

УДК 811.521:81'37

DOI 10.47388/2072-3490/lunn2024-66-2-61-72

## НАЗВАНИЯ ЯПОНСКИХ НАРРАТИВОВ В АСПЕКТЕ ЛИНГВОКРЕАТИВНОСТИ

А. В. Козачина, А. К. Перминова

Сибирский федеральный университет, Красноярск, Россия

В статье анализируется феномен названия как неотъемлемой части нарратива, которая служит одновременно и вовлекающим фактором для реципиента, и его первым контактом с произведением. Выделяется важная роль названия в презентации нарратива, отмечаются его функции: информативная, рекламная и изобразительно-декоративная. Статья рассматривает концепцию лингвокреативности, связанную со способностью к бесконечному формированию оригинальной речи. Авторы переходят от традиционного понимания лингвокреативности к расширенному, включая нетривиальный выбор из уже известных языковых средств для построения образа объекта. Целью работы является анализ языковых средств, лежащих в основе названий японских нарративов в аспекте лингвокреативности. Теоретико-методологической базой работы являются труды отечественных и зарубежных ученых в области лингвокреативности, нарратива и названий. Основными методами исследования выступают описательный, сравнительно-сопоставительный, семантический анализ, контекстуальный анализ, морфологический и морфемный анализ и метод сплошной выборки. В качестве материала исследования использованы манга (японские комиксы) и аниме (японская анимация). В рамках статьи представлен анализ способов конструирования названий японских нарративов и использованных языковых средств с точки зрения лингвокреативности. Были изучены структурные и семантические особенности названий-словоформ, названий-словосочетаний и названий-предложений на предмет реализации лингвокреативности. В рамках каждой категории названий были уточнены подкатегории. Так, в категории «названия-словоформы» были выявлены подкатегории неологизмов, диалектизмов, фонетических каламбуров и иероглифической игры, в «названиях-словосочетаниях» — использование фонетических каламбуров, иероглифической игры, старых форм японского языка и идиом, а в «названиях-предложениях» — использование длинных названий. Также были выделены устойчивые формулы. В результате проведенного анализа выявлены способы реализации лингвокреативности в процессе формирования названий нарративов. Полученные результаты могут дать новые исследовательские перспективы в области языкознания и изучения нарратива. В качестве перспективы научного исследования авторы рассматривают комплексное исследование лингвокультурных кодов, лежащих в основе названий японских нарративов.

**Ключевые слова:** лингвокреативность; нарратив; название; японский язык; аниме; манга.

**Цитирование:** Козачина А. В., Перминова А. К. Названия японских нарративов в аспекте лингвокреативности // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова. 2024. Вып. 2 (66). С. 61–72. DOI 10.47388/2072-3490/lunn2024-66-2-61-72.

## Narrative Titles through the Lens of Linguocreativity

Anna V. Kozachina, Anna K. Perminova

Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russia

The authors analyze the phenomenon of the title as an integral part of the narrative, which serves both as an engaging factor for the recipient and their first contact with the text. The article emphasizes the important role of the title in the presentation of the narrative and points out its functions: informative, advertising, and visual-decorative. The authors consider the paradigm of linguocreativity associated with the ability to continuously generate unique speech, shifting from its traditional understanding to a more extended one, which includes a non-trivial choice of already known linguistic means used to build an image of an object. The aim of the research is to analyze the linguistic means underlying the names of Japanese narratives within the context of linguocreativity. The theoretical and methodological framework of the study is formed by the research of Russian and foreign scholars in the field of linguocreativity, narrative studies, and title studies. The main research methods are descriptive, comparative, and semantic analysis, contextual analysis, morphological and morphemic analysis, and the method of continuous sampling. Manga (Japanese comic strips) and anime (Japanese animation) are used as the research material. The article analyses the ways of constructing the names of Japanese narratives and the linguistic means used for the purpose from the point of view of linguocreativity. The authors examine structural and semantic features of word-form titles, word-phrase titles, and sentence titles to see how linguocreativity is realized, and identify a number of subcategories within each category of titles. For instance, within the category of “word-form titles,” they identify the subcategories of neologisms, dialectisms, and phonetic and hieroglyphic play-on-words; within the “word-form titles” category, they identify the subcategories of a) the use of phonetic and hieroglyphic play-on-words and b) old forms of Japanese and idioms; while the “sentence titles” category demonstrates the use of long names. Several stable structures were also identified. In general, the results of the analysis clearly demonstrate how linguocreativity is realized in the process of forming titles of narratives. The obtained results can open up new research prospects in the field of linguistics and narrative studies, while a comprehensive study of linguocultural codes underlying the names of Japanese narratives may serve as a promising subject for further research.

