

**МЕХАНИЗМЫ ЯЗЫКОВОЙ СТИЛИЗАЦИИ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ЖАНРА
ФЭНТЕЗИ (НА МАТЕРИАЛЕ РОМАНОВ ДЖ. МАРТИНА «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»
И ДЖ. К. РОУЛИНГ «ГАРРИ ПОТТЕР И КУБОК ОГНЯ»)**

© 2024 Д. Д. Кузнецова¹, С. Ю. Усольцева²

^{1,2} Самарский университет государственного управления
«Международный институт рынка», г. Самара, Россия

Жанр фэнтези строится по принципу «уподобление – расподобление». Читатель должен узнать в произведении что-то из реально существующего – людей, социальные отношения, события, пространства, вещи, слова. И в то же время он должен увидеть несуществующие вещи – для жанра фэнтези это будет магическое. Именно в языке происходит номинация несуществующей реальности и узнавание существующей. Воплощается это за счет авторских неологизмов и, как правило, тематической лексики. «Уподобление – расподобление» реализуется обычно в жанре фэнтези в следующих зонах: антропонимы, топонимы, хрононимы, зоонимы, фитонимы, соционимы и этнонимы. Разница между произведениями этого жанра будет заключаться в направлении стилизации. Она будет определять, каким образом будут создаваться неологизмы и какая тематическая лексика будет задействована в качестве фона. А это в свою очередь зависит от смыслового пространства самого произведения и авторского замысла.

Ключевые слова: языковая стилизация, неологизм, авторский неологизм, историзм, архаизм, Дж. Мартин «Игра престолов», Дж. К. Роулинг «Гарри Поттер и Кубок Огня».

Современный этап развития лингвистики характеризуется значительным интересом исследователей к вопросам использования языковых единиц и явлений в различных типах текстов и жанрах речи, поскольку именно выбор языковых единиц обеспечивает авторам текстов достижение поставленных целей [1]. Так, в рекламных текстах наряду с применением стилистических форм авторы зачастую прибегают и к использованию антропонимов и топонимов для создания эффекта правдоподобности или отсылки к мнению авторитетного лица [9]. В научной рецензии использование антропонимов и топонимов обуславливается созданием фактической базы с отсылкой к тексту-оригиналу, на который она пишется, а также достижением объективности изложения [8]. Художественные тексты часто можно охарактеризовать двумя словами – пиршество красок, что также достигается тщательным отбором языковых единиц [10]. В центре текста видеоигр, независимо от конкретной темы повествования, неизменно находится человек или антропоморфные существа и предметы, на которых проецируется образ человека. Все, что происходит в видеоиграх, имеет целью как можно полнее охарактери-

зовать человека. Средствами этого служат антропонимы, топонимы, хрононимы, зоонимы, фитонимы и этнонимы [2]. Сущность музыки и песен как особого предмета познания, заключающего в себе целый мир со своим эпосом и своей моралью, своими законами музыкального бытия, нормами и ценностями, также раскрывается в том числе через язык и языковые единицы [4]. При этом в XXI веке все большее развитие получает способ образования слов путем словослияния, с помощью которого получают наименования новые явления, что обусловлено стремлением к экономии языковых средств, с одной стороны, и стремлением к творчеству и языковой игре, с другой стороны. Следует отметить, что большинство слов, образованных данным способом, можно назвать эмоционально-оценочными, так как они содержат яркую эмоциональную окраску, а также оценку номинируемого явления [5]. В большинстве случаев тщательно подбираемые языковые единицы составляют предмет к размышлению для переводчиков. Перед ними стоит многогранная задача – передать смысл, колорит, часто форму, эмоциональную и оценочную составляющие, а также достигнуть коммуникативного эффекта.

