

А.И. Манченкова, В.В. Робустова

РЕПРЕЗЕНТИРУЮЩАЯ ФУНКЦИЯ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ¹

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования*

*«Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова»
119991, Москва, Ленинские горы, 1*

Имена собственные реализуют разные языковые функции, начиная от базовых – когнитивной и коммуникативной, и раскрываясь в аффективной, знаковой, идентифицирующей, игровой, оценочной, парольной, прагматической, характеризующей, экспрессивной, апеллятивной, иконической, имплицативной, индексальной, индивидуализирующей. Функциональный репертуар ономастических единиц призван выделить субъекта или объект из ему подобных, дать ему прямую или косвенную характеристику, передать какую-либо информацию и дать оценку. Имена собственные, созданные когда-то автором того или иного произведения, часто используются в других текстах, выступая в качестве аллюзий, тем самым расширяя интерпретирующий потенциал онимов. Встречаются в литературе работы, основанные на уже написанных произведениях и являющиеся их продолжением, например «Ребекка и Ровена» Уильяма Теккерея, где автор дает возможное продолжение романа «Айвенго» Вальтера Скотта. Здесь антропоним репрезентирует уже созданного другим автором героя, и для восприятия романа необходимо знать предысторию. Идет достраивание сюжетной линии и дальнейшее развитие образа. В современной культуре мы часто видим выход личного имени «за его границы», когда со страниц книг оно «прыгает» на экраны кино, на витрины магазинов, этикетки товаров, рекламные билборды и т.д. Имя расширяет свое информативное поле и раздвигает возможность интерпретации его культурно-маркированной и семантической составляющей. Сейчас мы встречаем не только продолжения сюжетных линий или выход имени за рамки исходного контекста, но и смешение пространств различных текстов в одном общем, в рамках которого все персонажи являются аллюзивными, с некоторыми из них происходят определенные трансформации, другие остаются

Робустова Вероника Валентиновна – кандидат филологических наук, доцент кафедры лингвистики, перевода и межкультурной коммуникации факультета иностранных языков и регионоведения МГУ имени М.В. Ломоносова (e-mail: nikarbs@yandex.ru).

Манченкова Анна Игоревна – преподаватель кафедры лингвистики, перевода и межкультурной коммуникации факультета иностранных языков и регионоведения МГУ имени М.В. Ломоносова (e-mail: amanch2011@mail.ru).

¹ Исследование выполнено при поддержке Междисциплинарной научно-образовательной школы Московского университета «Сохранение мирового культурно-исторического наследия».

неизменными, но для понимания сюжетной линии таких «лоскутных» произведений необходимо наличие фоновых знаний у реципиента. В таких произведениях имя собственное не только реализует индивидуализирующую, когнитивную, коммуникативную и иные вышперечисленные функции, но и выступает в новой репрезентирующей функции. Ее реализация рассматривается в статье на примере сериала «Однажды в сказке».

Ключевые слова: имя собственное; репрезентирующая функция; художественный кроссовер.

«Само по себе организованное языковое сообщение циркулирует в обществе как относительно самостоятельный репрезентант действительности и как бы перемещается между людьми, выполняя свою функцию общения» [Колшанский, 2017: 7]. В качестве «языкового сообщения» способно выступать имя собственное и репрезентировать определенный объем информации, который необходимо передать реципиенту в процессе коммуникации. Под репрезентирующей функцией оными будем понимать использование имени/названия субъекта/объекта вне исходного контекста его создания, для представления исходного субъекта/объекта, понимая под исходным совокупность вербальных и невербальных характеристик субъекта/объекта, присущих ему в произведении источнике или наиболее распространенной версии источника. В новом произведении используется не только отсылка к образу, но и сам герой, сюжетная линия исходного произведения. Если прибегнуть к использованию известной метафоры айсберга, то можно сказать, что имя является той вершиной, которую видно над водой, все остальное скрыто, мы видим/слышим имя, но за описанием героя и его истории должны обратиться к другому тексту, и это является ключевым аспектом для понимания нового произведения. Подчеркнем, что речь идет не о продолжениях уже написанных произведений, не о реализации аллюзивной функции имени (название магазина морепродуктов «Посейдон»), а о полноценном функционировании известных героев разных произведений в новом пространстве и функции оными, которая при этом реализуется.

