

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВО «САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

Роль авторского словотворчества в создании фэнтезийного мира
(на материале цикла романов Джорджа Р.Р. Мартина
«Песнь Льда и Пламени»)

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ ДИПЛОМНОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 413 группы
направления (специальности) 44.03.01 «Педагогическое образование»,
профиль - «Иностранный (английский) язык»
факультета иностранных языков и лингводидактики
Хлыстовой Светланы Вадимовны

Научный руководитель:

старший преподаватель _____ Е.Ю. Федорова

Заведующий кафедрой:

доцент, канд. филол. наук, доцент _____ Т.А. Спиридонова

Саратов 2016

Введение. Стиль фэнтези крайне сильно отличается от научной фантастики тем, что фэнтези не стремится объяснить с точки зрения науки мир, в котором происходит основное действие произведения. Сам этот мир придуман и существует гипотетически. Достаточно часто его местоположение относительно нашей реальности никак не оговаривается.

Писателю приходится быть крайне изобретательным, изображая картину нереального, вторичного, мира. Для этого он пользуется целой системой фактических и формальных лингвистических средств, совокупность которых и создает ту уникальную авторскую языковую картину. В настоящее время вырос интерес исследователей к стилю фэнтези, к изучению почерка автора художественного полотна, к стилеобразующим и текстообразующим характеристикам, которые делают данное полотно отличным от ряда аналогичных ему произведений других авторов.

Одним из важных условий анализа словообразовательного уровня является проблема выбора автором тех или иных языковых средств. Кроме того, не маловажную роль играет и определение характера, а также частоты их употребления. Именно эти аспекты могут стать основой выявления не только особенностей рассматриваемого текста, но и особенностей авторской картины мира в целом. Именно поэтому рассмотрение вопроса об активизации отдельных словообразовательных моделей окказиональных слов представляется актуальным в настоящее время. Данный факт позволяет наметить смысловые сгустки художественного текста, которые занимают вполне определенное место в картине мира автора, и напрямую зависят от его способов изображения действительности. Проблема окказионального слова в художественном тексте относится к числу одной из самых **актуальных** в языкознании.

Объектом данного исследования выступает словообразовательная игра как средство репрезентации идиостиля создателя фэнтезийного мира.

Предметом исследования является изучение принципов возникновения, функциональности и интерпретации авторских неологизмов

художественном дискурсе.

Цель работы заключается в выявлении и теоретическом обосновании использования различных приемов авторского словотворчества в текстах фэнтезийного жанра.

Достижение указанной цели потребовало решения следующих **задач**:

1. изучить типы и модели словообразовательной игры;
2. обосновать функциональные эффекты словообразовательных игр в художественном дискурсе;
3. выявить особенности жанра фэнтези;
4. охарактеризовать языковые средства создания словообразовательной игры в фэнтезийном мире;
5. определить роль авторских неологизмов в создании ономастикона романов жанра фэнтези.

В качестве **методов** исследования использовались описательный, статистический, метод наблюдения над языковым материалом, метод сплошной выборки материала, анализ лексического значения слова и метод системно-функционального анализа.

В качестве **методологической** и **теоретической базы** исследования послужили труды представителей науки в области изучения принципов языковой игры (работы Л. Витгенштейна, Е.А. Земской, М.А. Китайгородской, В.З. Санникова, С.Ж. Нухова) и словообразовательной игры (Н.А.Янко-Триницкая, Д.Э.Розенталь, О.Е.Шишкарева, М.Р.Напцок), морфологии языка (К.Н.Качалова, Е.Е.Израилевич).

Материалом для исследования послужили англоязычные тексты романов Дж. Р.Р. Мартина из цикла «Песнь Льда и Пламени» общим объемом 1500 страниц.

Научная новизна работы состоит в том, что впервые были выявлены и изучены языковые средства создания словообразовательной игры и ономастикон в англоязычных текстах романов жанра фэнтези Дж. Мартина «Песнь Льда и Пламени».

Теоретическая значимость исследования заключается в выявлении языковых особенностей создания словообразовательной игры и особенностей авторского словотворчества.