Именно поэтому переводчик – «это не только тот, кто изучил иностранный язык и менталитет, традиции его носителей, но и тот, кто разбирается в иных сферах деятельности языка перевода и исходного языка, обладает информацией из широкого круга сфер деятельности» [7]. Это необходимо учитывать при обучении переводчиков и интегрировать знания из максимально возможного количества дисциплин и областей деятельности [3]. Такой подход даст возможность переводчику решать переводческие проблемы различными способами [6]. Все вышесказанное особо важно для жанра фэнтези как жанра, где сочетается реальное и выдуманное в одно целое, а значит, перед автором стоит особая задача: суметь это выразить максимально ярко и красочно, что невозможно без языковой стилизации, а перед переводчиком – полноценно передать на языке перевода.

Жанр фэнтези относится к фантастическому, а значит, он строится по принципу «уподобление – расподобление». Читатель или зритель должен узнать в произведении что-то из реально существующего – людей, социальные отношения, события, пространства, вещи, слова. И в то же время по законам жанра он должен увидеть несуществующие вещи – для жанра фэнтези это будет в первую очередь магическое. Но принцип «уподобления – расподобления» работает глубже: магическое, реально не существующее, никак не соотносимое с опытом читателя, будет проникать во все сферы, которые соотносятся с опытом читателя. Эти две сферы будут проникать одна в другую: социум, пространство, время, вещи, язык. Читатель встретится с реальными и одновременно магическими животными, растениями, людьми и человекоподобными существами и людьми, наделенными сверхспособностями; время будет напоминать обычное, но может свободно изменяться; по произведениям создают карты – на них читатель встретит знакомые горы, реки, равнины и моря, королевства и города. По М. М. Бахтину, это архитектурный принцип произведения – он будет находить реализацию во всех элементах произведения – персонажах, сюжете, конфликте, повествовании и, конечно, в языке.

Именно в языке происходит номинация несуществующей реальности и узнавание знакомой. Осуществляется это за счет авторских неологизмов и, как правило, тематической лексики. При этом неологизмы внутри тоже устроены по принципу «уподобление – расподобление». Так, комбинированные неологизмы выполняют функцию «уподобления»: в антропониме *The King beyond-the-Wall* читатель «Игры престолов» узнает похожее прозвище вроде *Короля-под-горой* Толкиена, или исторического *Ивана Грозного*, или *William I the Conqueror*. Или хронимом того же романа – *the Targaryen conquest* – можно соотнести с похожими событиями – *Монгольское нашествие* или *The Norman conquest of England*. Это позволит быстро упорядочить и понять, как устроено время, пространство, социальный образ жизни, даже характер ценностей в произведении.

Полным, или авторским, неологизмам нет прямого соответствия в языке. Именно поэтому они обычно называют самые специфичные для новой реальности вещи, места или персонажи. Их функция – «расподобление», они должны создать отличный от знакомого мир. Антропонимы *Andahl*, *Daeryssa* и топонимы *Lys*, *Qohor*, *Tyrosh* из романа «Игра престолов» выполняют эту функцию – читателю придется сообразить, как прочесть слова, соотнести с полом персонажа или местоположением локации. В ряде случаев перед читателем вообще не будет подсказки, что обозначает слово – предмет, локацию, человека и человекоподобное существо. Здесь функция неологизмов будет особенно заострена.

Тематическая лексика также будет выполнять свою функцию в жанре фэнтези – очевидно, это «уподобление». Но даже здесь эта лексика не будет нейтральной – это могут быть архаизмы, историзмы (роман «Игра престолов») или нейтральная лексика с яркой языковой игрой («Гарри Поттер и философский камень»). Эти узуальные слова включены в отношения «уподобления – расподобления», на них буквально падает «отсвет» авторских неологизмов и они тоже становятся специальными, особенными, отражающими фэнтезийный мир.

«Уподобление – расподобление» реализуется обычно в жанре фэнтези в следующих зонах – персонажи, хронотоп, предметный, растительный, животный мир. Для языковой стилизации это означает следующие явления:

1) персонажи: персоналии, антропонимы, этнонимы, соционимы;

2) хронотоп: топонимы, локации, хрононимы;

3) предметный, растительный, животный мир: зоонимы, фитонимы, реалии.