**Key words:** linguocreativity; narrative; title; Japanese language; anime; manga.

**Citation:** Kozachina, Anna V., Perminova, Anna K. (2024) Narrative Titles through the Lens of Linguocreativity. *LUNN Bulletin*, 2 (66), 61–72. DOI 10.47388/2072-3490/lunn2024-66-2-61-72.

### 1. Введение

На современном этапе развития лингвистической науки особая роль отводится изучению нарратива, который воспринимается исследователями не только как повествование в широком смысле, но и как транслятор опыта, создающий смысловые связи и «инкрустирующий» определенное восприятие мира у представителей того или иного языкового сообщества.

Рост числа междисциплинарных исследований, объектом которых является нарратив, результировал в выделение нового парадигмального течения.

У западных исследователей оно получило номинацию *narrative turn* (Clayton 1990; Epstein 1995; Evans, Evans 2008; Lewis 2014; Sasso 2020, Wendorff 2020), в отечественную же лингвистику данный термин вошел как «нарративный поворот» (Трубина 2002) или «поворот к нарративу» (Репьевская 2012). Данный «поворот» заключается в переосмыслении самой сути нарратива: исследователи переходят от изучения нарратива в литературоведении к его анализу в контексте других направлений. Предметом анализа становится не только содержательная часть нарратива, но и его структурные элементы, ключевым из которых по праву считается название.

В контексте изучения феномена названия особого внимания заслуживает работа Г. Левина (Levin 1977): ученый был первым, кто использовал термин *titology*, обозначая им область исследований, направленных на изучение названия. Однако в отечественном научном пространстве данный термин не получил должного внимания, несмотря на активное изучение феномена названия многими исследователями (Кржижановский 1931; Джанджакова 1992; Федунина 2011; Лиходкина 2018).

Названию отведена важная роль в презентации нарратива: оно как «лицо» дает подсказки о сюжете и теме произведения. А. В. Антропова выделяет следующие функции названия: информативную, рекламную и изобразительно-декоративную (Антропова 2008: 10). И поскольку названия нарративов выполняют наиболее важные функции для его восприятия и интерпретации, их генерация требует активного проявления креативного подхода.

Ряд авторитетных отечественных и зарубежных исследований демонстрирует, что креативность является способностью, присущей каждому человеку (Богоявленская 1983; Амабайл 2006; Любарт 2009; Андреев 2015). Существует гипотеза, что каждый носитель языка может сформировать любое полностью новое и не существовавшее ранее предложение (Chomsky 1965; Маслоу 1999; Гумбольдт 2000; Галкина 2011; Демьянков 2016 и др.). Способность индивида к бесконечному формированию полностью оригинальной речи стала фундаментом для выделения отдельного термина — лингвокреативность. В западной лингвистической традиции данный термин связан с исследованием Н. Хомского (Chomsky 1965).

В современном отечественном языкознании наблюдается тенденция к расширению контекста интерпретации лингвокреативности: от «способности создания новых текстов или слов, которых ранее не существовало» к «нетривиальному выбору из уже известных языковых средств для построения образа объекта» (Ирисханова 2009: 161), «способности личности к использованию нестандартных лингвистических приемов и средств выражения мысли» (Галкина 2011: 161) и «реализации возможного, но еще не реализованного» (Демьянков 2016: 30–31).

