

УДК 811.111'373.2

Г. М. Бичек,
аспірант

(Горлівський державний педагогічний інститут іноземних мов)

ТОПОНІМ У ВІРТУАЛЬНОМУ ПРОСТОРИ В СЕРІЇ РОМАНІВ ЕРІН ХАНТЕР "ВОЇНИ": СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ

Стаття присвячена розкриттю концепції віртуального простору серії романів Ерін Хантер "Воїни", дається обґрунтування поняття "віртуальний простір". Топоніми серії роману "Воїни" – це імена з просторовою семантикою, які можуть бути виокремленими та охарактеризованими за допомогою синтаксичної та семантичної класифікації. На зміст та вибір топонімів "Воїнів" великий вплив мають прагматичні фактори: географічні умови, історичні події, світосприйняття героїв роману.

Кейт Кері, Черіт Болдрі та Вікторія Холмс під спільним псевдонімом Ерін Хантер, створили цілісний світ зі своїми законами та традиціями, своєю міфологією та системою світосприйняття. Фентезійні романи про котів-воїнів визнані одними з найбільш значних творів Ерін Хантер і становлять собою оригінальне явище у світовій літературі XXI століття. Їх оніми вражають особливою поетичністю. Вони займають провідну позицію у вербальному втіленні художньої концепції твору, у втіленні індивідуально-естетичних завдань. Разом з тим оніми грають важливу роль у розкритті головної теми твору, виступають у якості ключових слів у композиції тексту.

Актуальність дослідження обумовлена тим, що літературні власні імена являють собою надзвичайно цікавий об'єкт дослідження. Твір Ерін Хантер у цьому плані є джерелом багатим на всі розряди онімичної лексики: зоонімами, топонімами, антропонімами, космонімами, фітонімами, етонімами і т. д. Поетоніми вивчаються в різних аспектах як лінгвістами, так і літературознавцями. Зокрема, стилістичні функції онімів у художній літературі досліджували Н. В. Васильєва, Ю. А. Карпенко, Д. Лампінг, В. А. Ніконов, Н. К. Фролов, співвідношення ономастикону поетичного та реального, системність поетичної ономастики та її ролі в художньому тексті – С. І. Зінін, В. Н. Михайлов, Г. А. Силаєва, О. І. Фоякова, поетику власних імен – Л. І. Андрієва, В. М. Калінкін, Е. Б. Магазаник, В. А. Кухаренко, А. А. Фомін, Л. М. Щетинін, процеси номінації – М. В. Голомідова, М. Е. Рут, А. В. Суперанська, Н. К. Фролов та інші. Проте, незважаючи на помітні успіхи, в сучасній ономастиці й досі існують проблемні аспекти, які вимагають подальших ономастичних студій. Так, ономастикон різних літератур та літературних жанрів досліджено нерівномірно, фрагментарно. Це насамперед стосується дитячої фентезійної літератури, яка досі не була достатньо проаналізована в цілому й у творчості окремих авторів, зокрема видатного письменника Ерін Хантер.

Картина реального світу є "суб'єктивним образом об'єктивного світу" [1: 146]. Ерін Хантер створила віртуальний світ, образ якого експліцирує концептуальні настанови, цілі та мотиви його творця, його суб'єктивне бачення віртуальної реальності. Це все пояснюється сукупністю певних допущень, які не перевіряються, а приймаються свідомістю як аксіоми, очевидні факти – підстава для осмислення та бачення простору. І все це задає автор, структурує та наповнює очевидними або прихованими змістами.

Основною метою нашої статті є аналіз структурно-семантичних властивостей топонімів віртуального простору серії романів Ерін Хантер "Воїни".

Якщо звичайний топонім виявляє "специфіку національно-обумовленого сприйняття фрагменту дійсності" [2: 141], то сукупність віртуальних топонімів виявляють особливості творця, його світу, його вихідні посилання, його переваги та акценти, тому, нам відкриваються ще й особливості мовного каналу інформації про віртуальну реальність, яка існує для нас тільки через використану мову.