Практическая значимость исследования состоит в том, что его результаты могут быть использованы в курсах лексикологии и стилистики английского языка, спецкурсах по лингвокультурологии и зарубежной литературы.

Цели и задачи исследования определили его **структуру**. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложения.

Во Введении обосновывается актуальность работы, излагаются предмет и объект исследования, формулируются цель и конкретные задачи, представляются использованные в процессе написания методы, научная и практическая значимость работы.

Первая глава исследования посвящена изучению особенностей словообразовательной игры и ее моделей. Рассматриваются возможности использования окказиональных образований в авторской игре со словом: ориентация на живую спонтанную речь, игра на потенциальной многозначности окказионального слова; возможность использования окказиональных новообразований при обозначении вымышленных реалий; использование окказионализмов в стилизованной речи.

Во второй главе исследования предпринята попытка выявить особенности жанра фэнтези как объекта лингвистического исследования, проанализированы средства создания словообразовательной игры, функции авторских неологизмов, а также изучается роль авторского словотворчества в создании фэнтезийного мира на примере романов Дж. Р.Р. Мартина «Песнь Льда и Пламени».

В **Заключении** подводятся основные итоги и даются выводы, полученные в ходе исследования.

Список используемой литературы включает перечень научных работ

на русском и английском языках, список источников текстовых примеров, словарей и интернет-ресурсы.

Приложение содержит примеры, иллюстрирующие все рассмотренные приемы авторского словотворчества в англоязычных текстах проанализированных романов в процентном соотношении.

Основное содержание работы. Изменения и тенденции, характерные для современного состояния языка, новообразования в создании произведений жанра фэнтези представляют огромный интерес для лингвистического исследования. Понятие «словообразовательной игры» занимает важное место в создании фэнтезийного мира, помогая раскрыть все возможности создания вымышленного мира. Сейчас мы можем сказать, что язык представляет собой совокупность новообразований, изобилующих в произведениях жанра фэнтези, которые вызывают огромный интерес у современных лингвистов.

Словообразовательные значения, как правило, заключены в одну словообразовательную модель. Характерными особенностями словообразовательной модели являются отвлеченность от конкретного лексического значения либо у какой-то части модели, либо всей модели, а также абстрактность. Свойство абстрагированности непосредственно делает модель образцом для подражания, по которой новые слова «печатаются». Говоря о потребности создания новых слов, необходимо упомянуть об использовании словообразовательных моделей и создании так называемых «модных» слов. Чаще всего употребление данных слов ограничивается рамками словоупотребления определенных групп людей. Создание слов диктуется потребностями общества.

Словообразовательная модель используется широко для выполнения различного рода синтаксических потребностей в организации смыслового содержания высказывания и таким образом выступает как синтаксическое средство организации текста. Помимо этого, слово может быть использовано не только как средство обозначения новых явлений в обществе, но также как

средство выражения различных экспрессивных и эмоциональных характеристик обозначаемого явления и при этом иметь коннотативное значение.

В словообразовательной игре может быть задействовано пространство художественного текста, воплощенное при помощи совокупности языковых единиц и возникающими между ними связями. Данные связи могут быть как языковыми или структурными (грамматическими, словообразовательными, синтаксическими), так и текстовыми, что помогает отражать авторскую (индивидуально-авторскую) картину мира. Творчество поэта или писателя в целом, без сомнения, является континуумом художественных текстов. Именно в подобных текстах реализуется образное переосмысление действительности, а также являются возможностью воссоздать личность поэта в её исконном виде, а именно в эмоциональной насыщенности, языковой данности слова и завершенности образа мира.

Словообразовательный уровень выступает одним из ярчайших свидетельств уникальности авторской картины мира. Не последнюю роль в этом играет использование словообразовательных средств, которые относятся к окказиональным. Окказиональные языковые единицы приобретают свое неповторимое свойство невоспроизводимости и одноразовости в речи именно на словообразовательном уровне. Анализ языкового материала наглядно показывает непостоянность, избирательность отдельных элементов, предпочтительности в выборе словообразовательных аффиксов и отдельных способов словообразования. Но проявление тенденций, которые характерны для словообразования литературного языка, применимо также и в вопросе описания авторской картины мира.

