реальность - он ее выясняет, реконструирует. То есть это языковая реальность, она подчиняется языковым законам, и эльфийские языки созданы на основе финского (квенья, или высокий эльфийский) и валлийского (синдарин).

Создав эти языки, Толкин начинает понимать, что они требуют какой-то мифологии, какого-то мира. Не мир рождает языки, а языки рождают мир. Примечательно, что книги, которыми Толкин прославился - «Хоббит» и «Властелин колец», - не были задуманы им изначально, мол, вот я писатель, я напишу книжку - опубликуйте ее. Он десятилетиями хотел опубликовать «Сильмариллион» - именно реконструкцию этого мира, вырастающего из языков. «Хоббит» же родился довольно случайно. Проверяя студенческие сочинения, он написал: «В норе под горой жил да был хоббит». Слово потянуло за собой цепочку, а потом оказалось, что история Бильбо - это часть какой-то другой истории. Он стал раскапывать ее и таким образом начал писать «Властелина колец». То есть созданная языковая реальность повлекла за собой создание мира и написание этих книг.

Толкин был профессиональным лингвистом и участвовал, в частности, в создании Оксфордского словаря английского языка. С этим связан один красивый сюжет. Молодым исследователем он участвовал в написании

словарных статей, а в поздние годы его попросили отредактировать слово «хоббит», которое помещали в дополнение к словарю, и он его довольно значительно переписал. То есть в конце жизни Толкин застал момент, когда изобретенные им слова вошли в английский язык и в Оксфордский словарь [49].

В качестве примера целесообразно привести две ситуации, иллюстрирующие, что Толкин сам относился к тому, что он делает, как к реконструкции реальности, а не как к вымыслу. Он очень интересно поясняет, как пишется слово «гномы» во множественном числе: dwarves. В современном английском языке во множественном числе было бы «-fs». Он же пишет через «-ves», как wolves («волки»), и говорит: «Пусть современная норма относится к этому слову как к давно перешедшему в сферу мифологии: гномов не существует, это некоторая ушедшая в прошлое реальность, в том числе языковая, - я же отношусь к гномам как к живым сущностям, которые описываются работающими по законам английского языка формами».

Еще один пример: в 1955 году Толкин, только закончив «Властелина колец», отправляется в путешествие по Италии со своей дочерью Присциллой и пишет, что его невероятно поразила Венеция. Он говорит, что она очень похожа на Старый Гондор. То есть не Гондор похож на Венецию, некоторую материальную реальность нашего мира, а Венеция похожа на Гондор. Для него Гондор первичен, а Венеция оказывается подобием.

То, как Толкин выстраивает и объясняет систему перевода с языков Средиземья на современный английский, хорошо иллюстрирует его отношение к этому миру как исследователя, а не как писателя. Читая «Властелина колец», читатель не задумывается о том, что, вообще-то, он читает перевод. Да, звучат эльфийские языки в оригинале, читатель слышит эльфийские, мордорские слова, имена, но в целом герои говорят на вестроне - общем языке Средиземья. Этот язык передается современным английским. Любопытно, как логично у Толкина выстроена система передачи. Вестрон - это усредненная современная

литературная норма языка. Более архаические языки - это языки Рохана, которые использовали роханские конники. И на английском имена и цитаты из роханского языка передаются англосаксонским, который по сравнению с английским более архаичен. Хоббиты говорят на упрощенном, деревенском варианте вестрона - соответственно, хоббиты говорят на упрощенном, деревенском английском. И так далее.

Помимо языков, Толкин сшивает реальность Средиземья из европейской истории и германской и скандинавской мифологий, которые хорошо знал. Он был не только лингвистом, но и историком культуры со специализацией, в частности, на скандинавских языках. Мотив колец власти, посредством которых Саурон пытается подчинить себе жителей Средиземья, заимствован из германской мифологии и англосаксонской литературы. Так, в «Беовульфе» можно прочитать, что правитель называется кольцедарителем. В германской и скандинавской культуре кольцо - это атрибут власти, и, делегируя кому-то свою власть, правитель дарит ему кольцо как признак этой власти [49].

Одна из важнейших битв, описываемых во «Властелине колец», - битва за Минас-Тирит, или битва на Пеленнорских полях, в которой с войсками Мордора сошлись силы людей, эльфов и других народов, стоящих на стороне добра, - имеет очень много параллелей с очень важной для европейской истории битвой - битвой на Каталаунских полях в V веке нашей эры. Это битва, в которой сражались войска Западной Римской империи под предводительством военачальника Аэция, которого называли последним из римлян, и войска гуннов под предводительством Аттилы, - силы Запада и силы Востока. Предводитель вестготов Теодорих погиб, придавленный конем, точно так же, как погибает во «Властелине колец» предводитель Рохана Теоден. Аэций, который многие годы провел среди варваров, но сохранил римскую культуру и был одним из последних ее представителей, очень напоминает Арагорна - предводителя людей и наследника древних нуменорских правителей.

Тот, кто начнёт исследовать корни толкиновского мифа, первым делом наткнётся на Старшую и Младшую Эдды. Вот, к примеру, земли людей, карликов и троллей, окружённые морем, за которым лежат пространства, где властвуют иные силы. Есть Мировая Бездна, куда светлые силы изгнали тёмные. Есть срединный мир - Мидгард, по сути, Middle-earth.

Именно в скандинавском эпосе кроются корни таких средиземских народов, как эльфы и гномы, которые там звались альвами и цвергами. Гномов особенно выдают имена. Достаточно открыть «Прорицание Вёльвы», где перечисляются имена карликов, и сразу наткнёшься на компанию знакомых из «Хоббита»: Бифур, Бофур, Фили, Кили… весь отряд Торина, включая даже Гэндальфа. Имя второго из цвергов, Дарина (Дьюрина) получил прародитель гномов, а имена Траин, Даин и Трор достались родне Торина.

И цверги, и гномы живут под землёй, и те и другие - мастера-кузнецы, создающие магические вещи. Однако цверги не были воинами. Они предпочитали торговать, их было нетрудно шантажировать, ловить на слове или обманом вынуждать работать на богов-асов.

В отличие от гномов, цверги не могли разгуливать по поверхности - под солнечными лучами они обращались в камень, в точности как тролли из «Хоббита». Сцена, где Гэндальф одурачивает троицу троллей, позаимствована из «Речей Альвиса». В этой истории мудрый цверг Альвис осмелился посвататься к дочери Тора. Бог грома заявил, что хочет проверить мудрость жениха, и задавал всё новые и новые вопросы, чтобы продержать его в доме до восхода. С первыми лучами солнца Альвис окаменел.

Черты же асов приобрели средиземские эльфы. И те, и другие видели мир с самого его сотворения, без них не обходилось ни одно важное событие, и они знали, что рано или поздно придётся уйти. С ними в новорождённый мир пришли войны, предательства, убийства, зависть и ложь, подобно тому, как каждое действие асов становилось очередным шагом к Рагнарёку [24].

Самые могущественные магические предметы Толкин отдал перворождённым. Асы тоже накапливали волшебную утварь, с той разницей, что им приходилось привлекать мастеров-цвергов. А средиземские эльфы сами справлялись и с кузнечными работами, и с чарами не хуже гномов.

Но, конечно, эльфы Толкина ближе не к богам, а к светлым альвам. Это племя, как описано в «Эддах», «обликом своим прекраснее солнца», обитает в небесных чертогах Альвхейма и отвечает за растительное изобилие и разнообразие. Дивный народ Средиземья получил всё те же качества, кроме небесной резиденции. Всё-таки Заокраинный Запад куда романтичнее.

В «плавильном котле» профессора мирно соединились предания скандинавов и кельтов. Эльфы наделены чертами народа холмов из ирландских сказаний, что для середины XX века было революционной точкой зрения. Крошечные феи с крылышками, порхающие среди цветочков, уступили место мудрецам и воинам, бессмертным и непостижимым. Такую трактовку эльфов предлагал ещё Редьярд Киплинг в «Сказках Старой Англии», но только Толкину удалось популяризовать её.

При создании дивного нового мира никак не могло обойтись без рыцарского романа. А именно - цикла легенд о короле Артуре и его рыцарской братии. Тихая, светлая печаль, пронизывающая истории о легендарном правителе, идеально ложилась на канву истории Средиземья.

Можно смело проводить параллели между Артуром и Арагорном. И тот, и другой должны были доказать своё право на трон, и тому, и другому пришлось восстанавливать королевство из руин, и тот, и другой служили Прекрасной Даме. Вторая очевидная параллель - королевский меч. Клинок, по которому подданные могут признать истинного владыку, впервые оформился именно в артуровском мифе. Толкин добавил пафоса, сломав меч и вернув его Арагорну перекованным как раз перед возвращением на царство [24].

Параллели между другими героями не так очевидны. В частности, судьба Артура, уплывшего на Авалон, прослеживается и в образе Фродо, который исцелён от старых ран только на Западе. Черты увечного Короля-Рыбака можно увидеть в наместнике Гондора, потерявшем одного сына и отказавшемся от другого. Арагорн становится не только королём, но и наследником Денэтора. В этом видны мотивы гораздо более древних кельтских легенд.

Нельзя не отметить и образ девы-воительницы, воплощённой Толкиным в Эовин. Любовь без взаимности, тяга к смерти, подвиг - эти признаки роднят дочь роханского владыки и с валькириями, и с богиней войны Морриган, царившей на полях битв в ирландских сказаниях, и отчасти с сестрой Артура Морганой. Только Профессор оказался добрее к своей героине. Он позволил ей выжить и обрести счастье.

Кстати, Прекрасной Даме во «Властелине Колец» служат двое. И у второй пары, Гимли и Галадриэль, всё гораздо трагичнее. Здесь речь идет о настоящей куртуазной любви, без надежды на взаимность, а уж тем более на что-то плотское.

Также представляется целесообразным рассмотреть Гэндальфа как отсылку к мифу об Одине.

Впервые старец в широкополой шляпе, при посохе и бороде отправился в путь из Асгарда. Только у него ещё недоставало одного глаза. В таком виде верховный бог Один пускался в странствия по Мидгарду, чтобы испытывать достойных людей и карать негодяев. От этого поверья и пошли скандинавские традиции гостеприимства. Не ровен час, выставишь отца богов за порог зимней ночью, а он обидится…

Интересно, сам Толкин отмечал, что образ Гэндальфа был навеян ему швейцарской открыткой «Горный дух».

Второй кандидат на отцовство, конечно же, Мерлин - их роли в истории весьма похожи. Наставник короля Артура поделился умениями со всеми тремя магами

«Властелина Колец». Радагасту отошли навыки друида, Саруману - книжная учёность, а Гэндальфу досталось прикладное волшебство. Мерлин щедрый, его на всех хватит.

Имя «Гандальв» позаимствовано из «Старшей Эдды», у одного из цвергов. Почему вдруг у чародея гномье имя? Потому что первоначально Толкин собирался назвать Гэндальфом короля гномов, которого мы знаем как Торина. Волшебника должны были звать Бладотрином, но в итоге Профессор решил, что это звучит несолидно.

Расшифровывается имя так: gandr - жезл, alfr - альв. Менее очевидна языковая игра с эльфийским прозвищем «Митрандир». «Мотроднир», «блуждающий по кочкам» - это поэтическое сравнение (кённинг), которое встречается в «Эддах» и расшифровывается как «олень» [24].

Многие считают, что до Толкина и слова такого, «хоббиты», не существовало. И что якобы он его придумал, скрестив «homo» и «rabbit», то есть кролик. На самом деле ни о каких кроликах Профессор не думал, а hobbit - производное от hob, так называли одну из разновидностей фей. И почерпнул это Толкин, конечно, из старых книг. К примеру, Майкл Дэнхем, автор «Дэнхемских списков», даёт такой перечень сверхъестественных существ: «… двойники, боуги, портуны, гранты, хоббиты, хобгоблины, данни…».

Кроме того, внешним видом жизнерадостные селяне-полурослики напоминают норвежских проказников ниссе и кельтских брауни. Эти существа тоже любят яркие одежды: красный колпак, синий жилет, кафтан - жёлтый, штанишки длиной доходят до коленок и обычно зелёные, чулки - в полоску, а обувь - деревянные башмачки [24].

Но поставить знак равенства между хоббитами и каким-либо из этих народцев не выйдет. Самое большее - это некоторые фольклорные элементы, добавленные к сельским типажам старой доброй Англии, столь любимым Толкиным. Хоббиты в привычном нам виде - изобретение Профессора. Они

уже и сами стали источником для заимствований. Достаточно вспомнить низушек А. Сапковского, халфингов Dungeons & Dragons или кендеров.

В фэнтези второй половины XX века только ленивый не позаимствовал у Толкина сюжетный ход про могущественный артефакт не в тех руках. А откуда сам Профессор взял любимое украшение Чёрного Властелина?