Слідом за К. О. Луговою ми визначаємо віртуальний простір, як своєрідну ментальну картину реальності в її просторовому аспекті, яка існує не реально, фактично, а лише в нашій свідомості. Це система орієнтирів, за допомогою яких герой та читач встановлюють місцезнаходження предметів, їх тотожність чи нетотожність по відношенню один до одного і, перш за все, визначають своє місце та призначення серед оточуючих просторових феноменів [3: 20]. Вивчення віртуального простору серії романів Ерін Хантер "Воїни" дозволяє не тільки роздвигитись його Вторинний світ у цілому, але й визначає життєві орієнтири, духовні цінності та пріоритети письменника. Вивчення топонімів, які створюють простір серії романів "Воїни", з урахуванням символічності їх значень, дозволяє вивчати географічне власне ім'я як згорнутий культурно-історичний феномен, який допомагає провести паралелі з сюжетом художнього твору, який аналізується, тим самим вийти на мовну свідомість автора.

На думку К. О. Лугової, віртуальний простір структурується на основі наступних ознак, які дозволяють вивчати вторинний світ як певну систему орієнтирів [3: 47]:

- система відношень типу "центр – периферія";

- перцептивність фізичних властивостей простору, тобто позиції об'єктів, їх просторова співвіднесеність (*близько – далеко, справа – зліва і т.д.*);
- "особистий психологічний простір".

Ключовим топонімом, на наш погляд, виступає *the Forest* – місцевість, де розгортається основні події серії романів "Воїни".

Перша ознака, за якою відбувається структуризація простору, це система відношень типу "*центр – периферія*" (*фігура – фон*). Як слушно зазначає К. О. Лугова, міфопоетична свідомість, відзначається системою бінарних розпізнавальних ознак, набір яких є універсальним способом опису світу та містить у собі певну кількість протиставлень, які мають відповідно позитивні та негативні значення. Актуалізованій реальності властива центральність, у той час як на периферію відсувається все те, що ще не актуалізоване та наявне у потенціалі. Але й у самій центральній області виникає складна ієрархічна система "*центр – периферія*". Усе те, що в даний момент привертає нашу увагу, стає центром. Важливим є те, що будь-який *віртуальний простір* вміщує в себе не тільки те, що знаходиться в ньому на даний момент, але й те, що в ньому відбувалося колись давно, а також те, що може відбутися. У якості домінуючого центру будь-якого віртуального світу може виступати певний предмет, який має особливе значення: чи то природний об'єкт, чи то власне людина [3: 38]. У якості центра віртуального простору "Воїнів" ми пропонуємо *the ThunderClan camp* – місце, яке, по-перше, є початком пізнання світу головним героєм Firepaw, а по-друге, ключовим символом серії романів, тому що *the ThunderClan camp* є домом Firepaw та концентрує в собі світобачення головного героя та автора романів у цілому.

Друга група ознак базується на перцепції фізичних властивостей простору. Це категорії "далі – ближче", "вище – нижче", "праве – ліве" і т.д. [4: 68]. У своїй праці "Феномен табу в традиціях і в мові індоевропейців" М. М. Маковський зазначає, що у стародавній свідомості будь-який простір сприймався в рамках дихотомічних категорій (центр – периферія, верх – низ, правий – лівий) і в космічному плані (небо – земля, південь – північ, день – ніч). Основним символом стародавньої свідомості був "центр світу". Він має переважне значення для орієнтації у просторі та часі, оскільки уособлює фіксовану точку, тобто першоджерело та першооснову, абсолютну реальність [5: 10].

Ці характеристики несуть на собі стійке символічне навантаження, що в тексті "Воїнів" можна проілюструвати на прикладі концепту "своє // чуже". "Своє // чуже" – один з центральних концептів культури. "Своє" означає власне, особливе, особисте. "Своє" у "Воїнах" втілюється в топонімі *the ThunderClan forest territory*, що для головного героя Firepaw та котів племені перш за все уособлює ДІМ, підтверджуючи думку про важливість і цінність дому в житті всякої живої істоти, реальної чи вигаданої. ДІМ, у нашому випадку *the ThunderClan forest territory*, уподібнюючись до зовнішнього світу за структурою, має свій центр, периферію, адміністративні одиниці, границі, власне як і історію заселення. Зовнішні кордони охороняють мешканців ДОМУ від впливу "чужого" світу. "Чуже" не має особистості, власного лица, окремістості. "Чуже" – не відокремлене, позбавлене сутності. Топоніми "чужого" простору "Воїнів" маркують територію, на якій править Зло, ворожі племена котів, та Двоногих (*the Twolegs*), які намагаються захопити або зруйнувати світ котів Грозового племені (*ThunderClan*). Цей простір ніколи не може стати "своїм": він невідомий та страшний.