В рамках настоящего исследования мы будем придерживаться трактовки О. К. Ирисхановой, поскольку она наилучшим образом отражает основной посыл работы.

Данная публикация ставит своей целью анализ способов конструирования названий японских нарративов и лежащих в их основе языковых средств в аспекте лингвокреативности.

## 2. Характеристика материала и методов исследования

Материалом нашего исследования послужили названия японских комиксов манга и японских анимационных сериалов и полнометражных фильмов аниме общим числом 300 единиц. Названия были отобраны при помощи метода сплошной выборки из интернет-баз данных *MyAnimeList* и *Shikimori*, затем структурированы и проанализированы на предмет реализации лингвокреативности.

В настоящей работе мы будем опираться на типологию А. В. Антроповой, которая выделяет группы названий нарративов, основываясь на структуре: названия-словоформы, названия-словосочетания и названия-предложения (Антропова 2008: 11–12). Помимо нее, Н. А. Кожина классифицировала названия на внутренне направленные и внешне направленные (Кожина 1984: 172), однако мы посчитали данную классификацию наименее подходящей для нашего исследования.

Внутри каждого класса проведены морфемный, морфологический, семантический, контекстуальный анализ, а также сплошная выборка.

## 3. Результаты исследования и их обсуждение

На первом этапе нашего анализа были отобраны 300 единиц примеров названий и распределены по категориям (см. Табл. 1), определенным А. В. Антроповой.

Таблица 1. Количественный анализ названий японских нарративов

| Категория               | Число единиц |
|-------------------------|--------------|
| Названия-словоформы     | 74           |
| Названия-словосочетания | 197          |
| Названия-предложения    | 29           |

### 3.1. Названия-словоформы

На данном уровне проанализированы названия-словоформы, внутри которых выделены следующие подкатегории: *неологизмы*, *диалектизмы*, *фонетические каламбуры* и *иероглифическая игра*.

Рассмотрим примеры *неологизмов*.

(1) 競女!!!!!!! /кэйдзё/ — это спортивная и комедийная манга, написанная Даити Сораёми.

Кэйдзё — это выдуманый женский спорт. Название манги — корнесложное слово, сформированное из иероглифов 競 /кэй/, который часто используется для образования наименований различных видов спорта (напр. 競泳 /кё:эй/ «соревнования по плаванию», 競馬 /кэйба/ «скачки, бега»), и 女 /дзё/ «девушка».

(2) 呪術廻戦 /дзюдзюцу кайсэн/ — «Магическая битва». Манга, написанная и проиллюстрированная Акутами Гэгэ. В данном названии используется фиксируемое в словарях слово 呪術 /дзюдзюцу/ «магия, колдовство» и иероглиф 戦 /сэн/, который несет в себе значение некоего противостояния, сражения. Однако сочетание 廻戦 /кайсэн/ не фиксируется словарями японского языка.

Иероглиф 廻 /кай/ — это вариант написания иероглифа 回 /кай/, являющийся омофоном и имеющий схожее значение вращения [go.on]. Тем не менее первый иероглиф в современном японском языке употребляется редко: самое распространенное слово — это «сансара» (輪廻 /риннэ/), из чего можно сделать вывод, что в названии рассматриваемого произведения заложена буддийская концепция преодоления своих барьеров и поиска внутренней силы. Аниме делает акцент на значимости самопознания, духовного развития и осознания своего места в жизни.

Фонетически かいせん /кайсэн/ соответствует двум словам: 会戦 /кайсэн/ «бой, сражение»; и 回戦 /кайсэн/ «раунд в спортивном состязании». Автор манги не дает комментариев по поводу смысла выбранного названия. Мы можем предположить, что 廻戦 /кайсэн/ — это цикл битв, подобный циклу рождений и смертей в сансаре. В контексте рассматриваемого произведения — цикл побед и поражений, который необходимо пройти главному герою Итадори Юдзи для освобождения от проклятья.