Первое, о чем обычно вспоминают, говоря о Кольце, - это проклятое сокровище карлика Андвари, родом из «Младшей Эдды» и «Песни о Нибелунгах». Изначально оно приумножало богатство владельца, только и всего. Но когда Локи отобрал кольцо у Андвари, тот наложил на него проклятие. Теперь «сокровище» будет приносить только раздоры и смерть. Так и вышло, причём с первого же счастливого обладателя.

О власти и могуществе в легенде речи не шло. Этот мотив появился у композитора Рихарда Вагнера, а именно в оперной тетралогии «Кольцо Нибелунга». Кольцо даёт власть, если хозяин найдёт в себе силы отказаться от любви и человечности. Поэтому богу Вотану (Одину) не под силу добыть кольцо, оно даётся только человеку, свободному от пороков и страха, — герою Зигфриду. И кольцо же, олицетворяющее власть, становится причиной его гибели и наступления сумерек богов.

Сам Толкин шутил, что общего между его Кольцом Всевластия и кольцом Нибелунгов - только то, что оба круглые. Но оправдываться ему пришлось потому, что сходство всё же есть. Кольцо Всевластия - слишком тяжкая ноша и для рыцаря, и для эльфийской королевы, и для могущественного мага; хранить и уничтожить его под силу только слабому хоббиту. В противоположность Вагнеру, закончившему историю гибелью прекрасной эпохи, у Толкина уничтожение Кольца становится началом Эры людей.

История обретения Кольца имеет параллель с «Республикой» Платона. Там, в частности, есть история о пастухе Гиге, нашедшем в пещере кольцо. Оно делало своего обладателя невидимым, наделяя той мелкой, «голлумовской»

властью, о которой говорил Гэндальф. По мнению античного философа, только тот, кто опирается на духовные ценности, а не материальные блага, мог бы противостоять ядовитому влиянию кольца-невидимки. Правда, Гиг отправился не обчищать сокровищницы, а подглядывать за голыми красотками.

От всемогущих артефактов из волшебных сказок Кольцо Всевластия отличает расплата за использование. Платить приходится душой, жизнью, свободой мыслить, платить необходимостью ежеминутно противостоять искушению. Сказочный же предмет безопасен и прост в использовании.

Плетя сюжеты «Властелина Колец» и «Сильмариллиона», Толкин сумел связать воедино культурные слои разных стран и эпох, от древних легенд до литературы нового времени. Отголоски истории Фауста, к примеру, видны в судьбе Сарумана и Дэнетора. Оба они уединяются в башнях со зловещими шарами-палантирами. Оба они, сознательно или нет, продают за знания душу Чёрному Властелину Саурону. Оба получают искажённые знания и теряют себя, оказываются порабощёнными. То есть в обоих случаях это сделка с дьявольским подвохом. Образ колдуна- чернокнижника оказался слишком притягательным, чтобы Толкин мог пройти мимо.

Чудовищный волк, отгрызающий герою руку… Берен и Кархарот? Не только. Скандинавский бог Тюр также пожертвовал рукой, чтобы усмирить волка Фенрира, порождение Локи. Далее сюжет «Сильмариллиона» из эддического плавно перешел к валлийскому. Охота на Кархарота явно вдохновлена охотой на Турх Труйта, исполинского кабана, в гриве которого скрывался очень нужный королю Артуру и его племяннику предмет.

С англосаксонской поэмой «Беовульф» есть и сюжетные параллели, и даже сходство в мелочах. Так, драконы пробуждаются после того, как ловкий вор похищает драгоценную чашу. А когда Беовульф отрубает голову матери Гренделя, его меч истаивает в руках как кусок льда. Во «Властелине Колец» этот эпизод обыгран дважды: клинок назгула истлевает в руках Арагорна, и

дымится кинжал, которым Мерри заколол предводителя чёрных всадников на Пеленнорской равнине. Но главное сходство - в этической позиции. В обоих случаях автор вносит христианские нотки в восприятие событий, которые происходят с далёкими от христианства героями.

История Турина, по незнанию сошедшегося с собственной сестрой, имеет аналоги во многих эпосах. Не обязательно речь идёт о сестре героя, это может быть и мать, и дочь. Но именно такое развитие событий наблюдается в «Калевале» в истории могучего Куллерво.

Влияние финского эпоса на Средиземье трудно переоценить. Именно поэтика финского языка изначально вдохновила Толкина, именно она легла в основу синдарина и квэнья. Возможно, именно из «Калевалы» с её песнями творения вырос образ Музыки Айнур.

Конечно же, католик Толкин не мог обойти вниманием Библию. Правда, в большей степени это сказалось на «Сильмариллионе». К примеру, потерянный рай представлен сразу в двух ипостасях —утраченное людьми королевство Нуменор и Неувядающие Земли эльфов, в которые они надеются однажды вернуться. В истории о Нуменоре можно заметить и историю грехопадения, и потоп, ставший карой за гордыню и грехи людей. Методы высших сил, будь то ветхозаветный бог или валары, не отличаются разнообразием [24].

Бунтов высшие силы тоже не любят, отсюда классическая история падшего ангела. В мире Арды она применима к нескольким персонажам. В первую очередь, конечно, к Мелькору. Всё как по нотам: сначала первый среди равных, потом возникает зависть к всемогуществу Эру, потом заговоры и мятеж - с предсказуемо печальным финалом. На фоне Мелькора с его послужным списком другие «падшие ангелы», Саурон и Саруман, несколько бледнеют.

Искушение и борьба с ним, ещё один библейский мотив, представлены в двух вариантах. Почти все герои «Властелина Колец», так или иначе, проходят через испытание властью и знанием. Кольцом и палантирами, если говорить

предметно. Те, кто оказываются слишком слабыми, погибают. Те, кто сильнее, находят в себе силы отказаться. И только Фродо, совсем не героический персонаж, способен стать Искупителем. Это роднит его с образом Христа. Уничтожая Кольцо, Фродо освобождает народы Средиземья от его проклятия.

Черты Христа можно усмотреть и в воскресении Гэндальфа после Мории (посещения Преисподней) в новом качестве - Гэндальфом Белым. У Арагорна тоже прослеживаются черты мессии. Он, как и Иисус, наследник древнего, утратившего власть королевского рода, чьё возвращение предсказано в пророчестве. И он тоже способен исцелять смертельно раненых.

Реальность мира Средиземья важна не сама по себе: одна из причин популярности и важности книги Толкина в том, что он, выстраивая эту новую реальность, оказывается в состоянии перезадать важнейшие для его времени этические вопросы: вопрос о природе власти, вопрос о природе и допустимости использования силы и так далее. Толкин принадлежал к так называемому потерянному поколению - поколению, чье мировоззрение формировалось под влиянием Первой мировой войны. Он участвовал в самой кровопролитной битве Первой мировой - битве при Сомме.

Потерянное поколение - это поколение, которое вынуждено было увидеть, что европейская культура оказалась перед своеобразной пропастью, что вопросы о добре и зле, прежние этические нормы нуждаются в переоценке. И герметичность того мира, который создает Толкин, оказывается очень важной - в нее не получается просто пересадить старую этику. Люди знают, что вот это - хорошо, а вот это - плохо. Но нужно это проговорить заново.

Это очень хорошо видно на примере того, как Толкин поступает с религией в Средиземье. Он был правоверным католиком и серьезно относился к своей вере, но в данном случае особенно показательно, что он не пересаживает ее в Средиземье. Из «Легендариума Толкина» и его многочисленных писаний, например, «Сильмариллиона», читатель знает, что это мир монотеистический,

он создан Эру, который в Арде зовется Илуватар. Но во «Властелине колец» богословия и религиозных ритуалов не существует. Есть маленький ритуал: когда Фарамир приглашает Фродо к столу, он говорит, что у них принято поворачиваться к западу - в память о Нуменоре, из которого они произошли. Больше никаких ритуалов, никакой религии, никакого присутствия божества во «Властелине колец» нет. Толкин выключает религию и растворяет в реальности этого мира. Этот мир пронизан моральным законом. И все, что в нем происходит, подчинено закономерностям этического характера. И то, что в новом мире можно проговорить заново какие-то принципиальные вещи, очень важно для Толкина и для его читателей [49].

Таким образом, можно сделать общий вывод о том, что Дж. Р.Р. Толкин в своем «Властелине Колец» ухитрился создать настоящий коктейль из мифов, легенд, древних верований, обрядов и традиций народов Европы, что нашло свое ярчайшее отражение в ономастиконе произведения, о чем более подробно будет сказано в следующих главах.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Подводя итог исследованию, проведенному в первой главе данной работы, можно сделать ряд выводов относительно особенностей мифопоэтики в произведениях жанра фэнтези на примере «Властелина Колец» Дж. Р.Р. Толкина.

Причина совершенно особой популярности и влиятельности книг Толкина вообще и «Властелина колец» в частности - это совершенно особая реальность его мира. Она проявляется буквально во всем. Когда Клайв Льюис в одной из рецензий говорил о том, что профессор Толкин знает об этом мире гораздо больше, чем нам рассказывает, он передавал как раз это ощущение.

Профессор Дж. Р.Р. Толкин остро переживал отсутствие у англосаксов своего эпоса, способного встать в один ряд с греческим, индийским или

скандинавским. Валлийские легенды о короле Артуре он за таковой не считал - всё-таки англичане не кельты. А раз эпоса нет, почему бы его не создать?

Причём себе Толкин отводил роль не столько творца, сколько исследователя уже существующей легенды. К примеру, когда будущего профессора однажды спросили, о чём же на самом деле его стихи про Эарендила, он ответил: «Не знаю. Это ещё надо выяснить». Выяснение привело к появлению проработанного мира с собственной культурой, историей, письменностью.

Средиземье создавалось на основе древних языков и мифов, шлифовалось и перестраивалось несколько десятилетий. То, что в итоге получилось, - нечто большее, чем ряд заимствований из культурного наследия Британии и Скандинавии. Это совершенно новый мир и миф, литературная игра, полная намёков.

ГЛАВА 2. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОНОМАСТИКИ В ПРОИЗВЕДЕНИИ ДЖ.Р.Р.ТОЛКИЕНА «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»

2.1. Ономастика и ее особенности как отрасли лингвистики

В языке наряду с нарицательными именами существуют имена собственные. Наука, которая занимается их изучением, называется ономастикой. Этот термин образован от греческого слова «onomastike» из выражения «onomastike techne» – «искусство давать имена».

Имена собственные привлекали к себе внимание ученых еще в Древнем Египте, Греции и Риме. Дискуссии о специфике и значении, а также о границах этого разряда слов продолжались в течение многих столетий - и в древности, и в эпоху Возрождения, и в наше время.

Имена собственные (онимы) - это единицы языка и речи, служащие для подчеркнуто конкретного называния отдельных предметов, объектов действительности. Назначение онимов - называть определенный предмет, выделяя его из класса однотипных или родственных предметов (например, мальчик Сережа, кошка Мурка, город Краснодар, журнал «Веселые картинки»).

Ономастика - раздел языкознания, изучающий сущность имен собственных, их специфику, происхождение и развитие. Ономастика связана практически со всеми областями лингвистики, а также с такими науками, как история, география, этнография, культурология, литературоведение, социология, психология, логика, философия и др. [44, с. 100].

Термин «ономастика» определяется как:

1) раздел языкознания, изучающий любые имена собственные;

2) имена собственные, служащие для особого, индивидуального обозначения предмета безотносительно к описываемой ситуации и без обязательных уточняющих определений. Имена собственные выполняют функцию индивидуализирующей номинации [22, с. 121].

В роли имен собственных выступают чаще всего слова, реже - словосочетания и предложения. Что касается слов, то среди них преобладают существительные (например, Петербург, Мария, Шарик) и субстантиваты (слова других частей речи, перешедшие в класс имен существительных, например: село Александрово, река Белая и др.).

Имена нарицательные обозначают классы объектов (собака, город, девочка), а имена собственные даются объектам индивидуальным (собака Шарик, город Кемерово, девочка Ира) и служат для выделения этих объектов из общего класса.

Почти все собственные имена происходят от нарицательных.

Имена собственные весьма многочисленны и используются для называния самых разнообразных предметов, явлений - как реальных, так и созданных воображением человека. Соответственно, представляется целесообразным рассмотреть их основные группы.

Антропонимы (от греч. anthropos - «человек» и onyma - «имя») - любые имена собственные, которые может иметь человек. Это личные имена, отчества, фамилии, прозвища, псевдонимы: Борис, Светлана, Иванов, Чехонте и т. д. Совокупность антропонимов того или иного языка называется антропонимией, а раздел ономастики, занимающийся их изучением, - антропонимикой [26, с. 206].

