

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
( Н И У « Б е л Г У » )**

**ИНСТИТУТ (ФАКУЛЬТЕТ) Межкультурной коммуникации и  
международных отношений**

**КАФЕДРА английской филологии и межкультурной коммуникации**

**ОСОБЕННОСТИ УПОТРЕБЛЕНИЕ ВЫРАЗИТЕЛЬНЫХ СРЕДСТВ В  
СОВРЕМЕННОМ АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ ЯЗЫКЕ (НА МАТЕРИАЛЕ  
ПРОИЗВЕДЕНИЕ ДЖОРДЖА МАРТИНА "ИГРА ПРЕСТОЛОВ")**

**Выпускная квалификационная работа**

**обучающегося по направлению подготовки**

**45.03.01 Зарубежная Филология**

**(код, наименование направления подготовки)**

**очной формы обучения,**

**группы 04001503**

**Стецеры Анастасии Сергеевны**

**(Фамилия, имя, отчество)**

**Научный руководитель**

**Доцент,**

**Перуцкая Т.В.**

**(ученая степень, звание,  
фамилия, инициалы)**

**БЕЛГОРОД 2019**

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	3
<b>Глава 1. Функциональная роль выразительных средств в современном английском языке</b> .....	6
1.1 Употребление выразительных средств и лингво-стилистических приемов в жанре Фэнтези .....	6
1.2 Каламбур в современном английском языке .....	17
1.3 Словесная игра, как художественное звено, включающее в себя выразительные средства, используемые в современной английской литературе .....	21
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1</b> .....	35
<b>Глава 2. Значение изображаемых выразительных и лексико-синтаксических средств в романе Дж. Мартина «Игра престолов»</b> .....	40
2.1 Роль каламбура в английском языке на примере романа «Игра престолов» .....	40
2.2 Искусственные языки, как сюжетообразующий фактор в романе «Игра престолов» .....	56
2.3 Значимость лексико-синтаксических средств в романе «Игра престолов» .....	63
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2</b> .....	74
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	78
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ</b> .....	81

## ВВЕДЕНИЕ

Литература всегда являлась неотъемлемой частью жизни людей и определённым рычагом влияния на сознание. Так, с помощью слова мы имеем возможность «побывать в другой реальности». Ведь, целые миры и образы, созданные в литературе, являются ничем иным, как нашей духовной пищей. Мир современной литературы богат и многообразен, но, как и всё в мире, который известен нам сейчас, он не возник в одночасье, а развивался с течением времени, изменяясь и пополняя свой багаж не только именами новых авторов, но и именами новых литературных героев, жанров и стилистических приёмов.

**Актуальность** и новизна темы данного исследования заключается в том, что проблема средств выразительности и экспрессивности по сей день привлекает внимание исследователей как зарубежных, так и отечественных в попытке раскрыть в полной мере специфику и особенности синтаксических средств выразительности.

Безусловно, можно сказать, что в наши дни растёт популярность литературы и в жанре фэнтези, о чём свидетельствует появление такого рода произведений и их экранизация.

Анализ произведений современной литературы представляет собой увлекательнейшее занятие и имеет огромное значение по ряду причин. Фэнтези является довольно молодым и недостаточно изученным на данный момент видом литературы. В произведениях этого жанра мы можем наблюдать взаимосвязи между историей прошлых лет, фантазией и современной реальностью, между словом и масштабом его влияния. При этом зачастую писатель отражает значимые моменты и особенности с помощью

выразительных средств. До настоящего момента не было проведено полноценного исследования романа «Песнь льда и пламени: Игра престолов».

Американский писатель Джордж Мартин стал новатором среди творцов фэнтези, разработав уникальную систему мифотворчества: он активно заимствует известные сказочные и мифологические сюжеты, но при этом творчески перерабатывает их, иногда до полной противоположности. Мартин строит свою идеологию, рисует уникальную картину сказочного мира, понимание которых возможно только при условии исследования подтекста.

Выразительных средств в литературно-языковой природе существует больше, чем представлено в данной работе. Но в процессе исследования были рассмотрены те варианты стилистических приемов и речевых средств, которые присуще выбранному тексту.

«Игра престолов» Джорджа Мартина, содержит в себе огромное количество эпитетов, метафор, сравнений, идиом, а также используется два стилистических приема одновременно: каламбур и ирония.

**Цель работы** – выявить и показать актуальность стилистических приемов и средств выразительности, использованных в романе "Игра престолов".

Для достижения цели были поставлены следующие **задачи**:

- выявить и показать лингвистические и стилистические особенности игры слов в английском языке;
- дать объяснение каламбуру в английском языке;
- продемонстрировать использование выразительных средств и стилистических приемов в английской лингвистике и стилистике, как словесной игры;
- проанализировать значение каламбура, выразительных средств и искусственных языков в англ. языке на примере «Игры престолов»;
- рассмотреть лексические средства создания фэнтезийного мира в романе.

**Объектом исследования** послужил роман Дж. Мартина "Игра престолов".

**Предмет исследования** – выразительные средства и лексико-стилистические приемы в романе "Игра престолов".

**Методы исследования:**

- **аналитический** - на основе существующих теоретических материалов анализировался роман «Игра престолов», где выявлялись стилистические приемы и выразительные средства в английском языке;
- **описательный** – характеризует каждый вид словесного приема во второй части исследования, то есть, является пояснительным дополнением к таблице.

**Теоретическая и практическая значимость** этой работы заключается в том, что роман «Песнь льда и пламени: Игра престолов» Джорджа Р.Р. Мартина ранее не подвергался тщательному анализу. Результаты исследования могут заинтересовать людей, изучающих английский язык и увлечённых современной литературой. Выводы могут быть использованы в области лексикологии, стилистики и литературоведения.

Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованных источников. Первая глава – теоретическая, и, по существу составляет основу для анализа романа «Игра Престолов», представленного во второй главе и проведённого с учётом поставленной нами цели. В заключении обобщены и оценены результаты исследования. Список использованных источников отражает использованные информационные источники.

## **Глава 1. Функциональная роль выразительных средств в современном английском языке**

Выразительность, или экспрессивность, – особая структурная организация речи, которая делает письменную и устную речь живой и неповторимой, создает запоминающиеся образы.

Она свойственна языковым единицам всех уровней и промежуточных подуровней: от звуков до синтаксических структур. Однако наиболее выразительная языковая единица – это слово, поскольку слово – основная и в то же время наиболее семантически подвижная единица, которая в обыденном сознании представляет все поле языка [Шаховский В. И., 2013:128].

Актуальность и новизна темы исследования заключается в том, что проблема средств выразительности и экспрессивности по сей день привлекает внимание исследователей как зарубежных, так и отечественных в попытке раскрыть в полной мере специфику и особенности синтаксических средств выразительности.

