

*На правах рукописи*

**ЛУГОВАЯ Екатерина Александровна**

**ТОПОНИМ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА  
КАК КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ  
(НА МАТЕРИАЛЕ ЭПОПЕИ ДЖ.Р.Р. ТОЛКИЕНА  
«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»)**

10.02.19 – Теория языка

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание ученой степени  
кандидата филологических наук

Ставрополь – 2006

Работа выполнена в Ставропольском государственном университете

- Научный руководитель:** доктор филологических наук профессор  
**Любовь Петровна Ефанова**
- Официальные оппоненты:** доктор филологических наук профессор  
**Светлана Васильевна Серебрякова**  
кандидат филологических наук доцент  
**Яна Николаевна Скрипник**
- Ведущая организация:** Адыгейский государственный  
университет

Защита состоится «20» апреля 2006 г. в 11-00 часов на заседании диссертационного совета Д 212.256.02 при Ставропольском государственном университете по адресу: 355009, г. Ставрополь, ул. Пушкина, 1, корп. 1-а, ауд. 210.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке Ставропольского государственного университета по адресу: 355009, г. Ставрополь, ул. Пушкина, 1.

Автореферат разослан «17» марта 2006 г.

Ученый секретарь  
диссертационного совета



Т.К. Чёрная

2006A  
6170

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Пространство – одна из реалий бытия, воспринимаемых и дифференцируемых человеком, т.к., в отличие от других основных форм существования материи, «оно осознается наиболее простым способом (достаточно в пределах данной ситуации простого движения головы и глаз). Оно организуется человеком, ставящим себя в центр макро- и микрокосмоса. Не случайно пространство не только дифференцируется языковыми средствами во всех языках, но оно оказывается в основе формирования многих типов номинаций, относящихся к другим, непространственным сферам» (Гак 1998, с. 670). Доминирующим и основополагающим в топонимической картине мира как фрагменте сознания личности является пространственный концепт, его ментальная репрезентация и языковое воплощение (Агеева 1984, Яковлева 1994, Серкова 1997, Березович 1999, 2000, Дмитриева 2002, Коваленко 2002, Шишова 2002). Картина реального мира – «субъективный образ объективного мира», и в первую очередь его пространства. Это в еще большей степени присуще виртуальному миру, образ которого эксплицирует концептуальные установки, цели и мотивы его создателя, его субъективное видение виртуальной реальности, так как здесь имеет место совокупность определенных допущений, непроверяемых, но принимаемых сознанием как аксиомы, очевидные факты – основания для осмысления и видения пространства. И все это задано автором, структурировано и наполнено явными или скрытыми смыслами.

В соответствии с основной идеей мифической континуум Толкиена отмечен различными пространственными номинациями, и это позволяет нам рассмотреть имя собственное, номинирующее в эпосе «Властелин Колец» пространство (топоним), как способ экспликации виртуальной реальности в соотносительном ряду: пространство – миф/виртуальность – топоним, с одной стороны, с другой – как авторский мир, наполненный смыслами (внутритекстовая модальность). При моделировании Средиземья Толкиен – носитель высочайшей культурной традиции, филолог-медиевист – «использовался» не только фантазией и интуицией, рисующей мир в особенном свете, но прежде всего эрудицией и выверенной моделью смыслов, которые он вложил в свое творение; его миф получился яркой и подлинной действительностью. А поскольку, по А.Ф. Лосеву, миф – «это совершенно необходимая категория мысли и жизни, далекая от всякой случайности и произвола», то возникла «максимально конкретная реальность», «являющаяся в то же время отрешенной от обычного хода явлений», «содержащая в себе разную степень иерархичности», возникло «самое непосредственное и даже чувственное бытие» (Лосев 1996, с. 24).

1996, с. 24  
ЦИТИАЦИОНАЛЬНАЯ  
БИБЛИОТЕКА  
С.Петербург  
09 100 24

Данные топонимикона Толкиена – специфическая сфера традиционной культуры, ибо любой пласт естественного языка с общей денотативной направленностью кодирует не только информацию о фрагменте действительности (в нашем случае виртуальной), но прежде всего это внутренний мир носителя языка – создателя виртуального пространства. Если обычный топонимикон выявляет «специфику национально-обусловленного восприятия фрагмента действительности» (Ефанова 2003, с.140), то совокупность виртуальных топонимов выявляет особенности личности создателя, его мир, его исходные посылы, его предпочтения и акценты, а следовательно, мы оказываемся еще и перед особенностями языкового канала информации о виртуальной реальности, существующей для нас только через использованный язык, ибо, создав вымышленную реальность, Толкиен программирует аксиологическую ориентацию в ней как одну из важнейших составляющих модели мира его персонажей.

Диссертация посвящена исследованию топонимикона эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец», действие которой разворачивается на протяжении примерно десяти тысяч лет; за каждым событием в книге Профессора стоит европейская история и мифология. Выбор данного произведения обусловлен тем фактом, что «Властелин Колец» – синтез глубоких знаний автора в истории языка, в фольклоре, англо-саксонской литературе, что позволило ему создать особый мир – Средиземье – несуществующее пространственно-временное единство, в рамках которого происходит действие.

Толкиен осмысляет пространство своего мифа как некую протяженность, ориентационное поле; окружающая его героев мифическая поверхность, взаимодействуя с героями, соучаствует в развитии действия, наполняется сверхъестественными явлениями, на ней и в ней разворачиваются события, осознаваемые в ретроспекции как история Европы и Азии. И в этом смысле определение концептуальных основ топонимической версии виртуальной реальности – одна из главных задач нашего исследования, а значит, метод семантической реконструкции и концептуальный метод будут определять наше видение лингвистического материала. Кроме того, нет ни одной лингвистической работы, посвященной комплексному исследованию топонимического пространства «Властелина Колец».

**Рабочей гипотезой** нашего исследования является мысль о том, что виртуальное пространство и структурирующие его топонимы, будучи системным образованием, выявляют культурно маркированные смыслы,

закодированные в географических именах собственных, несут, с одной стороны, информацию об энциклопедических знаниях, духовной культуре и мифологических представлениях Дж.Р.Р. Толкиена – знаковой фигуры своего времени, с другой – о предпочтениях этноса, к которому принадлежит автор.