Названный выше принцип «уподобления – расподобления» и зоны его реализации, а также сочетание разных видов неологизмов и тематической лексики являются жанровыми чертами фэнтези. Разница между произведениями этого жанра будет заключаться в направлении стилизации. Она будет определять, каким образом будут создаваться неологизмы и какая тематическая лексика будет задействована в качестве фона. А это в свою очередь зависит от смыслового пространства самого произведения и авторского замысла.

Для анализа взяты тексты, которые в целом покажут направления стилизации и которые можно встретить и в других произведениях. Так, роман Дж. Мартина «Игра престолов» отсылает к миру позднего европейского Средневековья, где существует жесткая социальная иерархия, напряженная политическая борьба и постоянные войны. Ключевой для архитектоники произведения и языковой стилизации здесь является историческая эпоха, поэтому принцип «уподобления – расподобления» будет в использовании архаизмов, историзмов и похожих на них неологизмов. Первые будут демонстрировать соответствие исторической действительности (архаизация), вторые – создавать новое пространство (модернизация). Таким образом, принцип «модернизации – архаизации» будет частным способом реализации принципа «уподобления – расподобления». К типовым зонам стилизации – антропонимам, топонимам, хрононимам – добавится достаточное количество реалий, связанных с войной. Именно в этой группе особенно хорошо будет виден прием архаизации и «уподобления» – здесь будет

больше всего архаизмов и историзмов. А полные или комбинированные неологизмы будут реализовывать основные зоны стилизации.

Покажем это на отдельных примерах. Двойная гласная в названии города *Braavos* рождает ассоциацию с нидерландским языком, где это удваивание встречается довольно часто – как, например, в названиях таких городов, как Гаага (*Den Haag*) или Маастрихт (*Maastricht*). И действительно, в романе город Браавос является крупнейшим торговым городом, что можно связать с историческим фактом – в XVII веке крупнейшей колониальной и торговой державой Европы была именно Голландия. Таким образом, неологизм, который работает на механизм модернизации и делает мир «Игры престолов» более уникальным, также и напоминает нам о Голландии XVII века. Этот период не относится к Средним векам, однако рождает ассоциативные связи с историей, поэтому нельзя не отметить присутствие механизма архаизации в данном примере. Название замка на севере Вестероса – Винтерфелл – содержит в себе корень «*winter*», что означает «*зима*». Данный неологизм служит модернизации, так как в Средние века замки называли в честь местности, в которой они располагались, а не в честь каких-то отличительных особенностей этой местности.

Зоонимы и фитонимы делятся на следующие группы: полные неологизмы и нейтральные слова в связке с неологизмом. К первой относятся полные неологизмы – например, дотракийское растение *hranna*. Принадлежит к дотракийской культуре и языку, поэтому и имеет такую необычную форму. Сочетание букв *h* и *r* не характерно ни для одного языка германской группы, а также необычно и окончание *a*. Вторая модель образования таких квазизоонимов основана на объединении нейтральных слов. Это либо названия привычного нам животного и растения (или его части): *direwolf* ('*лютоволк*'), *shadowcat* ('*сумеречный кот*'), *smokeberry vines* ('*ползучая жимолость*'), *blue winter rose* ('*зимняя роза*'), *snow bear* ('*снежный медведь*'), *lizard-lion* ('*львоящер*'), либо используются слова «дерево» и «трава» – *weirwood tree* ('*чардерево*'), *ironwood tree*

(*'железоствол'*), *redwood* (*'краснодрево, красный лес'*), *ghost-grass* (*'призрак-трава'*), *poison kisses* (*'жгучецвет'*), *sentinel tree* (*'страж-дерево'*).