### **1.1 Употребление выразительных средств и лингво-стилистических приемов в жанре Фэнтези**

С развитием новых жанров литературы расширяется поле исследуемых разновидностей текста. В настоящее время все большее распространение и признание получают такие жанры литературы, как научная фантастика и

фэнтези. Современный мир все более и более увлекается жанром фэнтези в самых разнообразных его проявлениях: литературные произведения, кинофильмы, видеоигры, основанные на классических сюжетах фэнтези [Мисник, 2006:18].

В последние годы появляется всё больше произведений, представляющих читателю параллельную реальность. В.М. Беренкова отмечает, что эту реальность создаёт автор, выступающий в роли творца особого мира, в котором существует своя история, культура и этносы, говорящие на различных выдуманных языках. Художественное творчество такого плана причисляют к относительно новым литературным жанрам – научной фантастике и фэнтези. [Беренкова, 2016]

Фантастика (от греч. *phantastike* – искусство воображать), форма отображения мира, при которой на основе реальных представлений создается логически несовместимая с ними («сверхъестественная», «чудесная») картина Вселенной.

Как отмечает Е.В. Медведева, фантастическое – древнейший компонент человеческой культуры. [Медведева, 2012]

Фантастика как вид художественной литературы связана с героическим эпосом и волшебной сказкой, с рыцарским романом и даже с литературой романтизма. Мифические и сказочные образы, сюжеты и мотивы используются и обновляются авторами-фантастами, дополняемые жизненным материалом истории и современности. Действительно, фантастические персонажи широко представлены в народном творчестве и мифологии всех стран. Основой средневекового рыцарского эпоса также являются фантастические сюжеты. А у романтиков фантазирование рассматривалось как приобщение к высшему прозрению и определялось устремлённостью воображения в запредельный мир мифов и легенд. Но при этом нет более

спорного вида литературы, когда речь заходит о правомерности выделения её как жанра.

Фэнтези-романы выделились в отдельный субжанр в начале 20-ого века. Но лишь во второй половине 20-ого века они стали объектом лингвистического и литературоведческого исследования. Тогда же были выделены особенности и специфические художественные приёмы данного направления литературы.

До сих пор окончательно не решён вопрос и о литературной самостоятельности жанра фэнтези. По мнению В.М. Беренковой это связано с тем, что границы этих двух направлений литературы не являются чёткими. Научно-фантастическая проза обычно описывает научно-технический прогресс человеческой цивилизации в будущем, в то время как в романах жанра фэнтези воссоздаётся эпоха существования древних магических цивилизаций, балансируя при этом на стыке исторической хроники, героической саги и сказки. Основываясь на этимологии терминов «научная фантастика» и «фэнтези» всё же целесообразно разграничить эти литературные направления. [Беренкова, 2016]

Слово *fantasy* можно перевести с английского как «фантазия, иллюзия, воображение», а *science fiction* как «научная фантастика» (дословный перевод «научный вымысел»). Сравнивая переводы этих терминов, можно заметить определенную разницу между этими двумя понятиями и направлениями.

В отличие от научной фантастики фэнтези не стремится объяснить с точки зрения науки мир, в котором происходит действие, подчеркивает Е.В. Медведева. [Медведева, 2012]

Предмет фэнтези – человеческая душа. В вымышленном мире могут изменяться любые физические постоянные, но законы этики, человеческой психологии и нравственного выбора остаются неизменными. Создавая модели «возможных миров», любая художественная литература исследует реальность. При этом «возможный мир» моделируется дважды, так как



фантастический вымысел умножается на художественный. Создавая новую, фантастическую реальность, автор опирается на предметы и явления реальной действительности, исходя из собственного опыта восприятия известной ему реальной действительности. Сознание человека устроено таким образом, что, при создании «возможного мира», оно оперирует заложённой в нём когнитивной базой.

Ю.В. Кулакова отмечает свойство художественного произведения объективно отражать реальный мир в вымышленных денотатах. Несмотря на вымышленность, они должны соответствовать определённым реалиям объективной действительности, отделяющим фантазию от абсурда. [Кулакова, 2008]

Основателем фэнтези заслуженно считают Роберта Говарда, который создал шедевр-эпопею «Конан», которая была экранизирована и продолжена другими писателями. Следом идёт творчество Дж. Р.Р. Толкина и его книга «Властелин Колец», раскрывающая тему борьбы добра и зла в Средиземье – месте, выдуманном писателем. Значительный вклад в развитие фэнтези внесла также Джоан Роулинг со своей серией книг о мальчике-волшебнике по имени Гарри Поттер.

А.А. Новичков, подчёркивает ещё одну отличительную особенность фэнтези от остальных нереалистичных жанров. Она состоит в том, что основные события сюжета происходят не в нашей реальности, а в вымышленном мире с другой онтологической основой, то есть – по терминологии Джона Р.Р. Толкина – во «вторичном мире». Основным критерий различения вторичного мира фэнтези – это его несвязность с нашей реальностью, а собственная реальность и логика, зачастую основанная на магии и волшебстве. [Новичков, 2012]

Зачастую автор не оговаривает местоположение фэнтезийного мира относительно нашей реальности, замечает Е.В. Медведева. [Медведева, 2012] Физические законы «вторичного мира» также могут отличаться от реалий

нашего. Порой автор подсознательно (или даже осознанно) изменяет некоторые параметры окружающей реальности с целью обнажить и контрастно выделить отдельные, интересующие его аспекты.

К примеру, Джон Р.Р. Толкин придумал за свою жизнь многочисленные языки и часть сказочного мира Арда. Автор тщательно прописал историю этого вымышленного мира, существующего по своим законам, и воплотил свой замысел в литературном произведении. Основываясь на этих фактах, В.М. Беренкова справедливо замечает, что Дж. Р.Р. Толкин является уникалом. [Беренкова, 2016] При этом сам автор по утверждению Е.В. Галаниной и Д.А. Батурина именовал свою трилогию «Властелин колец» волшебной сказкой. На первый взгляд фэнтези предстаёт неким сказочным вымышленным повествованием. Но его природа скорее мифологична. По мнению упомянутых выше исследователей, сказка должна рассматриваться как неомифологическая реальность. [Галанина, Батурин, 2016]

По утверждению О.К. Кулаковой, жанрообразующим компонентом фэнтези является миф. [Кулакова, 2008] Об этом свидетельствует, например, появление в произведениях этого жанра мифологических существ, которые фигурируют в мифах и характеризуются отсутствием связи с действительностью и принадлежат к коллективному творчеству. Е.В. Медведева отмечает также, что произведениям жанра фэнтези свойственно использование различных мифических, сказочных фигур (например, эльфов, троллей, гномов и т.п.), но действующих согласно законам человеческой психологии. Автор вымышленного мира использует их для придания необходимого колорита изображаемой действительности. [Медведева, 2012]

Издrevле сказочные тексты сопровождали человечество. Сказочно-фантазийная картина мира уходит корнями в мифологическое мировоззрение, которое досталось нам по наследству ещё от первобытного общества. Мифологическое мировоззрение при этом совмещает в себе сакральное (то есть волшебное и тайное) и профанное (то есть общедоступное и обыденное).