Из проведенного анализа примеров (1) и (2) видно, что значения полученных неологизмов соотносятся с сюжетными доминантами анализируемых нарративов. Неологизмы используются для усиления уникальности и индивидуальности нарратива, чтобы определенная лексическая единица ассоциировалась лишь с одним конкретным произведением.

Еще один пример проявления лингвокреативности в названиях-словоформах — использование *диалектизм*. В данном исследовании мы используем термин «диалектизм» в том числе в отношении всех регионализмов, поскольку применение данного термина зафиксировано в отечественной лингвистике и японистике.

(3) ばらかもん /баракамон/ — манга и одноименное аниме авторства Ёсино Сацуки.

Слово ばらか принадлежит к диалекту островов Гото [goto-search] и не имеет точного эквивалента в русском языке: оно совмещает в себе значения

«бодрый», «энергичный», «полный жизненной энергии». *もん* /мон/ представляет собой суффикс, обозначающий «определенного человека или группу людей». Следует, что *ばらかもん* /баракамон/ — «энергичный человек». Это слово описывает главную героиню манги и аниме Нару Котоиси, семилетнюю неунывающую девочку.

В процессе исследования нами было зафиксировано 7 случаев использования диалектизмов. Благодаря использованию диалектизмов у реципиента выстраиваются четкие ассоциации с географическим положением, что изначально формирует в сознании определенные пресуппозиции и облегчает ознакомление с нарративом.

Следующим примером проявления лингвокреативности на лексическом уровне служат *фонетические каламбуры*. В процессе исследования нами было выделено целых 37 единиц, что объясняется слоговым характером японского языка.

(4) *どろろ* /дороро/ — японская манга, написанная и проиллюстрированная родоначальником японских комиксов, Тэдзукой Осаму. Дороро — имя главной героини. Она сирота, ворует и обманывает людей на деньги. Имя Дороро созвучно со словом *泥坊* /доробо:/ «вор», «грабитель». Подобное созвучие характеризует личность главной героини и ее деятельность на протяжении сюжета.

(5) *のんのんびより* /нонномбиёри/ — это комедийная манга авторства Атто. Название произведения представляет собой слияние глагола *のんびりする* /номбирисуру/ «чувствовать себя беззаботно», «расслабляться» и существительного *日和* /хиёри/ «хорошая погода». А поскольку звуки ряда *は* /ха/ при словослиянии имеют тенденцию к озвончению или оглушению, слово *日和* /хиёри/ в постпозиции трансформируется в *びより* /биёри/.

Стоит отметить, что в японском языке большую роль играют повторения одинаковых слогов: к этой группе слов можно отнести ономатопоэтизмы (напр. *ゲラゲラ* /гэрагэра/ — ономатопоэтизм, обозначающий громкий смех; *にゃんにゃん* /нянняян/ — мяуканье кошки). Это может объяснить повторение *のん* /нон/ в названии.

Итак, анализ данной подкатегории выявил, что фонетические каламбуры позволяют либо расширить семантическое поле названия путем слияния двух или более слов, либо повысить его привлекательность у реципиента, реализуя тем самым изобразительно-декоративную и рекламную функции.

Иероглифический характер письменности японского языка также становится почвой для разных форм игры слов. В основе лежат полисемия и полифония, которые свойственны большому числу японских иероглифов.

(6) Цикл «Моногатари» является серией аниме-сериалов по сюжетам новелл Нисио Исина. Отличительной особенностью названий произведений

цикла является *иероглифическая игра* в сочетании со словом *物語*/моногатари/ «история».

Каждое название состоит из трех иероглифов. Сочетание второго и третьего представляют собой слово *物語*/моногатари/ «история», а сочетание первого и второго — иное слово с иероглифом *物*/моно; *буцу*/ «вещь» на конце. Так, например, *化物語*/бакэмоногатари/ является слиянием слов *化物*/бакэмоно/ «монстр» и *物語*/моногатари/ «история». Корни, занимающие препозиционное положение, уточняют семантику слова, поэтому иероглифы, стоящие в данной позиции, определяют существительное «история».

Использование иероглифической игры позволяет охватить широкий семантический спектр в одной лексической единице. Это обеспечивает названию информативную функцию.

