

Лавренюк Ю.Л., Норец М.В.

УДК 82-1/-9

ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧЕСКИЕ ПОЛЯ РЕАЛИЙ ФЭНТЕЗИ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ДЖ. ТОЛКИЕНА И Р.САЛЬВАТОРЕ

Аннотация. Данная работа посвящена анализу лексико-семантических полей реалий фэнтези в произведениях Дж. Толкиена и Р. Сальваторе. В исследовании предпринимается попытка проанализировать языковые реалии, использованные в романах Р. Сальваторе «Одинокий эльф» (перевод Е. Фурсиковой) и первой части трилогии Дж. Толкиена «Властелин колец» - «Содружество кольца» (перевод М. Каменкович и В. Каррик) и предлагается их классификация. Автор разделяет «фэнтезийные» реалии на две большие группы: заимствованные реалии - взятые из мифологии, фольклора и т.д. и авторские реалии, характерные только для данного произведения и нигде ранее не встречавшиеся, созданные автором произведения.

Ключевые слова: фэнтези, языковые реалии, семантическое поле, мифология, фольклор.

Анотація. Дана робота присвячена аналізу лексико-семантичних полів реалій фентезі у творах Дж. Толкієна і Р. Сальваторе. В дослідженні здійснюється спроба проаналізувати мовні реалії, які були використані у романах Р. Сальваторе «Самотній ельф» та першої частини трилогії Дж. Толкієна «Володар перснів» - «Співдружність персня» і пропонується їхня класифікація. Автор розділяє «фентезійні» реалії на дві великі групи: запозичені реалії, які були взяті із міфології, фольклору і т.і. та авторські реалії, які характерні тільки для даного твору і ніде раніше не були вживані. Реалії, які автор створив сам.

Ключові слова: фентезі, мовні реалії, семантичне поле, міфологія, фольклор.

Summary. This research is dedicated to the analysis of the lexico-semantic fields of the fantasy realis. In the investigation the attempt is taken to analyze the language realis used in the novels "The dark elf" by Salvatore and the first part of the trilogy "Lord of Rings" - "The Fellowship of the Ring" by J. Tolkien, also their classification is suggested. The author divides "fantasy" realis into two large groups: borrowed realies - taken from the mythology, folklore and so on, and author's realies characteristic only for one work and never used anywhere else, created by the author of the work.

The borrowed realis in its turn may be divided into the groups depending on the source of the borrowing. The basis of the genre is formed by other genres, being the belonging of the literature of the ancient, antique and medieval folklore. This fact is the fundamental in the process of singling out the realis of the genre fantasy. On the basis of the analysis of the two novels being made all the found borrowed realis can be divided into two groups: - realis of the ancient and antique mythology and - realis of the medieval mythology. The author's realis of the genre fantasy from the group "names of the characters" possess double connotative meaning. But the constructed associative chains on this stage of development are stylistically neutral, that is connotations of the genre fantasy are bereft of the expressive - emotional aspects. But on the other hand, they may get them in future if the mentioned realis will broaden the sphere of their usage, leaving the bounds of the genre fantasy and the bounds of the literary work.

Keywords: fantasy, language realis, semantic field, mythology, folklore.

Изучая реалии жанра фэнтези, следует обратить внимание на их широкое многообразие, которое составляет основу языкового материала и формирует особый языковой мир жанра. По существу, без соответствующих реалий существование жанра фэнтези представляется невозможным.

Для детального изучения любого феномена в языке необходимо составить некую систему или классификацию, что способствует более точному пониманию исследуемого явления. Рассмотрим языковые реалии, использованные в романах Р. Сальваторе "Одинокий эльф" (перевод Е. Фурсиковой) и первой части трилогии Дж. Толкиена "Властелин колец" - "Содружество кольца" (перевод М. Каменкович и В. Каррик) и предложим для них наиболее точную классификацию.

В ходе анализа выделяются реалии, характерные жанру фэнтези, а также подсчитывается количество упоминаний их в оригинальном тексте, а затем по следующей формуле:

$$\frac{\text{Количество реалий}}{\text{Количество страниц оригинального текста}} = \text{Коэффициент частотности употребления}$$

вычисляется коэффициент частотности употребления каждой реалии.