Мифологическое мировоззрение превратилось в некотором роде в поэтическую форму волшебной сказки. Таким образом, можно сделать вывод, что сказочно-фантазийная картина мира, которая предстаёт перед нами в многочисленных текстах различных жанров, унаследована людьми от первобытного общества. В то время миф давал возможность человеку обрести смысл жизни и служил для ритуализации повседневности.

Е.В. Галанина и Д.А. Батурич считают, что для субъекта, погружённого в пространство мифа, он предстаёт жизненно необходимой и истинной реальностью. А сказка и легенда для субъекта понимаются как вымысел. В результате развенчания идеалов миф, лишённый своей жизненной силы, превращается в легенды, сказки и сказания. Обратный процесс наблюдается в случае с фэнтези. Фэнтезийная сказка как художественный вымысел, изначально сконструированный автором, в результате интерактивности насыщается жизненными смыслами. Затем определенные сообщества субкультуры фэнтези воспроизводят её, превращая из сказки в неомиф. [Галанина, Батурич, 2016]

Фэнтези создаёт неомифологическую реальность – особое смысловое пространство, существующее как суверенная форма в среде поклонников фэнтези. Фэнтези, как и миф, представляет целостную картину мира, содержащего в себе религиозно-мифологическую идеологию и обряды и функционирующего по мифологическим законам. В процессе создания произведения жанра фэнтези автор также создаёт новый мир с новой фэнтезийной мифологией. Причём архаический миф зачастую становится его основой.

Е.В. Медведева отмечает, что тот или иной фантастичный образ должен состоять из уже знакомых, известных нам вещей, но, расположенных в необычной для нас комбинации. Иначе невозможно бы было осуществить процесс распознавания такого образа. Особенность художественного мира жанра фэнтези заключается в том, что вымышленные денотаты, которые

организуют пространство этого мира – аномальны, то есть не наблюдаются в обычном мире. Но, будучи культурно обусловлены, они в то же время являются продуктом индивидуального сознания автора. Таким образом, в процессе моделирования пространства фантастического мира проявляются культурный опыт автора, его личность и социальные предпочтения. Создание системы персонажей вымышленного мира является одной из ключевых составляющих в процессе моделирования пространства фэнтезийного мира. Большинство авторов при этом используют принцип антропоморфизма, считающийся основным. Даже будучи фантастическими существами, персонажи фантастических произведений, очень похожи на обычных людей. Но при этом реализация принципа антропоморфизма уже зависит от идиостиля конкретного автора. [Медведева, 2012]

Согласно определению, представленному в научно-популярной энциклопедии «Кругосвет», [Электронный ресурс,2] идиостиль писателя представляет собой систему содержательных и формальных характеристик, присущих произведениям определённого автора. Эта система делает уникальным авторский способ языкового выражения, воплощённый в его произведениях. Признаком идиостиля писателя, несомненно, является его словотворчество. Оно позволяет его личности проявиться, отражая при этом его мировоззрение и моральные принципы. В этой связи кажется необходимым представить краткую информацию о карьере автора романа «Песнь льда и пламени: Игра престолов» и о самом произведении, на шумевшем своей скандальной реалистичностью, обычно не свойственной фэнтезийной прозе.

Джордж Р.Р. Мартин родился в США в 1948 году. Он увлекался чтением с детства, писал и продавал страшные истории соседским детям, а в старших классах занялся коллекционированием комиксов и начал писать для любительских фэнских журналов. Писатель получил степени бакалавра и магистра по журналистике в Северо-Западном университете в Эванстоне

(штат Иллинойс) в 1970 и 1971 годах соответственно. В то же время Джордж Р.Р. Мартин опубликовал свой первый рассказ «Герой» («The Hero») в февральском номере журнала «Galaxy Science Fiction» за 1971 год. Он также долгое время работал как сценарист в Голливуде, куда переехал в 1980-х годах. При этом фэнтези Джордж Мартин долгое время считал несерьёзной литературой, хотя и отзывался положительно о «Властелине колец» Джона Р.Р. Толкина. Его мнение изменилось благодаря книгам двух писателей, а именно Тэда Уильямса (и его циклу «Пясть, Скорбь и Тёрн») и Джека Вэнса. Позднее писатель взялся за новый для себя жанр и добился в нём значительного успеха. Серия книг «Песнь льда и пламени» принесла ему всемирную славу.

«Песнь льда и пламени» дала основания литературным критикам назвать Мартина «американским» Толкином. Примечательно, что в своём романе писатель совмещает жёсткую реалистичность исторических романов и непредсказуемость событий жанра фэнтези. Главные, казалось бы, герои неожиданно гибнут. А абсолютно «плохие» персонажи вдруг оказываются лучше, чем казалось поначалу. Особенностью этой книги являются «серые» персонажи, здесь отсутствует свойственная большинству романов жанра фэнтези очевидная битва добра со злом. А сам автор признаётся, что ему по душе фраза, сказанная Уильямом Фолкнером в Нобелевской речи начала пятидесятых: «Конфликт в человеческом сердце – это единственное, о чём стоит писать». На этом фоне особенно интересным становится механизм выбора автором имён для своих персонажей, названий для географических объектов созданного им мира и предметов, являющихся в этом мире символическими.

Действие романа Джорджа Мартина «Игра Престолов» происходит в напоминающем Средневековье мире, но с добавлением традиционных фэнтезийных элементов, таких как магия, новые расы и т.п. В книге

затрагиваются вопросы политики, религии, гражданской войны, положения женщин в обществе, преступления и наказания.

Географически мир цикла состоит из двух континентов: Вестероса (Westeros) и Эссоса (Essos). Что касается времени, в котором находятся персонажи романа, оно не определено временными рамками, однако, часовые промежутки соответствуют реальным. Смена времен года несколько отличается от реального мира. В Вестеросе два сезона: зима и лето, причем каждое из них может длиться годами или десятками лет. Переходных сезонов, весны и осени, между ними нет. Большая часть действия романа происходит на континенте Вестерос, на котором расположено государство Семь королевств (Seven Kingdoms). Само название государства подчеркивает его политическую нестабильность: оно не целое, а представляет собой относительно независимые государства, разделенные границами и подчиняющиеся власти короля [Зубова, 2012:48-52.].

По словам автора, одним из главных конфликтов произведения является политический конфликт («игра престолов»), представляющий собой междусобицы, интриги, гражданские войны и борьбу за власть. Однако, помимо внутреннего конфликта, автором были созданы и другие группы персонажей, представляющие угрозу государству. Это народ кочевников, возглавленный законной наследницей, лишенной права на престол и Таинственный лес, где обитают Одичалые (the wildlings), именующие себя «вольным народом» (the free folk) – люди сбежавшие за Стену по каким-либо личным причинам объединившиеся с другими народами и мистическими существами, например, великанами, грумкинами и снарками – и Иные (Others) – мистические и зловещие существа, не оставляющие следов, бесшумнодвигающиеся, с ледяным телом, олицетворяющие собой зиму, холод и смерть.