**Актуальность** проведенного исследования определяется полной лингвистической неизученностью топонимии «Властелина Колец». Зарубежные и отечественные исследователи творчества Дж.Р.Р. Толкиена занимались изучением поэтики (Kelly, Mary Quella. *The Poetry of Fantasy*; Ruffel, Burton. *Lord of the Rings as a Literature*; Лузина С.А. *Художественный мир Дж.Р.Р. Толкиена: поэтика, образность*; Штейнман М.А. *Поэтика английской иносказательной прозы XX века (Дж.Р.Р. Толкин и К.С. Льюис)*), жанровой специфики (Auden, W.H. *the Quest Hero*; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-earth*; Кошелев С.Л. *Философская фантастика в современной английской литературе (романы Дж. Р.Р. Толкина, У. Голдинга, К. Уилсона 50-60-х гг.)*) и мифологии «Властелина Колец» (Kocher, Paul. *The Master of Middle-earth*; Linask, Lauri. *Influences of the Germanic and Scandinavian Mythology in the Works of J.R.R. Tolkien*; Кабаков Р.И. «Повелитель Колец» Дж. Р.Р. Толкина и проблема современного литературного мифотворчества).

**Объект** исследования – топонимикон эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец».

**Предметом** исследования является языковое воплощение культурно-исторических, этнолингвистических и религиозных составляющих в топонимии виртуального пространства эпопеи «Властелин Колец».

**Источником** стали романы «*The Fellowship of the Rings*» («Братство кольца»), «*The Two Towers*» («Две твердыни»), «*The Return of the King*» («Возвращение Государя») эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «*The Lord of the Rings*» («Властелин Колец») [М.: Рольф, 2002], образующие целостный мир со своими законами и традициями, своей мифологией и системой миропонимания. Кроме романов, в диссертационном исследовании для подтверждения отдельных положений привлекались метатекстовые источники: письма автора, такие работы Толкиена, как «Руководство к переводу имен собственных «Властелина Колец», «Дерево и лист», «О волшебных сказках» (*On Fairy Stories – In Tree and leaf*, Boston. 1965), «Беовульф. Чудовища и критики» (*Beowulf: The monsters and the critics. – In: Modern writings on major English authors. Indianapolis – N. Y., 1963*) и др. На их основе была составлена картотека, насчитывающая свыше пяти тысяч топонимов, которые явились **материалом** исследования.

**Целью** нашего исследования является установление национально-культурного своеобразия топонимикона виртуального пространства эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец»; рассмотрение на основе языкового, этнолингвистического анализа (с учетом культуры имядателя, выполняющего роль Демиурга) и культуры этноса в целом топонима виртуального пространства как способа «глобальной концептуализации» мира.

Цель обусловила постановку конкретных задач исследования:

1) раскрыть концепцию виртуального пространства эпопеи «Властелин Колец», дав обоснование понятия «виртуальное пространство»;

2) дать лингвистический анализ топонимов виртуального пространства;

3) охарактеризовать топонимы с точки зрения их структурно-семантических особенностей;

4) основываясь на постулате изоморфности языка и культуры (тартуско-московская семиотическая школа), провести этнолингвистический анализ материала исследуемого топонимикона;

5) выявить влияние народной культуры, в том числе текстов кельтской и германской мифологии, на топонимическую проекцию виртуального пространства эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец».

**Методологической основой** работы являются общезыковедческие положения о взаимосвязи языка и общества, языка и культуры, о системности языка и полевом принципе группировки топонимов как основе структурно-функционального описания материала ономастики в целом.

**Новизна** предлагаемой работы состоит в мотивированном введении в научный оборот понятия «топоним виртуального пространства»; в предложении подходов к описанию виртуального пространства через топонимический материал.

Тема и цель диссертации определили выбор методов и приемов исследования, принятых в ономастике [Теория и методика ... 1986, с. 198-212; Подольская 1988]: ведущими методами являются *описательный*, представленный приемами наблюдения, интерпретации и обобщения, метод *семантической реконструкции*, *концептуальный* и *лингво-культурологический*, реализованный путем привлечения мифологии и фольклора сопредельных этносов. Инвентаризация собранного материала, его классификация производилась с элементами методов *собственно лингвистического, этимологического и статистического анализ*ов (Приложение 1).

**Теоретическая значимость** предлагаемой диссертации заключается в том, что в ней впервые выработана и обоснована методика исследования

топонимикона в виртуальном пространстве художественного произведения, что дает основание распространить этот подход на описание и систематизацию ономастического материала других литературных текстов. Результаты исследования будут способствовать более глубокому постижению этической и эстетической позиции Дж.Р.Р. Толкиена, определению жанрового своеобразия эпопеи «Властелин Колец» путем изучения входящих в ее состав топонимов.

**Практическая значимость** работы заключается в возможности использования содержащихся в ней материалов, положений и выводов не только в процессе изучения и описания творчества известного филолога и писателя Дж.Р.Р. Толкиена, но и при исследовании кельтской и скандинавской мифологии. Предлагаемая работа может послужить опорой при описании и разработке приемов исследования топонимического материала. На основе диссертационного сочинения написана глава «Топоним виртуального пространства» в книге для учителя, что может быть использовано в практике преподавания элективных курсов «Ономастика», анализа художественного текста, при чтении спецкурсов и проведении спецсеминаров по стилистике художественной речи, этнолингвистике, теории языка.

#### **Основные положения, выносимые на защиту:**

1. Понятие «виртуальное пространство» осваивается гуманитарным сообществом - от философов и культурологов до политиков и журналистов. Виртуальность – это предмет междисциплинарного исследования, который изучается в рамках философии, психологии, культурологии, лингвистики и других наук. Виртуальное пространство – это своеобразная ментальная карта реальности в ее пространственном аспекте, существующая не реально, фактически, а лишь в нашем сознании. Это система ориентиров, с помощью которых герои и читатель устанавливают местонахождение предметов, их тождественность или нетождественность по отношению друг к другу и, самое главное, определяют свое место и назначение среди окружающих пространственных феноменов.