Реалии в вышеперечисленных романах можно условно разделить на две большие группы: заимствованные реалии (т.е. взятые из мифологии, фольклора и т.д.) и авторские реалии, характерные только для данного произведения и нигде ранее не встречавшиеся (т.е. созданные автором данного произведения). Сюда относятся географические названия, имена собственные, а также существительные, обозначающие сверхъестественных существ.

Заимствованные реалии, в свою очередь, можно разделить на группы, в зависимости от источника заимствования.

Как уже отмечалось ранее, основу жанра фэнтези формируют другие жанры, являющиеся принадлежностью литературы древнего, античного и средневекового фольклора. Этот факт является основополагающим при выделении реалий жанра фэнтези. На основе проводимого анализа двух указанных романов все найденные заимствованные реалии можно подразделить на две группы:

1. Реалии древней и античной мифологии.
2. Реалии средневековой мифологии.

К первой группе следует отнести следующие реалии, возникшие во времена создания наиболее старых мифов, легенд и сказаний:

- *pegasus* (в переводе – "крылатый конь"), заимствовано из древнегреческой мифологии [9], в тексте романа "Одинокый эльф" встречается 46 раз, в тексте романа "Властелин Колец" не упоминается;
- *demon* (в переводе – "демон"), встречается практически во всех мифологиях, включая древнегреческую, а также в религиозной (прежде всего, христианской) традиции [3]. Р. Сальваторе использует слово *demon* 3 раза, у Дж. Толкиена подобная реалья не используется;
- *dragon* (в переводе – "дракон"), встречается в различных античных и средневековых мифологиях [9], у Р. Сальваторе упоминается 7 раз, у Дж. Толкиена – 25 раз;
- *giant* (в переводе – "гигант"), происходит из древнегреческой мифологии [5], в тексте "Одинокого эльфа" встречается 352 раза, во "Властелине колец" 5 раз;
- *cleric, priest* (перевод обеих реалий одинаковый – "жрец") – реалья древнего мира [21, www]. Встречаются 18 и 34 раза соответственно;
- *shaman* (в переводе – "шаман") – древняя реалья многих культур мира, само слово заимствовано из тунгусо-маньчжурских языков [7]. Встречается 104 раза.

К реалиям западноевропейской мифологии можно отнести такую реалью, как *dragon*, заимствованную из античной литературы и получившую широкое распространение в средневековых произведениях. Сюда же относится слово *demon* (в переводе – "демон"), которое получило широкое распространение в христианской мифологии. Демоны связаны исключительно со злой силой; в представлении христианских народов Европы так часто называют павшего ангела, восставшего против Бога [5].

К группе заимствованных реалий средневековья, кроме того, следует отнести:

- *elf* (в переводе – "эльф"), упоминается в германо-скандинавской и кельтской мифологиях [5], в тексте "Одинокого эльфа" встречается 171 раз, в "Содружестве кольца" – 301 раз;
- *drow* (в переводе – "темный эльф", "дроу") происходит из германо-скандинавской мифологии [5], Р. Сальваторе использует это понятие, а также вариации *dark elf* и *drow elf* в общей сложности 268 раз, Дж. Толкиен, однако, к подобной реалии не обращается;
- *goblin* (в переводе – "гоблин") принадлежит западноевропейскому фольклору, впервые упоминается примерно в XII веке [1]. В тексте "Одинокого эльфа" эта реалья упоминается 45 раз, в тексте "Содружества Кольца" – 5 раз;
- *troll* (в переводе – "тролль") происходит из старых немецких и прибалтийских мифов [5]. Дж. Толкиен прибегает к этой реалии 36 раз, Р. Сальваторе – 67 раз.
- *duergar* (в переводе – "дергар") встречается только в "Одиноком эльфе" (1 раз). Реалья происходит из кельтского и германского фольклора. Дергар являются наиболее злобной и жестокой разновидностью фейри (фейри – существа, обладающее необъяснимыми, сверхъестественными способностями, ведущее скрытый образ жизни) [5];
- *dwarf* (в переводе – "гном" у М. Каменковича и В. Каррика и "дворф" у Е. Фурсиковой), впервые встречается в XVI веке, и их создание приписывают швейцарскому алхимику Парацельсу [5].

Р. Сальваторе также использует реалью *gnome* (в переводе – "гном") и разделяет понятия *dwarf* и *gnome*, хотя по смыслу они являются практически идентичными. При этом слово *dwarf* немецкого происхождения, а слово *gnome* происходит от латинского слова "gnomus" [6].