Для узнавания образа может служить не только имя, но и яркие атрибуты героя, яблоко для Королевы из сказки «Белоснежка и семь гномов» или красное покрывало для Красной шапочки. Приведем подробный анализ одного из таких произведений, где все герои являются героями других известных работ, они попадают в новую сюжетную линию, и ключом для раскрытия их исходного образа служит имя. Как только герои узнают имена друг друга, мгновенно актуализируется их «первичная» история, раскрывается прошлое, которое является основой для понимания особенностей взаимоотно-

ношений в новом контексте. Уточним, что, несмотря на погружение героев в новый контекст, в большинстве случаев не используется рефрейминг, герой не меняется, ключом к узнаванию является имя. Имя ведет к пониманию персонажа, его истории, интерпретации образа в новом контексте, пониманию замысла произведения.

«Однажды в сказке» (“Once Upon A Time”) – американский сериал, продержавшийся на телеканале Эй-Би-Си семь лет. Несмотря на то что финальный эпизод проекта вышел еще в мае 2018 г., у “Once Upon A Time” до сих пор остается обширный круг фанатов, которые продолжают создавать иллюстрации, видео и рассказы на базе полюбившегося сериала. Сюжет сериала, на первый взгляд, довольно прост: из-за проклятия, наложенного Злой Королевой (Evil Queen), многочисленные сказочные персонажи перемещаются в обыденный мир, где становятся обычными людьми и забывают о том, что когда-то жили в волшебном королевстве, таким образом лишившись своих «...жили они долго и счастливо». Отличительной чертой сериала является великое множество сказочных и литературных героев, которые связаны друг с другом новыми переплетающимися сюжетными линиями.

“Once Upon A Time” нельзя описать без слова «кроссовер». Это понятие возникло в сфере так называемого фанфикшна и, согласно неформальному Urban Dictionary, означает следующее: “a fanfiction in which several fandoms interact with one another”². Тем не менее данный термин справедливо применить для лаконичного объяснения замысла, так как суть сериала заключается именно в объединении нескольких вымышленных вселенных/сказочных миров.

Сюжеты, задействованные в сериале, можно разделить на следующие категории:

1) **сказки и легенды.** «Белоснежка», «Румпельштильцхен», «Рапунцель», «Гензель и Гретель» братьев Гримм, «Красавица и чудовище», «Золушка», «Красная Шапочка», «Спящая красавица» Шарля Перо, «Русалочка» Г.Х. Андерсена. Используются традиционные английские легенды – легенды о короле Артуре, «Робин Гуд» и арабские сказки «Алладин и волшебная лампа»;

2) **литературные произведения.** «Пиноккио» Карло Коллоди, «Питер Пэн и Венди» Джеймса Барри, «Алиса в стране чудес» Льюиса Кэрролла, «Удивительный волшебник из страны Оз» Лаймена Фрэнка Баума, «Франкенштейн, или Современный Прометей» Мэри Шелли, «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда» Роберта Стивенсона и «Сто один далматинец» Доди Смит;

² Urban Dictionary. URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Crossover> (accessed: 03.09.2020).

3) *сюжеты, пришедшие из работ студии Дисней*. Данный факт обусловлен тем, что телекомпания Эй-Би-Си является собственностью конгломерата Дисней, и создатели сериала могли беспрепятственно использовать истории, уже переработанные мультипликационной студией и полюбившиеся зрителю: «Принцесса и лягушка», «Мулан», «Холодное сердце», «Храбрая принцесса» и «Геркулес».