2. Изучение виртуального пространства эпопеи «Властелин Колец» известного английского писателя и филолога Дж.Р.Р. Толкиена позволяет не только рассмотреть его Вторичный мир в целостности, но и увидеть проекцию мировой истории и культуры в рамках виртуального пространства эпопеи. Изучение топонимикона «Властелина Колец» с учетом значений его единиц позволяет осмыслить географическое имя собственное как свернутый культурно-исторический текст, помогающий провести параллели с сюжетом анализируемого художественного текста в целом, тем самым выйти на языковое сознание автора.

3. Виртуальное пространство эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец» структурируется на основании признаков, позволяющих рассмотреть Вторичный мир как некую систему ориентиров: 1) система отношений типа «центр – периферия»; 2) перцепции физических свойств пространства (дальше – ближе, выше – ниже и т.п.); 3) параметры локализации объекта в виртуальном пространстве – типы пространственных видений (карта-обозрение и карта-путь) (Приложения 2, 3); 4) проекция топонимов через концепт «свой// чужой»: а) осмысление «своего» на фоне «чужого»; б) «отстранение» своего и придание «личного» чужому.

4. Информация о психоментальных особенностях создателя топонимикона (Дж.Р.Р. Толкиена) и пользователей топонимикона (хранители Кольца и все жители Средиземья) может быть вычленена из самого ономастического материала через выявление предпочтений в именовании, аксиологии, вторичных смыслов, общечеловеческих и религиозно-нравственных ценностей.

5. Этнолингвистическая информация, заложенная в топонимии виртуального пространства, представляет собой плод постижения большого объема мифологических, культурно-исторических источников, являясь индивидуально-авторской концептуализацией мира, которая помогает выявить создание виртуального мира – «новой мифологии» Англии.

В соответствии с этим основное содержание диссертации представлено тремя главами: «Особенности функционирования имени собственного в виртуальном пространстве» – глава первая; «Топоним в виртуальном пространстве: формирование, функционирование и отражение фрагмента языковой картины мира» – глава вторая; «Репрезентация этнокультурной информации в топонимах виртуального пространства эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец» – глава третья.

**Структура и объем диссертации.** Предлагаемая диссертация состоит из «Введения»; трех глав; «Заключения»; библиографического списка (257 наименований, в том числе 16 словарей); трех приложений (1. «Перечень топонимов эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец»; 2. «Географическая карта Средиземья»; 3. «Географическая карта Мордора»).

Лингвистический материал диссертации извлечен из 20 источников на английском и русском языках.



## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во «Введении» обосновывается актуальность темы, определяются объект и предмет, источники и материалы исследования, формулируется рабочая гипотеза, указываются цель, задачи, методологическая основа, методы и приемы, отмечаются новизна, теоретическая и практическая значимость работы; формулируются основные положения, выносимые на защиту.

Основная мысль первой главы «Особенности функционирования имени собственного в виртуальном пространстве» – необходимость введения в научный оборот понятия «виртуальная ономастика», еще не ставшего предметом детального изучения ономастов; в главе дается определение понятия «виртуальное пространство» с точки зрения философской антропологии (Карпицкий 1999, 2000; Родин 1999, Хоружий 2000, Лолаев 2001), психологии (Носов 1996, 2000), культурологии (Fraser 1975), лингвистики (Супрун 2002, Голомидова 2005); вычленяются гносеологический и концептуальный аспекты виртуальности, выявляется соотношение реального и виртуального имени собственного, намечаются этапы исследования виртуальных онимов.

Учитывая активное развитие ономастики и широкий интерес филологов к данной отрасли лингвистического знания, а также современные потребности общества: глобальная компьютеризация всех областей человеческой деятельности, интеграция родственных научных дисциплин и т.п., – мы предлагаем ввести в научный оборот понятие «виртуальная ономастика».

Виртуальная ономастика – особое направление ономастических исследований, изучающее совокупность имен собственных, существующих в виртуальной реальности, под которой мы понимаем пространство Интернета и произведения жанра «fantasy».

Виртуальный оним (здесь мы имеем дело с двумя типами онимов: компьютерное имя (Голомидова 2005), используемое в сети Интернет, и имя, распространенное в пределах Вторичного мира жанра «fantasy») не тождествен реальному: во-первых, он всегда мотивирован, т.к. является продуктом индивидуального сознания имядателя; во-вторых, он изначально концептуален, ибо создан как выявление смыслов Вторичного мира.

Говоря об отличии онимов реальных (в т.ч. региональных, литературных и др.) от виртуальных, отметим, что между ними есть существенная разница. Если в качестве ядра реальной онимической системы выступают антропонимы (Топоров В.Н., Супрун В.И. и др.), а периферию занимают хрононимы, некоторые виды топонимов и

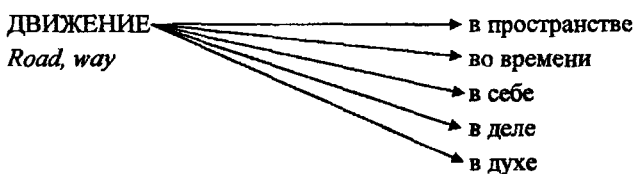
микротопонимов, космонимы и др., то в виртуальной ономастике, в частности в именах Вторичного мира «fantasy», ядерными могут считаться топонимы, что диктуется спецификой жанра. Традиции жанра «fantasy» берут начало в рыцарских романах средневековой Европы, действие разворачивается в историческом времени, но их повествовательное пространство – условный, «феерический» мир, где не играют роли ни подлинная география, ни политические границы. Основой повествования становится странствие героя в поисках некоей высокой идеи, тема пути является ключевой (У. Моррис, Дж. Стефанс, К. Льюис, У. ле Гуин, Дж.Р.Р. Толкиен и др.); только через познанные пространственные ориентиры осуществляется познание мира. На этом основании мы утверждаем, что ядро ономастического пространства виртуального мира произведений «fantasy» занято топонимами, поскольку именно они концентрированно осуществляют лингвокультурологическую, этническую, культурно-историческую информацию.