Особенного внимания заслуживают способы создания и изображения персонажей автором в данном произведении, поскольку роман состоит из глав, повествование в которых ведется от лица самих персонажей. Автор выделяет некоторых из них и отводит им данную роль. На использование приема косвенного описания персонажей, Мартин был вдохновлен опытом работы журналиста во время своего студенчества. Автор считает, что этот опыт поспособствовал взгляду на одну ситуацию с разных точек зрения, что обеспечивает большую реалистичность событий и персонажей романа. [Электронный ресурс, 3, 5]

Прием косвенного описания героев (через их слова, поступки и личные впечатления друг о друге) не дает объективной оценки личностей персонажей, их поступков и событий. Мартин не дает своей оценки описанным событиям в романе и не отождествляет себя ни с одним персонажем.

Большинству литературных произведений присуща категория антропоцентричности, но вследствие того, что литературные жанры фэнтези на настоящий момент являются одним из самых популярных и бурно развивающихся, словесно-художественные портреты различных существ и чудовищ стали представлять определенный интерес для анализа. Дж. Мартин в своих романах не просто использует заимствованные образы из мифологии, фольклора, он старается наделять мифических существ новыми свойствами и характером. К чему-то он лишь добавляет небольшую деталь, а что-то меняет кардинально. При этом животный мир не ограничен только лишь мифическими существами.

Считается, что драконы были связаны с магией. После гибели последнего дракона магия практически угасла, сверхъестественные явления исчезли, лета стали холоднее и короче, а зимы - длиннее и суровее. Однако когда в погребальном костре кхала Дрого вылупились три новых драконьих детеныша, магия стала возвращаться в мир Вестероса. Интересно, что

кормилицей драконов выступает женщина, Дейенерис, прозванная Матерью драконов. Данный факт отсылает нас к значительному количеству фольклорных и мифологических сюжетов.

В своем романе Мартин описал именно Лютоволка или «Dire Wolf» («Ужасный волк», лат. *Canis dirus*) Ледникового периода. Если лютоволки живут в лесах, то сумеречные коты предпочитают гористую местность. Считается, что прообразом сумеречных котов послужили саблезубые тигры. На побережье Студеного моря и Ледового залива обитают белые медведи, а по равнинам бродят мамонты. Одичалые и великаны используют мамонтов в качестве домашнего скота и ездовых животных. Тем не менее, можно с уверенностью утверждать, что в первом романе «Игра престолов» Дж. Мартин создает фауну, используя европейскую мифологию, берет за основу вполне традиционные образы мифических животных, внося относительно небольшие авторские изменения. Монстры и чудовища являются специфическими персонажами произведений, написанных в жанре фэнтези, следовательно, для формирования их словесно-художественных портретов авторы, используют особые средства.

Анализируя словесный портрет в художественном произведении, особенно важно уделить внимание особым языковым средствам. В описании чудовищ чаще всего используются оценочно-описательные, эмоционально-описательные и изобразительно-описательные качественные прилагательные, способствующие передаче признаков, соотносящихся со сферой эмоционально-чувственного восприятия и способных производить впечатление на читателя. [Мальцева, 1986:56]

Детальная проработка созданного мира заставляет автора адаптировать к нему бытовые реалии. Языковая специфика текстов Мартина также связана с детализацией. Детально проработанная и продуманная история вымышленных народов, сложная система языков различных рас, созданная



самим автором, особое отношение к магии и силе слова – все это создает неповторимую атмосферу фэнтези-романа и заставляет читателя поверить в вымышленный мир, который мог бы существовать в каком-то времени параллельно нашему.

## 1.2 Каламбур в современном английском языке

Глубокое ощущение «присутствия» и правдоподобности, при прочтении произведения приносит такой литературный прием, как каламбур.

Изучив все возможные определения этого термина, можно сделать вывод, что каламбур – это игра слов, где в качестве основы используются обычные слова с неожиданным значением.

Некоторые воспринимают каламбур, как шутку чистой воды. Но это неправильное суждение. Каламбур – это грамотно сформулированная мысль, которая интересна слушателю или читателю. Каламбур может неожиданно выскочить в художественном тексте среди обычных эпитетов или фразеологических высказываний (возможны и другие выразительные средства). Изюминка каламбура состоит в том, что реципиент не знает, когда «он» будет и будет ли вообще.

Элемент, который обеспечивает каламбуру успех - это непредсказуемый поворот того или иного ядра в речевой системе, так называемый эффект неожиданности. Возникновение каждого компонента речевой системы как бы обуславливается всеми сопутствующими элементами и обеспечивает всем последующим элементам: одновременно или упорядоченно до сознания читателя доходит два значения, одно из которых - неожиданное.

Суть каламбура состоит в соприкосновении или, наоборот, в неожиданной попытке совместить несовместимые вещи (например, максимально минимальные цены) в одной фонетической или графической форме.

Главными компонентами каламбура являются, с одной стороны, лексемы с одинаковым или близким звучанием (омонимы или что-то наподобие этого), с другой – несогласие, то есть, близкое к антонимии, где между двумя противоречащими значениями появляется неожиданное единство (например, максимальный минимум).

Следовательно, сущность каламбура не имеет границ, так как, игра слов – это авторский язык, где могут быть использованы всевозможные стили речи, где не исключена даже тавтология (к примеру: боюсь бояться).

Если рассматривать каламбур, как стилистический оборот речи, естественно, вытекает комический смысл, где слова имеют одинаковую или схожую звуковую графику и при этом разные смысловые значения. Обычно авторы используют такой принцип комического поворота для создания сатирического высказывания или насмешки. [Штырхунова, 2005:67]

Каламбур может быть, как самостоятельным произведением, так и его частью.

Чтобы более четко объяснить структурно-семантические особенности каламбура, необходимо растолковать его информативную структуру и методы воссоздания средств других языков (к примеру, английский). Англия отличается от других стран своим тонким чувством юмора. Плюс ко всему, с лингвистической точки зрения, здесь же и своя грамматика, и свой фонетический порядок и так далее.

Если рассматривать принцип английского каламбура схематически, то здесь вытекает два основных элемента:

- лексическое основание (стимулятор, опорный компонент), что позволяет создать саму игру слов,
- «перевертыш» (финишный эффект), то есть, завершающий этап каламбура.

Согласно данной схеме (самая простая и понятная схема) можно увидеть лишь приблизительное понятие каламбура.

По поводу термина «стимулятор» следует сказать, что данный элемент является опорным, играя пассивную роль, выполняя только посылку каламбурного начала. А значит, что функцией «стимулятора» является отношение ко второму элементу, который выражает себя, как пусковой сигнал в системе игры слов.