Взглянув на вышеупомянутые произведения, можно сделать вывод о том, что “Once Upon A Time” пестрит героями из разных областей искусства и разных уголков мира, что в каком-то смысле является отражением мультикультурности современного общества. Концепция сериала напоминает о тенденции американской культуры, связанной с превращением известных образов других культур в «иконические знаки» американской действительности XX в., а также об использовании кладовой мирового фольклора и литературы для адаптации на «своей территории» и возможности конструировать и продвигать новые смыслы за хорошо известными образами. «Конструкт, именуемый “король Артур”, сыграл далеко не последнюю роль в апологии американского стремления присваивать не только чужие легенды, но и чужую славу; стремления изменить значение мифов, противоречащих “букве” американской демократии; стремления ставить на рельсы коммерции то, что сопряжено с духовной и эстетической жизнью других наций» [Серенков, 2009: 74]. Для понимания проведенных изменений был проанализирован ряд персонажей сериала, которые наилучшим образом демонстрируют возможные механизмы и пути трансформации образов героев, реализации различных функций имен собственных в дискурсе.

Рассмотрим триаду персонажей из основополагающей для данного сериала сказки “Snow White and the Seven Dwarfs”, а именно: Snow White, Evil Queen и Prince Charming. Создатели сериала дополнили и расширили известные каждому ребенку образы, подарив зрителю более сложных персонажей, которые олицетворяют собой популярное в современной массовой культуре мнение, что добро и зло – это относительные, неоднозначные категории. “Once Upon A Time” сохраняет ключевой момент сказки братьев Гримм: ненависть королевы-мачехи к Белоснежке чуть не приводит к гибели девушки и вынуждает ее искать убежище в лесах, где героиня и знакомится с семьей гномами. Однако Белоснежка в сериале – не беззащитный подросток, а молодая женщина, которая не желает смиренно подчиняться судьбе и решает поднять жителей волшебных земель на восстание против Злой Королевы.

Evil Queen превращается в классического антигероя, наделяется трагической предысторией и со временем переходит из отрицательной героини в положительную. Создатели дают Королеве говорящее

имя Regina и рассказывают о ее молодых годах. Согласно сериалу, девушка никогда не мечтала стать королевой и хотела всего лишь жить обычной жизнью и быть счастливой с любимым человеком. Однако по воле случая юная Regina знакомится с маленькой Snow White и привлекает внимание ее отца-короля. Все тот же роковой случай, а именно неосторожность Белоснежки, послужит причиной смерти возлюбленного Реджины – и из этого несчастья родится та самая Злая Королева, чья неприязнь к принцессе станет центром повествования исходной сказки. Сценаристы “Once Upon A Time” делают Реджину «серым» персонажем, которые так популярны в современной массовой культуре. Ее ненависть к Белоснежке получает логическое объяснение, и тот факт, что в глубине души Злая Королева продолжает мечтать о потерянном счастье, позволяет развить ее историю в положительном ключе и подарить ей искупление, кульминацией которого станет провозглашение ее Хорошей Королевой в финале сериала.

На примере Snow White, Prince Charming и Evil Queen мы видим такой механизм трансформации образа, как расширение истории персонажа за счет добавления принципиально новых деталей. Это приближает героев к современным ценностным стандартам и делает их более понятными зрителю. Хорошо знакомые нам с детства застывшие образы словно оживают и начинают жить иной жизнью, лишившись волшебства и оказавшись в реальном мире, где волшебство не действует, герои становятся обычными людьми, такими, как каждый из нас, со своим внутренним миром, проблемами и переживаниями, знакомыми каждому. Принц (David, что означает «любимый»), вовсе не олицетворение всех лучших качеств человечества, а человек, запутавшийся в двух любовных историях одновременно, способный на ложь (но не на предательство), в чем-то проявляющий нерешительность и подвластный страхам. Он – один из многих, а значит, что и каждый из нас, зрителей (реципиентов), может стать принцем. С помощью расширения известных образов персонажи оживают и вовлекают в свою историю зрителя. Отметим, что расширение образа не влияет на восприятие исходного принца из сказки, он остается неизменным, и на его основе можно придумать еще много сюжетов. Сказочные герои репрезентируют в себе универсальные для разных культур ценностные ориентации – если долго к чему-то стремиться и в это верить, то это непременно произойдет, за счастье нужно бороться и его бережно хранить, нужно уметь прощать, и за всякую власть приходится платить (чем-то жертвовать). Имена данных героев становятся репрезентантами ценностных идеалов, транслируемых героями. К основному треу-