Границы виртуальной ономастики значительно шире ономастики литературной: в ней очень важна роль имядателя как языковой личности; поэтому нельзя говорить о данной области языкознания как о замкнутой, автономной, саморегулирующейся системе.

Глава вторая «Топоним в виртуальном пространстве: формирование, функционирование и отражение фрагмента языковой картины мира» ставит своей целью детальное исследование топонимикона эпоса «Властелин Колец». Пространство как одна из фундаментальных категорий человеческого мировосприятия предполагает различные интерпретации, что связано с гносеологической проблемой отражения действительности сознанием человека. С нею связана и проблема концептуализации средствами языка категории пространства. Пространство в эпосе становится организующим моментом и моделирует разные связи картины мира – временные, бытовые и социальные в субъективном авторском преломлении (модусное пространство), а вследствие этого категория локальности реализуется с помощью глагольных сочетаний, передающих статическую и динамическую характеристику пространства; предметной лексики с локальной семой; географических терминов, детерминант места, номинативных предложений с пространственной семантикой. «Метаязык семантических примитивов» как система универсалий, являющийся наиболее сильной гипотезой в современной семантике, может быть проиллюстрирован такими лексемами, как *way, power, fellowship, fear, courage, realm (fate)*, проходящими через весь анализируемый текст.

Понятие «путь-странствие-поиск» является у Толкиена многомерным, синтезирующим в себе несколько философских идей и толкований этого традиционного мотива различных мифологий мира. В этом плане понятие «логосферы» Р. Барта будет для нас одной из основополагающих категорий, т.к. смыслоформирующее отношение сознания к предмету и аксиологическая шкала, развивающаяся в непрерывном культурно-историческом пространстве, определяют для нас «мыслительные конструкты» (М.М. Бахтин), «сгустки культуры в сознании человека» (Ю.С. Степанов), каковыми являются концепты, составляющие в совокупности языковую картину мира, ибо в концептах складываются, суммируются идеи, возникшие в различное время, а «они по-разному реальны для людей данной культуры» (Ю.С. Степанов). Вот таким культурно-ментальным образованием, новой ступенью в постижении способов, закономерностей и особенностей взаимодействия языка, сознания и культуры в эпопее «Властелин Колец» является концепт «движение», который предстает как поиск того общего, что подведено автором-мифотворцем под один знак, и что предопределяет бытие этого знака как ментального образования. В языковой картине мира Дж.Р.Р. Толкиена концепт «движение» реализуется лексемами *way, road*: *'Which way would they turn, do you think?'* said Legolas. *'Northward to take a straighter road to Isengard, or Fangorn, if that is their aim as you guess?'*

Это блок знаний об обозначаемом фрагменте виртуального мира и героях эпопей, содержащий три типа семем: денотативную, сигнификативную и коннотативную. Исходная языковая вариативность концепта «движение» осложняется речевой (индивидуально-авторской) вариативностью.



Путь возникает в поэтике Толкиена как глубоко индивидуальное становление, поиск, лично-волевое познание, испытание, возвращение или искупление, и это находит свое выражение в речевой стихии эпопей, в которой семантическое пространство есть интеграция содержательно-фактуальной и содержательно-концептуальной информации.

Мы особо подчеркиваем, что сыгравший огромную роль в формировании и развитии западноевропейской духовной культуры Августин Блаженный (354-430 г.г.) в своей «Исповеди», анализируя

устремления человеческого сердца, как бы перебрасывает практически вневременный мост в нравственно-этические постулаты, на которых строится эпопея Толкиена. Гносеология, онтология, антропология и этика Августина, его оригинальность (например, разработка понятия совести, времени, глобальной теории исторического процесса) четко прослеживается в построениях Толкиена, и в частности в его концепции движения и преодоления себя прежде всего; идеи отца церкви о несубстанциональном характере зла, о доброй и злой волях, мотивы которых человек не в силах истолковывать, о человечестве как «массе греха», учение о предопределении, тема конфликта между благодатью и греховным бытием человека, идея аскезы, изложенные в трудах «О граде Божием», «О Троице», пронизывают все повествование о горестном движении души маленького хоббита, ибо религиозно-общественные идеалы западного христианства нашли непосредственное отражение в творчестве Толкиена.

Существуя идеально как элемент сознания, языковая картина мира выявляется в грамматической категоризации мира, в лексической систематизации его (в том числе в мотивированности слов), в метафоризации процесса отражения в языковом моделировании мира, в ключевых концептах. И это, как правило, фиксация наиболее значимых черт видения мира. Маленький Фродо Торбинс испытывает страх, уходя за пределы своего мира: *But I feel very small, and very uprooted, and well-desperate. The Enemy is so strong and terrible.* Динамика становления человеческой личности с ее кризисами и переломами – вот путь Фродо, отмеченный, как вежами, топонимами виртуального пространства (*The Shire - Bree - Bywater the Barrow-downs // Duckland – Chetwood – the Marish the Old Forest*). И все это на фоне динамики истории Средиземья (человечества) с ее внутренней противоречивостью.

Концепция виртуального пространства эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец» уникальна тем, что идея начала пространственных представлений совпадает с идеей предела (в качестве начала и предела выступает дом Фродо и Бильбо Торбинсов). Внутри поля пространства можно выделить ряд структур, исследованию которых посвящена данная глава:

- 1) типы пространства (виртуальное и реальное);
- 2) организация пространства – оппозиции: *центр/периферия, «свое»/«чужое» пространство;*
- 3) позиции объектов, их пространственная соотнесенность (*близко/далеко, справа/слева* и т.д.);
- 4) восприятие пространства: вид, аспект, точка зрения, расстояние и т.д.

Вербальный материал, выявляющий пространственное восприятие, соотносится с языковой картиной мира, образует один из ее фрагментов, но особое место среди языковых средств означивания принадлежит топонимам. Топонимия виртуального пространства может быть классифицирована и описана как топонимия реальных объектов с помощью таких категорий и как макро- и микропонимия (Карпенко 1975, Магвеев 1986, Рут 2005), полевый подход (Щур 1974, Попова, Стернин 1989, Супрун 2000).

