

*Кардакова Д.О.*

*студентка*

*5 курс, историко-филологический факультет*

*ННГУ им. Лобачевского*

*Арзамасский филиал*

*Россия, г. Арзамас*

## **АВТОРСКИЕ НЕОЛОГИЗМЫ В ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ**

**ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТИНА**

*Аннотация: Фэнтезийный жанр в литературе имеет широкую популярность среди читателей по всему миру. Целью данной статьи является иллюстрация того, как неологизмы помогают автору создать нужную атмосферу, которая так привлекает читателей. Был проведен анализ неологизмов, использовавшихся в романе Игра Престолов, их источник, способ образования и цель употребления.*

*Ключевые слова: литература, жанр, фэнтези, язык, лексика, неологизм, топоним*

*Kardakova D.O.*

*student*

*5 year, faculty of History and Philology*

*Nizhny Novgorod National State University. N.I. Lobachevsky*

*Arzamas branch*

*Russia, Arzamas*

## **AUTHOR'S NEOLOGISMS IN GEORGE R. R. MARTIN'S**

**A GAME OF THRONES**

*Abstract: The Fantasy genre is enjoying enormous popularity with readers and audiences worldwide. The paper aims to show how neologisms help the author in creation the right atmosphere for fantasy genre, which attracts readers. The*

*article provides an analysis of the author's neologisms used in A Game of Thrones. The origin of neologisms, their meaning and aim of using are reflected.*

*Keywords: literature, genre, fantasy, language, lexis, neologism, toponym*

Элемент фэнтези присутствовал в литературе с момента ее зарождения, однако, жанру фэнтези, таким, каким мы его знаем сейчас, меньше, чем 200 лет. Данный жанр приобрел свою популярность в 1950 и 1960х, когда Дж. Р.Р. Толкин (Средеземье, Хоббит, Властелин Колец, Сильмариллион), К. С. Льюис (Хроники Нарнии) и Урсула К. Ле Гуин (Земноморье) опубликовали их романы. Эти авторы помогли фэнтези занять свое место среди жанров литературы. Популярность жанра даже увеличилась в 21-м веке, с одной стороны, благодаря фэнтезийным адаптациям, таким как трилогия Питера Джексона «Властелин колец» и фильмы про Гарри Поттера, а с другой стороны – благодаря Дж. Р. Р. Мартину и его циклу книг «Песнь Льда и Пламени», которые до сих пор являются бестселлерами.

В отличие от научной фантастики, фэнтези не стремится объяснить мир, в котором происходит действие произведения, с точки зрения науки. Сам этот мир существует в виде некоего допущения (чаще всего его местоположение относительно нашей реальности вовсе никак не оговаривается: то ли это параллельный мир, то ли другая планета), а его физические законы могут отличаться от реалий нашего мира. В таком мире может быть реальным существование богов, колдовства, мифических существ (драконы, гномы, тролли), привидений и любых других фантастических сущностей. В то же время, принципиальное отличие «чудес» фэнтези от их сказочных аналогов — в том, что они являются нормой описываемого мира и действуют системно, как законы природы.

Как меняются в произведении законы природы и физики, с такой же легкостью изменяется и привычное построение текста автором. В фэнтези возможно все: обилие неологизмов, неприменимые к другим жанрам

речевые обороты, сленговые выражения и даже совершенно новые вымышленные языки. Задача автора – полностью погрузить читателя в созданный мир, и для этого проводится немалая работа.[4]

В настоящее время фэнтези изучается многими исследователями в разных отраслях науки: сравнительная литература, культурные исследования, исследования, касающиеся гендерных ролей, средневековые исследования (большинство фэнтезийных книг и фильмов основаны на средневековом времени) и лингвистику.

Некоторые лингвистические исследования проводятся не только профессионалами, но и фанатами со всего мира, например, существует словарь толкинских языков, уроки Дотракийского языка. Другие, более специфичные исследования, касаются одного, конкретного уровня языка, например, могут быть связаны с метафорами или неологизмами.

Целью статьи является анализ авторских неологизмов и их использование в Игре Престолов, которая является первой книгой в серии романов «Песнь Льда и Пламени».