Топонимы (от греч. topos - «место») - названия географических объектов. Их совокупность в языке называется топонимией, соответствующий раздел ономастики –топонимикой [29, с. 44]. Топонимы, в свою очередь, делятся на группы в зависимости от того, какой тип географических объектов называют. Например, гидронимы - это названия водных объектов (рек, ручьев, озер, морей, прудов и т. д.: Волга, Енисей, озеро Долгое, ручей Быстрый); ойконимы - названия населенных пунктов, как городских, так и сельских (Москва, Саранск, Титово, Никольевка, Луговое); оронимы - названия любых элементов

рельефа (гор, холмов, равнин, пещер, оврагов: Кавказские горы, Эльбрус, Кордильеры, Русская равнина, Лисий овраг); урбанонимы - названия внутригородских объектов (улиц, площадей, зданий и т. д.: площадь Чернышевского, улица Пушкина); хоронимы - названия любой территории, области, района, страны (территории могут быть административные, природные и внутригородские: Россия, Франция, Самарская область, Лужники, Заволжье) и др. Также эта группа онимов делится на макротопонимы (названия крупных географических объектов, известных, как правило, большому количеству людей) и микротопонимы (названия мелких, незначительных объектов, известных на ограниченной территории; это могут быть ручьи, колодцы, поляны в лесу и т. д.).

Космонимы и астронимы - названия космических объектов: звезд, планет, галактик, созвездий: Большая Медведица, Марс, Вега, Млечный Путь. Совокупность этих имен собственных называется космонимией (или астронимией), а изучающий их раздел ономастики - космонимикой (астронимикой).

Зоонимы - клички животных: Жучка, Мурзик, Бурёнка, Кеша. Их совокупность в языке - зоонимию - изучает раздел ономастики зоонимика.

Свои названия часто получают произведения материальной и духовной культуры человечества: корабли, ракеты, автомобили, ювелирные изделия, книги, песни, оперы и многое другое. Для обозначения этих имен собственных используются термины ктематонимы (от греч. ktematos – «дело») или хрематонимы (от греч. chrema, chrematos «вещь», «предмет») [44, с. 119].

Граница между нарицательной и ономастической лексикой в языке, по всей видимости, «размыта», не абсолютна. Особенно это касается микротопонимов и прозвищ людей. Например, жители населенного пункта могут называть близлежащий сосновый лес словом «сосны»: «Пойду в сосны за грибами». В подобных случаях не совсем легко бывает определить, нарицательное ли перед

нами имя (просто обозначение деревьев), полноценный топоним (название леса) или нечто среднее.

Кроме того, в языке существуют группы слов, по поводу принадлежности которых к нарицательным или собственным именам до сих пор идут споры. Таковы названия людей по месту жительства (саратовец, москвич) и этнонимы - названия народов, наций, племен (русские, греки, англичане, алеуты, эвенки).

В некоторых случаях термины «ономастикон» и «ономастическое пространство» могут употребляться как синонимы, однако значение термина «ономастическое пространство» шире, чем значение термина «ономастикон».

Ономастическое пространство доступно человеку во фрагментарном виде, полная картина становится доступна лишь с помощью специальных исследований [39, с. 65]. Помимо ономастического пространства, выделяются ономастические поля –совокупность имен собственных, связанных системно-структурными отношениями. Т.е., в отличие от ономастического пространства, ономастическое поле системно [40, с. 72]. Данная проблематика наиболее последовательно разработана в исследованиях В.И. Супруна.

Учеными рассматриваются различные аспекты имени собственного: классификация и её параметры, функции и функционирование, в т.ч. в художественных текстах, наличие и отсутствие семантики и др.

Существует несколько классификаций онимов. А.В. Суперанская отмечает, что первыми появились топонимические классификации [39, с. 60]. Однако наиболее распространенной на сегодняшний день является классификация по называемому объекту. Таковая подробно разработана А.В. Суперанской, В.Д. Бондалетовым и др.

Классификации В.Д. Бондалетова и А.В. Суперанской практически идентичны. Однако вторая более подробна, поэтому целесообразно привести именно её, снабжая примерами из творчества Дж. Р.Р. Толкина.

А.В. Суперанская считает необходимым выделять ономастические поля (в отличие от В.И. Супруна, исследовательница определяет их как части ономастического пространства, содержащие онимы определенного вида): антропонимия, топонимия, зоонимия, фитонимия, астронимия, этнонимика и др. Она также разделяет онимы на следующие группы: (1) имена живых существ и существ, воспринимаемых как живые, (2) именования неодушевленных предметов и (3) собственные имена комплексных объектов.

В первой группе учёная выделяет:

1) антропонимы. Имена людей. Индивидуальные антропонимы выделяют личность. К ним относятся имена, фамилии и прозвища (Frodo, Gandalf, Bilbo, Boromir, Peregrin Took, Samwise Gamgee, Meriadoc Brandybuck, Grima Wormtongue, Saruman the White, Arwen Undomiel, Strider). Групповые антропонимы выделяют коллектив. К ним относятся родовые, семейные и династические имена (Sackvilles, Underhills, Gamgees, Chubbs, Denethor, Elessar);

2) зоонимы. Именования животных. Индивидуальные зоонимы (клички) выделяют отдельное животное (Shelob, Shadowfax, Arod, Gwaihir, Fatty Lumpkin, Bill, Bumpkin), групповые зоонимы служат для названия вида животных;

3) мифонимы. Наименования существ, в действительности никогда не существовавших. Помимо имён богов, духов, легендарных личностей, тотемных животных и растений и т.д. А.В. Суперанская относит к этой группе названия легендарных предметов. Ученая аргументирует это тем, что в мифологии границы категории одушевленности-неодушевленности размываются, многим легендарным предметам приписываются свойства одушевленного существа (Elbereth, Manwë, Eru Illúvatar).

Среди именования неодушевленных предметов ученая выделяет, кроме всего прочего:

1) топонимы. Названия географических объектов. Топонимия обладает наиболее разветвленной терминологией. В первую очередь, выделяют гидронимы (названия водных объектов) и оронимы (названия объектов сухопутной территории). Среди гидронимов выделяют пелагонимы (названия морей), лимнонимы (названия озер), гелонимы (названия болот; Dead Marshes), потамонимы (названия рек; Brandywine, Adorn, Erui, Mering Stream, Anduin, Morthond, Sirannon). Термин «ороним» употребляется также для обозначения возвышенностей (Mount Doom, Misty Mountains, Weathertop), для обозначения пещер, гротов, впадин и т.п. выделяют термин «спелеоним». Для обозначения названий лесных массивов используется термин «дримоним» (Mirkwood, Fangorn). Выделяют также ойконимы –названия объектов, созданных человеком. Они подразделяются на астионимы (названия городов; Minas Tirith, Minas Morgul, Osgiliath), хорионимы (названия сельских поселений; Bree, Hobbiton). Названия значимых объектов, таких как замки, крепости, соборы, памятники и т.п., обозначают термином «урбанонимы» (Isengard, Orthanc, Hornburg, Bag End, The Forsaken Inn, The Prancing Pony, Gate of Kings, Meduseld);

2) космонимы. Названия галактик, созвездий, планет, астероидов, комет и т.п.;

3) фитонимы. Индивидуальные названия отдельных растений (Mallos, Lebethron, Elanor, Mallorn, Party Tree, White Trees, Old Man Willow);

4) хрематонимы. Собственные имена отдельных неодушевлённых предметов материальной и духовной культуры. К ним относятся названия драгоценных камней (Silmarils, Star of Elendil), украшений (Crown of Gondor, Elfstone, Phial of Galadriel, Silmarils, The Ring, The Nine, The Seven, The Three, Narya, Nenya, Vilya, Star of the Dúnedain), оружия (Glamdring, Herugrim, Grond, Gúthwinë, Sting), музыкальных инструментов и т.п.

Среди собственных имён комплексных объектов А.В. Суперанская выделяет, кроме всего прочего:

1) хрононимы. Обозначения определённых отрезков и точек времени, как единичных, так и повторяющихся (The Great Years, Years of the Lamps, Years of the Trees, The First/ Second/ Third/ Fourth Age, The Elder Days);

2) названия праздников, юбилеев, торжеств. Учёная подчёркивает, что данную группу имён собственных следует отделять от хронимов, так как они обозначают не время, а объект (торжество). В то же время она признаёт, что в зависимости от контекста некоторые имена собственные могут быть отнесены как к данной группе, так и к хронимам;

3) названия мероприятий, кампаний, войн (Kin- Strife, Battle of Five Armies, Battle of the Hornburg, Battle of Isgiliath, Battle of Dale, Battle of Bywater);

4) названия произведений литературы и искусства. А.В. Суперанская считает, что данную группу имен собственных необходимо отделять от хрематонимов, так как они относятся к непредметной области. (A! Elbereth Giltoniel! The Cold Hard Lands, Legolas Greenleaf long under tree, Snow-white! Show-white! O Lady Clear!, The world was young, the mountains green, Ho! Tom Bombadil, Tom Bombadillo, The Road Goes Ever On and On).

А.В. Суперанская также выделяет лексические категории, не включаемые в ономастическое пространство. К ним, например, относятся этнонимы – групповые и индивидуальные обозначения лиц по их социальному положению, деятельности, принадлежности к каким-либо группам. Учёная считает, что по своим лингвистическим характеристикам слова, входящие в данные категории, являются нарицательными [39, с. 71].

Как полноценная часть лексической системы языка, онимы обладают определёнными функциями. Изучением этого аспекта занимались В.А. Никонов, В.Д. Беленькая, А.В. Суперанская, Ю.А. Карпенко, В.И. Супрун и др. Споры среди учёных вызывал вопрос о различии функций собственных и нарицательных имен. Так А.В. Суперанская выделяет до 30 функций онимов. Наиболее важными из них она считает функции имен собственных в речи:

1) коммуникативную (имя может служить основой обращения);

2) апеллятивную (имя может использоваться как призыв);

3) экспрессивную (отдельные имена собственные обладают определенными коннотациями);

4) дейктическую (имя указывает на объект).

Однако данные функции присущи и нарицательным именам. А.В. Суперанская выделяет также уникальные для имен собственных ономастические функции, среди них можно назвать функцию идентификации объекта и легализацию личности в обществе, но считает их вторичными [39, с. 78].

Другие ученые (А.А. Белецкий, В.Д. Бондалетов, В.И. Супрун) сходятся во мнении, что именно ономастические функции являются первичными для имен собственных, так как именно они позволяют отделить их от имен нарицательных. В связи с этим важнейшими функциями онимов можно назвать номинативную, связанную с ней функцию индивидуализации, и дескриптивную. В то время как у онимов с номинативной функцией связана функция индивидуализации, у нарицательных имен с ней связана функция классификации [3, с. 109].

Также выделяются следующие уникальные функции:

1) социальная (имя указывает на принадлежность лица к определённой группе людей или на связь объекта с общественным назначением);

2) аккумулятивная (в онимах, как и во всём языке, отражаются и сохраняются знания);

3) эстетическая (имя способно отражать образ, а значит, может быть использовано в художественных целях);

4) стилистическая (имя может быть средством характеризации, эмоционального воздействия, а также нести различные культурные коннотации) [6, с. 132].

В художественных текстах особенно значимыми являются эстетическая и стилистическая функции.

Ономастика прежде всего «говорит», т.е. выполняет стилистическую функцию. Основная функция онимов в обычной речевой коммуникации состоит в назывании объектов с целью их различения, в то время как в художественной речи ономастическая лексика совмещает эту дифференцирующую функцию с изобразительной и эстетической функциями, как бы подчиняясь им. Ономастическая лексика сегодня изучается в рамках такого раздела лингвистики, как ономастика. Следует отметить, что ономастику как отрасль науки долгое время считали вспомогательной дисциплиной для географии, истории и ряда других наук, игнорируя её лингвистическую суть. Это объясняется особым положением имён собственных в языке, их более тесной связью с внеязыковыми фактами, чем у имён нарицательных. Положение вещей в отношении ономастической лексики изменилось уже давно, однако до сих пор имена собственные во многих отношениях являются недоизученными, что предопределяет необходимость подробного рассмотрения как самой ономастической лексики, так и раздела лингвистики, её изучающего [44, с. 121].

У имен собственных следует разграничивать первичную (прямую) и вторичную (переносную) номинативные функции. В первичной номинативной функции собственные имена используются для указания на те объекты, которым они присвоены в индивидуальном порядке. Вторичная номинативная функция онимов характеризуется переносом «значения по метонимическому или метафорическому признаку» на другой объект, в связи с чем онимы получают способность приписывать определенные свойства ряду объектов [9, с. 60]. Имена собственные отличаются от нарицательных тем, что только называют объект, не выражая при этом никакого понятия.

Таким образом, можно сделать общий вывод о том, что, несмотря на то, что имена и названия интересовали людей с глубокой древности, ономастика как

особая наука оформилась совсем недавно - в первой трети XX века. Это молодая область лингвистики и, надо сказать, весьма увлекательная: ведь имена собственные очень тесно связаны с историей, культурой и духовной жизнью человечества.