гольнику добавляется новая героиня, Эмма – дочь Белоснежки и Прекрасного принца. Ее в сказках нет, но именно она является продуктом американской культуры, и именно она призвана спасти сказочных героев, восстановить и сохранить сказочные миры, защитить их от опасности. В ее образе прослеживается традиционный американский герой – освободитель мира. Эмма не обладает магией, но ей удается преодолеть все препятствия.

Rumpelstiltskin является персонажем одноименной сказки братьев Grimm. В случае с этим героем создатели “Once Upon A Time” решили значительно отойти от исходной истории. Теперь этот герой – не маленький человечек, похожий на проказливого духа, а могущественный маг, которого боятся во всем королевстве. Несмотря на то что в сериале присутствуют и золотые нити, и обещание отдать первенца, это отнюдь не центральная линия повествования для Румпельштильцхена. Весомое отличие от первоисточника – тот факт, что его имя не является ни для кого секретом. Таким образом, исчезают основной конфликт и движущая сила его истории. Но добавляется новый – значение имени для героя, так как зная имя, можно получить не только власть над человеком, но и прочесть его, словно раскрытую книгу. Все сказочные герои забывают, кто они, попав в реальный мир, в город Storybrooke, у них появляются новые имена (Snow White – Mary Margaret, Cinderella – Ashley), которые связаны с их истинными сказочными именами, но герои не узнают друг друга, так как не помнят своих истинных имен. Антропоним играет ключевую роль для построения сюжетной линии сериала и создания образов героев. Уже в первой серии Rumpelstiltskin просит за спасение жизни маленькой принцессы, дочери Белоснежки и Принца, не земли, не деньги, не власть, а ее имя. “Give me her name? What’s her name?”, имя становится высшей ценностью, знание истинного имени дает власть над человеком. Здесь мы видим отголоски традиций имянаречения, существующих во многих культурах, когда человеку давали несколько имен, крестильное и мирское, человек менял имя при вступлении в брак или принимая монашеский сан. Знание антропонимической системы давало ключ к пониманию культурных ценностей и обычаев, знание имени открывало путь к пониманию образа героя, путь к человеку. Именно поэтому имя играет ведущую роль в сериале. У охотника, который должен был убить Snow White, нет имени. Evil Queen спрашивает его “What’s your name?” и, не дослушав, отвечает “You do not need a name. I will call you Huntsman, you will be my toy” и забирает сердце охотника, имя ему не нужно, он игрушка в руках Королевы. При появлении новых героев в сериа-

ле, а это происходит каждую серию, мы стараемся разгадать, кто это, обращаем внимание на атрибуты (шляпы и чай) в случае Шляпника, но ждем появления имени, как в случае Пиноккио, чтобы разгадать его образ и понять взаимоотношения с другими героями. У каждого героя есть своя история, не всегда соответствующая исходной сказке, но сохраняющая ценностный компонент (Пиноккио врал и за это пострадал, то же самое и в сериале), а это позволяет увидеть, что любую сказку можно расширить, додумать, интерпретировать и на ее основе построить новый сюжет.