Для более обширного понятия каламбура следует сделать его анализ по следующей схеме:

- 1) от содержания, который входит в состав каламбура и методов его построения,
- 2) от его функции в публицистической и художественной литературе.

Данный порядок сформирован на основе собранных материалов, где учтены подобные классификации в литературе.

Если опираться на первую модель схемы, то следует поделить каламбуры на три категории:

1. каламбуры, сформированные в основном на фонетическом базисе,
2. каламбуры, построенные преимущественно на лексической основе,
3. каламбуры, представленные главным образом во фразеологической форме.

Такое разделение, разумеется, условное так, как абсолютной основы для построения нет то, есть, классификация подразумевает лидирующую позицию (фонетику, лексику, фразеологию). Разумеется, что каламбур, созданный на

основе фонетики, объединяется с семантической и лексической формой. [Штырхунова, 2005:89]

Невзирая на предложенные принципы деления в первой схеме, которая затрагивает все формы и виды каламбуров, в результате перевода текста с одного языка на другой (к примеру, с английского на русский) суть самой игры слова может потеряться так, как фонетическое, как и лексическое значение слов в процессе перевода изменяется.

Вторая схема построена больше в стилистическом направлении то, есть в результате перевода смысл каламбура не меняется. Здесь тоже следует сделать деление на несколько видов каламбуров:

- каламбуры, имеющие отношения к контексту стилистических оборотов или фигур речи,
- каламбуры, как элемент узкого контекста, где каламбуры полностью зависят от контекста.

Здесь виден однозначный плюс: возможность упрощения самого перевода, поскольку, каламбур, связанный с узким контекстом. Есть и минус: возникновения препятствий в связи со скупостью вариантов решения.

Касательно самостоятельных произведений, миниатюры, родственной эпиграмме, следует переводить как одно целое. Данный метод дает расширенные возможности перевоплощения, которые предоставляют переводчику больше средств так, как принцип не заикливаются на переводе, а зиждется на базе уникального – нового собственного каламбура. [Джанумов, 1997:9]

Относительно каламбурного заголовка очерка, статьи, заметки, фельетона и так далее, перевод осуществляется с некоторыми затруднениями, поскольку:

- совмещен в игре весь идейный смысл произведения, где четко сформулирована авторская задумка и ее необходимо также точно и остроумно пересказать на другом языке, [Бреева, Бутенко, 1999:78]
- как правило, используются фразеологические единства, что уже трудно поддается переводу.

Если говорить о стилистической цели каламбура, то, разумеется, автор таким способом хочет достигнуть комического или сатирического результата, что при переводе должно сохраниться.

### 1.3 Словесная игра, как художественное звено, включающее в себя выразительные средства, используемые в современной английской литературе

В русском языке рассматриваемое понятие обозначается как «каламбур», «словесная игра», «словесная острота», «игровой прием» или «игра слов». В английском языке употребляют следующий ряд терминов: «pun» (каламбур), «quibble» (каламбур, придирка), «clever repartee» (остроумный ответ), «wordplay» (игра слов), «play on words» (игра со словами) и др. Среди отечественных исследователей нет единого мнения по поводу содержания и соотношения понятий, выраженных в терминах «игра слов» и «каламбур».

Параллельно существует два подхода к изучению этих феноменов. Первый заключается в рассмотрении двух явлений как синонимов, второй – автономных стилистических приемов. Выдвигается ряд критериев, на основе

которых между каламбуром и игрой слов можно поставить либо знак равенства, либо не ставить.

Бельгийский литературо- и переводовед Д. Делабастита предлагает следующее определение термина «wordplay» (игра слов): «Игра слов – это общее название для ряда текстуальных феноменов, в которых структурные возможности языка используются для раскрытия коммуникативно важного значения в виде двух (или более) языковых единиц с похожим планом выражения и с разным планом содержания» [Delabastita, 1996:13-20]. То есть определение Д. Делабаститы приравнивает игру слов и каламбур.

Некоторые ученые (В.В. Виноградов, В.С. Виноградов, У.А. Земская, В.З. Санников и др.) говорят о синонимичности этих явлений, указывая на общность их черт.

В нашей работе мы ориентируемся на позицию ученых, рассматривающих игру слов и каламбур как синонимичные понятия.

Проанализировав работы отечественных и зарубежных лингвистов по рассматриваемому явлению, можно предложить следующее определение понятия: игра слов – это стилистический оборот текста, основанный на принципе объединения по смыслу разных значений одного слова, однозвучности или похожего звучания при смысловом различии, в одном контексте; игра слов включает в себя такое явление как выразительные аномалии, которые возникают вследствие осознанного нарушения норм языка.

Феномен игры слов обладает определенными выразительными функциями, среди которых в качестве доминирующих выделяют комические, стилистическая цель которых традиционно – создание комического эффекта. При этом не менее характерными являются эстетические эффекты, соотнесенные с соответствующей функцией языка, характеризующейся

привлечением внимания к непосредственно языковой форме, выразительному плану.

Игра слов имеет стилистическую направленность – она порождает комический эффект. Основным элементом, который обеспечивает такой эффект, ученые считают непредсказуемость какого-либо звена в речевой цепи. Важно отметить, что всем фразам, построенным на приеме игры слов, присуща метаязыковая функция. То есть для понимания смысла остроты, реципиенту нужно обладать определенными языковыми знаниями, которые необходимы для «раскодирования» лингвистических трюков. Различные лексические, грамматические, фонетические формы, которые используются в игре слов, активируются в сознании реципиента, акцентируя его внимание на сам язык.

В работах, посвященных исследованию игры слов, как отечественные, так и зарубежные лингвисты, часто не квалифицируют виды игры слов как таковые. Д. Делабастита, беря за основу виды использования языковых средств для создания игры слов, предлагает следующую категоризацию:

1. фонологическая и графологическая игра слов (паронимы, омонимы (омофоны и омографы));
2. лексическая игра слов (линейная вертикальная полисемия (гипонимы, меронимы) и нелинейная горизонтальная полисемия (метафора, метонимия));
3. лексическая игра слов (идиомы);
4. морфологическая игра слов (неологизмы, аббревиация, компоновка (composition) и преобразование (conversion));
5. синтаксическая игра слов [Delabastita, 1996, с.13-20].

Большинство ученых (В.В. Виноградов, В.С. Виноградов, В.З. Санников) выделяют вид игры слов, построенный фонологическим и

графологическим способ, к которому относят омонимы, омофоны, омографы, паронимы.