Как уже было сказано выше, ономастика традиционно членится на разделы в соответствии с категориями объектов, носящих имена собственные: антропонимика занимается изучением имен людей, топонимика –названий географических объектов, астронимика –названий небесных тел, зоонимика – кличек животных и т.п. В качестве основных разделов ономастики выступают антропонимика и топонимика, которые и будут более подробно рассмотрены в следующей главе на примере конкретных топонимов и антропонимов из произведения Дж. Р.Р. Толкина «Властелин Колец». Однако сначала целесообразно кратко рассмотреть историю создания и художественное своеобразие этого произведения.

2.2. История создания и художественное своеобразие произведения «Властелин Колец»

Будучи оксфордским филологом, сведущим в средневековой мифологии Северной Европы, Толкин зачитывался староскандинавскими, староанглийскими и средневековыми английскими текстами. Это и послужило источником вдохновения для создания «Властелина колец».

Книга была начата в 1937 году, и стала не столько продолжением «Хоббита», сколько продолжением неопубликованного «Сильмариллиона». Первая глава была написана сразу же, а вот над причиной исчезновения Бильбо автор надолго задумался, не сразу выяснилась и важность Кольца Всевластия [20, с. 48]. Изначально было запланировано отправить Бильбо в очередное путешествие за новыми сокровищами, но когда вспомнилось кольцо, то решено было писать именно о нем. Теперь старый хоббит уже не подходил на роль главного героя, уж слишком он был комичен. Нельзя было придумать историю и о его сыне, ведь в предыдущей истории Бильбо был холост. Тогда и пришло к

Толкину решение, написать о его племяннике Фродо Бэггинсе, так как чаще всего в древнегреческих легендах магический артефакт получал именно племянник. История была завершена в 1948 году. Но весь последующий год шло редактирование текста.

Напечатан роман был в 1954-1955 годах из-за долгого создания карты Средиземья. К тому же книга выходила в 6 частях, так как в послевоенное время были перебои с бумагой. Позже книги были соединены попарно. С последней книгой была заминка, автор и издатели разошлись во мнениях, как ее назвать. Автор предлагал назвать последнюю часть «Война за кольцо», а издатели все же настояли на «Возвращении короля».

Книга получила свой заслуженный успех лишь в 1960-м году, когда ее выпустило издательство Ballantine Books, и вскоре «Властелин колец» стал настоящим культурным феноменом [37, с. 97].

Благодаря труду английского писателя Дж.Р.Р. Толкиена появилась уникальная вселенная, получившая название «Легендариум». Представляется возможным ее сравнение с историей нашей планеты, поскольку автором были скрупулезно описаны все подробности, от нюансов географического устройства придуманного мира до процесса создания самой планеты [47, с. 210].

Придуманный им мир населяют различные расы и народы с богатой историей, проживающие в течение веков на конкретной местности, осуществляя передачу территорий из поколения в поколение.

При рассмотрении созданного Толкиеным мира, прежде всего, следует обратить внимание на его начало. В соответствии с мифологией автора, Арда (мир, в котором располагаются все земли, упоминаемые в книгах) была создана Великим Эру Илуватаром. Плоская Арда включала в себя несколько континентов в окружении морей и огромного океана Эккайа. Средиземье представляет собой один из самых больших континентов Арды, на котором появились Первые эльфы, а впоследствии и Первые люди.

Следует отметить, что к событиям Третьей эпохи вариант первозданной Арды претерпел некоторые изменения. Так, первоначально Эру была создана Арда Неискаженная, представлявшая собой место, в котором отсутствовала смерть. Однако после войн Валар с Мелькором произошло создание Искаженной Арды, являвшейся местом, в котором присутствовало горе, болезни, зло, смерть и иные нехорошие вещи. В таком месте эльфы больше не могли оставаться бессмертными, вследствие чего практически все из них покинули Средиземье после окончания битвы за Кольцо Всевластия.

Тем не менее, в мире сохранился один клочок земли от Арды Неискаженной, который назывался Валинор. Данный участок располагался на территории континента Аман еще во времена первоначального появления Первых эльфов в Средиземье. Там проживали Майар и Валар, которые привезли эльфов (своих подопечных) в Валинор. Произошло подразделение Первых эльфов на народы. Однако они не смогли устоять перед мятежным Мелькором, который посеял смуту среди них, убедив восстать против Валар. Это привело к разделению народа эльфов. Прогневавшиеся на эльфов Валар отказались помогать им в ведении войны с Мелькором [45, с. 80].

Тем не менее, спустя века страданий, Валар все-таки согласились покинуть Валинор и поспособствовать в сражении своего мятежного соратника. С этого времени Валинор стал доступен исключительно эльфам, желавшим возвратиться в родные земли. Одновременно следует отметить чрезвычайную сложность нахождения Валинора, что точно недоступно простым смертным. Таким образом, земля Валар представляет собой пристанище лишь для эльфов, за исключением Бильбо Беггинса, Фродо Беггинса, Сэма, а также гнома Гимли. В противовес Средиземью, где эльфы постепенно угасают, превращаясь в призраков, на территории Амана они получают вечную жизнь.

Следует обратить внимание, что после произошедших в Первой эпохе событий Валар почти никогда не осуществляли вмешательства в дела Средиземья. Единственным исключением является поднятие ими во Второй эпохе

огромного острова со дна океана, названного Нуменор [1, с. 196]. Данный остров впоследствии населили люди, превратившиеся в скором времени в одну из наиболее процветающих наций. Люди и эльфы достаточно близко общались, последние щедро одаривали их. Тем не менее, для людей существовал запрет на вхождение их кораблей в западные воды, во избежание нахождения Валинора.

Предоставляемого эльфами показалось людям недостаточным, они стремились к получению бессмертия и восстали против Эру и его культа. Благодаря усилиям Саурона, нуменорский флот пошел войной на Валинор, однако сила Валар была более серьезной. В результате, весь флот вкупе с островом в буквальном смысле скрылись под водой. Спастись смогли лишь несколько кораблей. Таким образом, представляется возможным сравнение Валинора у Толкиена и Атлантиды [46].

Наиболее обширной землей Арды является Средиземье, представляющее собой огромный континент, на котором проживают эльфы, гномы, люди и иные легендариумовские расы. Изначально было заведено закрепление разных частей указанного континента за различными расами, что продолжалось в течение многих столетий. Большая часть Средиземья принадлежит людям, однако присутствуют территории, на которых проживают и иные расы (гномы, эльфы, хоббиты).

Гондор представляет собой одно из наиболее известных среди расположенных на территории Средиземья государств. Начало истории данного края было положено в конце Второй эпохи, при спасении нуменорка Элендила и его сыновей из ушедшего под воду Нуменора. Соседство территории Гондора с землями Саурона обуславливало их извечное соперничество. За десять веков до событий, описанных в произведении «Властелин колец», последний из потомков нуменорских королей пропал в ходе войны, вследствие чего данным краем управляли наместники, ожидая истинного правителя [37, с. 100].

Появившийся прямой потомок нуменорцев смог вернуть былую славу почти угасшему Гондору. Он способствовал восстановлению некоторых утраченных границ, поскольку в процессе войн с Сауроном и иными противниками, Гондор почти растерял былые средиземские территории.

Мордор представляет собой расположенную на юго-востоке Средиземья область, облюбованную одним из первых Майар, которые приняли сторону Мелькора – Сауроном. Именно он стал продолжателем дела повелителя Тьмы после его падения, превратившись в ключевого антагониста на несколько эпох. Уникальность места расположения Мордора обуславливается его окруженностью горными хребтами с трех сторон. Мордор населен орками, изуродованными эльфами и людьми. Неприступность Мордора для нападения со стороны врагов позволила ему держаться столь долгое время. Лишь два маленьких хоббита, действуя изнутри, смогли уничтожить Мордор. Представляется интересным, что в представлении писателя Мордор являлся символом современных индустриальных городов [14, с. 217]. Царство Саурона описывалось Толкиным как горы строений из железа и бетона, отсутствие растительности, смог.

Хоббиты, являющиеся главными героями трилогии «Властелин колец», заселяли единственную территорию в Средиземье, называемую Шир. Возникновение данного народа никому не известно. Как указывает писатель, хоббиты характеризуются отдаленным родством с людьми. При этом хоббиты имеют длинные ступни, покрытые волосами, они значительно ниже ростом, и практически постоянно находятся в Шире. У хоббитов миролюбивый характер. Завоеватели почти никогда не проявляли интерес к их территории.

В степном крае к северу от Гондора располагается государство Рохиррим (Рохан). Согласно описанию Толкиена, Рохиррим представляет собой море травы, в связи с чем все местные жители являются прекрасными наездниками. Следует отметить, что люди Рохана находятся в дальнем родстве с населением Гондора, поскольку ранее их предки разделились на переселившихся в

Нуменор и оставшихся в Средиземье. Несмотря на отсутствие согласия между Роханом и Гондором в течение многих веков, их объединила последняя битва, и вместе они смогли победить. Четвертая эпоха ознаменовалась миром, заключенным между Роханом, Гондором и остальными королевствами.

Лориэн представляет собой лес, в котором в течение трех эпох проживали галадримы –потомки Первых эльфов (синдар и нолдоров). Возглавляют эльфов Галадриэль и Келеборн. Галадриэль после войны уплыла в Валинор, покинув Средиземье, в то время как Келеборн перебрался со своими подданными в Лихолесье. Так Лориен прекратил собственное существование в качестве пристанища эльфов.

Лихолесье является первобытным лесом, в котором правит эльф Трандуил. Первоначально данное место заселяли исключительно эльфы, однако в начале Третьей эпохи Саурон наводнил лес собственными слугами, заняв крепость Дол Гулдур. Эльфы были вынуждены уйти вглубь леса, тогда как сами земли заполонили гигантские пауки и иные исчадья тьмы. В конце Третьей эпохи, эльфы приняли решение о поддержке людей в их битве с Сауроном, и способствовали разрушению крепости Дол Гулдур [17, с. 50]. После того, как Галадриэль ушла в Валинор, ее супруг переселился к Трандуилу в Лихолесье.

Несмотря на то, что расположенный под Мглистыми горами город-государство Мория в трилогии «Властелин колец» был заброшен, для него характерна богатая история сотен гномьих поколений, проживавших в Мории в течение нескольких эпох и приумножавших свои богатства. В Четвертую эпоху потомок первого короля гномов Дурина начал восстанавливать некогда процветающее подземное царство. До восстановления разрушенной Мории гномы вынуждены проживать в подземельях различных гор как разрозненный народ, неспособный к объединению.

Еще одним пристанищем эльфов в Средиземье является Ривенделл, построенный Элрондом, полуэльфом из династии потомков Идриль и Туора.

Элронд смог полностью защитить собственное убежище от Саурона, скрыв его от чужаков. Тем не менее, после того как Элронд ушел в Валинор, оставшиеся эльфы недолго задержались в Ривенделле. Они также покинули свое пристанище, чтобы присоединиться к братьям, уйдя за Келеборном в Лихолесье.

В Четвертую эпоху в Средиземье было образовано новое государство, главой которого стал Арагорн. В объединенное королевство вошел расцветший Гондор и земли разрушенного в ходе войн государства Арнор [25]. Арагорн произвел объединение всех земель, ранее принадлежавших данным государствам, за исключением свободного Рохана. Кроме того, Арагорн взял под свою защиту Шир, объявив людям запрет на проживание там. Поскольку почти все эльфы покинули Средиземье, это стало началом Эры людей на континенте.

Придуманное Дж. Р.Р. Толкиным Средиземье характеризуется интересной и богатой историей, наполненной взлетами и падениями. Талант писателя позволил поклонникам фэнтези обрести совершенно удивительную вселенную.

Таким образом, на основании изложенного, представляется возможным заключить, что Толкиен был глубоко религиозен, в связи с чем творчество, аналогично мифотворчеству, являлись для писателя соучастием в божественном акте сотворения мира. Тем не менее, поразительным представляется отсутствие в Средиземье упоминаний, касающихся любых проявлений религии и непосредственно Бога. Писатель специально производит смену мест традиционной ориентации зла и добра в соответствии со сторонами света, располагая Мордор (твердыню злых сил) на востоке, а страну бессмертных и богов (Валинор) – на западе. Тем не менее, противоречие в этом отсутствует. В соответствии с замыслом Толкиена «Властелин колец» является, несомненно, религиозным и даже католическим сочинением. Одновременно следует отметить, что оно таково не в связи со знанием героями катехизиса и правильным совершением ими обрядов, а благодаря вплетению христианской этики и богопочитания в сюжет произведения, его символику и дух.