Авторские неологизмы – не самый продуктивный способ образования военных терминов в романе. Большинство из них представлены устаревшими словами различной этимологии. Мы исследовали происхождение слов в этой категории и разделили их по периодам Средневековья в европейской традиции. Основная масса военных терминов, использованных в романе, появилась и закрепилась в английском языке именно в период Высокого Средневековья (XI–XIV века) – *stirrup* (*'стремена'*), *halfhelm* (*'полушлем'*), *spear* (*'копье'*), *mace* (*'булава'*), *galley* (*'галей'*), *scabbard* (*'клинок'*), *armor* (*'панцирь'*). Часть слов появилась в период Позднего Средневековья (XIV–XVI века) – *dirk* (*'кинжал'*), *cairn* (*'кэрн', 'надмогильный холм из камней'*), *gauntlet* (*'поручни'*), *sigil* (*'герб'*). Только три слова выбиваются из хронологии и были заимствованы из французского языка в XVII веке – *redoubt* (*'укрепление'*), *barrack* (*'казарма'*), *melee* (*'общая схватка'*). Но в общем контексте они так же, как и остальные слова этой группы, формируют представление о мире «Игры престолов» как о военном. Военные термины выполняют в романе две функции – неологизмы связывают мир «Игры престолов» с миром фэнтези, где мечам дают примечательные названия, приносящие удачу или, наоборот, несчастье. Историзмы же помогают придать роману художественную историчность, а также вызвать у внимательных читателей ассоциации с определенными историческими периодами и даже странами происхождения терминов. Таким образом, военные термины являются важным инструментом стилизации романа.

Роман Дж.К. Роулинг представляет собой противоположный подход к языковой стилизации, это напрямую связано с тем, какой реальности происходит уподобление в произведении. Роман «Гарри Поттер и Кубок Огня» и в целом вся серия Роулинг отсылают к Англии 1990-х годов, ее социальному устройству. Это школьный магический мир, пространство маленьких городков, частных школ и Лондона. И снова

эпоха задает направление для языковой стилизации – это будет современная читателю узуальная лексика и культурный контекст, этимология слов, за счет которых будет введена магическая составляющая. Дж. К. Роулинг в буквальном смысле собирает весь античный контекст, европейский бестиарий, который базируется на той же Античности и большом эпосе вроде «Песни Нибелунгов», и собственно британский фольклор. А затем аккуратно помещает это в современную Англию, делая эти два мира зависимыми друг от друга, проницаемыми, но сливающимися. Принцип «говорящего имени» или просто наименования будет свидетельствовать не только о характере персонажа или места, он будет создавать тот самый фантастический, фэнтезийный мир. Еще одной особенностью стилизации Дж. К. Роулинг стало использование в основном комбинированных неологизмов. И снова продемонстрируем принцип языковой стилизации на конкретных примерах.

Культурный контекст можно увидеть в этнониме *house-elf*. Это одно из существ, обладающих сознанием и внешностью, напоминающей человека. Слово *elf* произошло от скандинавского *alfar*, а также использует тот образ эльфов-проказников вроде Пака, которых создал Шекспир. Роулинг использует европейский и британский культурный контекст, чтобы создать свой вариант магического создания. Неологизм создан словосложением двух узуальных слов, одно – *house-elf* и в целом напоминает кальку с *houseman/maid*. Это очень хорошо отражает социальный статус и функцию эльфов в магическом мире: они служат в богатых волшебных семьях и получить свободу могут лишь тогда, когда хозяин подарит им одежду.

Существо *Hinkypunk* восходит к двум английским словам *hinky* – (*'подозрительный'*) и *punk* (*'гнилушка'*). Кроме того, в английском языке существует фонетически созвучное выражение *hinky-panky*, означающее *'обман, мошенничество, проделки'*. Внутренняя форма слова, фонетическая оболочка узуальных слов становятся основой для неологизма, который называет существо, которого нет в действи-

тельности. *Hinkyunk* обитает на болотах, может создавать особое фосфорическое сияние, вызванное болотным тлением и видимое по ночам – таким образом это существо заманивает в топь путников. И здесь нельзя не сказать, что подобные существа есть в фольклоре народов Европы. Таким образом, к неологизму, созданному исключительно языковыми средствами, за счет сюжетных функций добавляется еще культурный контекст, который здесь выполняет функцию распознавания.