### 3.2. Названия-словосочетания

В данной группе было проанализировано 197 единиц названий и выделены следующие подкатегории: *устаревшие формы японского языка*, *фонетические каламбуры*, *иероглифическая игра* и *идиомы*. *Иероглифическая игра* и *каламбур* идентичны по своей реализации с теми же подкатегориями в группе названий-словоформ.

На уровне словосочетаний мы отмечаем использование *устаревших форм японского языка*. Периодически в названиях японских аниме и манги можно заметить не используемые в современном языке иероглифы или элементы бунго (литературная форма японского языка до 1945 г.).

(7) *しまなみ誰そ彼* /симанами тасогарэ/ — манга, написанная и иллюстрированная Каматани Юки. Манга повествует о подростке по имени Канама Тасуку, который запутался в себе и пытается найти свое истинное «я».

*誰そ彼* /тасогарэ/ — устаревший вариант слова «сумерки». В современном японском языке используется слово *黄昏* «сумерки», которое имеет два чтения: *こうこん* /ко:кон/ и *たそがれ* /тасогарэ/. Слово *誰そ彼* /тасокарэ/ состоит из компонентов *誰そ* /тасо/, устаревшей формы вопросительного слова *だれ* /дарэ/ — «кто?» [weblio], и *彼* /карэ/, личного местоимения третьего лица «он». Изначально при словослиянии фонетической трансформации не происходило, но в эпоху Эдо (1603–1868) слово преобразовалось в *たそがれ* /тасогарэ/. Таким образом, буквальное значение *誰そ彼* /тасогарэ/ — «Он — это кто?». В темноте сумерек было трудно различить лица людей, по этой причине вопрос «кто это?» стал метафорой для обозначения темного времени суток. Помимо описанной метафоры к сюжету произведения апеллирует и буквальное «Он — это кто?». Главный герой пытается понять смысл своего существования и значимость собственной личности, т. е. ответить на вопрос «он — это кто?».

Таким образом, устаревшие формы японского языка способствуют установлению более прочной связи между названием и главной мыслью произведения или расширению семантического поля лексемы, используемой в названии.

Использование же *идиом* может обеспечивать названию рекламную функцию, поскольку данные языковые единицы у людей на слуху и часто воспроизводятся в речи:

(8) *千と千尋の神隠し* /сэн то тихиро но камикакуси/ — «Унесенные призраками». Это аниме студии «Гибли» режиссера Миядзаки Хаяо. Главная героиня аниме, Тихиро, стала жертвой «камикакуси». *神隠し* /камикакуси/ — это явление, при котором люди исчезают ни с того ни с сего, пропадают без вести. В русском языке идиома соответствует фразеологизмам «как сквозь землю провалился», «как в воду канул» и т. д. В древние времена в Японии считалось, что исчезновение людей — это дело рук лесных божеств ками или злобных существ тэнгу.

### 3.3. Названия-предложения

На синтаксическом уровне нами была выделена подкатегория «длинные названия», которая отсутствует в научных трудах по теме. Далее мы предпримем попытку дать ей наиболее полную характеристику.

Явление длинных названий приобрело узнаваемую форму из-за платформы *小説家になろう* /сёсэцука ни наро:/ «Давай станем писателями!». Отличительной особенностью платформы является то, что автор не может прикрепить иллюстрацию к своему произведению и привести его описание. Данное ограничение способствовало тому, что начинающие писатели стали кратко описывать сюжет своей работы в графе названия.

Длинное название должно быть вызывающим и захватывающим. Для удобства зрителей названия сокращаются до двух первых знаков азбуки выбранных автором слов из названия. Например, *俺の彼女と幼なじみが修羅場すぎる* /орэ но канодзё то осананадзими га сюраба сугиру/ «Моя девушка и лучшая подруга детства — это как кровавое поле битвы» сокращается до *おれしゅら* /орэсюра/, где *おれ*/орэ/ — «я» и *しゅら*/сюра/ — «резня».