Третя група ознак у структурі віртуального простору детермінується тим, що в літературі отримало назву "особистий психологічний простір". Свій світ, як і чужий, репрезентує у "Воїнах" своєрідний особистісний простір (не тільки фізичний, але й символічний), який герой серії романів Firepaw асоціює з собою і, коли дізнається про небезпеку, яка загрожує його дому, намагається зберегти від вторгнення чужих. З антропологічної точки зору особистий психологічний простір можна визначити як невелику охоронну зону, особистісну територію, яка знаходиться під особливо пильним наглядом.

Топонімія віртуального простору може бути класифікована та описана як і топонімія реальних об'єктів. Типологічна система, яка вибрана нами для опису структурно-семантичних особливостей топонімів серії романів Ерін Хантер "Воїни", передбачає наступні етапи аналізу:

1) Структурна класифікація (за кількістю компонентів, які входять до складу топоніма).

Дана класифікація являє собою початковий етап усякого дослідження. Згідно з цією ознакою у віртуальному просторі "Воїнів" можна виокремити наступні типи топонімів:

а) однослівні, які умовно можна розділити на:

- власне однослівні: *Carrionplace, Fourtrees, Halfbridge, Highstones, Mothermouth, Snakerocks, Sunningrocks, Tallpines, Skyrock*;

- поєднання іменника і службового слова-артикля: *the George, the Moonpool, the Island, the Tallrocks, the Moonstone, the River, the Territories, the Thunderpath, the Clearing, the Lake, the Twolegplace*;

б) двослівні, які можна поділити на наступні групи:

- **конструкція С+С**, тобто в склад топоніма входять два іменника, які виражають відношення:

- означальні (складаються з двох іменників у загальному відмінку): *the Greenleaf Twolegplace, the Moonpool stream, Outlook Rock, the RiverClan camp, the Twoleg horse-place, the Twoleg nest, the Twoleg path, Thunderpath tunnel, Sky Oak*;
- приналежності (іменник у присвійному відмінку): *Barley's Farm, Druid's Leap, Druid's Hollow, Devil's Fingers, Morgan's Farm, Morgan's Lane, Leader's Den, Sky's Den*;

- **конструкція П+С**, тобто в склад топоніма входять прикметник і іменник: *Ancient Oak, Burnt Sycamore, Sandy Hollow, the Pointed Stones, Great Sycamore, the Great Rock, the Fallen Tree, Sunning Rocks, Broken Halfbridge*;

с) **трислівні**: *the Cave of Pointed Stones, High Dens Woods, Whit Hart Woods, the South Blocked Road*.

2) **Семантична класифікація**.

а) Топоніми антропонімічного походження: *Morgan's Farm, Druid's Leap, Barley's Farm, Morgan's Lane*.

б) Топоніми, які характеризують властивості та ознаки об'єкту:

- колір: *White Hart Woods*;
- розмір: *Highstones, Sky Oak, Great Sycamore, the Tallrocks*;
- кількість: *Fourtrees*;
- розташування: *the South Blocked Road, Sun-down-place*;
- рослинний та тваринний світ: *the Owl-Tree, Snakerocks, Hare Hill*;
- вік: *Ancient Oak*;
- властивості ландшафту: *Sunningrocks, Sandy Hollow*;
- об'єкти оточуючої дійсності: *the Cave of Pointed Stones, Halfbridge, the Island*.

В. А. Ніконов виокремлює у значенні топоніма три плани: дотопонімне або етимологічне, власне топонімне або пряме географічне та відтопонімне, тобто різноманіття асоціацій, які виникають у людини при знайомстві з об'єктом. У результаті цього виникають потенціальні семи, які сприяють підвищенню ролі топоніма в структуруванні художнього тексту [6: 80].

Серед топонімів, які досліджуються у творі, можна виокремити найбільш і найменш вживані географічні назви. Це пов'язано з їх роллю у формуванні змісту, з їх значущістю для персонажів і самого автора, з місцем у тексті.