Необходимость употребления в художественных текстах такого стилистического приема, как игра слов, вытекает из противоречия между устоявшейся системой языка и потребностью автора максимально адекватно выражать бесконечное разнообразие своих ощущений, чувств и мыслей. Автор экспериментирует с привычными способами выражения мысли, что нередко может привести к нарушению норм языка. Данные ненормативные отступления не нарушают самой языковой системы, а напротив, отмечают ее нормативность как непреложный факт, на фоне которого и могут образовываться внесистемные элементы. Именно в подобных стилистических приемах ярко выражено взаимодействие между формой, содержанием и функцией языка. Все это ведет к образованию игры слов, где многозначность высказывания используется в авторских целях, становится способом и целью выразительности текста.

Своеобразие художественного текста определяется его двойственной сущностью. С одной стороны, это материальный объект, для создания которого автором используется естественный человеческий язык. С другой стороны, художественный текст представляет собой эстетический объект, форма которого отображена в его содержании.

С учетом ассоциативной природы и эстетической направленности игры слов можно выделить основные принципы ее реализации в художественных текстах:

- аллюзивный (проявляющий ассоциативную валентность слова как культурного знака, актуализирующий интертекстуальную зону эстетических смыслов художественного произведения);



- имитативный принцип игры (проявляющий ассоциативные связи слова на фоне изображаемого прототипического объекта);
- образно-эвристический принцип (обнажающий сам механизм ассоциативной интерпретации на уровне конкретных приемов эстетического «манипулирования» формой и значением вербального знака) [Гридина, 2012].

При аллюзивном принципе употребления приема игры слов в художественном тексте обыгрываются аллюзии и реминисценции, что позволяет углубить ассоциативность художественного образа, актуализировать социально-культурный и историко-литературный контекст восприятия художественного текста путем «игровой» отсылки к прецедентной ситуации, тексту, высказыванию, имени. Таким образом повышается уровень эстетического эффекта восприятия текста.

Имитативный принцип игры слов реализует установки «опознавания» прототипических черт в используемом автором речевом коде текста, игра слов имитирует действительность, таким образом повышая подражательность и изобразительность текста. Имитативный принцип игры слов является неотъемлемым элементом авторской речи (так называемый прием речевой маски) и речи персонажей произведения. Текст приобретает комичность благодаря речевым аномалиям: акцентуация характерных черт, пародирование, стилизация и др.

Специфические для художественного текста средства выразительности могут быть использованы для проявления образно-эвристического принципа игры слов. Так, игра слов соотносится с разного вида художественными тропами.

Художественный дискурс является одной из основных категорий в коммуникативной лингвистике и соотносится с понятием «художественного текста», которое рассматривается нами как словесное произведение,

результат языковой деятельности, который представляет собой реализацию авторской картины мира, воплощенной при помощи целенаправленно отобранных и последовательно расположенных языковых средств. Рассмотрим следующие средства выразительности.

Эпитеты: Точка зрения синтаксическая, с которой под эпитетом понимают исключительно прилагательное определительное, удерживаемая в риторике, вносит в эти учения чуждую им категорию.

А.И. Гальперин определяет эпитет, как выразительное средство, основанное на выделении качества, признака описываемого явления, которое оформляется в виде атрибутивных слов или словосочетаний, характеризующих данное явление с точки зрения индивидуального восприятия этого явления. Эпитет всегда субъективен, он всегда имеет эмоциональное значение или эмоциональную окраску. [Гальперин, 1981:183]

Экспрессивность эпитета повышается благодаря взаимодействию с другими стилистическими средствами, за счет создания цепочки эпитетов, смещения и переподчинения, специальной метафорической атрибутивной конструкции с переподчинением и другими способами.

а) постоянный эпитет (или тавтологический эпитет).

Под постоянным эпитетом понимаются устойчивые сочетания, сохранившие образность, несмотря на распространенное применение в поэзии и фольклоре. В художественной прозе такие эпитеты становятся тавтологическими, указывающие на нужный для конкретного предмета признак.

Большой популярностью пользуется использование прилагательных, обозначающих цвет, выделяющих главное, неотъемлемое качество определяемого предмета выполняют описательную функцию.

б) Пояснительный эпитет.

Пояснительный эпитет характеризует какой-нибудь важный признак определяемого, но не обязательно присущего всему классу предметов, к которым он принадлежит. Данный эпитет раскрывает черту характера.

Эпитеты с нарушением семантического согласования.

Значительную группу таких эпитетов образуют прилагательные цвета обозначения, которые используются в окказиональном контексте. Во второй части данной работы представлены эпитеты «отдельно» в таблице и в составе предложения в приведенных примерах. Там же показано на примере влияние на стиль текста того или иного вида эпитета.

В современном английском языке возможно также увеличение экспрессивности эпитета за счет транспозиции по типу голофразиса, а именно: окказионального функционирования словосочетания или предложения как цельнооформленного образования, графически, интонационно и синтаксически уподобленного слову. В силу своей непредсказуемости такие словоподобные образования («фразовый эпитет») очень выразительны.

Сравнение: два понятия, обычно относящиеся к разным классам явлений, сравниваются между собой по какой-либо одной из черт, причем это сравнение получает формальное выражение в виде таких слов [Гальперин, 1981:157]

Гипербола: это художественный прием преувеличения, причем такого преувеличения, которое с точки зрения реальных возможностей осуществления мысли представляется сомнительным или просто невероятным. [Электронный ресурс, 6]

В ее основе лежит метафора ( The man was like the Rock of Gibraltar .) Гиперболы бывают: стертые/узуальные, речевые, мейозис (преуменьшение) - имеет место преуменьшение того, что в действительности является

крупным. Это проявление сдержанности, вежливости, что очень типично для англичан. [Электронный ресурс, 7]

Литота: является разновидностью мейозиса, то есть, утверждение через отрицание противоположной идеи.

Перифраз: Оригинальный перифраз, как правило, подчеркивает одну из характеристик явлений, что существует в данной конкретной ситуации характерной, существенной. Такое выделение новой черты описываемого явления одновременно показывает и субъективное отношение автора к описываемому. Традиционными перифразами называются такие, которые понятны и без соответствующего контекста, т. е. для раскрытия, значения которых не требуется пояснительного текста. [Электронный ресурс, 8]

Оксюморон: оксюморон или оксиморон - троп, состоящий в соединении двух контрастных по значению слов (обычно содержащих антонимичные семы), раскрывающий противоречивость описываемого. В основе семантическая несочетаемость. [Электронный ресурс, 9]

Метафора - скрытое сравнение, которое осуществляется при взаимодействии названия одного предмета к другому и выявляющее таким образом какую-нибудь важную черту второго, основана на ассоциации по сходству. Метафора – один из тех способов отображения многих характеристик, как по отношению к одушевленному и неодушевленному предмету, которых можно назвать не только сравнительно-описательными, но и уточняющими. То есть, как бы банальным это не звучало, но именно метафора раскрывает писателя, как истинного владельца литературного языка. [Электронный ресурс, 10]

Выраженная одним образом метафора называется простой. Развернутая, или расширенная, метафора состоит из нескольких метафорически употребленных слов, создающих единый образ, т.е. из ряда

взаимосвязанных и дополняющих друг друга простых метафор, усиливающих мотивированность образа. Именно таким способом раскрывается характер действующего персонажа или окружающей картины. Функция развернутых метафор - расплывчатость и туманность создаваемого образа в целях оживления уже стершейся или начинающей стираться образности, а также способ точного отображения действительности в художественном плане. Тут же происходит и стилистическое отображение авторского почерка.