Неологизм - слово или оборот речи, созданные для обозначения нового предмета или выражения нового понятия. Неологизмы, созданные автором литературного произведения с определенной стилистической целью и обычно не получают широкого распространения, не входят в словарный состав языка.[1]

Неологизмы, используемые в Песне Льда и Пламени, имеют авторский характер, а это означает, что они были созданы и впервые применены Мартином, и до этого их нельзя было увидеть в других источниках. Все неологизмы можно разделить на лексические и семантические, в зависимости от того, как они были образованы (обычно это словообразование по средствам аффиксации, словосложение). Семантические неологизмы являются результатом приобретения нового значения уже существующим словом, тогда как лексические неологизмы

являются новыми словами (посредством суффиксов, префиксов или путем объединения двух или более существующих слов). В Песне Льда и Пламени большинство неологизмов имеют лексический характер.

Авторские неологизмы занимают важное место в книгах Мартина. Они охватывают широкий слой вокабуляра: от очевидных вещей и действий, до названия новых нереальных объектов, животных и имен персонажей. Все они являются новыми созданными лексическими единицами, и большинство из них не станут единицей в словаре. Однако мы можем предсказать, что они могут заимствоваться или использоваться другими авторами фэнтезийного жанра в литературе.

Для своих романов Джордж Р. Р. Мартин создал много неологизмов. Большинство из них - топонимы или собственные имена, и лишь немногие относятся к реальным объектам или животным. Один из животных, который важен для сюжета, - direwolf (лютоволк). Мартин создал свое название на основе фразы «dire wolf» (что означает большой вымерший волк эпохи плейстоцена). Само прилагательное dire означает «опасный» или «угрожающий». Зная это, читатель должен создать картину direwolf (лютоволка) как очень большого, ужасающего и опасного волка. [2]

Для достижения особого эффекта им были созданы множество неологизмов, но, наиболее выдающимися, оказались топонимы.

Топонимические модели в романе Дж. Мартина четко противопоставляют географию двух континентов: континента «Westeros» - Вестерос, на котором расположены «The Seven Kingdoms» - Семь Королевств, и континента «Essos» - Эссос с экзотическими странами. Практически все топонимы Вестероса мотивированны: города «King's Landing», «Oldtown», а топонимы Эссоса оригинальны: страны Jogos Nhai, Valyria, Yi Ti.[2]

Топонимическая модель географических объектов Вестероса основана на «говорящих» названиях населенных пунктов, рек, гор, островов.

Сохранение в тексте перевода важнейших аспектов содержательной структуры топонима должно быть приоритетным при выборе стратегии его передачи. Из всех топонимов, допускающих сохранение своего содержания при передаче на русский язык, не изменены лишь девять, например, «Dreadfort» - Дредфорт, «Seagard» - Сигард, «Winterfell» - Винтерфелл, «Casterly Rock» - Кастерли Рок. Их можно соответственно перевести как «Грозная Крепость», «Морской Страж», «Зимний Холм», «Скала Кастерли».

[2]

Топонимическая модель географических названий континента Эссос включает оригинальные топонимы, «Mug» - Мир, «Norvos» - Норвос, «Pentos» - Пентос, «Qohor» - Квохор, «Tyrosh» - Тирош. «Yi Ti» - Йи Ти, «Jogos Nhai» - Джогос Нхай, «Lys» - Лисс. Такой набор неологизмов, связанных с географическими названиями, не имеющих реальных аналогов, помогает читателю проникнуть в созданный автором мир, иной, отличающийся от нашего.

В заключение следует сказать, что жанр фэнтези всегда отличался от прочих не только своим содержанием, но и той формой, в которой обычно преподносят свой замысел авторы. Именно из-за обособленного лингвистического пространства фэнтези легко воспринимается читателями, и является одним из самых популярных жанров в литературе.

Неологизмы имеют особую роль в данном жанре литературы. Их исключительность и авторская основа составляют основу лексики фэнтезийных произведений.

### **Использованные данные:**

1. Oxford Dictionary of English. 2003. ed. by Catherine Soanes, Angus Stevenson. Oxford.
2. Martin, G. R.R. 2010. A game of thrones – [Электронный ресурс] - <https://www.nothuman.net/images/files/discussion/2/1815b71a2e633176b1c509f3a186605b.pdf>
3. Введение в Языкознание: неологизмы – [Электронный ресурс] - [http://window.edu.ru/catalog/pdf2txt/447/37447/14460?p\\_page=4](http://window.edu.ru/catalog/pdf2txt/447/37447/14460?p_page=4)
4. The Potency of the Fantasy Genre – [Электронный ресурс] - <http://revistes.ub.edu/index.php/coolabah/article/view/CO201618/18769>