При исследовании топонимии «Властелина Колец» мы избираем типологическую классификацию, предполагающую следующие этапы анализа:

### 1) Структурная классификация

(по количеству входящих в топоним компонентов)

однословные		двухсловные		трехсловные
собственно однословные:	сочетание ИС и слова-артикла: <i>Orthanc,</i> <i>Mordor,</i> <i>Moria,</i> <i>Gondor,</i> <i>Rohan,</i> <i>Anduin,</i> <i>Rivendell,</i> <i>Mirkwood</i>	конструкция С+С: <i>the Entwash. The</i> <i>Withywindle</i> (названия рек) <i>the Mark. The</i> <i>Chetwood, The</i> <i>North-, East-,</i> <i>West- farthing</i>	конструкция П+С: <i>Ringlo Vale,</i> <i>Sarn Gebir,</i> <i>Dol Aroth;</i> <i>Helm's Dike,</i> <i>Wizard's Vale,</i> <i>the Battle of</i> <i>the Peak</i>	<i>the valley of</i> <i>the Imlay</i> <i>Mui</i>

### 2) Семантическая классификация

а) Топонимы антропонимического происхождения: *the Shire. the Druadan Forest. Paths of the Dead; the Tombs the House of the Stewards, the Houses of Healing; Shelob's tunnel;*

б) Топонимы, характеризующие свойства и признаки объекта:

Цвет	Величину и особенности ландшафта	Местоположение	Растительность и животный мир	Предметы окружающей действительности
<i>the Redhorn Gate, the Green Hills; the Greenway</i>	<i>Weathertop</i> <i>the Chetwood</i>	<i>the Cross-roads,</i> <i>Bywater, South</i> <i>Ithilien</i>	<i>the Swanfleet</i> <i>river the</i> <i>Golden Wood,</i> <i>Woody End</i>	<i>the Mountain of</i> <i>Fire, Stonewain</i> <i>Valley; the Cleft</i>

Вопрос о метафорических названиях в топонимии виртуального пространства «Властелина Колец» составляет часть сложной проблемы принципов номинации географических объектов и до сих пор специально не рассматривался, что объясняется рядом причин, и прежде всего отсутствием достаточно четких критериев для выделения топонимов – метафор из ряда экспрессивно-образных наименований. Топонимы-метафоры используются автором в гидронимии и оронимии виртуального пространства: метафоры в гидронимах возникают на основании следующих свойств объектов: 1) по характеру шума воды и скорости течения: *the River Hoarwell* (река Буйная); *the Loadwater* (река Бесноватая), 2) по признаку качества воды: *the Greyflood* (Сероструй), *the Silverlode* (Серебрянка); *the Morthond = Blackroot* (Черноводная); 3) по конфигурации русла: *the Withywindle* (Ветлянка); *Deeping-coomb* (Полумесячный залив), *the Deeping-stream* (Ущелица).

В оронимах метафоры основываются на признаке горы характерной формы: 1) метафоры, подсказывающие характер вершины: *Thrihyrne* (троеверхий Трайгири); *Zirak-zigil, the pinnacle of the Silvertine* (Зиракзигил, иначе Среброг), *Weathertop* (гора Заверть); 2) метафоры, возникшие на основе сходства с явлениями природы, небесными телами: *the Misty Mountains* (Мглистые горы); *the Mountains of Lune* (Лунные горы); 3) «цветовые» метафоры: *the White Downs* (Светлое нагорье); 4) метафорическое название, содержащее представление о месте совершения мистических ритуалов, культовое место: *Derndingle* (Тайнодол), *The Last Homely House* (Последняя Светлая Обитель).

Полевое осознание топонимического материала через категорию отчуждения представляет собой абстрагированное человеческим сознанием взаимодействие между двумя мирами – «своим» и «чужим», интерпретируемыми как личные сферы двух субъектов. Результатом такого взаимодействия является, с одной стороны, интериоризация (присвоение), то есть включение в «свой» мир объектов «чужого» мира, а с другой – экстериоризация (самоотчуждение), то есть исключение объектов, лежащих в границах «своего» мира, и переводение их в «чужой» мир. В виртуальном пространстве Дж.Р.Р. Толкиена с точки зрения эксплицированности категории отчуждения можно выделить 3 семантических поля:

- семантическое поле '«свое» пространство';
- семантическое поле '«чужое» пространство';
- семантическое поле '«чужое как свое» пространство'.

В статье «The Shire, Mordor and Minas Tirith» критик творчества Толкиена Чарльз Мурман отмечает: «*Frodo and his companions journey from the Shire to the dark land of Mordor and then to the City of Minas Tirith and finally home again to the Shire. We are therefore confronted with three stages of the journey, actually three states of man: as he exists in the Shire, in the wilderness of Mordor, and in the City*» [Moorman 1969]. Учитывая вышесказанное, рассмотрим 3 семантических поля, взяв в качестве ядра каждого из них Хоббитанию (семантическое поле «свое» пространство»), Мордор (семантическое поле «чужое» пространство») и Миннас-Тирит (семантическое поле «чужое как свое» пространство»).

В качестве ядра семантического поля «свое» пространство» мы предлагаем топоним *the Shire* (Хоббитания) - место, которое, во-первых, является началом пути Хранителей Кольца – началом познания остального мира, а во-вторых, ключевым символом эпопеи, так как Хоббитания, будучи домом Фродо Торбинса, концентрирует в себе мировидение главного героя и автора эпопеи в целом. В работе «The Meanings of Phonetic Features» Маргарет Магнус исследует цвето-звуковую ассоциативность английских согласных, отмечая, что звукосочетание *SH* в картине мира англичан подобно «а *Shell or shelter or sheath. It can shield you from harm, shade you from the sun, but it can also be shallow. Like other unvoiced sounds, it is preoccupied with forms, appearances, shoulds and shouldn'ts. It reacts with shame, or shrugs it all off, shirks its duties, tosses it in the trash. And SH can shake and finally shatter, especially at the end of a word (bash, lash, smash, mush)*» [Magnus, [www.conknet.com/mmagnus](http://www.conknet.com/mmagnus)]. Топоним *Shire*, таким образом, может быть представлен следующими лексемами, что в целом дешифрует информацию о «старой доброй Хоббитании»:

- <i>shell</i> - 'оболочка';	- <i>sheath</i> - 'ножны';	- <i>shame</i> - 'жалость';
- <i>shield</i> - 'защита'	- <i>shelter</i> - 'пристанище';	- <i>shade</i> - 'тень'; 'полумрак'
	'убежище'	

Данный топоним можно считать ядерным и на основании принципа частотности употребления (Приложение I). Внутри ядерной части поля располагаются топонимы, представляющие наименования населенных пунктов Хоббитании; крупные объекты включают в свою структуру более мелкие: «*The Shire was divided into 4 quarters, the Farthings already referred to, North, South, East, and West. Outside the Farthings were the East and West Marches: the Buckland and the Westmarch*»; в рамках семантического поля «свое» пространство» мы рассматриваем группировку топонимов по следующим параметрам: 1) история заселения Хоббитании

(диахронический аспект); 2) ключевые административные единицы (урбанонимы) современной Хоббитании (синхронический аспект).

Семантическое поле '«чужое» пространство' анализируется нами как неоднородное, ценностно «размеченное» виртуальное пространство с зонами, имеющими сакральный статус, связанными со сверхъестественным началом — с нечистой силой. Логика реконструирования образа имен таких мест средствами различных культурных кодов составляет весьма интересный предмет этнолингвистического исследования (Березович 1999, 2000). При построении ядерно-периферийных отношений внутри поля '«чужое» пространство' следует учитывать вариативность номинации, ключевой топоним *Mordor* (Мордор), концентрирующий вокруг себя остальные названия в тексте «Властелина Колец», представлен таким синонимичным рядом, как *Mordor – Barad-dur – the Dark Land*. В работе «The Meanings of Phonetic Features» М. Мэгнус пишет: «*M Makes something from something else It is the clay from which things are formed, the Magician, the Master of his trade, the Muse. If the experiment is successful, the result is magical, miraculous, musical But sometimes it misses and creates a monster. It is the Man that God made from the primordial mud and then breathed life into*» [Magnus, [www.conknet.com/mmmagnus](http://www.conknet.com/mmmagnus)]. Семантическое наполнение топонима *Mordor* содержит семы 'волшебник'; 'владелец'; 'мастер'; 'сверхъестественный'; 'чудовище, изверг'; 'грязь, слякоть'; 'кромсать, искажать'; 'месиво', что находит отражение на страницах эпоса «Властелин Колец». Помимо обозначенного географического названия, «чужое» пространство представлено такими топонимами, как: 1) урбанонимы (преимущественно наименования крепостей, расположенных по всей территории Мордора): *Cirith Ungol, Gorgoroth, Barad-dur* – столица Мордорского Государства, *Cirith Gorgor, Carach Angren, the Morannon*, который в тексте получает эпитет Черные Ворота Сумрачного Края; 2) оронимы: *the Cleft, the Ephel Duath, Morgai* – внутренняя горная ограда Изгарных гор, *Orodruin, the Mountain of Fire, the Ashen Mountains* и др.; 3) гидронимы: *Lake Nurnen*.

Топонимикон Мордора помогает нам увидеть особенности ландшафта и описать его: *Hard and cruel and bitter was the land that met his gaze. Before his feet the highest ridge of the Ephel Duath fell steeply in great cliffs down into a dark trough, on the further side of which there rose another ridge, much lower, its edge notched and jagged with crags like fangs that stood out black against the red light behind them. it was the grim Morgai, the inner ring of the fences of the land* (Приложение 3).



Особое место в системе Дж. Р.Р. Толкиена занимает семантическое поле 'чужое как свое' *пространство*: промежуточное положение данного поля обусловлено тем, что мир Средиземья не становится для Фродо Торбинса «своим», в трудные минуты он вспоминаем свой дом, свои традиции, «свою Хоббитанию»: *«He loved mountains, or he had loved the thought of them marching on the edge of stories brought from far away; but now he was borne down by the insupportable weight of Middle-earth He longed to shut out the immensity in a quiet room by a fire»*. Семантическое поле 'чужое как свое' *пространство* содержит общие сведения о характере ландшафтных реалий: 1) отдаленные, глухие места; объекты, точное местоположение которых неизвестно (мотив неизмеренности расстояний; мотив дикой природы): *the Wilderland, Rivendell, the Barrowfield, the Chetwood*; 2) любая ландшафтная реалья, находящаяся вне дома человека (мотив необжитого пространства): *the Hallows, the Glittering Caves*; 3) болото, яма с водой, омут, озеро, река (мотив водной стихии): *the Nurnen, the Swanfleet River, the Greyflood, Lake Evendim*; 4) комплексные или переходные по своему характеру объекты -труднопроходимые места (мотивы дикой природы, «апофеозной природности»): *the Mountains of Shadow*, 5) объекты, расположенные на границе или служащие границей, - межа, перекресток дорог (мотив чужого пространства): *the Cross-road, the Gateway*.

Специфика лексем, эксплицирующих семантическое поле "чужое как свое" *пространство*, заключается в том, что в структуре их значения мифологическая коннотация не просто вбирается в денотативный макрокомпонент, а становится преобладающей. Лексемы с пространственным значением десемантизируются и начинают представлять собой почти чистое выражение основных семиотических оппозиций, выявляющих общефольклорный универсум (*свой/чужой, жизнь/смерть, добро/зло, Космос/Хаос*). Синкретизм и конкретность мифологического мышления при его предельной антропоцентричности приводят к отождествлению таких понятий, как *человек/космос, человек/пространство/социум, человек/пространство/время*.