2.3. Ономастическое пространство произведения «Властелин Колец»

В произведении «Властелин Колец» Дж. Р.Р. Толкиным было создано особое художественное пространство, где язык и миф неотделимы друг от друга. Сам автор неоднократно подчеркивал, что языкотворчество само по себе предполагает создание некой мифологии, «сотворение» вторичного мира. Подчиняясь законам и правилам «сотворчества», ономастическая лексика произведения испытывает огромное влияние мифопоэтических традиций [29, с. 20], которое проявляется в следующем:

1) в аксиологическом характере имен собственных: узнав имя, первое, что можно сказать о названном, - является ли оно опасным или безопасным, своим или чужим. Чужое обозначается сначала одним именем, так как оно противостоит единству освоенного мира, и только потом подвергается дифференциации. По этой причине, на наш взгляд, например, наименованием Darkness (Тьма) обозначается и сила Темного Властелина, и территория, где распространяется его власть, или Outside (Ничто), откуда пришел Темный Властелин;

2) в большом количестве микроименований, например, названия рек - the River (Река), the Water (Вода), название холма - the Hill (Холм), название леса - the Wood (Лес) и мн. др. Это явление имеет и мифопоэтические традиции, например, в скальдической поэзии имя собственное нередко означает вид, к которому принадлежит носитель данного имени;

3) в отражении в именах собственных дихотомической классификации явлений. В произведении «Властелин Колец» белый цвет приурочен ко всему положительному, а черный - отрицательному (это утверждение действительности не соответствует, - прим. Остогера): the Black Hand (Черная Рука) - рука Саурона, the Black Gate (Черные Ворота) - ворота в Мордор, the Black Riders (Черные Всадники) - слуги Саурона, the Dark Lord (Темный Властелин), the White Hand (Белая Рука) - символ мага Сарумана, the White Rider (Белый Всадник) - маг Гэндальф, Saruman the White (Саруман Белый) и

др. Необходимо также особенно отметить тот факт, что в анализируемом произведении также встречаются имена, построенные на простейших соотношениях в космическом пространственно-временном континууме, что также являлось характерной чертой мифологического мышления: Forlong (Форлонг) – «северная гавань» и Harlong (Харлонг) – «южная гавань», the Tower of the Rising Moon (Башня Восходящей Луны) - the Tower of the Setting Sun (Башня Заходящего Солнца);

4) во включении в официальное именование указания на родство, индивидуальное прозвище или фамилию, места происхождения и рода деятельности - Bandobras Took (Bullroarer), son of Isengrim the Second - Бандобрас Тук по прозвищу Бычий Рев, сын Исенгрима Второго; Eomer, son of Eomund, the Third Marshal of Riddermark - Эомер, сын Эомунда, Третий маршал Риддемарки и мн. др.;

5) в табуировании имен собственных и замене их именами-эвфемизмами. Это явление объясняется особенностью мифологического сознания - в отождествлении или недостаточном различении имени и вещи. Неосторожное обращение с именем могло не только навредить владельцу, но и причинить вред тому, кто его произносит. Подтверждение тому находим в словах представителей многих народов мира Средиземья:

«Hurray! cried Pippin. - ... Make way for Frodo, Lord of the Ring! - Hush! said Gandalf from the shadow. - Evil things do not come into this valley; but all the same we should not name them. » (-Ура! - закричал Пиппин. - ... Дорогу Фродо, Повелителю Кольца! - Тсс! - послышался из тени голос Гэндальфа. - Злу недоступна эта долина, но не нужно упоминать о нем.)

6) в большом количестве зоофорных и фитофорных имен собственных. Слова и элементы слов давно минувших эпох сохранились и в реальных именах мифических существ. Особый интерес в этом отношении представляют антропонимы, включающие в свой состав морфемы, обозначающие названия

растений и животных. Не вызывает сомнения тот факт, что позднейшие из таких имен могли быть даны метафорически, по сходству человека с тем или иным животным. Однако, по мнению многих исследователей, зоофорные и фитофорные имена известны человечеству с глубокой древности и восходят к эпохе тотемизма, фетишизма и зоолатрии.

В произведении «Властелин Колец» также встречаются подобные антропонимы, и их носителями, в большинстве своем, являются хоббиты, например, Peony (пион), Daisy (маргаритка), Gilly (от английского "gillyflower" - левкой седой), Brockhouse (brock - устаревшее «барсук»), Brandybuck (древнеанглийское «bucc» - самец оленя).

Как отмечают многие исследователи, изучение онимов в стиле одного писателя или отдельного произведения невозможно без анализа инвентаря ономастических средств, группируемых, прежде всего, по специфике денотативного значения [26, с. 207].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что ономастикон произведения «Властелин Колец» поражает не только богатством и разнородностью разрядов онимов, но также и многочисленными приемами имянаречения. В произведении Дж. Р.Р. Толкина «Властелин Колец» выделяется множество разрядов онимов, каждый из которых представляет собой разветвленную и глубоко продуманную систему, об особенностях которой будет более подробно сказано в следующей главе.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Подводя итог исследованию, проведенному во второй главе данной работы, можно сделать вывод о том, что изучение имени собственного, как важнейшего стилеобразующего элемента в ономастической системе текста, включает исследование структурной организации ономастического пространства, принципов и способов номинации персонажей, стилистических функций

онимов, их ассоциативных связей, соотнесенных с реализацией конкретного образа, замысла произведения, позицией автора.

Онимическая лексика предоставляет богатейшие возможности для исследования способов индивидуально-авторской организации вымышленного именника. Ономастическое пространство произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец» поражает богатством и разнообразием лексико-семантических разрядов: в тексте используются двадцать три разряда имен собственных, каждый из которых представляет разветвленную и глубоко продуманную систему имен. Например, антропонимы включают в себя личные имена (в их состав также входят гипокористические, квалитативные, добавочные, тронные), прозвища (включая мелиоративы и квалитативы), фамилии, дигнитонимы, псевдонимы, патронимы, титулы.

При этом в ономастиконе каждой расы и народности, описанной в произведении, присутствуют свои особенности (отсутствие фамилий и наличие патронимов у эльфов), наблюдаются особые принципы имянаречения (повторение «внешних» имен гномов и возрастная смена имен у эльфов) и различная комбинаторика назывных знаков. Все это наглядно показывает социальную структуру общества, быт и характер народов, описываемых в произведении.

ГЛАВА 3. ОНИМЫ И ИХ ФУНКЦИИ В ПРОИЗВЕДЕНИИ ДЖ.Р.Р.ТОЛКИЕНА «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ» (НА ПРИМЕРЕ АНТРОПОНИМОВ И ТОПОНИМОВ)

3.1. Особенности функционирования антропонимов в произведении «Властелин Колец»

Дж. Р.Р. Толкин в своем произведении «Властелин Колец» создал невероятно сложную систему имен и языков. Внутренняя форма онимов является выразителем информационного смысла, которая изменяется в зависимости от принадлежности онима к тому или иному классу. Например, антропонимы несут информацию о таких особенностях денотата, как:

1) личностные качества (Beren –смелый, отважный, Turin –властный);

2) физическая характеристика (Fairbairn –светловолосый, красивый);

3) социальное положение (Eorl –знатный (король-основатель государства Рохан);

4) род занятий (Farmer –фермер);

5) родственные связи (Dior Eluchil –преемник, наследник Элу) [31, с. 31].

В очень многих названиях географических объектов скрыт важный смысл: например, в названиях деревень (Underharrow, Barrow-downs, Valley of Living Death), рек (Loudwater, Upbourn, Water-valley), болот (Midgewater marshes, Dead marshes, Wetwang).

У Толкина самые яркие и запоминающиеся имена присвоены эпизодическим персонажам: Little Folk, Barrow-downs, Goodbodies, Shadowfax, Sneak, Hirluinthe Fair, Goldilocks и многим другим. И наоборот, чем обстоятельнее писатель обрисовывает образ, тем меньше становится роль имени в его создании: Bilbo, Gandalf, Frodo, Gollum, Sauron и другие [39, с. 89].

Во «Властелине колец» подавляющее большинство эльфийских имен вызывают положительные эмоции, например: Legolas –хорошее, безопасное, красивое,

яркое, светлое; Arwen –храброе, величественное, яркое, красивое. Что более показательно в сравнении с именами орков: Lagduf –темное, злое; Shagrat – плохое, страшное и др. Таким образом, если эльфийские имена ассоциируются с величественным, ярким, светлым, то имена орков – с большим, низменным, злым.

Некоторые имена и фамилии хоббитов свидетельствуют о внешности их обладателя (Goodbodies, Bracegirdles, Goldilocks). Например, фамилия Goodbody состоит из прилагательного good, которое употребляется здесь в значении «здоровый, хороший, большой» и существительного body – «тело». Носителем фамилии может быть очень красивый или очень крупный хоббит [31, с. 34].

В романе используется реальная английская фамилия Bracegirdle, в которой содержится намек на склонность хоббитов к полноте (из-за которой натягивались их пояса). Толкин указывает на то, что желательно это учитывать при переводе, и подбирать аналогичное слово со значением «туго натянутый пояс» или «тот, кто растягивает/натягивает пояс» [51, с. 112].

Имя дочери одного из хоббитов Samwise Gamgee –Goldilocks, состоит из прилагательного golden – «золотистый» и существительного lock – «локон, волосы (поэт.)». Это говорит о красоте и о прекрасных золотых волосах, что было редкостью среди хоббитов, поскольку традиционный цвет волос хоббитов –коричневый [31, с. 35].

В своем руководстве Толкин указывает, что фамилия хозяина гостиницы в деревне Пригорье - Butterbur - не встречается в Англии в качестве фамилии. В качестве составной части фамилий встречается только часть слова – «Butter», например, в фамилии Butterfield. В трилогии эта фамилия изменена на «Butterbur» (белокопытник –род многолетних трав семейства Астровые с тяжелой головкой на толстом стебле и с очень большими листьями).

Особый интерес представляет имя дракона Smaug (форма прошедшего времени от древнегерманского глагола smugan –протискиваться в нору). Но у этого слова есть более абстрактное значение: древнеанглийское sméagan означает также «вникать», а в форме прилагательного оно означает «искушенный, искусный». Это объясняет то, что Смауг, по сравнению с остальными персонажами, наиболее хитроумен.

В своем руководстве Толкин четко прописывает значение слова Wormtongue (на языке Рохана –язык змей) и указывает, что данный антропоним необходимо «перевести по смыслу» [51, с. 117].

Meriadoc Brandybucks, хоббит, приятель Перегрина. Сокращенное имя –Merry, по-видимому, с намеком на веселость (Merry –веселый). Фамилия его во «Властелине колец» имеет двойственное происхождение: от корня в названии Brandyurine River и от корня фамилии Oldbuck. Корень buck соответствует древнегреческому bucc (олень) или bucca (козел).

Один из ключевых персонажей Gollum. До своего падения он носил имя Smeagol. По версии Толкиена, это имя означало «зарывшийся в нору», оно будто предвещало подземное одиночество и тьму. Совершив преступление, он становится Голлумом. Имя утрачивает первые два слога и превращается в некое междометие, напоминающее звук сглатывания.

Grima Wormtongue –одиозная фигура в трилогии Толкиена. Прислужник Сарумана, он достойный последователь своего хозяина в области красноречия, которое, по сути, является демагогией, вводящей в заблуждение. Его имя Grima в переводе с древнегерманского означает «личина, маска». Это же значение слова «Grima» сохранилось в современном исландском языке.

Eowyn (Эовин) –племянница ристанийского короля, одна из главных героинь «Властелина колец». Имя ее составляют два древнеанглийских корня – «ео» (лошадь) и «wyn» (радость). Ристания (Рохан, Мустангрим) –страна всадников,

и имена ее жителей часто начинались на «ео». «Wyn» в имени племянницы короля помогает воспринимать ее образ светлым.

Толкин использует несколько моделей наименований:

1) имя, например: Eomer, Eowyn, Arwen, Elrond, Gimli;

2) имя + фамилия, например: Frodo Baggins, Sam Gamgee, Peregrin Took, Meriadoc Brandybuck;

3) имя + прозвище, например: Gandalf the Grey, Arwen Undomiel, Grima Wormtongue;

4) прозвище, например: Strider, The Grey Wonderer, Mithrandir;

5) отсутствие имени;

6) замена имени эвфемизмами, например: Sauron –Lord of the Ring, Dark Lord.

Примечательно, что различные волшебные народы в произведении используют разные модели наименования. Так модель «имя + фамилия» характерна исключительно для хоббитов, модель «имя» - для людей, эльфов, гномов и орков, а модель «имя + прозвище» - для магов. В качестве прозвищ маги (Wizards) используют различные цвета: Саруман Белый (Saruman the White), Гэндальф Серый (Gandalf the Grey), Радагаст Карий (Radagast the Brown).

Когда в шахтах Мории Братство Кольца столкнулось с балрогом, Гэндальф вступил с ним в сражение и погиб. Сражение и смерть стали для него своего рода духовным испытанием. После воскрешения сила и умения мага возросли, изменился и цвет его одежды –стал белым. Сам Гэндальф говорит: “I am Gandalf, Gandalf the White” [55, с. 352]. Т.е. изменения отразились и в прозвище. До этого прозвище Белый носил Саруман (Saruman), он был главой Белого Совета (White Council), в который входили некоторые маги и эльфы, и лидером магов. Однако Саруман пожелал не уничтожить Кольцо, а завладеть им. Бросив вызов Саурону, Саруман меняет своё прозвище на Радужный (Saruman of Many Colours). Таким образом, можно предположить, что цветовые прозвища магов

отражают иерархию их Ордена. К сожалению, сам Толкин не комментирует этот момент.