Явление длинных названий является уникальным для формата названий аниме и манги, так как по большей части авторы пытаются передать его в короткой форме. Исходя из этого, можно сделать вывод, что данное явление является проявлением лингвокреативности в своей области.

### 3.4. Устойчивые формулы

В процессе нашего исследования были выделены две лингвистические формулы, по которым были построены группы названий. Первой является формула «*となりの* /тонари но/ (живущий по соседству) + имя /прозвище персонажа персонажа». В процессе выборки было выделено 15 названий. Самым популярным из них является название полнометражного анимационного фильм

студии «Гибли» — *となりのトトロ* /*тонари но тоторо*/ «Тоторо по соседству», лицензированного в России как «Мой сосед Тоторо». Нельзя точно утверждать, что фильм студии «Гибли» *となりのトトロ* /*тонари но тоторо*/ «Тоторо по соседству» стал идейным вдохновителем для всех названий данной структуры. Однако в названии аниме-сериала *となりのトコロ* /*тонари но тогоро*/ «Соседнее место» прослеживается очевидное фонетическое сходство с полнометражным аниме. Аниме и манга с названиями, сформированными по формуле «*となりの /тонари но/ + имя / прозвище персонажа*», в основном принадлежат жанрам «повседневность» и «комедия».

Следующая формула — «*объект + служебное слово + словарная форма глагола + 頃に /коро ни/ (в пору)*». В рамках данной структуры было выделено 6 названий. Мы полагаем, что для всех названий, построенных по этой формуле, идейным вдохновителем является франшиза *ひぐらしのなく頃に* /*хигураси но наку коро ни*/ «В пору, когда жужжат цикады», поскольку произведений с более ранней датой выпуска найдено не было. Аниме и манга с названиями, сформированными по структуре «*объект + служебное слово + словарная форма глагола + 頃に /коро ни/*», объединяет жанр «драма».

#### 4. Заключение

Целью нашего исследования являлся анализ способов конструирования названий японских нарративов и лежащих в их основе языковых средств в аспекте лингвокреативности.

В процессе работы с опорой на типологию А. В. Антроповой были изучены структурные и семантические особенности названий-словоформ, названий-словосочетаний и названий-предложений на предмет реализации лингвокреативности. В рамках каждой категории названий были уточнены подкатегории. Так, в категории «названия-словоформы» были выявлены подкатегории неологизмов, диалектизмов, фонетических каламбуров и иероглифической игры, в «названиях-словосочетаниях» — использование фонетических каламбуров, иероглифической игры, старых форм японского языка и идиом, а в «названиях-предложениях» — использование длинных названий (см. Табл. 2). Также были выделены устойчивые формулы. Для каждой подкатегории описаны языковые средства, установлены связи с функциями названий нарративов: номинативной, информативной, рекламной, изобразительно-декоративной.

**Таблица 2.** Частота использования лингвокреативных аспектов в формировании названий

| Категория              | Число единиц |
|------------------------|--------------|
| Неологизм              | 8            |
| Фонетические каламбуры | 37           |
| Иероглифическая игра   | 13           |
| Старые формы ЯЯ        | 11           |
| Диалектизм             | 7            |
| Идиома                 | 11           |

Перспективой настоящего исследования является комплексное исследование лингвокультурных кодов, лежащих в основе названий японских нарративов.