Глава третья «Репрезентация этнокультурной информации в топонимах виртуального пространства эпохи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец» выявляет гармоничное сочетание языка и мифа. Тезис о культурно-исторической ценности и этнолингвистической информативности собственных имен в лингвистике последних лет представляется аксиоматичным для многих ономастологов (Тوماхин 1984, Аникина 1988, Климкова 1990, Верещагина 1991, Бондалетов 1993,

Горбаневский 1994, Герд 1995, Бербеков 1996, Гурская 1996, Березович 2000, 2002, Ефанова 2001, 2002, 2003, Бурыкин 2002, Ковалев 2002, Луговой 2002 и др.). Толкиен, являясь специалистом по англосаксонской литературе и языку, реализует свои широчайшие познания в области истории, древних языков и мировой культуры. Результаты его филологических изысканий наполняют его волшебный мир аллюзиями на тексты средневековых легенд, древних манускриптов и эпоса сопредельных народов. Он строит свой мир в ассоциативной связи с историей реального мира, и виртуальный мир оказывается протяженным в пространстве и во времени, а пространственные и временные границы вырисовываются с топографическими подробностями на картах Средиземья или вписываются в исторический нарратив Европы и Азии.

Этнолингвистическая и этнокультурная информация может вычитываться в топонимах виртуального пространства Дж.Р.Р. Толкиена с семантикой цветообозначений: возникают бинарные оппозиции, позволяющие разделить все географические названия на две большие группы: 1) топонимы с цветообозначениями темной окраски (преобладающий цвет *Black* – «черный»): в эту группу входят топонимы и микропонимы, оронимы, гидронимы, находящиеся на территории Темного Властелина Саурона: *Blackroot Vale, the Black Gate, the Black Stone, the Black Land, the Dark Tower, The Black Pits* и т.д.; 2) топонимы с цветообозначениями светлой окраски, места расположения «светлых сил» – окрестности Гондора, Ристании, Мустангрима, Раздола, Хоббитании: *the White Mountains, the White Tower, Whitefurrows, the White Downs* и т.д.

Противопоставление «белого/черного», «светлого/темного», «доброе/злого» напоминает нам не только о вечной борьбе Добра и Зла (Августин Блаженный), но и о языковой традиции, которая онтологически задана в пространстве: «свое» пространство – белое, светлое, доброе – противопоставлено «чужому», осознаваемому негативно. Сопоставив коннотативные созначения *белого* и *черного* в картине мира Толкиена, отметим, что сфера белого сужается (из семи определений лексемы «белый» в *Oxford Russian Dictionary 1997* Профессор опирается в своем описании на пять, обусловленных мифологической традицией кельтов), и наоборот, значение черного расширяется (четыре значения в словаре и шесть в картине мира Толкиена).

Помимо *белого* и *черного*, Толкиен вводит в описание топонимического пространства географические имена с цветообозначениями *grey* – серого (*the Greyflood*), *red* – красного (*the Redhorn Gate*), *gold* – золотого (*the Golden Wood*), *green* – зеленого (*the*

*Green Fields*), blue – голубого (*the Blue Mountains*), однако эти цвета передают фон виртуального пространства, и вообще мотивированность выбора того или иного цвета Толкиеном вычлениить трудно, поэтому мы можем определенно говорить о четкой двувалентности цветовой гаммы.

Система денотатов, формирующаяся в мышлении создателя виртуального пространства, – динамическая модель всех ситуаций, возникающих в творческом воображении автора, и среди них, вслед за Т. ван Дейком, можно выделить глобальную ситуацию, представляющую собой индивидуально-авторское знание о мире, и авторское преломление (модусное пространство), в котором выявляется отношение создателя текста к его содержанию (субъективная модальность, тональность, модус, текстовая экспрессивность, текстовая категория, в которой находит отражение эмоционально-волевая установка, психологическая позиция автора по отношению к излагаемому).

Этнолингвистическая информация, закодированная в топонимах, позволяет рассмотреть имена собственные не только как лингвокультурологическую, но и как когнитивную категорию; концептуализация топонима определяется как бинарная оппозиция *white/black* (*White Tower/ Black Tower, White Mountains, но Black Gate*), *добро/зло*, что вычленяется через топонимический материал виртуального пространства, концептосферу главного героя Фродо Торбинса (*я – внешний мир, сердце – разум, добро зло*) и, наконец, выводит нас на осмысление миропонимания Творца Вторичного мира, выдающегося филолога Дж.Р.Р. Толкиена – человека, в котором природа счастливо соединила творческий потенциал с поразительным языковым чутьем на уровне фактического видения внутренней формы слова, на уровне дара языкотворчества созданных его фантазией сообществ. Полетная фантазия элитарной личности европейского интеллигента (новое жреческое сословие) предложила нам путь осмысления евразийской истории на протяжении десяти тысяч лет.

В **Заключении** обобщаются результаты исследования, подводятся итоги, делаются необходимые выводы, намечаются некоторые перспективы изучения виртуального ономастикона.

Диссертационное исследование прошло апробацию на пятнадцати научных конференциях: Международной научной конференции «Речевая коммуникация: теория и методика преподавания в вузе» (Москва 2004); Международной научной конференции «Социальные варианты языка – III» (Нижегород 2004); Международной научной конференции «Теоретические и прикладные проблемы детской антропологии»

(Ставрополь 2003); Международной научной конференции «История языкознания, литературоведения и журналистики как основа современного филологического знания» (Ростов-на-Дону – Адлер 2003); Международной научной конференции «Антропоцентрическая парадигма в филологии» (Ставрополь 2003); Всероссийской научной конференции с международным участием «Язык образования и образование языка» (Великий Новгород 2003); Всероссийской научно-практической конференции «Русский язык и активные процессы в современной речи» (Ставрополь 2003); Всероссийской научно-практической конференции «Культура и образование: проблема качества подготовки педагогических кадров» (Славянск-на-Кубани 2003); Всероссийской научной конференции «Проблемы региональной ономастики» (Майкоп 2004); Всероссийских научно-практических конференциях «Проблемы изучения живого русского слова на рубеже тысячелетий» (Воронеж 2003) и «Этнос, язык, культура: культурные смыслы в народном языке и художественных текстах» (Славянск-на-Кубани 2002): региональной научной конференции «Художественно-историческая интеграция литературного процесса» (Майкоп 2003); научно-методических конференциях преподавателей и студентов (Славянск-на-Кубани 2002, 2004); «Язык и образование» (Великий Новгород 2004) и «Университетская наука – региону» (Ставрополь 2003, 2004, 2005).

