

**С.Н. ДЯГЕЛЬ**

Брест, БрГУ имени А.С. Пушкина (Беларусь)

## **ОНОМАСТИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО СКАЗКИ М. ЭНДЕ «ИСТОРИЯ, КОТОРОЙ НЕТ КОНЦА»**

Имена собственные моделируют особый мир художественного произведения. Раскрывая авторское отношение к персонажам, они создают особое семантическое поле в тексте. Изучение имен собственных позволяет, таким образом, глубже понять авторский замысел и делает возможной более детальную интерпретацию текста. Все имена собственные, функционирующие в художественном произведении, составляют его ономастическое пространство. Ономастикон художественного произведения включает в себя антропонимы (личные имена) и топонимы (номинации географических объектов). Ономастическое пространство литературной (авторской) сказки определяется спецификой этого жанра. В современном литературоведении литературной сказкой называют художественное произведение, основанное на вымысле, написанное в любой жанровой разновидности (роман, повесть, новелла и т. д.), адресованное как взрослому читателю, так и детям. Структурными элементами современной литературной сказки являются обновленный волшебно-сказочный хронотоп и игровая атмосфера. Игра в литературной сказке является текстообразующим фактором, она находит свое отражение на всех уровнях текста (фонетическом, графическом, словообразовательном, лексическом, синтаксическом, морфологическом). Особую роль игровое начало приобрело в современных сказках под влиянием игрового принципа постмодернизма, когда мифопоэтика сказки формируется в результате интертекстуального взаимодействия и отличается плюрализмом смыслов. В современной литературной сказке игровая доминанта проявляется в двух основных формах: 1) языковая игра (манипуляции с языковыми единицами на фонетическом, морфологическом, лексико-семантическом и синтаксическом уровне текста); 2) интертекстуальная игра (включенность текста в межтекстовое взаимодействие) [1]. Языковая игра в пространстве текста может проявляться в том числе и в системе номинации персонажей.

Сказочный роман М. Энде «История, которой нет конца» был опубликован в 1979 г. и стал с тех пор классикой мировой детской и юношеской литературы. Большая часть действия романа развивается в параллельном мире – в сказочной стране Фантазии (**Phantasiën**). В романе рассказывается о путешествии в эту страну мальчика-подростка Бастиана, который, спасая волшебный мир, решает и свои собственные проблемы. Следует отметить, что для концепции романа большое значение имеет имя как от-

ражение сути вещей. Волшебная страна Фантазия находится на грани исчезновения, спасти ее может только человеческий ребенок, который даст новое имя правительнице страны. Бастиан должен заново открыть и назвать мир Фантазии: „*Nur der richtige Name gibt allen Wesen und Dingen ihre Wirklichkeit*“ [2, с. 125]. Очевидно, что автор придает большое значение номинации описываемых им объектов повествования. Ономастикон сказки очень богат: в ней присутствует множество антропонимов, имен собственных антропоморфных и фантастических персонажей, номинаций, олицетворяющих силы природы, топонимов.

М. Энде моделирует особое ономастическое пространство, в котором игровая поэтика проявляется в форме языковой и интертекстуальной игры. В романе можно найти множество примеров языковой игры при создании имен персонажей. Так, на фонетическом уровне это проявляется в создании имен на основе звуко-символизма (**Pjörn-rach-zarch**, **Ückück**, **Blubb**, **Ygramul**). На словообразовательном уровне – в сталкивании семантически несовместимых слов (**Mondenkind**). Примером ономастической игры на лексико-семантическом уровне является имя чудовища **Ygramul die Viele**, производное от *der Gram*. С помощью ономастической игры автор подчеркивает особое значение имен главных персонажей. Так, полное имя главного героя Бастиана – **Bastian Balthasar Bux**. Когда Бастиан впервые попадает в букинистический магазин, в котором он украдет волшебную книгу, он знакомится с его владельцем: „*Ich heiße Bastian*“, *sagte der Junge*, „**Bastian Balthasar Bux**“. – „*Ziemlich kurioser Name*“, *knurrte der Mann*, „*mit diesen drei B's. Na ja, dafür kannst du nichts, hast ihn ja dir nicht selbst gegeben. Ich heiße Karl Konrad Koreander*“. – „*Das sind drei K's*“, *antwortete der Junge ernst*“ [2, с. 7]. Игровая составляющая этих имен проявляется в конце романа, когда Бастиан узнает, что когда-то Кореандер также попадал в мир Фантазии и давал новое имя ее правительнице. Таким образом, сходство построенных по принципу тройной аллитерации начальных букв имен подчеркивает сходство персонажей. Имя второго главного героя Атрейо (**Atréju**), живущего в отличие от Бастиана только в реальности Фантазии, не просто выполняет номинативную функцию, но и транслирует дополнительную информацию. Так, древнегреческое *atreus* обозначает *бесстрашный*, а бесстрашие – одно из главных качеств Атрейо. Кроме этого, являясь аллюзивным именем собственным (мифонимом), это имя включает сказку М. Энде в межтекстовые связи: оно отсылает к персонажу древнегреческой мифологии царю Микен Атрею. Мифонимами являются также имена некоторых второстепенных персонажей сказки. Имя знаменитого лекаря кентавра Цейрона (**Cairon**) образовано от имени персонажа древнегреческой мифологии кентавра Хирона. Имя обезьяны-стража Аргакса (**Argax**) отсылает к «Одиссее» Гомера, где есть персонаж по имени Аргус [1]. Еще один

ключевой персонаж сказки – правительница Фантазии Девочка Королева (**die Kindliche Kaiserin**). За цвет глаз и дар исполнять желания человеческих детей ее именуют также **Goldäugige Gebieterin der Wünsche**. «Говорящее» имя несет дополнительную информацию о внешности и волшебной способности правительницы Фантазии.