### Список литературы / References

- Амабайл Т.* Как убить творческую инициативу // Креативное мышление в бизнесе. Москва: Альпина Бизнес Букс, 2006. [Amabile, Theresa M. (2006) *Kak ubit' tvorcheskuyu initsiativu* (How to Kill Creativity). In *Kreativnoye myshleniye v biznese* (Creative Thinking in Business). Moscow: Al'pina Business Books. (In Russian)].
- Андреев В. И.* Педагогическая эвристика для творческого саморазвития многомерного мышления и мудрости: Монография. Казань: Центр инновационных технологий, 2015. [Andreev, Valentin I. (2015) *Pedagogicheskaja evristika dlia tvorcheskogo samorazvitiia mnogomernogo myshleniia i mudrosti*: Monografiia (Pedagogical Heuristics for Creative Self-development of Multidimensional Thinking and Wisdom: Monograph). Kazan': Tsentr innovatsionnykh tekhnologii. (In Russian)].
- Антропова А. В.* Названия американских, английских и российских кинофильмов: сопоставительная характеристика и проблемы перевода: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Екатеринбург, 2008. [Antropova, Anastasia V. (2008) *Nazvaniia amerikanskih, anglijskih i rossijskih kinofil'mov: sopostavitel'naja harakteristika i problemy perevoda*: Avtoref. dis. ... kand. filol. nauk (American, English and Russian Movie Titles: Comparative Characterization and Translation Problems: Extended Abstract of PhD Thesis in Philology). Ekaterinburg. (In Russian)].
- Богоявленская Д. Б.* Интеллектуальная активность как проблема творчества. Р.н/Д.: Изд-во Ростовского ун-та, 1983. [Bogoiavlenskaia, Diana B. (1983) *Intellektual'naiia aktivnost' kak problema tvorchestva* (Intellectual Activity as a Problem of Creativity). Rostov-on-Don: Izd-vo Rostovskogo un-ta. (In Russian)].
- Галкина А. В.* Овладение лингвистической креативностью в контексте овладения иностранным языком // Вестник ТГУ. 2011. № 10. С. 158–164. [Galkina, Alla V. (2011) *Ovladenie lingvisticheskoi kreativnost'ju v kontekste ovladenija inostrannym jazykom* (Mastering Linguistic Creativity in the Context of Foreign Language Acquisition). *Bulletin of Tomsk State University*, 10, 158–164. (In Russian)].
- Гумбольдт В. фон* Избранные труды по языкознанию. 2-е изд. М.: Прогресс, 2000. [von Humboldt, Wilhelm. (2000) *Izbrannye trudy po yazykoznaniju* (Elected Works on Linguistics, 2<sup>nd</sup> edition). Moscow: Progress. (In Russian)].