Не только маги обладают прозвищем, оно есть у многих персонажей. У Толкина прозвище и имя могут быть взаимозаменяемы: Арвен Ундомиэль (Arwen Undómiel), дочь правителя Ривенделла, называют и именем, и прозвищем. В случае с Арагорном (Aragorn) прозвище выполняет функцию сокрытия личности персонажа. При встрече с хоббитами в десятой главе первой книги Арагорн называется Странником (Strider). Он скрывает своё имя, так как оно указывает на то, что он является потомком некогда великой династии человеческих королей. Именно его предок, Исилдур, отказался уничтожить Кольцо. Мать Арагорна боялась, что он погибнет в сражении с орками, как и его дед и отец, поэтому его происхождение хранилось в тайне даже от него самого. Арагорн узнал о том, кто его предки, только когда стал взрослым. В произведении его настоящее имя открывается лишь на Совете Эльронда, во второй главе второй книги.

Орки, существа, относящиеся к силам зла, в большинстве случаев безымянны. Право на обладание собственным именем получают только те, кто чем-то отличился, например, предводители военных отрядов. В случае с орками модель наименования не только отделяет этот народ от остальных, но и характеризует его. Отсутствие имен не удивительно для народа, созданного в качестве рабов и воинов и не обладающего даже зачатками культуры. Сам Толкин описывает орков как «исполненных злобы и ненависти даже по отношению к сородичам» [42, с. 386], уродливых внешне («коренастые, с плоскими носами, кожей землистого цвета, большими ртами и раскосыми глазами») [42, с. 293] и склонных к насилию и вандализму. На уровне сюжета эти характеристики подкрепляются тем, что орки часто совершают набеги на Рохан, уничтожают памятники культуры на захваченных землях, грубо обращаются с Меррином и Пиппином, когда те оказываются у них в плену и т.д.

Имя Саурона заменяется прозвищами-эвфемизмами –Властелин Кольца (Lord of the Ring), Темный Властелин (Dark Lord). Подобная замена связана с боязнью привлечь внимание темных сил, накликать беду. Такая традиция встречается и в мифологии, и в фольклоре. Даже прозвища Саурона опасны. Так, когда Пиппин, привествуя Фродо, называет его Властелином Кольца, Гэндальф обрывает его: “ Hush! Evil things do not come into this valley; but all the same we should not name them” [55, с. 294].

Используя различные модели наименования, Толкин не только имитирует реально существующий ономастикон, но и следует традициям эпоса, мифологии и фольклора. Кроме того, для различных народов Средиземья характерны свои модели наименования, что ещё раз подчёркивает уникальность каждого народа, а порой и отражает его характерные особенности.

При этом можно говорить о полифункциональности онимов произведения «Властелин Колец», так как каждое имя собственное способно в той или иной мере выполнять все вышеперечисленные функции. Например, фамилия Sackville-Baggins:

- во-первых, скрывает за собой историю нескольких поколений одной семьи (иллюзионирующая функция);

- во-вторых, указывает на то, что носителем ее является хоббит, поскольку первая часть антропонима Sackville - реально существующая английская фамилия, а вторая часть Baggins - построена по продуктивной модели английского ономастикона (реминисцентная и характеризующая функции);

- в-третьих, раскрывает сословную принадлежность носителя, так как денотатами двойных фамилий в реальной жизни были люди привилегированных слоев обществ, стремящиеся подчеркнуть свою принадлежность к ветвям старинных известных родов;

- в-четвертых, обе части фамилии содержат корни со схожим значением sack - «мешок» и bag - «мешок, сумка», что говорит о жадности героя и в то же время производит комическое впечатление, а необычная структура онима (Sackville-Baggins - единственная двойная фамилия в ономастиконе хоббитов) подчеркивает то, что зависть, скупость, коими обладают носители данной фамилии, не свойственны хоббитам (информационно- и эмоционально-стилистические аспекты) [27, с. 119].

Чужеродность фамилии подчеркивается также использованием онима с французским суффиксом -ville, что указывает на неодобрительное отношение к героям самого автора - Дж. Р. Р. Толкин неоднократно высказывал свою нелюбовь к французскому языку и французской кухне. При этом, естественно, оним выполняет функцию идентификации.

Онимы произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец» выполняют пять текстовых функций (функция идентификации, перспективации, стилизации, иллюзионирующая, характеризующая) и одну интертекстовую функцию (реминисцентную). Преобладающими функциями являются функция идентификации, иллюзионирующая и характеризующая функции, присущие всем онимам произведения «Властелин Колец».

Превалирование иллюзионирующей функции обусловлено намерением автора создать вторичный мир и дать описание географии, истории, культуры народов, населяющих его, что невозможно осуществить без использования онимов. Первостепенная роль в реализации иллюзионирующей функции отводится онимам, заимствованным из реального ономастикона современного английского языка и предыдущих эпох. Посредством данных онимов автор достигает того эффекта, когда условное и историческое время не разделены, а перетекают друг в друга: условное время, сливаясь с историческим, выступает в качестве его составляющей.

Характеризующая функция в произведении «Властелин Колец» реализуется в двух разновидностях, первая из которых – информационно-характеризующая - актуализирует доонимический план значения онима, неся реципиенту информацию о расовой и социальной принадлежности героя, личных качествах персонажа, разновидности и отличительных свойствах объекта и пр. Вторая разновидность функции - эмоционально-экспрессивная характеристика - реализуется положительно фонетически мотивированными онимами, обладающими высокой звукоизобразительностью, именами собственными с суффиксами субъективной оценки, а также посредством экспрессии семантики производящих апеллятивов. Онимы, выполняющие характеризующую функцию, участвуют в формировании оценочных представлений номинируемых образов и создают общий эмоциональный колорит произведения.

Особенностью реализации функции перспективации в произведении «Властелин Колец» является четкое распределение определенных вариантов онимов между определенным фрагментом повествования. При этом наблюдается совпадение способов именования в авторской речи и в прямой речи персонажей, обусловленное нейтральным всезнанием нарратора.

Реализации авторского замысла создать мифоэпическое произведение способствуют онимы, выполняющие реминисцентную функцию и тем самым включающие его в ряд героического эпоса, а также онимы, реализующие функцию стилизации и придающие всему произведению высокую тональность и приподнятость.

Таким образом, рассмотренные выше примеры антропонимов в трилогии «Властелин колец» доказывают, что Толкиен уделял особое внимание именам героев, раскрывая в них характеры и особенности.

3.2. Топонимы и их функции в произведении «Властелин Колец»

Изучению топонимов посвящено много научных работ. Сам термин «топоним» образован от двух греческих слов: «τόπος» - «место» и «ὄνομα» — «имя». По определению Н.В. Подольской, топоним - это собственное имя любого географического объекта [41, с. 2]. Топонимика, в свою очередь, является разделом ономастики, изучающим топонимы, закономерности их возникновения, развития, функционирования.

Наиболее интересным для изучения топонимическим материалом является литературный материал, так как очень часто писатели вкладывают в топонимы особый смысл. Ярким примером того, что географические названия не случайны, служит произведение Джона Р. Р. Толкиена «Властелин колец». Будучи профессором Оксфордского университета и экспертом в древнегерманских языках, он тщательно создавал вымышленный мир под названием Арда и его часть Средиземье [41, с. 200]. Кроме этого, писатель создал искусственные эльфийские языки, такие как синдарин, квенья и другие. Многие топонимы, которые Дж. Р. Р. Толкиен использовал в своем произведении, имеют определенный смысл.

Особое место в создании виртуальной картины мира трилогии «Властелин Колец» занимают многочисленные географические имена собственные – топонимы, являющиеся по своей сути авторскими новообразованиями. Они, по мнению Е.А. Концесвитной, «во-первых, структурируют пространство, а, во-вторых, дают возможность виртуальному быть явленным посредством номинации» [22, с. 121].

Воображаемый мир Толкиена создан по своим строгим законам и правилам, имеет свою историю и культурные особенности. Писатель, рисуя картину мира Средиземья, использует для номинации виртуальных географических объектов элементы не только английского, но и созданных им самим языков (так называемых диалектов эльфийского, гномьего, дунландского, друэданского и др.). Все топонимы в дискурсе романа несут большую семантическую нагрузку,

выполняя не просто акт номинации вымышленных объектов, но являясь источником культурологических знаний о различных народах, населяющих Средиземье [10].

Middle-earth (континент в мифическом мире Arda). В руководстве Толкина значится, что это земли, населенные эльфами и людьми, которые лежат между Западным морем и Дальним востоком [50]. Если обратиться к этимологии этого слова, то можно прийти к древнеанглийскому слову middangeard, а также к среднеанглийским midden-erd или middel-erd. В древнескандинавском языке это место называлось Midgard, Middenheim, то есть мир, противопоставляемый невидимым мирам, например, мир эльфов, богов, гигантов. А Middle-earth располагается между миром богов, что сверху, и между миром гигантов, что снизу.

В «руководстве Толкина по переводу имен собственных» указано, что топоним Mirkwood заимствован из древних германских легенд, который сохранился в древнеисландском языке как myrkvidr, хотя самая старая зафиксированная форма – древненемецкое слово mirkiwidu. В английском языке это слово не сохранилось.

Например, земля Мордор (Mordor), которая согласно произведению, принадлежала главному антагонисту Саурону, является топонимом с говорящим названием. На синдарине mor означает «темный», «черный» (dark), a dor – «земля» (earth), таким образом, смысл этого топонима достаточно прост, так как именно в Мордоре было сосредоточено все зло в Средиземье.

В этом слове также отчетливо выделятся сема «смерть»: в английском языке – mortal (смертный), mortuary (морг, похоронный); в русском – мор (устаревшее и просторечное - «повальная смерть», «эпидемия»), морг.

Топоним Longbottom – местность в Южной Чети Шира. Вторая часть составного слова должна сохранять свое значение – долина, также как в часто

встречающихся географических названиях и происходящих от них фамилиях, например, Ramsbottom.

Следующим интересным топонимом для разбора является Marish (старая форма английского слова marsh – болото, топь). Толкин указывает, что данный топоним подлежит переводу (с использованием, если это возможно, слова, значение которого остается понятным, но которое либо устарело, либо является диалектным) [50].

Другим интересным примером служит топоним Мория (Moria). Мория является величайшим из гномьих чертогов, пещерным дворцом в Мглистых горах. В переводе с синдарина топоним означает «черная бездна» или «черная яма» (mor – «черный» и iâ – «провал, бездна, яма»).

Эребор (Erebor) - местность к востоку от Лихолесья, а также королевство гномов. Ereb переводится с синдарина как «одинокий» (lonely) или «изолированный» (isolated), корень or означает «холм, возвышение» (rise). Гора окружена безлесными степями, что и повлияло на образование топонима.

Ородруин (Orodruin) - вулкан в Мордоре на плато Горгорот. Именно в пламени Ородруина Саурон выковал Кольцо Всевластья. Топоним «Ородруин» переводится как «горящая гора» (burning mountain) или как «гора красного пламени» (mountain of the red flame). Название состоит из корня orod – «гора» + ruin – «огненно-красный».

Горгорот (The Plateau of Gorgoroth) - это пустынное «призрачное» плато на северо-западе Мордора. На этом плато Саурон возвел Барад-дур. На северо-западной оконечности Горгорота возвышался Ородруин. В переводе с синдарина Горгорот означает «жутчайший ужас» (корень gorgor – «ужас, страх» (horror, dread) + oth).

Барад-дур (Barad-dûr) - крепость Саурона, возведенная с помощью Единого Кольца. Располагалась на южной оконечности отрога Эред-Литуи, или Пепельных гор. Барад-Дур переводится с синдарина как «темная башня» (dark

tower), barad означает «башня», a dur – «темный». На Черном наречии крепость носила название Лугбурз (Lugbúrz), которое состоит из двух слов: lûg, что означает «крепость, карцер, тюрьма» (fortress, lockup, prison), и búrz, которое переводится как «темный» (dark).

Карадрас (Caradhras) - один из высочайших пиков Мглистых гор. В переводе с синдарина это название означает «красный рог» (redhorn). Топоним состоит из двух слов: caran, что значит «красный», и ras, которое переводится как «рог». На кхуздуле, языке гномов, пик имеет другое название - Баразинбар (Barazinbar), которое переводится так же: «красный рог».

Келебрант (Celebrant) - это река в Лотлориэне, которая берет начало в восточной части Мглистых гор у Восточных врат Мории, далее протекает через Лотлориэн, где в нее впадает Нимродэль, и в итоге впадает в Андуин [1]. Название реки состоит из двух слов: celeb, что означает «серебряный» (silver) и rant, которое переводится как «направление» (course), таким образом, в переводе с синдарина название реки означает «серебряный поток».