Такой персонаж, как *Red Riding Hood*, является примером еще одного механизма трансформации – слияния образов из одной сказки. Маленькая девочка, несущая гостинцы бабушке, и злой серый волк – классическое противостояние невинного добра и коварного зла. “*Once Upon A Time*” превращает межличностный конфликт во внутриличностный: в сериале *Red Riding Hood*, она же *Rubi*, до определенного момента повествования и не догадывается о том, что она и есть тот самый волк, терроризирующий близлежащие деревни. Уже не девочка, а молодая женщина приходит в ужас от осознания того, что она – оборотень с рождения, и лишь красный плащ, сшитый ее бабушкой, помогает ей бороться со зловещим превращением. В случае с Красной Шапочкой сценаристы решили расширить ее историю не вкраплениями из других вселенных (как в случае с Румпельштильцхеном и Чудовищем из “*Beauty and the Beast*”) и не изобретением чего-то нового (как в случае с Белоснежкой и Принцем), а слиянием уже имеющихся в исходной сказке элементов. Здесь мы видим отсылку к еще одной извечной проблеме – поиску себя и познанию себя самого, проблемы идентичности и самоидентификации.

Такого рода трансформации основаны на механизмах ассоциации и слияния. «Ассоциация состоит в том, что разнородные восприятия, данные одновременно, или одно вслед за другим, не уничтожают взаимно своей самостоятельности ... а оставаясь сами собой, слагаются в одно целое. Слияние ... происходит тогда, когда два различных представления принимаются сознанием за одно и то же» [Потебня, 1993: 91]. Рассмотрев подробно лишь нескольких персонажей, отметим, что для всех героев, оказавшихся в реальном мире, характерно расширение образа (основанное на ассоциации, слиянии или расширении), выход за пределы своей сказки, развитие и познание себя. Расширение образа может происходить на основе как внешних, так и внутренних механизмов трансформации: внешние механизмы – дополнение исходного образа путем вкрапления в образ и его сюжетную линию новых деталей, и внутренние

механизмы – слияние уже существующих образов в одном (персонажи из разных сказок (кроссовер) или персонажи из одной сказки). Механизмы могут иметь как вербальную (имя, манеру речи), так и невербальную форму (наличие определенных атрибутов, стиль одежды).

Возникновение репрезентирующей функции онимов обусловлено традиционными процессами, определяющими языковую динамику. По мнению Г. Фрея, к импульсам языковых изменений относятся: «1) необходимость экономии; 2) необходимость ассимиляции, 3) необходимость краткости; 4) необходимость неизменяемости; 5) необходимость экспрессии» [Цит. по: Серебренников, 1988: 115]. Использование антропонимов в новой функции также объясняется законом экономии (для репрезентации всей сказки используется одно или несколько имен), ассимиляцией (реализация коммуникативной и парольной функций, с помощью которых реципиенты делятся на «своих», которым известно содержание исходных произведений и понятны обновленные образы, и «чужих»), краткостью (одно имя символизирует набор ценностей), неизменяемостью (сказки не меняются столетиями), экспрессивностью (онимы имеют определенную положительную или отрицательную окраску).

Напластование нескольких сюжетов, их переплетение и вкрапление друг в друга построено на современной системе кроссоверов (термин наиболее часто используется в современной литературной традиции) и каверов (термин характерен для музыкального дискурса), которые являются данью современной фан-культуре. Нам, как исследователям-лингвистам, здесь принципиально важно увидеть развитие новой функции у имен собственных, а именно функции репрезентации героя, при которой имя заменяет всю сказку (сюжетную линию). Имя героя не только символизирует какую-либо яркую черту личности, как в аллюзивной функции, оно призвано актуализировать в сознании реципиента исходную сказку целиком, оним служит репрезентантом не одного конкретного образа, а сюжетной линии в целом, за именем стоит не герой, а точнее, не только герой, но все произведение, включающее разных героев и различные сюжетные линии. Данная функция антропонима характерна для постмодернистской традиции, особенно для таких форм, как комиксы, мультипликационные фильмы, аниме и манга, художественные фильмы, компьютерные игры, телесериалы и развлекательные шоу. Таким образом, репрезентирующая функция имен собственных является новой формой расширения семантического потенциала онимов и реализации его в дискурсе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Колианский Г.В.* Коммуникативная функция и структура языка. М., 2017.
2. *Потебня А.А.* Мысль и язык. Киев, 1993.
3. *Серебrenников Б.А.* Роль человеческого фактора в языке: Язык и мышление. М., 1988.
4. *Серенков Ю.С.* Король Артур как идея, фольклорный герой и артефакт в массовой культуре США // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2009. № 4. С. 74–82.
5. Онлайн-кинотеатр ivi. URL: https://www.ivi.ru/watch/odnazhdyi_v_skazke (дата обращения: 05.09.2020).