Авторские неологизмы, присутствующие в романах Дж. Р.Р. Мартина «Песнь Льда и Пламени», охватывают очень широкий слой лексики. Этот спектр колеблется от совершенно конкретных предметов и действий, которые часто уже имеют свое название, до названия новых вещей и часто нереальных, фантастических персонажей. Целью создания новых слов

является придание большей достоверности созданному миру.

В процессе анализа текстов романов Дж. Мартина были выявлены следующие группы авторских неологизмов:

1. Квзисобственные имена: *Wildings, Rhoynars, the King-beyond-the-Wall, the Faceless Men, Balerion, Meraxes, Vhagar*;
2. Этнографические реалии: *summerwine, the shadowskin cloak, R'hllor, The Many-faced God of Death, sept, septa*;
3. Общественно-политические реалии: *Order of Maesters, Faceless Men, Unsullied, smallfolk*;
4. Военные реалии: *arakh, Valyrian steel, Dragonglass, wildfire, sellswords*;
5. Антропонимы: *Grand Maester, khalasar, khal, khaleesi, the Dothraki*;
6. Топонимы: *Holdfast, Winterfell, the Eyrie, Riverrun, the Rirerlands, Sunsphear, Highgarden, Westeros, the Tumblestone (River), Eastwatch, Astapor, Braavos, Norvos* и т.д.;
7. Зоонимы: *direwolf*;
8. Фитонимы: *redwoods, weirwood, ironwood, godswood*.

Словообразовательная игра, как одно из проявлений авторского словотворчества, основана на игре, реализующейся в деривационных процессах, при которой участники этой игры в равной степени оперируют словообразовательными единицами и единицами морфемного уровня языка, с целью порождения различных эффектов в речи, а также в целях экспрессии и индивидуализации авторского стиля.

В процессе анализа текста романов были выявлены следующие виды авторского словотворчества:

1. Образование окказионализмов путем словосложения (155 ед., 32,2%). Окказиональные единицы используются Дж. Мартином для того, чтобы подчеркнуть присутствие придуманных объектов в сказочном мире, и чаще всего автор использует для их образования способ словосложения, например: *summerwine, stormbringer, godswood, redwoods, weirwood*.

Для анализа способа образования представляется интересным пример окказионализма *direwolf* – лютоволк. Очевидно, что существительное образовано путем сложения двух основ «*dire*» и «*wolf*». Прослеживается некая связь с существовавшим в период плейстоцена *canis dirus* – волк ужасный.

2. Аффиксальный способ образования окказиональных лексических единиц (112 ед., 22,4%).

Проведенный анализ показывает, что аффиксы явились также часто используемым инструментом создания новых слов, как и словосложение. Примером этого способа может служить антропоним *Wildings*, авторский окказионализм, образованный от прилагательного «*wild*» путем прибавления к данной основе суффикса *-ing*.

Интересным для анализа представляется девиз дома Мартеллов «*Unbowed, Unbent, Unbroken*» («Непреклонные, негибаемые, несдающиеся»). В данном примере словообразовательная игра осуществляется путем повтора суффикса *un-* в причастиях прошедшего времени.

3. Образование семантических неологизмов (97 ед., 19,4%).

Особенно много слов, которые приобрели новые значения, Дж. Мартин использовал для номинации явлений и предметов, связанных с описываемым миром. Существительное *holdfast* означает «хватку», «то, за что можно зацепиться». Однако, Дж. Мартин использует данное слово в значении «крепость».

4. Образование сложных слов по словообразовательным моделям (68 ед., 13,6%). В тексте романа автор создает два языка со своими системами фонетических, лексических и грамматических средств.

Валирийский язык калькирует латинизмы, например, *valar morghulis* (все люди смертны), *valar dohaeris* (все люди должны служить) и *dracarys* (драконий огонь).

Дотракийский язык - это устная разновидность языка дотракийцев.

Языковая система строится на использовании односложных звуков, одним из основных является звук [kh]. Английскому языку данный звук несвойственен. Это акцентирует внимание на противостоянии средневекового Вестероса и дикого народа дотракийцев. Так, в книгах указаны порядок слов (подлежащее — сказуемое — дополнение: я владею пятью лошадьми), порядок прилагательных после существительных, отсутствие глаголов-связок. Дж. Мартин учитывал также контрастный характер культуры дотракийцев.

