**Языковая игра в списке придворных в средневаллийской легенде "Килхух и Олвен"**

***Лисицына Анастасия Ильинична***

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Кафедра лингвистики, перевода и межкультурной коммуникации, Москва, Россия;

ИНИОН РАН (редактор)

*E-mail:* [*nastya.lisitsyna@hotmail.com*](mailto:nastya.lisitsyna@hotmail.com)

«Culhwch ac Olwen» («Килхух и Олвен») - сказание, входящее в собранную Леди Шарлоттой Гэст в XIX в. коллекцию и перевод «Мабиногион», вобравшую в себя прозаические тексты валлийских легенд и сказаний из манускриптов Llyfr Gwyn Rhydderch (Белая Книга Риддерха, сост. в 1325–1375 гг) и Llyfr Coch Hergest (Красная Книга Хергеста, сост. в 1382–1400 гг.). «Килхух и Олвен» является самым ранним текстом коллекции: он датируется концом XI вв. и также считается самым ранним артурианским сказанием [Lacy, Wilhelm 2013: 38], что в т. ч. значит, что оно не испытало на себе влияния более поздней европейской традиции, в отличии от других артурианских текстов «Мабиногиона», как «Герайнт сын Эрбина».

Отличительной особенностью этой легенды является ее богатый ономастикон, формирующий отдельное «ономастическое теневое измерение» текста. В тексте присутствуют три больших списка, в которых вводятся имена легендарных, исторических и псевдоисторических персонажей (антропонимы), с которыми необходимо взаимодействовать герою для выполнения своего квеста, а также имена животных (зоонимы) и названия магических предметов и оружия (хрематонимы). Первый из списков, именуемый в зарубежных исследованиях ‘Arthurian Court List” [Bromwich, Evans 1992: xxxiv; Collins 1995: 1], представляет из себя список придворных короля Артура: герой легенды, Килхух, в разгар праздника приходит к Артуру, своему двоюродному брату, и просит того выполнить его просьбу – добиться сватовства к Олвен, дочери великана Испададдена. После того, как Артур дает обещание, Килхух призывает весь его двор в свидетели, и следующие 200 строк текста / 9 столбцов манускрипта занимает их перечисление. Некоторые из этих персонажей будут упомянуты в следующих двух списках: списке anoethau, невыполнимых заданий или «чудес» [GPC], которые необходимо выполнить героям, чтобы добиться разрешения на свадьбу с Олвен, и в списке, покрывающем выполнение важнейших из этих задач, взаимодействие с названными персонажами и заполучение магических артефактов. Самым полным является именно первый – список придворных.

История составления списка является предметом споров. Р. Бромвич и Д. С. Эванс выдвигают предположение, что весь список может быть поздним добавлением к легенде. Тем не менее, это добавление уже было записано в общем манускрипте-источнике, которым пользовались переписчики «Белой» и «Красной» книг [Bromwich, Evans 1992: xlv]. Вероятно, список придворных, представляющий собой “a colorfully amalgamated pantheon of Celtic literary figures” [Collins 1995: 1], дополнялся постепенно трудами автора-составителя и разных последовательных переписчиков.

Таким образом, **предметом** данного исследования является список из 270 онимов (без учета идентифицирующих персонажей топонимов), входящий в текст «Килхуха и Олвен» (по изд. [Bromwich, Evans 1992]), а в качестве **объекта** выступают проявления языковой игры в структуре и содержании списка.

**Цель** нашей работы – проанализировать отдельные онимы из списка, а также корреляции между ними, с позиции языковой игры.

«Языковая игра в самом широком смысле слова – это использование языка для достижения надъязыкового, эстетического, художественного (чаще всего – комического) эффекта» [Норманн 1994: 79]. Применительно к рассматриваемому тексту определение корректируется нами до: «Языковая игра в «Килхухе и Олвен» – самовольное творчество автора(ов)-составителя(ей) с целью:

* соблюдения ритма и поэтического звучания текста (эстетический эффект);
* соблюдения законов повествования (художественный эффект);
* проявления юмора за счет добавления “фарсовых имен” (farcical names) (комический эффект)».

В **ходе работы** был выполнен филологический анализ легенды; проведен детальный анализ онимов из списка придворных: источников их заимствования, этимологии, стилистики сочетаемости.

В **результате работы** нами были выявлены 65 имен, способы и контекст употребления которых могут быть отнесены к проявлениям языковой игры, а также три формата ее проявлений:

1. Добавление персонажей с говорящими именами, более нигде в валлийской традиции не встречающихся;
2. Группировка (и повтор) выявляемых в валлийской и ирландской традициях имен по парам и триадам для достижения комического (по содержанию) и эстетического (за счет аллитерации и рифмы) эффекта;
3. Группировка уникальных для текста говорящих имен в триады и целые тематические подсписки для достижения комического и эстетического эффекта, а также для выполнения структурных функций (пункт 1+ пункт 2).

Анализ списка придворных показывает, что это сложный многоуровневый текст, полный аллюзий на другие валлийские легендарные и исторические сюжеты, а также показывающий знание отдельных ирландских саг и историй; он пронизан внутренними отсылками, поэтическими и ироническими элементами: особыми именами и способами их группировки. Сам факт существования списка, его длина и нарочитое увеличение этой длины можно считать первым проявлением иронии и юмора от автора-составителя и поздних переписчиков.

**Список литературы:**

1. Bromwich R., Evans D. S. (ed.). Culhwch and Olwen: an Edition and Study of the Oldest Arthurian Tale. Cardiff, 1992.
2. Collins M. The Arthurian Court List in Culhwch and Olwen //The Camelot Project. Rocherster, 1995.
3. GPC, Geiriadur Prifysgol Cymru: <https://www.geiriadur.ac.uk/gpc/gpc.html>
4. Lacy N. J., Wilhelm J. J. (ed.). The Romance of Arthur: An Anthology of Medieval Texts in Translation. London, New York, 2013.
5. Норманн Б. Ю. Грамматика говорящего. СПб., 1994.