

Виктория Юрьевна Клейменова, д. филол. н.
Российский государственный педагогический
университет им. А. И. Герцена,
Санкт-Петербург, Россия
э-почта: victoria.kleimenova@yandex.ru

Victoria Urievna Kleimenova, Dr. of Sc.
(Philology)
Russian State Pedagogical University named
after A. I. Herzen, St. Petersburg, Russia
e-mail: victoria.kleimenova@yandex.ru

ФИКЦИОНАЛЬНЫЙ ТОПОНИМ И КАТЕГОРИЗАЦИЯ МИРА В АМЕРИКАНСКОЙ ПОДРОСТКОВОЙ АНТИУТОПИИ

Фикциональный топоним представляет собой имя собственное, называющее пространственной элемент вымышленного мира. Эта номинативная единица мотивирована, так как в ней закодированы различные данные как о внетекстовой реальности.

Ключевые слова: топоним; фикциональный мир; антиутопия; категоризация; мотивированность; метафора.

FICTIONAL PLACE NAME AND CATEGORIZATION OF THE WORLD IN AMERICAN YOUNG ADULT DYSTOPIA

Fictional place name is a proper name used to label a spatial element of the imaginative world. This nominative unit is motivated, because in it there is a lot of coded information about extra-textual reality.

Key words: place name; fictional world; dystopia; categorization; linguistic motivation; metaphor.

Автор художественного текста конструирует изображенный мир, создавая его различные, в том числе и пространственные, элементы, названия которых являются фикциональными топонимами. В тексте антиутопии они могут отражать историю, культуру и экономику выдуманного социума, природные и географические особенности вымышленного пространства, маркировать границы между регионами, населенными различными социальными группами персонажей. Таким образом, ведущей семантической характеристикой фикционального топонима является его мотивированность по одному из трех типов: имя собственное мотивировано знаниями о внетекстовом пространстве, знаниями о фикциональном мире, совокупностью знаний о внетекстовом и фикциональном мирах. Автор антиутопии, обозначая фрагмент вымышленного мира фикциональным топонимом, подводит новый ментальный конструкт под существующую в сознании членов языкового сообщества категорию на основании дифференцирующих признаков.

Цель данной работы заключается в установлении корреляции между лингвистическими принципами кодирования и когнитивными основаниями номинации пространственных объектов фикционального мира англоязычной подростковой антиутопии. Эмпирическим материалом исследования послужила трилогия С. Коллинз «Голодные игры».

Описывая принципы топонимической номинации на примере адресообразующих элементов, Д. Ю. Ильин и Е. Г. Сидорова выделили девять принципов лингвистического кодирования топонимов [1, с. 114–119]. При анализе текста подростковой антиутопии «Голодные игры» было установлено, что при создании фикциональных топонимов, называющих различные элементы вымышленного пространства, автор использует семь принципов лингвистического кодирования, которые соответствуют различным типам мотивированности лексических единиц.

Топоним мотивирован знаниями о внетекстовом пространстве

Локативный принцип лингвистического кодирования подразумевает, что название фикционального локуса омонимично реальному топониму и вызывает в сознании читателя ассоциации, связанные с культурой внетекстового социума.

Например, слово *Capitol*, название столицы вымышленного государства, основано на двух мотивационных признаках. Во-первых, Капитолийский холм в Вашингтоне, на котором расположено здание Конгресса США, во-вторых, один из семи холмов, на которых был построен Древний Рим. В обоих случаях импликационал фикционального топонима сохраняет связь со столичным городом, что обеспечивает мотивированность фикционального топонима.

При натуралистическом принципе лингвистического кодирования фикциональный топоним омонимичен узуальной лексеме, называющей природный объект. Например, *the Nut* ‘орех’ – это название горы, внутри которой расположен штаб вооруженных сил. Фикциональный топоним семантически мотивирован, он является результатом метафорического переноса: из сферы-источника проецируются такие признаки, как наличие ценного объекта под твердой оболочкой, сложность извлечения внутренней части. Кроме того, имя собственное вызывает ассоциации с устойчивым выражением *tough nut to crack*.

Топоним мотивирован знаниями о фикциональном мире

Нумеративный лингвистический код используется для создания фикциональных топонимов, в которых один из элементов выражен цифрой или именем числительным. Так, названия всех административных единиц фикционального мира создаются по одной модели *District + Number* ‘регион + номер’. Цифровой компонент отражает изображенную топологическую реальность и обеспечивает категоризацию фикционального социума в соответствии с приписываемой жителям каждого региона профессиональной специализацией: *District 1* – создание предметов роскоши, добыча драгоценных металлов, *District 2* – разработка новых видов оружия и подготовка сотрудников силовых подразделений и т. д. Низкая степень уникальности фикциональных топонимов подчеркивает стандартизованность жизни фикционального социума.

Антропогенный принцип лингвистического кодирования используется при создании фикционального топонима, отражающего воздействие антропогенного фактора на вымышленное пространство или связь последнего с профессиональной деятельностью человека. Например, *The Seam* – это название самого бедного района Региона 12, где живут семьи главных героев. Имя существительное *the Seam*, с одной стороны, актуализирует свое словарное значение (‘шов, пласт угля’), с другой стороны, благодаря метонимическому переносу становится названием района угледобывающего района фикционального мира.

Условно-абстрактный принцип лингвистического кодирования обеспечивает создание фикциональных топонимов, не отражающих непосредственно характеристики элементов пространства, однако их импликационал метафорически или метонимически связан с жизнью вымышленного социума. Название нелегального рынка *The Hob*, где главные персонажи сбывают незаконно добытую дичь, связано с узуальным именем существительным *hob* (‘беда, затруднение, беспорядок’).

Топоним мотивирован совокупностью знаний о внетекстовом
и фикциональном мирах

Мемориальный принцип лингвистического кодирования подразумевает, что при описании фикционального социума автор сохраняет внетекстовую традицию называть пространственные объекты в честь значимых для общества личностей. Топоним *Heavensbee Hall*, название мемориального зала Академии, мотивирован антропонимом *Heavensbee* – фамилией сверхбогатой семьи фикционального социума, оплатившей реконструкцию.

Символический принцип лингвистического кодирования позволяет перенести в вымышленный мир и закрепить в фикциональном топониме мировоззренческие установки, данные о ценностях и нормах, свойственных внетекстовой реальности на различных исторических этапах. Топоним *Panem*, название вымышленного государства в котором происходят описанные в трилогии события, представляет собой фрагмент принадлежащей Ювеналу цитаты *Panem et circenses* ‘хлеба и зрелищ’, которая традиционно используется для обозначения средств завоевания политической власти. Сюжетообразующим элементом рассматриваемой антиутопии являются Голодные игры, зрелище, организующее жизнь государства *Panem*.

Фикциональный топоним – это знак вымышленной культуры, отражающий аспекты фикционального мира. Вне зависимости от когнитивных оснований номинации он является мотивированной лексической единицей, которая объективирует пучок ассоциаций, формирующих ее импликационал, и, следовательно, повышает правдоподобие текста антиутопии.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ильин Д. Ю., Сидорова Е. Г. Специфика номинаций географических объектов как отражение общенационального и регионального компонентов // Вестник Волгоградского государственного университета. Сер. 2. Языкознание. 2023. Т. 22, № 5. С. 112–124.