Из этих примеров видно, что использование культурного и языкового контекста можно разделить достаточно условно. Существует несколько способов их взаимодействия. Один из вариантов описан выше, где в одном неологизме *house-elf* совмещается и языковой, и культурный контекст. Трудно даже сказать, что первичнее: сами ли слова *elf* и *houseman/maid* побуждают вспомнить об этих существах и понять, кто такой *house-elf*; или читатель сразу представляет существо и потом осознает внутреннюю форму слова – *alfar* или *houseman/maid*.

Крыса Рона Уизли – пример зоонима – имеет имя *Scabbers*, которое означает корочку, которая образуется на ране – *scab*. И это хорошо визуализует внешний вид крысы – она очень старая, как все, что достается Рону, и внешне неприглядная – худая и облезлая. Одновременно с этим *scab* в переносном значении называет неприятного, даже отвратительного человека, одно из устаревших значений этого слова – 'мерзавец, подлец'. Это узуальное значение позже станет чрезвычайно важным – *Scabbers* окажется не животным, а анимагом, предательство которого станет ключевым сюжетным ходом во всей серии романов. Неологизм же образуется по аффиксальной модели – добавлением суффикса *-er*.

Еще один пример того же принципа образования и функционирования неологизма-зоонима – это *Blast-Ended Skrewt*. Здесь путем словосложения описан внешний вид животного. С одного конца (*ended*) это животное имеет что-то вроде сопла, которое в неожиданный момент извергает (*strew*) огонь, искры, что похоже на взрыв (*blast*).

К соционимам можно отнести названия некоторых профессий. Большая часть из них образована с использованием языкового контекста. Примером могут служить *Unspeakables* и *Obliviators*. Первые образованы использованием аффиксальной способности и следом конверсией (переходом из прилагательного в существительное) и одновременно *Unspeakables* реализуют внутреннюю форму слова. Они поддерживают и регулируют потоки волшебства (в том числе во время заключения волшебниками браков). Их работа не имеет прямого выражения, видимых результатов.

И редкий случай, когда неологизм, обозначающий профессию, образован за счет использования культурного контекста, – это *Auror*. Он восходит к латинскому имени богини зари и использует все связанные с ней контексты – «утро», «надежда», «сияние». Эти смыслы реализуются опосредованно, не так прямо, как в предыдущих случаях: *Auror* – отряд, который борется с силами зла, а годы могущества Волан де Морта несли надежду испуганным людям.

Наконец, еще одна группа слов – это неологизмы-реалии. Они образованы по знакомым моделям. Так, названия главной газеты магического мира и министерства магии созданы по модели неологизмов-топонимов – взято известное словосочетание и в него внесено изменение, которое образно отражает суть явления. *Daily Prophet* образовано по модели *Daily Mail*, только в магическом мире ежедневно приходит не почта, а прорицания. То же, только еще более просто, можно увидеть в названии *the Ministry of Magic*.

Вторая модель, которая используется для образования реалий, – это использование внутренней формы слова, его этимологии. Так, *Pensieve* – это предмет, который используют для хранения мыслей и воспоминаний, их физически можно переместить в него. Это нужно для того, чтобы иметь возможность без изменений спустя время вспомнить события. Эта функция видна в близком слове *pensive* – 'задумчивый, рефлектирующий'.

Названные направления стилизации можно встретить в других произведениях жанра фэнтези. Так, принцип стилизации

исторической эпохи можно увидеть в романах К. С. Люиса о Нарнии, У. Ле Гуин о Земноморье, А. Сапковского о Ведьмаке, Дж. Р. Р. Толкиена о Средиземье. Примером языковой и культурной стилизации, как, впрочем, и стилизации исторической эпохи, является сага романов Ф. Герберта «Дюна». Наконец, примером равноправного использования обоих направлений –

стилизации эпохи, определенной сферы деятельности человека и языковой игры – являются почти все романы Т. Пратчетта.