В эту группу можно включить также реалью *magic* ("магия", "волшебство"). В тексте романа "Одинокый эльф" она упоминается 52 раза, в тексте романа "Содружество кольца" – 18. Само понятие "магия" возникло еще на заре существования человечества, однако наибольшее распространение получила именно в эпоху Средневековья, особенно в контексте церковной борьбы с ней, проводимой инквизицией [7].

К заимствованным реалиям эпохи средневековья также можно отнести реалии, связанные с оружием. Подобные реалии свойственны не только жанру фэнтези, они характерны для эпохи средневековья в целом, являются неотъемлемой частью военной жизни той поры. Однако в произведениях "Одинокый эльф" и "Содружество кольца" эти реалии получают дополнительное семантическое значение – "волшебство", – что можно легко проследить в большинстве средневековых саг, баллад и сказаний, где оружию приписывались магические, сверхъестественные свойства [7]. Приведем примеры подобных языковых реалий исследуемых произведений, которые входят в группу заимствованных:

- *sword* (в переводе – "меч"), у Р. Сальваторе встречается 127 раз, у Дж. Толкиена 84 раза, в большинстве случаев обозначает обычное оружие. Однако, в "Одиноком эльфе" слово *sword*, когда оно относится к авторской реалии *Khazid'hea*, обозначает не простой меч, а волшебное оружие. У Дж. Толкиена аналогичная ситуация наблюдается, когда слово *sword* связано с такими реалиями, как *Sting* и *Sword-that-was-Broken*, и становится семантически шире;
- *bow* (в переводе "лук") и связанные с ним реалии *arrow* ("стрела") и *quiver* ("колчан"), у Дж. Толкиена, с точки зрения реалий жанра фэнтези, не представляют собой ничего характерного. Конечно, во "Властелине колец" "лук" чаще всего ассоциируется с другой реалией – "эльф", но подобным оружием активно пользуются и другие народы. А у Р. Сальваторе реалья "лук" получает семантическое значение "волшебство", когда имеется в виду лук под названием *Taulmaril the Heartseeker*, т.е. "Тумарил Искатель Сердец" в тексте перевода, который имеет бесконечные стрелы и редко позволяет своему владельцу промахнуться мимо цели. В тексте произведения "Одинокый эльф" реалья *bow* встречается 34 раза, *arrow* – 38 раз и *quiver* – 3 раза.

То же самое свойственно реалии *scimitar* ("меч" в переводе Е. Фурсиковой и "ятаган" в переводе

М. Каменковича и В. Каррика). Во "Властелине колец" *scimitar* употребляется как простое оружие, в "Одиноким эльфе" эта реалья употребляется только с реальями *Twinkle* ("Сверкающий Клинок") и *Icingdeath* ("Ледяная смерть"), названиями двух волшебных мечей главного героя.

К заимствованным реальиям западноевропейской мифологии также относятся реалии *druid* и *wizard*:

- *druid* (в переводе – "друид") – кельтская реалья [4], встречается 4 раза. По сути, подобные реалии обозначают персонажей, которые способны связываться с богами и прочими высшими силами. В мире "Властелина колец" нет поклонения богам [2, с.72], соответственно, не нужны и те, кто мог бы с ними связываться, поэтому встречается данная реалья только у Сальваторе;
- *wizard* (в переводе "волшебник"), реалья английского происхождения, возникла примерно в начале XV века [7]. В тексте "Одиноким эльфа" употребляется 7 раз, в тексте "Содружества кольца" – 58 раз.

Следующая большая группа - авторские реалии. Сюда относятся изобретенные автором "Властелина колец" расы. Дж. Толкиену принадлежит изобретение таких реалий, как *hobbit* и *halfling*. Реалья *hobbit* у Дж. Толкиена встречается 366 раз, а *halfling* – 13 раз. Реалья *hobbit* защищена авторским правом, поэтому в произведениях других писателей жанра фэнтези чаще используется *halfling*. В тексте романа "Одиноким эльф" эта реалья употребляется 70 раз и переводится как "халфлинг". Стоит отметить, что эта реалья активно употребляется в произведениях жанра фэнтези и обозначает народ, более-менее сходный с хоббитами Толкиена. Однако бывают и другие случаи ее употребления, вне литературы жанра "фэнтези". Например, в цикле "Геном" русского писателя-фантаста Сергея Лукьяненко халфлингами называется инопланетная цивилизация [8].