Антономазия - вид метонимии. Вместо собственного имени ставится описательное выражение.

Анафора - повторение звуков, слов или групп слов в начале каждого речевого отрывка.

Междометие - лексема, которая выражает эмоции, при этом, не называя их ( Oh! Cods!) [ Электронный ресурс , 11]

Клише – избитая фраза .

Идиома: ( в следующей главе будут рассмотрены примеры , где задействованы такие идиомы : as well, at all, at first, at hand, at least, at the end, back and forth, back into, be out, bring out, by then, come before, come out, cross country, cut down, deal with, do with, game of, get away, get down, go out, go on, grow dark, half brother , how many, in front of, just as, keep up, look for, much of).

Итак, что такое идиома. Идиома трактуется, как стилистический устойчивый оборот речи. Сложность английской идиомы заключается в том, что ее нельзя переводить дословно, поскольку, лексическое ее значение не совпадает со стилистическим.

Но ее присутствие имеет большое значение в процессе создания словесной игры, каламбура. Так же благодаря идиоме можно создать иронический эффект.

Ирония: ирония - это выражение насмешки путем употребления слова в значении, прямо противоположного его основному значению, и с прямо противоположными коннотациями, притворное восхваление, за которым в действительности стоит порицание, эти два значения фактически взаимоисключают друг друга. Ирония не обязательно вызовет смех, наоборот, может быть выражено и чувство раздражения, недовольства, сожаления. Основная функция иронии - вызвать юмористическое отношение к сообщаемым фактам и явлениям. Истинное значение завуалировано буквальным или противоречит ему. [Электронный ресурс, 8]

Использование иронии в английском художественном повествовании – это особый стилистический прием так, как английский юмор считается «тонким», что и делает ее более уникальной. Помимо прочего, при помощи выразительных средств, ирония может приобрести вид «черного» юмора, где автор показывает всю нелепость человеческого восприятия жизни и смерти, при этом высмеивает его, как не ведающего человека. В практической части показаны основные способы иронического отношения автора к определенному объекту на примерах, взятых из произведения «Игра Престолов». Здесь же следует добавить, что иронию не стоит путать с «сарказмом» или с пошлым «надругательством» по отношению к какому-либо объекту.

После всего перечисленного следует сделать не большое обобщенное определение: игра слов, а точнее ее результат зависит, прежде всего, от задействования выразительных средств и стилистических приемов.

В английском языке (в силу определенных правил грамматики) в процессе перевода на другой язык теряется былой лексический (нередко стилистический) смысл. Задача переводчика в процессе работы с художественным текстом заключается в точной передаче идеи и речевого

стиля. А для этого он в обязательном порядке должен придерживаться правил перевода (в особенности это касается идиом). [Виноградов, 2001:470 с.]

Для перевода юмористического текста (где используются каламбуры) специалист должен передать всю комичность повествования, независимо от лексической графики. То же самое касается и иронических литературных произведений.

Независимо от стилистического направления могут быть задействованы различные выразительные средства, которые при переводе могут изменять свою лексическую форму, но стилистически (в художественной литературе) переводчик должен придерживаться всех авторских особенностей.

Если отбросить «перевод текста», а говорить исключительно об английской технике написания художественного произведения, то если, автор используют каламбуры и иронические высказывания, не существует узких рамок, за которые автору нельзя выходить. Если говорить простым языком, избегая всевозможных терминов, то в данной ситуации писатель работает так, как считает нужным. [Галь, 1981:241с.]

В этой подглаве большое внимание уделено эпитетам, метафорам, идиоме, сравнениям, поскольку, именно они являются ключевым звеном в формировании стилистического стиля. То есть именно от этих выразительных средств зависит, получится ли каламбур, или произведение иронического содержания.

«Игра престолов» Джорджа Мартина, содержит в себе огромное количество эпитетов, метафор, сравнений, идиом, а также используется два стилистических приема одновременно: каламбур и ирония.

Ирония в данной ситуации имеет многозначный смысл, естественно, главная функция которой остается насмешка.

Итак, подробнее о смысловых значениях иронии:

- главная цель автора резко переключить реципиента с одного эмоционального уровня на другой, то есть, задействован эффект неожиданности (опять же при помощи эпитетов, идиом, метафор, метонимий, междометий и так далее);
- обратить сфокусировать адресата не на сюжет, а на постановку. И наоборот, с постановки – на сюжет;
- при помощи каламбурных оборотов перебазировать слушателя с сознательного состояние на органы чувств: слух (методом эпических описаний звуков и их сравнений), зрительную визуализацию (гипербола, идиома, эпитет, метафора, междометие, метонимия, сравнение и прочее), на обоняние (так же при помощи выразительных средств). При этом, автор не отходит от иронического приема.

Преимущество данной работы заключается в том, что на основе аналитических работ лингвистов и литературных исследователей, рассматривая технику (лексическую и стилистическую) создания «Игра Престолов» выходит новая теория, закреплённая практическими примерами. Данная теория состоит в том, что, не смотря на все правила лексики и стилистики, в анализе формируются новые нормы (возможно и понятия), из которых следует следующее:

- эпитет нельзя рассматривать в узком кругу, то есть, только как прилагательное, характеризующее предмет или действие. Эпитет может выступить, и как единица, отождествляющая всю мысль целиком, а именно, передать основную информацию, а не только ее характеризовать. В изучаемом художественном произведении данный принцип встречается довольно-таки часто, в особенности в те моменты, когда автор рассказывает



о смерти, объясняя ее «окровавленными головами» и прочее. Естественно, стилистический прием сохраняется,

- метафоры нередко тесно связаны с определениями, описаниями и эпитетами, где автор может не просто продемонстрировать сравнительную характеристику, а полностью создать портрет героя или нарисовать картину в действиях,

- идиомы – в английском языке – это особый случай. К сожалению, в процессе перевода теряется именно то наслаждение от фонетического и графического восприятия текста при прочтении или прослушивании. Анализируя английскую версию, улавливается каждая нотка звучания идиомы, в результате чего, более четко схватывается иронический стиль и каламбур. Поэтому, в практической части данного исследования (в таблице) английские идиомы представлены в русской интерпретации. Бывает, что именно идиома придает более совершенный образ тексту, как показано на примерах в практической части данной работы,

- гипербола и литота. Джордж Мартин может использовать «меньше» и «больше» одновременно, где получается каламбурно-ироническое «равно». Только этот автор смог настолько идеально совместить такие речевые средства, причем следует учесть особенность английского языка, что добавляет сложности при создании литературного текста.