Положения и выводы диссертации отражены в 18 печатных работах:

1. *Концесвитная Е.А.* Мифоним как «чужое слово» в языке писателя // Сборник материалов научно-практической конференции преподавателей и студентов. – Славянск-на-Кубани: Издательский центр СФ АГПИ, 2002. – С. 67–77.

2. *Концесвитная Е.А.* Образы греко-римской мифологии и их влияние на мировосприятие поэта // Этнос, язык, культура: культурные смыслы в народном языке и художественных текстах: Материалы четвертой Всероссийской научной конференции. – Славянск-на-Кубани: Издательский центр СФ АГПИ, 2002. – С. 152–155.

3. *Концесвитная Е.А.* Культурно-исторические особенности антропонима в романе Дж.Р.Р. Толкиена «Хранители» // История языкознания, литературоведения и журналистики как основа современного филологического знания: Материалы Международной научной конференции. – Выпуск 2. История. Культура. Язык. – Ростов н/Д; Адлер, 2003. – С. 95–97.

4. *Концесвитная Е.А.* Мифонимы в трилогии Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец» // Антропоцентрическая парадигма в филологии:

Материалы Международной научной конференции. – Ч.2. Лингвистика. – Ставрополь: Изд-во СГУ, 2003. – С. 239–249.

5. *Концесвитная Е.А.* Языковая модель мира как средство реализации творческого замысла в трилогии Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец» // Язык образования и образование языка: Материалы III Всероссийской научной конференции с международным участием. – Великий Новгород: НовГУ им. Ярослава Мудрого, 2003. – С. 65.

6. *Концесвитная Е.А.* К вопросу о формировании новой парадигмы лингвистического знания – виртуальной ономастике // Проблемы изучения живого русского слова на рубеже тысячелетий: Материалы II Всероссийской научно-практической конференции. – Ч. II. – Воронеж: Воронежский государственный педагогический университет, 2003. – С. 136–142.

7. *Концесвитная Е.А.* Отражение детского мировосприятия на страницах «Властелина Колец» Дж.Р.Р. Толкиена: мифологическое и сказочное в трилогии // Теоретические и прикладные проблемы детской антропологии: Материалы Международной научно-практической конференции. – Ч.1. – Ставрополь: Изд-во «Юркид», 2003. – С. 143–146.

8. *Концесвитная Е.А.* Мифонимы как культурно-исторические категории в языке писателя // Художественно-историческая интеграция литературного процесса: Материалы региональной научной конференции. – Майкоп: Изд-во Адыгейского государственного ун-та, 2003. – С. 52–55.

9. *Концесвитная Е.А.* Топоним как лингвокультурологическая категория в романе Дж.Р.Р. Толкиена «Хранители» // Русский язык и активные процессы в современной речи: Материалы Всероссийской научно-практической конференции. – М.: Илекса; Ставрополь: Сервисшкола, 2003. – С. 361–364.

10. *Концесвитная Е.А.* Дж.Р.Р. Толкиен и его последователи в глобальной сети Интернет // Культура и образование: проблема качества подготовки педагогических кадров: Материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Славянск-на-Кубани: Издательский центр СГПИ, 2003. – С. 126–130.

11. *Концесвитная Е.А., Боровик Д.С.* Имя собственное в виртуальном пространстве сети Интернет // Культура и образование: проблема качества подготовки педагогических кадров: Материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Славянск-на-Кубани: Издательский центр СГПИ, 2003. – С. 140–144.

12. *Концесвитная Е.А.* Борьба добра и зла сквозь призму теории речевой коммуникации (на материале трилогии Дж.Р.Р. Толкиена

«Властелин Колец») // Речевая коммуникация: теория и методика преподавания в вузе: Материалы Международной научно-методической конференции. – М.: ГОУВПО «МГУС», 2004. – С. 75–81.

13. *Концесвитная Е.А.* Языковая личность переводчика в эпопее Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец» // Социальные варианты языка – III: Материалы международной научной конференции. – Нижний Новгород: Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова, 2004. – С.375–378.

14. *Концесвитная Е.А.* Топоним в виртуальном пространстве эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец» // Проблемы региональной ономастики: Материалы 4-ой всероссийской научной конференции. – Майкоп: Изд-во Адыгейского государственного ун-та, 2004. – С. 121–123.

15. *Концесвитная Е.А.* Языковое сознание автора в трилогии Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец» // Язык и образование: Материалы III Всероссийской научно-практической конференции. – Великий Новгород: НовГУ им. Ярослава Мудрого, 2004. – С. 49–50.

16. *Концесвитная Е.А.* Имя в сказочно-мифологической традиции эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин Колец» // Филология, журналистика, культурология в парадигме современного научного знания: Материалы 49-й научно-методической конференции преподавателей и студентов «Университетская наука - региону». – Ч. II. – Ставрополь: Ставропольское книжное издательство, 2004. – С. 134–136.

17. *Концесвитная Е.А.* Эквивалентность и адекватность перевода топонима в романах Дж.Р.Р. Толкиена «Хранители» и «Две твердьни» // Язык, культура и образование в контексте этнической ментальности: Материалы Всероссийской научной конференции. – Славянск-на-Кубани: Издательский центр СГПИ, 2004. – С. 209–216.

18. *Концесвитная Е.А.* Метафорические названия в топонимии виртуального пространства «Властелина Колец» // Филология, журналистика, культурология в парадигме современного научного знания: Материалы 50-й научно-методической конференции преподавателей и студентов «Университетская наука – региону». – Ч. III. – Ставрополь: Ставропольское книжное издательство, 2005. – С.348–349.



Изд. лиц. ЛР № 020121 от 10 ноября 1996 г.

---

Подписано в печать 16.03.06. Формат 60x84 1/16. Бумага офсетная  
Гарнитура «Times New Roman». Усл. печ. л. 1,16 Уч.-изд. л. 1,36.  
Тираж 100 экз. Заказ № 14.

---

Ставропольский краевой институт повышения квалификации работников образования  
355006, г. Ставрополь, пр. К. Маркса, 60

---

Отпечатано с готового оригинал-макета  
в отделе оперативной полиграфии СКИПКРО

2006A  
6170

# - 6170