У найбільшій кількості в серії романів Ерін Хантер "Воїни" представлені топоніми, які пов'язані безпосередньо чи опосередковано з дією твору. Це географічні координати подій романів, які представлені, як правило, мікротопонімами (*the Clearing, Outlook Rock, Leader's Den, the Twoleg path*). Уживаність подібних топонімів обумовлена перш за все власне топонімічним значенням.

Другу групу формують топоніми, поява в тексті яких викликана виключно їх відтопонімним значенням. Найбільший інтерес становить відтопонімічне значення, ті конотації, якими обростає топонім у національній свідомості [6: 81]. Так, значуща назва для всіх мешканців Лісу (*the Forest*) назва "the Thunderpath" викликає одну реакцію – страх, який переростає в жах.

Групування топонімів за **тематичним принципом** у творі Ерін Хантер може відбуватися за двома лініями:

- а) за денотативним значенням, тобто за характером позначуваних об'єктів (назви особливостей рельєфу, гідроніми, тощо): *the River, Highstones, the Pointed Stones, the Twoleg path*;
- б) за конотацією, яка асоціюється з історичними подіями, особливостями культури і т.ін., незалежно від характеру позначеного об'єкту: *the Moonpool, Fourtrees*.

Таким чином, топоніми віртуального простору – це імена з просторовою семантикою, які можуть бути виокремленими та охарактеризованими за допомогою синтаксичної та семантичної класифікації. На зміст та вибір топонімів "Воїнів" великий вплив мають прагматичні фактори: географічні умови, події, пов'язані як з заселенням Лісу, так із світосприйняттям його мешканців.

Проведене нами узагальнення й систематизація досліджуваного матеріалу становить підґрунтя для подальшого аналізу метафоричних назв топонімів. Важливість такого аналізу пояснюється тим, що в основі топонімів віртуального простору лежать не тільки абстрактні знання про події та ситуації, але й особистісні знання мешканців Лісу, які акумулюють їх попередній досвід, наміри, почуття, емоції, що знаходить вираження перш за все в метафоричних назвах топонімів "Воїнів".

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Яковлева П. С. Фрагменты русской языковой картины мира (Модели пространства, времени и восприятия). – М.: Языки русской культуры. – 1994. – 344 с.
2. Ефанова Л. П. Духовная культура переселенцев сквозь призму микротопонимии // Русский язык и активные процесс в современной речи: Материалы Всероссийской научно-практической конф. – М.: Илекса; Ставрополь: Сервисшкола, 2003. -140-143.

3. Луговая Е. А. Топоним виртуального пространства как культурно-историческая категория (на материале эпопеи Дж. Р. Р. Толкиена "Властелин колец"). – Диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук. – Ставрополь, 2006.
4. Карпицкий Н. Онтология виртуальной реальности. – Томск, 1999. – С. 24-138.
5. Маковский М. М. Феномен табу в традициях и в языке индоевропейцев. Сущность – формы – развитие. – М.: Изд-во "Азбуковник", 2000. – 268 с.
6. Фоянкова О. И. Имя собственное в художественном тексте. – Л., 1990. – С. 83.
7. Hunter Erin. The Power of Three: Dark River. – HarperCollins Publishers Inc., 2008.
8. Hunter Erin. Warriors Field Guide: Secrets of the Clans. – HarperCollins Publishers Inc., 2007

Матеріал надійшов до редакції 01.04. 2010 р.

***Бичек А. М. Топоним в виртуальном пространстве
в серии романов Эрин Хантер "Коты-Воители": структурно-семантические особенности.***

Статья посвящена раскрытию концепции виртуального пространства серии романов Эрин Хантер "Коты-Воители", дается обоснование понятия "виртуальное пространство". Топонимы серии романов "Коты-Воители" – имена с пространственной семантикой, которые могут быть выделены и охарактеризованы с помощью синтаксической и семантической классификаций. На содержание и выбор топонимов в романах "Коты-Воители" большое влияние имеют прагматические факторы: географические условия, исторические события, мировосприятие героев.

***Bychek A. M. The Toponym in the Warriors Novel Series
by Erin Hunter: Semantic and Syntactical Peculiarities.***

The article is devoted to the study of conception of virtual space in the works of Erin Hunter about warrior cats. The toponyms of the Warriors Novel Series are names with spatial semantics, which can be characterized by means of syntactical and semantic classification. The choice of the Warriors Novel toponyms is influence greatly by pragmatic factors: geographical conditions, historical events, the world perception by the heroes of the novel.