Главной аналитической основой для дотракина в версии Дж. Мартина послужили его собственные наработки, основанные на естественных языках: русском, турецком, эстонском, инуктитуте (крайний север Канады) и суахили. Примечательна аналогия с монголо-татарским определением «хан» - владыка, словом, которое в английском существует именно в похожести на дотракин — «khal».

5. Морфологический способ образования окказионализмов (28 ед., 5,6 %).

Слово the Others, имеющее прямое значение «другие», приобретает в романе значение «Иные», то есть нечеловеческая раса, способная, в частности, оживлять мертвых, пополняя ими свою армию.

6. Образование неологизмов-сокращений (10 ед., 1,8 %).

Сокращений в романе наблюдается небольшое количество, при этом автор не дает прямого объяснения многим из них. Это порождает версии их появления и связь с общей композицией романа.

В детстве с Уиллисом случается припадок, в ходе которого он повторяет: «Hold the door!» («Держи дверь!»). После многократного повторения фраза «Hold the door» сокращается до «Hodor». В тексте эта фраза имеет важное значение, так как эту фразу Уиллису предстоит повторять всю жизнь вплоть до того момента, когда ему придется сдерживать мертвецов, чтобы дать Брану и Мире время на побег.

Заключение. Словообразовательная игра неразрывна, связана с жанром фэнтези, поскольку именно она придает краски, «живописность» произведениям. Кроме того, именно она помогает автору создать все то, чего не существует в реальном мире, но так притягивает и завораживает читателя в его вторичном, вымышленном мире.

Изучение роли авторского словотворчества в создании фэнтезийного мира позволило сформулировать характеристику словообразовательной игры, реализующейся в деривационных процессах, при которой автор этой игры активно и мастерски оперирует словообразовательными единицами и единицами морфемного уровня языка с целью создания неповторимого вторичного мира, порождения различных эффектов в речи, а также в целях экспрессии и индивидуализации авторского стиля.

Анализ способов производства словообразовательной игры, проведенный методом сплошной выборки примеров из цикла романов Дж. Мартина «Песнь Льда и Пламени», позволяет сделать вывод о том, что определение способов создания словообразовательных игр зависит от целого ряда факторов: структуры новообразования, степени формального тождества с предполагаемым образцом или исходным словом, семантики, контекста употребления.

Детализированное исследование игры слов позволило проанализировать техники, используемые писателем для создания неповторимого стиля. Среди наиболее характерных встречаются окказионализмы, образованные путем словосложения, аффиксальным способом, окказиональные сложные слова, образованные по словообразовательным моделям. Кроме того, словотворчество автора проявляется в создании семантических окказионализмов.

Это свидетельствует о том, что окказиональные способы создания словообразовательной игры, используемые Дж. Мартином, характеризуются исключительным разнообразием, что связано со стремлением писателя создать нестандартный язык, необычный, виртуозный стиль, отличающийся

синтетичностью, полинациональностью, мультязычной насыщенностью, за счёт чего создаётся уникальность идиостиля Дж. Мартина, выраженного через словотворчество и выступающего в виде яркого экспрессивного приёма.

В цикле романов Дж. Мартина «Песнь Льда и Пламени» можно выделить следующие основные пути моделирования вторичного мира:

- 1) квазисобственные имена;
- 2) этнографические реалии (быт, культы и т.д.);
- 3) общественно-политические реалии (органы власти, сословия и касты);
- 4) военные реалии;
- 5) антропонимы;
- 6) топонимы;
- 7) зоонимы;
- 8) фитонимы.

Таким образом, в ходе проведённого исследования было выявлено, что Дж. Мартин мастерски использует словообразовательную игру для создания и дополнения художественного образа, акцентирования внимания читателя и одной из основных целей игровых текстов – предоставления эстетического удовольствия читателю. Тексты Дж. Мартина четко продуманы. Это игровые тексты, что проявляется в их внутренней структуре и специфике языковых игр различного рода загадках и ребусах, адресованных читателю.