Veronika V. Robustova, Anna I. Manchenkova

REPRESENTATIVE FUNCTION OF PROPER NAMES³

*Lomonosov Moscow State University
1 Leninskie Gory, Moscow, 119991*

Proper names serve different linguistic functions, ranging from basic – cognitive and communicative to affective, identifying, evaluative, password, pragmatic, characterizing, expressive, appellative, iconic, implicative, index, individualizing functions, in which they display their full potential. The functional repertoire of onomastic units is aimed at distinguishing a subject or object from similar ones, to give it a direct or indirect characteristic, to convey some information and evaluate. Proper names, once created by the author of a particular work, are often used in other texts, acting as allusions, thereby expanding the interpretive potential of onyms. The anthroponym represents a hero already created by another author, and for the perception of the novel it is necessary to know the prehistory. In modern culture, we often see a personal name going “beyond its borders” when it “jumps” from the pages of books onto movie screens, store windows, product labels, advertising billboards, etc. The name expands its information potential and the possibility of interpreting its culturally marked and semantic component. Now we see not only the continuation of the storylines or the usage of the name outside the original context, but also the mixing of spaces of different texts in one, within which all characters are allusive and to understand the storyline of such “patchwork” works requires a certain background knowledge of the recipient. In such works, the proper name not only realizes the individualizing, cognitive, communicative and other functions listed above, but also appears in a new representative function. This function is analyzed in the article in the series “Once Upon A Time”.

Key words: proper name; representative function; literary crossover.

About the authors: *Veronika V. Robustova* – PhD, Associate Professor, Department of Linguistics, Translation Studies and Intercultural Communication, Faculty of

³ This research has been supported by the Interdisciplinary Scientific and Educational School of Moscow University “Preservation of the World Cultural and Historical Heritage”.

Foreign Languages and Area Studies, Lomonosov Moscow State University (e-mail: nikarbs@yandex.ru); *Anna I. Manchenkova* – Lecturer, Department of Linguistics, Translation Studies and Intercultural Communication, Faculty of Foreign Languages and Area Studies, Lomonosov Moscow State University (e-mail: amanch2011@mail.ru).

REFERENCES

1. Kolshanskij G.V. 2017. *Kommunikativnaja funkcija i struktura jazyka* [Communicative function and the structure of language]. Moscow, LENAND. (In Russ.)
2. Potebnja A.A. 1993. *Mysl' i jazyk* [Thought and language]. Kiev, SINTO. (In Russ.)
3. Serebrennikov B.A. 1988. *Rol' chelovecheskogo faktora v jazyke: Jazyk i myshlenie* [The role of a human factor in a language: Language and cognition]. Moscow, Nauka. (In Russ.)
4. Serenkov Ju.S. 2009. Korol' Artur kak ideja, fol'klornyj geroj i artefakt v massovoj kul'ture SShA [King Arthur as an idea, a folklore hero and an artefact of the US mass culture]. *Moscow State University Bulletin. Series 19. Linguistics and Intercultural Communication*, no. 4, pp. 74–82. (In Russ.)
5. Online-cinema ivi. URL: https://www.ivy.ru/watch/odnazhdyi_v_skazke (accessed: 05.09.2020).