- Демьянков В. З. Языковая креативность в художественном творчестве // Труды Института русского языка им. В. В. Виноградова. 2016. № 7. С. 29–35. [Dem'jankov, Valeriy Z. (2016) Jazykovaja kreativnost' v hudozhestvennom tvorchestve (Linguistic Creativity in Artistic Creation). *Proceedings of the V. V. Vinogradov Russian Language Institute named after*, 7, 29–35. (In Russian)].
- Джанджакова Е. В. Смысловая сущность заглавия и его перевод (на материале рассказов А. П. Чехова) // Перевод и проблемы русской филологии. М., 1992. Вып. 393. С. 26–32. [Dzhandzhakova, Evgeniya V. (1992) Smyslovaya sushchnost' zaglaviya i ego perevod (na materiale rasskazov A. P. Chekhov) (The Semantic Essence of the Title and Its Translation (on the Material of A. P. Chekhov's Stories)). In *Perevod i problemy russkoj filologii* (Translation and problems of Russian philology). Moscow, 393, 26–32. (In Russian)].
- Иршанова О. К. О понятии креативности и его роли в метаязыке лингвистических описаний // Когнитивные исследования языка. 2009. № 5. С. 158–171. [Irshanova, Olga K. (2009) O ponjatii kreativnosti i ego roli v metajazyke lingvisticheskikh opisaniy (On the Concept of Creativity and Its Role in the Meta-language of Linguistic Descriptions). *Cognitive Studies of Language*, 5, 158–171. (In Russian)].
- Кожина Н. А. Заглавие художественного произведения: онтология, функции, параметры, типология // Проблемы структурной лингвистики. М.: Наука, 1984. [Kozhina, Natalia A. (1984) Zaglavie hudozhestvennogo proizvedeniya: ontologija, funkcii, parametry, tipologija (The Title of a Work of Fiction: Ontology, Functions, Parameters, Typology). In *Problemy strukturnoj lingvistiki* (Problems of Structural Linguistics). Moscow: Nauka. (In Russian)].
- Кржижановский С. Д. Поэтика заглавий. М.: «Никитинские субботники», 1931. 32 с. [Krzhizhanovskij, Sigizmund D. (1931) *Pojetika zaglavij* (The Poetics of Titles). Moscow: "Nikitinskiye subbotniki". (In Russian)].
- Лиходкина И. А. Заглавие как важный компонент паратекста и специфика его перевода // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2018. № 2-1 (80). С. 110–113. [Lihodkina, Irina A. (2018) Zaglavie kak vazhnyj komponent parateksta i specifika ego perevoda (Title as an Important Component of Paratext and Specifics of Its Translation). *Philology. Theory & Practice*, 2-1 (80), 110–113. (In Russian)].
- Любарт Т. Психология креативности. М.: Когито-Центр, 2009. [Lyubart, Todd. (2009) *Psichologiya kreativnosti* (The Psychology of Creativity). Moscow: Kogito-Centre. (In Russian)].
- Маслоу А. Г. Дальние пределы человеческой психики / Пер. с англ. А. М. Татлыбаевой СПб.: Евразия, 1999. [Maslow, Abraham G. (1999) *Dal'nie predely chelovecheskoj psihiki* (The Far Reach of the Human Mind). Translated by Tatlybaeva A. M. Saint Petersburg: Evrazija. (In Russian)].
- Репьевская М. В. Подходы к изучению нарратива // Вестник ЮУрГУ. Серия: Лингвистика. 2012. № 25. С. 136–143. [Rep'evskaja, Mariya V. (2012) Podhody k izucheniju narrativa (Approaches to the Study of Narrative). *Bulletin of South Ural State University. Series: Linguistics*, 25, 136–143. (In Russian)].
- Трубина Е. Г. Нарратология: основы, проблемы, перспективы: Материалы к специальному курсу. Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2002. [Trubina, Elena G. (2002) *Narratologija: osnovy, problemy, perspektivy*: Materialy k special'nomu kursu (Narratology: Foundations, Problems, Prospects: Materials for a Special Course), Ekaterinburg: Izdatel'stvo Ural'skogo universiteta. (In Russian)].
- Федунина О. В. К вопросу о функциях заглавия в детективе («Неподходящее занятие для женщины» Ф. Д. Джеймс в контексте традиции) // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2011. № 7 (69). С. 59–66. [Fedunina,

- Olga V. (2011) K voprosu o funkciyah zaglaviya v detektive («Nepodhodyashchee zanyatie dlya zhenshchiny» F. D. Dzhejms v kontekste tradicii) (Toward a Question of the Function of the Title in the Detective (F.D. James' "An Unsuitable Occupation for a Woman" in the Context of Tradition)). *Academic Journal RSUHU / RGGU Bulletin. Series: Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies*, 7, 59–66. (In Russian)].
- Chomsky, Noam. (1965) *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Clayton, Jay. (1990) The Narrative Turn in Recent Minority Fiction. *American Literary History*, Vol. 2, 3, 375–393.
- Epstein, Eugene K. (1995) The Narrative Turn: Postmodern Theory and Systemic Therapy. *Gestalt Theory*, 17, 3, 171–83.
- Evans, John. H., & Evans, Michael S. (2008) Religion and Science: Beyond the Epistemological Conflict Narrative. *Annual Review of Sociology*, Vol. 34, 87–105.
- Levin, Harry. (1977) The Title as a Literary Genre. *The Modern Language Review*, Vol. 72, 4, 23–36.
- Lewis, Bradley. (2014) Taking a Narrative Turn in Psychiatry. *The Lancet*, Vol. 383, 22–23.
- Sacco, Pier L. (2020) There are More Things in Heaven and Earth... A 'Narrative Turn' in Economics?. *Journal of Cultural Economics*, 44, 173–183.
- Wendorff, Anna. (2020) The "Narrative Turn" in Literature. Observations on Digital Works. *Art Inquiry. Recherches sur les arts*, Vol. XXII, 183–192.