«Эльфы» Дж. Толкиена отличаются от «эльфов» германо-скандинавской и кельтской мифологии. У Дж. Толкиена детально продумана история мира, в котором разворачиваются события «Властелина колец». В частности, она изложена в произведении «Сильмариллион». Эльфы Толкиена – высшие существа, которым доступны знания, которых нет у остальных народов. Таким образом, Дж.Толкиен создал оригинальный образ эльфов. Хотя само слово *elf* – заимствованная реалья, однако с ней связаны две авторские реалии: *Firstborn* («Первородные», встречается 2 раза) и *Fair Folk* («Благородное Племя», встречается 3 раза).

То же самое справедливо и в отношении реалии *orc* ("орк"), которая в тексте "Содружество кольца" встречается 72 раза, а в тексте "Одиноким эльф" – 987 раз. Сама реалья возникла ранее написания "Властелин колец". Например, классик американской детской литературы Лаймен Фрэнк Баум ввёл в свои произведения о стране Оз экстравагантно выглядящее, летающее, незлое существо Орк (в оригинале – *the Ork*) еще в 1915 году, а также так в Англии называли норманнов и викингов. Но именно благодаря Дж. Толкиену сформировался современный образ орка – злобный народ, в который, по преданию, превратились заблудившиеся и извращенные тьмой эльфы [1].

Также Дж. Толкиену принадлежат такие реалии, как *Dúnedain* (в переводе – «дунадан(ы)»), встречается 3 раза, *Nazgûl* (в переводе – "назгул"), используется 2 раза, и реалья *wargs* («варги»), которая используется 4 раза.

У Р. Сальваторе из подобных авторских реалий можно назвать только одну – *Tierlaan Gau* («тьерлангау») – самоназвание гигантов. В тексте она встречается только 1 раз.

К другим авторским реальиям принадлежат географические названия и имена. Дж. Толкиен, как известно, является автором оригинального – эльфийского – языка, который лег в основу большинства эльфийских имен и названий. Например, корень «loth» – «лот», обозначающий «цветок», прослеживается в названии *Lothlorien* («Лотлориэн») [10, с. 404], корень «and» – «анд», имеющий значение «длинный» – в названии реки *Anduin* («Андуин») [10, с. 398], корень «mog» – «мор», со значением «тёмный, чёрный» в названии *Mordor* («Мордор») и *Moria* («Мория») [10, с. 405] и т.д.

Что касается географических реалий, которые присутствуют у Р. Сальваторе, некоторые из них являются заимствованными из игры "Dungeons and Dragons", которая легла в основу описываемого в произведении "Одиноким эльф" мира, а часть является авторскими, например, *Citadel of Many-Arrows* («Цитадель Многострел»).

В целом можно отметить, что оба автора прибегают к созданию географических реалий, которые, хотя не являются сугубо реальями жанра фэнтези, тем не менее, относятся к группе авторских реалий и составляют часть языковой картины мира фэнтези, принадлежа только данному произведению и участвуя в создании определенного смыслового режима наряду с другими характерными для рассматриваемого жанра реальями.

Что касается имен собственных в произведении «Властелин колец» и «Одиноким эльф», следует отметить, что они являются, своего рода, безэквивалентной лексикой. С другой стороны, если проследить коннотативную связь, т.е. связь денотата с коннотатом, получаем, что имена персонажей как реалии фэнтези являются двойной коннотацией одной реалии. Т.е. реалья *elf* связана с западноевропейской мифологией, соответственно «западноевропейская мифология» выступает денотатом, а *elf* коннотатом. С другой стороны, имя эльфа (например, *Legolas* в тексте "Содружество кольца") выстраивает вторую коннотацию. Здесь *elf* выступит уже в качестве денотата, а *Legolas* в качестве коннотата:

- денотат *западноевропейская мифология* —> коннотат *elf*;
- денотат *elf* —> коннотат *Legolas*.
- Или, например, реалия *drow* у Р. Сальваторе и имя *Drizzt Do'Urden*:
- денотат *западноевропейская мифология* —> коннотат *drow*;
- денотат *drow* —> коннотат *Drizzt Do'Urden*.