Ривенделл (Rivendell) - это Эльфийское княжество в предгорьях Мглистых гор, основанное Элрондом. Название Ривенделл является переводом с синдарина на язык вестрон, т. е. всеобщее наречие, топонима Имладрис (Imladris). Следовательно, топоним Имладрис состоит из двух слов: imlad, что означает «долина», и ris, которое переводится как «ущелье, лощина».

Андуин (Anduin) - это река, которая берет свое начало на севере Средиземья, в Серых горах, и впадает в залив Белфалас. Андуин течет между Мглистыми горами и Лихолесьем, огибает с юго-востока Белые горы, а после Эфел-Дуат сворачивает к западу - к Морю. В переводе с синдарина Андуин (Anduin) означает «длинная река» (long river) или «великая река» (great river) («and» означает «длинный», а «duin» переводится как «огромная река»).

Моргулдуин (Morgulduin) - река, протекающая через Моргульскую Долину и земли Минас Моргула по континенту Средиземья. Река была отравлена неким

ядом с момента захвата Крепости Восходящей Луны назгулами. Считается, что название реки переводится с синдарина как «черная магическая река» (black magic river). Существительное morgul переводится как «черная магия, колдовство, некромантия» (black arts, sorcery, necromancy). Слово duin означает «огромная река».

Топоним Argonath (огромные статуи на Андуине) встречается в тексте 10 раз, однако описание ему дается только в середине романа (1. The brief glow fell upon a huge sitting figure, still and solemn as the great stone kings of Argonath. 2. He it was that built the pillars of the Argonath at the entrance to Nen Hithoel [55, c. 250]).

Недосягаемый остров Tindrock (всеобщее наречие) с отвесными берегами представляет собой огромную скалу, возвышающуюся над водопадом Rauros. Это название появилось задолго до времени, описываемого в повествовании, и содержит старое слово «tind», «пик», которое, если бы сохранилось, рифмовалось бы со словом «find». Сейчас оно существует в форме «tine», «зубец», «d» при этом утеряно.

Первую составную часть слова Ent в слове Entwood следует оставить неизменной. Это слово на древнеанглийском языке означает «великан, гигант». Топоним Entwood – это «модернизированный» вариант из языка Рохана: Entwudu. Вторая составная часть слова «wudu» (лес), дана в современной английской форме, поскольку роханские формы были близки к всеобщему языку: то есть те, кто говорил на этом языке, особенно в Гондоре, использовали эти формы.

Еще одной особенностью функционирования топонимов в тексте анализируемого произведения является наличие двух и более номинаций у одного объекта, что связано с функционированием нескольких виртуальных языков в произведении, при этом они могут калькировать друг друга (название горного пика - вестронский Redhorn (red + horn) // эльф. Caradhras (caradh +

ras) / гном. Barazinbar (baraz + inbar) = «багряный рог») или иметь совершенно разные мотивации (название пещеры гномов - вестр. Black Pit – «черная бездна», Dwarrowdelf – «гномий рудник» / эльф. Moria – «черная бездна» / гном. Khazad-dûm – «гномий дворец»). В таком случае вариант на вестроне, передаваемый в тексте английским языком (в переводе – русским языком), выполняет роль текстового актуализатора для других вариантов:

“Ah! Here it is at last!” said Gandalf. “This is where the stream ran: Sirannon, the Gatestream, we used to call it…” [55, c. 400].

В данном случае вестронский вариант Gate-stream (Привратница) является калькированием эльфийского гидронима Sirannon (Сираннона) со значением «река-врата».

Кроме того, некоторые топонимы образуют топикальные цепочки, имеющие общий корень с указанием на объект, с которым они соотносятся в виртуальном пространстве: город Tookborough («город семейства Туков») - Кроли, местность Tookland («земля Туков») - Укролье; местность Buckland («земля семейства Брендибаков») - Забрендия / Заячьи Холмы, город Bucklebury («город Брендибаков») - Зайгород, Bucklebury Perry («переправа у города Брендибаков») - Зайгородная переправа. Отправной точкой данных цепочек являются фамилии наиболее почитаемых хоббитских семейств (Took (предположительно хоббитское «смелый») – Крол, Brandybuck («бренди + козел») – Брендизайк).

Используемые типы актуализации являются характеристиками идиостиля писателя как художника слова, позволяют уточнить существенные моменты словообразовательного акта, формирующего структуру и семантику топонимов.

Во многих случаях, для облегчения восприятия, автор постарался актуализировать в тексте произведения ряд непонятных названий сопровождая их вариантом на всеобщем языке (вестроне), т.е. английском. Подобные топонимы он рекомендовал именно переводить путем калькирования или

переводческой модуляции. Такой подход позволяет разрешить проблему систематизации реципиентом сложной и запутанной топонимической системы виртуального мира, тщательно составленной писателем в рамках произведения: «Only once before have I seen them from afar in waking life, but I know them and their names, for under them lies Khazad-dum, the Dwarrowdelf, that is now called the Black Pit, Moria in the Elvish tongue. Yonder stands Barazinbar, the Redhorn, cruel Caradhras; and beyond him are Silvertine and Cloudyhead: Celebdil the White, and Fanuidhol the Grey, that we call Zirak-zigil and Bundushathur» [52, с. 311].

Данный пример показателен - он демонстрирует варианты названия на нескольких языках:

1) Khazad-dûm - Dwarrowdelf - Black Pit - Moria: одно название представлено в четырех вариантах на разных языках;

2) Barazinbar - Redhorn - Caradhras: три названия на разных языках;

3) Silvertine - Celebdil the White - Zirak-zigil: в данном случае аналогичная предыдущей ситуация;

4) Cloudyhead - Fanuidhol the Grey - Bundushathür: точно так же.

Подводя итог тому, что было изложено выше, можно говорить о том, что проведенный анализ особенностей функционирования топонимов в тексте произведения «Властелин Колец» позволяет сделать вывод о том, что многие топонимы были придуманы на языке синдарин. Некоторые из них представляют собой сложные слова, состоящие из нескольких основ. Большинство названий не являются случайным набором слов, а каким-либо образом характеризуют тот или иной географический объект. Так, например, земля Мордор была названа так неслучайно. Она являлась оплотом всего зла и самого Саурона.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 3

Подытоживая все то, что было проанализировано в третьей главе данной работы, можно сделать ряд выводов относительно функций онимов в произведении Дж.Р.Р. Толкина «Властелин Колец» с точки зрения отражения в них мифопоэтических традиций, а именно:

1. Дж. Р. Р. Толкин, английский писатель, лингвист и филолог, профессор Оксфордского университета в литературе XX века является фигурой «культовой». Произведение «Властелин Колец», признанное одним из наиболее значительных творений Дж. Р.Р. Толкина, представляет собой оригинальное явление в мировой литературе XX столетия.

2. Онимы автора в романе «Властелин Колец», вобравшие в себя веяния разных эпох и культур, поражают особой поэтичностью. Они занимают ведущую позицию в вербальном воплощении художественной концепции произведения, в решении индивидуально-эстетических задач. Вместе с тем, с одной стороны, онимы участвуют в раскрытии главной темы произведения, выступают в качестве ключевых слов в композиции теста, а с другой - служат основой создания искусственных языков Дж.Р.Р. Толкина, фигурирующих в произведении.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог исследованию, проведенному в рамках данной темы, можно сделать ряд выводов относительно особенностей отражения мифопоэтической традиции в ономастиконе произведения Дж.Р.Р. Толкина «Властелин Колец».

Фэнтези – специфический способ отражения реальности, который требует особых лингвистических средств изобразительности, соответствующих художественному замыслу писателя. Среди них особое место занимают авторские новообразования, т.е. речевые единицы, созданные автором и функционирующие в тексте.

В произведениях жанра фэнтези, как правило, очень сильны мифопоэтические традиции, поскольку миф лежит в основе каждого из таких произведений, что хорошо видно в книге Дж. Р.Р. Толкина «Властелин Колец».

Отражение мифопоэтических традиций в анализируемом произведении хорошо заметно в его ономастиконе, большая часть которого представляет собой авторские наименования.

Под антропонимами принято понимать имя собственное, наделенное функцией идентификации человека. К антропонимам относятся личные имена людей, их отчества, фамилии, прозвища. В художественной литературе имя собственное, как правило, имеет особое значение: оно дает ключ к пониманию характера героя. Имя в художественном произведении вызывает определенные ассоциации у читателя, намеренно заданные автором.

Онимическая лексика предоставляет богатейшие возможности для исследования способов индивидуально-авторской организации вымышленного именника. При этом в ономастиконе каждой расы и народности, описанной в произведении, присутствуют свои особенности (отсутствие фамилий и наличие патронимов у эльфов), наблюдаются особые принципы имянаречения (повторение «внешних» имен гномов и возрастная смена имен у эльфов) и различная комбинаторика назывных знаков. Все это наглядно показывает

социальную структуру общества, быт и характер народов, описываемых в произведении.

Ономастикон произведения Дж. Р.Р. Толкина «Властелин Колец» является искусной имитацией реально существующей системы имён собственных. Имитация прослеживается в структуре, моделях наименования и функционировании онимов. В то же время имена собственные в произведении обладают необычной звуковой и графической формой, что характерно для фантастических произведений. В совокупности это позволяет онимам реализовывать иллюзионирующую функцию. Кроме того, для каждого волшебного народа в произведении свойственны различные модели наименования, графическая и звуковая форма онимов, что позволяет реализовать идентифицирующую функцию.

Огромное влияние на творчество Толкина оказали древнегерманские языки и литература, ставшие не только увлечением писателя, но и профессией. Это просматривается в способах создания имен собственных.

Словотворчество стало для Толкина уникальным средством создания фантастической реальности – многие онимы в его произведении творятся из материала языков, сконструированных писателем. Часть имен создана с использованием английских и древнеанглийских корней, присутствует небольшая группа заимствованных из древнескандинавской мифологии онимов. Использование такого разнообразного языкового материала демонстрирует лингвистический талант писателя. Увлечение Толкина древнегерманской литературой отразилось и в моделях наименования (в т.ч. в использовании авторских кеннингов), которые реализуют стилистическую и архаизирующую функции.

Ономастикон произведения тесно связан с другими его уровнями. Так, семантику и функционирование являются способом создания образа волшебных народов в произведении, так как в них отражается образ жизни

отдельных народов (хоббиты, гномы, орки), авторскую характеристику (эльфы), связь с историей (люди). Во многих онимах отразились индивидуальные черты их носителей, что реализует характеризующую функцию. Кроме того, наряду с именами с «прозрачным» значением Толкин использует онимы, значение которых зашифровано от читателя (в частности, из-за использования искусственного языкового материала). Таким образом, ономастикон в буквальном смысле превращается в код к дополнительным смысловым связям произведения, что является реализацией текстообразующей функции.

Ономастикон произведения «Властелин Колец» испытывает влияние мифопоэтических традиций, что нашло отражение в аксиологическом характере имен, наличии «специфических» разрядов онимов (названия ветров, ворот, оружия и пр.), большом количестве микроименований, в принципах и способах наименования, для которых характерна замена табуированных онимов ИС-эвфемизмами и использование многочленной модели именования в официально-торжественных ситуациях, включающей указание родственные отношения, место происхождения и проживания, индивидуальное прозвище.

Автором используется несколько способов имянаречения: заимствование имен и названий из «реального» именника; перенесение известных литературных имен и названий на новые художественные образы, а также создание новых онимов, при образовании которых автором использованы грамматическая онимизация (аффиксация, сложение основ, образование имен-словосочетаний) и семантическая онимизация (простая, метафорическая, метонимическая, гибридизация). Многообразие способов имянаречения определило разнообразие структурно-словообразовательных моделей вымышленной ономастической лексики произведения.

В ономастиконах разных рас и народностей наблюдается различная степень продуктивности моделей образования онимов, что обусловлено, прежде всего,

интенцией автора отразить различия менталитета и культурных особенностей описываемых народов.

Высокая степень имитации Дж. Р.Р. Толкиным ономастикона естественных языков также достигается за счет лексического, синтаксического, лексико-синтаксического, орфографического варьирования имен собственных, а также процесса сокращения имен и названий (контракция, аферезис, апокопа).

Таким образом, подводя общий итог исследованию, можно говорить о создании Дж. Р.Р. Толкиным продуманной, эстетической и оригинальной ономастической системы в произведении «Властелин Колец». Автор бережно относился к имени, чувствовал его потенциальные возможности, которые можно использовать, обыграть, сделать в определенном контексте отражением актуальной идеи. А обширные знания мифологии народов Европы дали возможность максимально эффективно обыграть различные аспекты мифов в топонимах и антропонимах, встречающихся в этом произведении.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Арутюнян Н. Э. Мифологические и эпические основы художественной системы «Властелина колец» Толкиена и их отражение в именах персонажей / Н. Э. Арутюнян // Филология в системе современного университетского образования. - М., 2004. – Вып. 7. - С. 194-199.