Топонимика сказки более традиционна. Поскольку сюжет развивается в сказочном пространстве, вымышленные топонимы маркируют мир Фантазии, подчеркивая ирреальность происходящего. С точки зрения семантики их основная функция заключается в назывании реально существующих в сказочном дискурсе объектов. Большинство топонимов сказки относится к «говорящим» – они не только называют географические объекты, но и сообщают дополнительную информацию о них. Причем эта информация уточняется в тексте практически сразу после упоминания этих топонимов. Так, название родной страны Атрейо (**das Gräserne Meer**) поясняется следующим образом: „*Es handelte sich um eine Prärie, die tatsächlich so weit und groß und flach war wie ein Meer. Saftiges Gras wuchs mannshoch und wenn der Wind darüber hinstrich, zogen Wellen über die Ebene wie auf einem Ozean, und es rauschte wie Wasser*“ [2, с. 38]. Топоним **die Toten Berge** также не является простым географическим названием: „*Nur wenige hatten sie je erblickt, und kaum einer war aus ihnen zurückgekehrt*“ [2, с. 65]. Такого же рода ряд других топонимов: **die Silberberge, die Sümpfe der Traurigkeit, der Südliche Orakel, die Spukstadt**. Если появляются названия, не несущие дополнительных коннотаций, они, как правило, снабжаются дополнительным, уточняющим названием: **Goab, die Wüste der Farben; Perelin, der Nachtwald**. Однако и среди топонимов сказки можно обнаружить построенные по принципу языковой либо интертекстуальной игры. Интерес М. Энде к азиатской культуре проявился в топониме **Phantasien** (в имени собственном зашифровано название континента **Asien**). Здесь мы видим пример языковой игры на словообразовательном уровне: слово возникает путем контаминации лексем с намеренно ложной мотивацией одного из контаминируемых слов (*Phantasie + Asien*) [3]. Примером интертекстуальной игры является название резиденции Девочки Королевы **Elfenbeinturm**, которое отсылает к широко распространенной в европейской культуре метафоре элитарности.

В сказочном романе «История, которой нет конца» М. Энде создает особую фантастическую реальность. Ономастикон сказки является важным структурным элементом текста. Автор создает индивидуально-творческую систему номинации персонажей и объектов, в которой имена собственные кроме чисто номинативной функции сообщают дополнительную информацию и несут в себе большой потенциал ассоциативных представлений, вовлекая читателя в игру с текстом.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Большакова, Н. Н. Игровая поэтика в литературных сказках Михаэля Энде [Электронный ресурс] : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / Н. Н. Большакова. – Смоленск, 2007. – Режим доступа: <http://textarchive.ru/c-2689344.html>. – Дата доступа: 25. 04.2017.
2. Ende, M. Die unendliche Geschichte / M. Ende. – Stuttgart : K. Thienemanns Verlag, 1979. – 428 S.
3. Большакова, Н. Н. Ономастическая игра как операциональная детерминанта идиостиля (на примере ономастикона литературных сказок М. Энде) / Н. Н. Большакова // Вестн. ТГУ. – 2007. – Вып. 4 (48). – С. 35–39.

**Е.В. ЕРШОВА**

Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова (Беларусь)

**ПРОБЛЕМА УРБАНИЗАЦИИ ГЛАЗАМИ  
АФРОАМЕРИКАНСКИХ ПИСАТЕЛЕЙ США XX ВЕКА**

Африканцы, в цепях привезенные в Новый Свет, оказались оторванными от своей истории и культуры. Прошли многие десятилетия, прежде чем они смогли укорениться в Америке. После не доведенной до конца Реконструкции, последовавшей за Гражданской войной, бывшие чернокожие рабы отправились на Север в надежде спастись от ужасов расовой дискриминации. Мигранты оседали в городах, где было больше возможностей найти работу и прокормить себя и свои семьи, вследствие чего в основных индустриальных центрах Америки возникли черные гетто, крупнейшим из которых стал нью-йоркский район Гарлем.

На 1920–1930-е гг. приходится период расцвета афроамериканской культуры, получивший название Гарлемский ренессанс (Harlem Renaissance), поскольку именно Гарлем стал центром этого культурного движения, оказавшего большое влияние на культуру Америки [1, с. 52].

Одной из выдающихся представительниц данного движения стала Нелла Ларсен (1891–1964). В своем романе «Переход» (“Passing”, 1929; другое название, столь же неточное, – «Проходящее», так как на самом деле речь идет о попытке женщины с черной кровью выдать себя за белую) писательница изображает два основных индустриальных города США – Чикаго и Нью-Йорк. В каждом из этих городов афроамериканцы проживают в отдельных районах, и их появление на улицах белых кварталов нежелательно. Тем не менее, главные героини Ирен и Клер с легкостью перемещаются в городской среде, так как цвет их кожи – оттенок белого, и по внешнему виду их не причисляют к афроамериканцам. Ирен с гордостью относит себя к афроамериканской диаспоре, в то время как Клер тщательно скрывает свои корни от белого мужа. Несмотря на полное погруже-