Таким образом, можно сделать вывод, что авторские реалии жанра фэнтези из группы «имена персонажей» обладают двойным коннотативным значением. Но выстроенные ассоциативные цепочки являются на данном этапе стилистически нейтральными, т.е. коннотации жанра фэнтези лишены экспрессивно-эмоциональных аспектов, но, с другой стороны, могут получить их в дальнейшем, если указанные реалии расширят сферу употребления, выйдя за пределы жанра фэнтези и сугубо данного произведения.

Источники и литература:

1. Виноходов Д. О. Гоблины. Орки / Д. О. Виноходов. [Электронный ресурс] – Режим доступа : <http://www.nto-ttt.ru/dv/goblins.shtml>
2. Карпентер Х. Дж. Р. Р. Толкин. Биография / Х. Карпентер. – М. : ЭКСМО-Пресс, 2002. – 432 с.
3. Попов М. Бестиарий. Демоны / М. Попов. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.mirf.ru/Articles/art421.htm>
4. Роллестон Т. Мифы, легенды и предания кельтов / Т. Роллестон [пер. с англ. Е. Глушко]. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.mifologija.ru/kelt/kelt.shtml>
5. Бестиарий. Мифология народов Европы [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://new.bestiary.us/cult/mifologija-narodov-evropy>
6. Википедия – свободная энциклопедия. Гномы [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://ru.wikipedia.org/wiki/Гномы>
7. Википедия – свободная энциклопедия. Магия [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://ru.wikipedia.org/wiki/Магия>
8. Википедия – свободная энциклопедия. Фэнтези [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://ru.wikipedia.org/wiki/Фэнтези>
9. Мифологический портал "Мифы и легенды". Греческая мифология (Мифология Древней Греции) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://mithology.ru/Greece.html>
10. Толкиен Дж. Сильмариллион / Дж. Толкиен [пер. с англ. Н. Эстель]. – М. : ООО «Издательство АСТ», 2004. – 411 с.

Саттарова С.С.

УДК 811.512.145.С 21

МОДАЛЬ ДЕРЕДЖЕЛИКЛЕРНИНЪ ТЮРЛЮ СЁЗ ЧЕШИТЛЕРИНЕН БАГЪЫ

СВЯЗЬ МОДАЛЬНЫХ ЧАСТИЦ С РАЗЛИЧНЫМИ ЧАСТЯМИ РЕЧИ

Аннотация. В статье исследована связь модальных частиц с различными частями речи. Проанализированы синкретические признаки частиц с полифункциональной структурой. На примерах выявлена омонимическая связь частиц с прилагательными, наречиями, глаголом и указательным местоимением. Рассмотрена синонимическая связь частиц по отношению друг к другу.

Ключевые слова: частицы, синкретические признаки, полифункциональная структура, омонимы, синонимы.

Анотація. У статті досліджено зв'язок модальних часток з різними частинами мови. Проаналізовано синкретичні ознаки часток з поліфункціональною структурою. На прикладах виявлена омонімічний зв'язок частинок з прикметниками, прислівниками, дієсловом і вказівним займенником. Розглянуто синонімічний зв'язок частинок по відношенню один до одного.

Ключові слова: частинки, синкретичні ознаки, поліфункціональна структура, омоніми, синоніми.

Summary. The article studies the relationship of modal particles with different parts of speech. Ties of particles with other parts of speech were noted in the works of the prominent linguists A.M. Peshkovsky and V.V. Vinogradov. According to A.M. Memetov in the Crimean Tatar language particles are related to the other parts of speech in formation. Many of the particles retained a living connection with notional words. Intensifying function of particles brings them closer to conjunctions.

The research examined syncretic features of the particles combining two grammatical categories. Particles of syncretic features are considered to be multifunctional words. Homonymic ties of particles with different parts of speech are analyzed with the help of contrastive-comparative method.

In the Crimean Tatar language particles are mainly grammatical homonyms of adverbs of time such as *alâ* (*alâ*), *daa* (*daa*), *yalıñız* (*yalıñız*), *quru* (*quru*), *asla* (*asla*), and others. The individual particles are correlative with verbs and demonstrative pronouns. Particles are similar to a notional word they were derived from in their form but still they differ grammatically. Particles are not parts of sentence; they are used to express emotional and expressive modal shades of meanings and suggestions.

The research considers synonymic ties of particles. Synonymic relations are specific characteristics of particles.

Keywords: particles, living connection, syncretic features, multifunctionalism, modal meaning, homonyms, synonyms.