Таким образом, анализ названных произведений позволит проверить предложенные в исследовании идеи о направлениях стилизации по отдельности или в их взаимодействии.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Водоватова Т. Е., Задохин А. Э. Речевой жанр «Оправдание» в англоязычном бытовом общении (на материале рассказов Р. Брэдли) // Вестник Международного института рынка. 2023. № 1. С. 118-124.
2. Водоватова Т. Е., Кинчаров В. А. Видеоигра: текстовая природа, особенности семиотики // Вестник Международного института рынка. 2019. № 2. С. 113-117.
3. Кузнецова Д. Д., Тархова А. Б., Щукина Г. О. Методика «Переводчик-редактор»: организация занятия (на материале «Harry Potter And The Goblet Of Fire» by J.K. Rowling) // Вестник Международного института рынка. 2019. № 1. С. 125-132.
4. Молчкова Л. В. Культурный аспект номинации (на материале англоязычных наименований современных музыкальных направлений) // Вестник Международного института рынка. 2019. № 2. С. 118-122.
5. Молчкова Л. В., Кинчаров В. А. Словослияние как продуктивный способ словообразования в XXI веке // Вестник Международного института рынка. 2021. № 2. С. 126-130.
6. Молчкова Л. В., Орлова А. А. Роль переводческого комментария в тексте (на материале произведения «Собачье сердце») // Вестник Международного института рынка. 2019. № 1. С. 133-138.
7. Пилосян К. К. Подготовка к синхронному переводу: эхо-повтор // Вестник Международного института рынка. 2020. № 2. С. 74-77.
8. Усольцева С. Ю. Научная рецензия как речевой жанр // Вестник Международного института рынка. 2022. № 1. С. 124-128.
9. Шабалкина С. Е., Шевырина Н. А. Основные приемы при создании рекламного текста косметической продукции // Вестник Международного института рынка. 2022. № 2. С. 90-95.
10. Шабалкина С. Е., Шевырина Н. А. Текстобразующая функция прилагательных red, blue, white в семантическом пространстве текстов англоязычной прозы // Вестник Международного института рынка. 2022. № 1. С. 129-136.

MECHANISMS OF LINGUISTIC STYLIZATION IN FANTASY LITERATURE (BASED ON J. MARTIN'S NOVEL "GAME OF THRONES" AND J.K. ROWLING'S "HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE")

© 2024 Daria D. Kuznetsova¹, Svetlana Y. Usoltseva²

^{1,2} Samara University of Public Administration
"International Market Institute", Samara, Russia

The fantasy genre is built according to the similarity-dissimilarity principle. The reader should easily recognize objects that belong to the real world, such as people, social relations, events, locations, things, and words. And at the same time, defy them from non-existing things (magical for this very genre). The nomination of non-existent pieces of fantasy reality and the recognition of the things that exist in real life take place in language. All this is embodied through the author's neologisms and, as a rule, thematic vocabulary. Simi-

larity-dissimilarity is usually realized in the following lexicons: anthroponyms, toponyms, chrononyms, zoononyms, phytonyms, socionyms, and ethnonyms. The difference between the literary works written in this genre lies in different approaches to stylization. The stylization determines how neologisms are created and what thematic vocabulary is used as a background. And this, in turn, depends on the semantic space of the work itself and the author's intention. The key to the "Game of Thrones" novel architectonics is the historical era of the late Middle Ages, so stylization will be based on the use of archaisms and historicisms in combination with neologisms. The novel "Harry Potter and the Goblet of Fire" and, in general, the whole J.K. Rowling refer to the modern reader's England of the 1990s and its social structure. That is why the author uses a different approach to stylization: all neologisms that simultaneously refer to a familiar reality will be formed using the etymology of the word or cultural context.

Keywords: linguistic stylization, neologism, author's neologism, historicism, archaism, J. Martin "Game of Thrones", J.K. Rowling "Harry Potter and the Goblet of Fire".