2. Бахтин М. М. Эпос и роман / М. М. Бахтин. – Санкт-Петербург : Азбука, 2000. – 300 с. - ISBN 5-267-00273-9.

3. Белецкий А. А. Лексикология и теория языкознания: учебник для бакалавров. – Киев : Издательство Киевского гос. ун-та им. Т.Г. Шевченко, 1972. – 309 с. 1 л. табл.; 22 см.

4. Беляева М. Ю. Расширение границ ономастического пространства произведений Д. Р. Р. Толкина / М. Ю. Беляева, Н. В. Булавина // Язык, культура и образование в контексте этнической ментальности. - Славянск-на-Кубани, 2004. - С. 174–178.

5. Белоусова Е. А. Окказиональное слово в произведениях современной научной фантастики : автореферат дис. ... кандидата филологических наук : 10.02.01 / Елена Александрова Белоусова ; Адыг. гос. ун-т. - Майкоп, 2002. - 19 с.

6. Бондалетов В. Д. Русская ономастика: учебное пособие / В. Д. Бондалетов. – Москва : Просвещение, 1983. – 224 с. : ил.; 20 см.; ISBN В пер. (В пер.) : 55 к.

7. Борев Ю. Б. Эстетика : Учеб. по курсу «Эстетика» для студентов вузов / Ю. Б. Борев. - Москва : Высш. шк., 2002. - 511 с.; 21 см. - ISBN 5-06-004105-0.

8. Беренкова В. М. Эльфийский антропонимикон в трилогии Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин колец» / В. М. Беренкова // Проблемы общей и региональной ономастики. - Майкоп, 2012. - С. 46–48.

9. Беренкова В. М. Новообразования Дж. Р. Р. Толкиена и их место в типологии новых слов / В. М. Беренкова // Путь в науку : словообразование и ономастика. - Майкоп, 2016. - С. 59–68.

10. Беренкова В. М. Топонимы как единицы текста в трилогии Толкиена «Властелин колец» / В. М. Беренкова. – 15.07.2020. – URL: https://www.researchgate.net/ (дата обращения: 11.11.2021).

11. Габриэлян О. А. Мифопоэтика культуры: к возможной методологии исследования / О. А. Габриэлян // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Философия. Политология. Культурология. – 2018. – Том 4 (40). - №3. – С. 158-166.

12. Гилевская А. Г. Теория возможных миров в контексте лингвистических дисциплин / А. Г. Гилевская // Сборник работ 68-й научной конференции студентов и аспирантов Белорусского государственного университета : сб. ст. / Белорусский государственный университет. – Минск : БГУ, 2011. – Ч. 3. – С. 12-16.

13. Голосовкер Я. Э. Логика мифа / Я. Э. Голосовкер ; [послесл. Н. И. Конрада, Н. В. Брагинской, с. 188-206; АН СССР, Ин-т востоковедения]. - Москва : Наука, 1987. - 217, [1] с.; 22 см.

14. Гуро С. В чем конвенциональная норма переводческой ономастики? (На материале перевода романа-фэнтези “The Song of the Mounds of Mundburg”, “The Lord of the rings”) / С. Гуро, П. П. Дашинимаева // Ономастическое пространство и национальная культура. - Улан-Удэ, 2006. - С. 215–219.

15. Елизарова Л. Н. Новообразования – имена собственные в произведениях современной научной фантастики / Л. Н. Елизарова // Гуманитарные проблемы глазами молодых. – Орел, 1994. – С. 86-92.

16. Журавлева О. А. Учет специфики ономастического пространства фэнтэзи Дж. Р. Р. Толкиена при переводе топонимов / О. А. Журавлева // Филологические науки: вопросы теории и практики. - Тамбов, 2017. - №1 (67). - Ч. 1. - С. 103–107.

17. Кабаков Р. И. «Повелитель колец» Дж. Р. Р. Толкина и проблема современного литературного мифотворчества : автореферат дис. ... кандидата филологических наук : 10.01.05 / Роман Исаевич Кабаков ; Ленинград. пед. ин-т. - Ленинград, 1989. - 16 с.

18. Калинкин В. М. Поэтика онима: монография / В. М. Калинкин; М-во образования Украины. Донец. гос. ун-т. - Донецк : Юго-Восток, 1999. - 408 с. : ил.; 21 см. - ISBN 966-7239-76-4.

19. Каменкович М. В. Создание Вселенной. Толкин Дж. Р. Р. Властелин колец. Возращение короля: монография / М. В. Каменкович. – Санкт-Петербург : Азбука, 1995. – 729 с

20. Карпентер Х. Джон Р. Р. Толкин : Биография / Х. Карпентер. - Москва : ЭКСМО-пресс, 2002. - 426 с.; 21 см. - ISBN 5-04-008886-8.

21. Карташова М. В. Ономастикон мультиэтнического и мультиязыкового пространства трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец» / М. В. Карташова // Научное творчество молодежи. - Томск, 2007. Ч. 3. - С. 30–33.

22. Концесвитная Е. А. Топоним в виртуальном пространстве эпопеи Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин колец» / Е. А. Концесвитная // Проблемы региональной ономастики. - Майкоп, 2004. - С. 121–123.

23. Кошелев С. Л. Жанровая природа «Повелителя колец» Дж. Р. Р. Толкина / С. Л. Кошелев // Проблемы метода и жанра в зарубежной литературе. – 1981. – №6. – С. 81–96.

24. Кузнецова М. Что Толкин заимствовал из мифов и легенд / М. Кузнецова. – 05.02.2017. – URL: https://www.mirf.ru/book/tolkin-i-mifologiya/ (дата обращения: 05.11.2021).

25. Курий С. И. Культовые сказки (история знаменитых сказок - от «Золушки» до «Гарри Поттера») / С. И. Курий. – URL: http://www.kursivom.ru/культовые-сказки/ (дата обращения: 15.11.2021).

26. Лазарев И. А. Интертекстуальный анализ имен собственных в произведении Д. Толкиена «Властелин колец» / И. А. Лазарев // Ономастическое пространство и национальная культура. - Улан-Удэ, 2006. - С. 206–208.

27. Лебедева Е. А. Ономастикон произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец» (структурный, семантический и функциональный аспекты) / Елена Александровна Лебедева : дисс. к. филол. н. : 10.02.19. - Ростов-на-Дону, 2006. - 186 с.

28. Лосев А. Ф. Философия имени / А. Ф. Лосев; [Предисл. А. Л. Доброхотова; Послесл. В. И. Постовалова, с. 228-258]. - Москва : Изд-во МГУ, 1990. - 269, с. : портр.; 20 см. - ISBN 5-211-01092-2.

29. Луговая Е.А. Топоним виртуального пространства как культурно-историческая категория (на материале эпопеи Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин Колец») / Екатерина Александровна Луговая : автореферат дис. ... кандидата филологических наук : 10.02.19 / Ставроп. гос. ун-т. - Ставрополь, 2006. - 22 с.

30. Мелетинский Е. М. Поэтика мифа / Е. М. Мелетинский ; [АН СССР, Ин-т мировой литературы им. А. М. Горького]. - Москва : Наука, 1976. - 407 с.; 22 см. - (Исследования по фольклору и мифологии Востока).

31. Миньяр-Белоручева А. П. Имена собственные в романе Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин колец» / А. П. Миньяр-Белоручева, А. В. Плотникова // Вестник Южно-Уральского Государственного Университета. Серия : Лингвистика. 2007. – №15. - С. 30-37.

32. Намитокова Р. Ю. Авторские новообразования как единицы текста / Р. Ю. Намитокова // Филологический вестник. – 2001. - №4. – С. 69-72.

33. Павкин Д.М. Образ волшебной страны в романах Дж. Р. Р. Толкиена: лингвокогнитивный анализ : дис. …канд. филол. наук : 10.02.04 / Дмитрий Михайлович Павкин. – Киев, 2002.

34. Петрунин Ю. Ю. Lapis philosophorum, artificial intelligence и perpetuum mobile: эволюция взаимоотношений мифа и науки / Ю. Ю. Петрунин // Вопросы философии. - 2017. - №3. - С. 4251.

35. Скворцов В. В. Жанровое своеобразие лингвистической фантастики / В. В. Скворцов // Современные исследования социальных проблем. – 2013. - №9 (29). – URL: https://cyberleninka.ru/article/v/zhanrovoe-svoeobrazie-lingvisticheskoy-fantastiki (дата обращения: 15.11.2021).

36. Соснин Е.В. Образы древнегерманской мифопоэтической модели мира и их реконструкция в произведениях Дж. Р. Р. Толкина : дис. ... кандидата филологических наук : 10.02.04 / Евгений Викторович Соснин; [Место защиты: Алт. гос. пед. акад.]. - Барнаул, 2011. - 292 с.

37. Соснин Е. В. Дж. Р. Р. Толкин и философская мысль XIX-XX вв. / Е. В. Соснин // Речевая коммуникация в современной России: материалы III Междунар. конф. / Под ред. О. С. Иссерс. – Омск : Омский государственный университет, 2013. - С. 96-102.

38. Степновска Т. Фэнтези - переодетая Золушка / Т. Степновска // Русская словесность в школах Украины. - 2000. - № 2. - С. 46-49.

39. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. – Москва : Наука, 1973. – 340 с.

40. Супрун В. И. Ономастическое поле русского языка и его художественно-эстетический потенциал: дис. в виде науч. док. на соиск. учен. степ. д. филол. наук / Василий Иванович Супрун. – Волгоград, 2000. – 172 с.

41. Сушкова А. В. Этимологический анализ топонимов в произведении Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин колец» / А. В. Сушкова // Студенческая наука и XXI век. - 2017. - № 1(14). - С. 2–2.

42. Толкин Дж. Р. Р. Властелин Колец: [трилогия] / Дж. Р. Р. Толкин ; пер. с англ. В. Муравьева, А. Кистяковского. – Москва : АСТ Москва, 2009. – 1104 с.

43. Толкин Дж. Р. Р. Чудовища и критики / Дж. Р. Р. Толкин ; пер. с англ. – Москва : АСТ Москва, 2008. - 413 с.

44. Томашевский Б. В. Теория литературы. Поэтика / Б. В. Томашевский. - Москва : Аспект пресс, 2003 (ОАО Можайский полигр. комб.). - 333, с. : портр.; 21 см. - (Классический учебник). - ISBN 5-7567-0230-X (в пер.)

45. Штейнман М. А. Игра с мифом в трилогии Дж.Р.Р. Толкина «Властелин Колец» / М. А. Штейнман // Книга памяти А.М. Зверева. – Москва : РГГУ, 2006. - С. 75-95.

46. Штолль Н. В. Германо-Скандинавские мифологические прототипы ключевых персонажей легендариума Дж. Р. Р. Толкина / Н. В. Штолль. - URL: https://bookonlime.ru/lecture/14-germano-skandinavskie-mifologicheskie-prototipy-klyuchevyh-personazhey-legendariuma-6 (дата обращения: 10.11.2021).

47. Шувалова О. Н. Лингвистика и вымышленные миры фантастической литературы / О. Н. Шувалова // Слово. Грамматика. Речь. – Москва : Макс Пресс Москва, 2015. - С. 215-237.

48. Элиаде М. Аспекты мифа / М. Элиаде ; пер. с фр. В.П. Большакова // Философские технологии. Религиоведение. 5-е изд. – М.: Академический проект, 2014. – 235 с. : ил.; 21 см. - (Философские технологии: религиоведение). - ISBN 978-5-8291-1670-5.

49. Эппле Н. Расшифровка Дж. Р. Р. Толкин. «Властелин колец». Как Толкин придумал мир Средиземья и заново поставил главные этические вопросы / Н. Эппле. – URL: https://arzamas.academy/materials/2292 (дата обращения: 10.11.2021).

50. Appendix : Elements in Quenya and Sindarin Names // Tolkien J. R. R. The Silmarillion / Christopher Tolkien (ed.). – URL: http://www.ae-lib.org.ua/texts-c/tolkien__the_silmarillion__en.htm (дата обращения: 15.11.2021).

51. Hammond W. G. Tolkien J. R. R. Nomenclature of The Lord of the Rings / W. G. Hammond, Ch. Scull. - London, 2005. - 782 p.

52. Hammond W. G. The Lord of the Rings: A Reader's Companion / W. G. Hammond, Ch. Scull. - 1st Edition. – London : HarperCollins, 2005. – 894 p.

53. Oxford Dictionary of English, Revised Edition. – Oxford : Oxford University Press, 2005. – 1012 p.

54. The Longman Business English Dictionary. – London : Pearson Education Limited, 2007. - 594 p.

55. Tolkien J.R.R. The Lord of the Rings / J. R. R. Tolkien. – London : Marriner Books, 1999. - 476 p.