Но, все же есть и минус в данном материале для исследования. Но минус состоит не в авторской технике создания художественного произведения, а том, что человек, живущий в «русских селениях», не понимает иностранной мудрости, философии. А именно: Джордж Мартин в своем творении «Ира Престолов» использует клише, некоторые типы которых, понятны исключительно англо-понимающим людям. Вполне возможно, что писатель ориентировался исключительно на людей именно с «англо-американским» менталитетом. Хотя более вероятным будет

утверждение, что автор просто придерживался своего уникального стиля. По поводу клише, данный тип речевых маневров добавляет сюжету не просто иронии, а иронического цинизма, что более ощутимо, при знакомстве с этим произведением в английской версии.

Как уже много раз было сказано, ключевым звеном данного творческого изобретения является эффект неожиданности, полученный в результате комплектации несовместимых элементов. У автора идеально получилось слить воедино модернизированную технику каламбура с консервативными способами добавления философских рассуждений – штампов – клише.

Очевидно, что авторский способ передачи информации в художественном произведении должен нести не просто аналитический характер, а быть интересным для слушателя, соответственно, стилистические приемы в художественном тексте (особенно, если текст выступает материалом для постановки фильма) играют существенную роль так, как расстановка слов в предложении, и использование тех или иных лексем (эпитет, междометие, идиома и т.д.) в предложении оказывают психологическое воздействие на адресата.

Логично, что автор при написании оригинального текста должен быть грамотным в области языкознания, стилистики, а также уметь при помощи обычной лексики создать настоящую игру слова.

Исходя из всего сказанного, очевидно, что игра слов без использования выразительных средств невозможна. А, следовательно, применение речевых средств с определенными стилистическими приемами и есть игра слов. Теперь, главное понять сам слово-соединительный процесс.

Итак, как происходит перевоплощение определенных лексических единиц в грамотную стилистическую совокупность в английском языке:

- главное правило - отсутствие правил, рамок, «табу» и прочих ограничений относительно лексических объединений,
- при этом соблюдать все нормы относительно использования тех или иных способов организации лексемной системы, то есть, четкая формулировки идеи при твердом поддержании стиля,
- создание четкой индивидуальной стилистической постановки при помощи использования выразительных средств.

Путем теоретических исследований, перед тем, как перейти к практическому анализу, необходимо добавить, что при работе с англоязычным текстом, необходимо использовать несколько словарей (включая фразеологический), в зависимости от типа произведения и стиля написания. При анализе английских художественных произведений относительно стилистических приемов и выразительных средств, нередко именно вспомогательные словари становятся основными помощниками так, как недостаточно владеть только грамматическими знаниями.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

В последние годы появляется всё больше произведений, представляющих читателю параллельную реальность. Современный мир все более и более увлекается жанром фэнтези в самых разнообразных его проявлениях.

Фэнтези-романы выделились в отдельный субжанр в начале 20-ого века. Но лишь во второй половине 20-ого века они стали объектом

лингвистического и литературоведческого исследования. Тогда же были выделены особенности и специфические художественные приёмы данного направления литературы.

По утверждению О.К. Кулаковой, жанрообразующим компонентом фэнтези является миф. [Кулакова, 2008] Об этом свидетельствует, например, появление в произведениях этого жанра мифологических существ, которые фигурируют в мифах и характеризуются отсутствием связи с действительностью и принадлежат к коллективному творчеству.

Мифологическое мировоззрение превратилось в некотором роде в поэтическую форму волшебной сказки. Таким образом, можно сделать вывод, что сказочно-фантазийная картина мира, которая предстаёт перед нами в многочисленных текстах различных жанров, унаследована людьми от первобытного общества. В то время миф давал возможность человеку обрести смысл жизни и служил для ритуализации повседневности.

Исследуемый нами роман «Игра Престолов» из цикла романов «Песнь льда и пламени» дал основания литературным критикам назвать Мартина «американским» Толкином. Примечательно, что в своём романе писатель совмещает жёсткую реалистичность исторических романов и непредсказуемость событий жанра фэнтези. Главные, казалось бы, герои неожиданно гибнут. А абсолютно «плохие» персонажи вдруг оказываются лучше, чем казалось поначалу. Особенностью этой книги являются «серые» персонажи, здесь отсутствует свойственная большинству романов жанра фэнтези очевидная битва добра со злом. А сам автор признаётся, что ему по душе фраза, сказанная Уильямом Фолкнером в Нобелевской речи начала пятидесятых: «Конфликт в человеческом сердце – это единственное, о чём стоит писать». На этом фоне особенно интересным становится механизм выбора автором имён для своих персонажей, названий для географических

объектов созданного им мира и предметов, являющихся в этом мире символическими.

Особенного внимания заслуживают способы создания и изображения персонажей автором в данном произведении, поскольку роман состоит из глав, повествование в которых ведется от лица самих персонажей. Автор выделяет некоторых из них и отводит им данную роль.

Детальная проработка созданного мира заставляет автора адаптировать к нему бытовые реалии. Языковая специфика текстов Мартина также связана с детализацией. Детально проработанная и продуманная история вымышленных народов, сложная система языков различных рас, созданная самим автором, особое отношение к магии и силе слова – все это создает неповторимую атмосферу фэнтези-романа и заставляет читателя поверить в вымышленный мир, который мог бы существовать в каком-то времени параллельно нашему.

Глубокое ощущение «присутствия» и правдоподобности, при прочтении произведения приносит такой литературный прием, как каламбур.

Суть каламбура состоит в соприкосновении или, наоборот, в неожиданной попытке совместить несовместимые вещи (например, максимально минимальные цены) в одной фонетической или графической форме.

Главными компонентами каламбура являются, с одной стороны, лексемы с одинаковым или близким звучанием (омонимы или что-то наподобие этого), с другой – несогласие, то есть, близкое к антонимии, где между двумя противоречащими значениями появляется неожиданное единство (например, максимальный минимум).

Если рассматривать каламбур, как стилистический оборот речи, естественно, вытекает комический смысл, где слова имеют одинаковую или схожую звуковую графику и при этом разные смысловые значения. Обычно авторы используют такой принцип комического поворота для создания сатирического высказывания или насмешки. [Штырхунова, 2005:67]

Каламбур может быть, как самостоятельным произведением, так и его частью.

Среди отечественных исследователей нет единого мнения по поводу содержания и соотношения понятий, выраженных в терминах «игра слов» и «каламбур».

Выдвигается ряд критериев, на основе которых между каламбуром и игрой слов можно поставить либо знак равенства, либо не ставить. Некоторые ученые (В.В. Виноградов, В.С. Виноградов, У.А. Земская, В.З. Санников и др.) говорят о синонимичности этих явлений, указывая на общность их черт.

Проанализировав работы отечественных и зарубежных лингвистов по рассматриваемому явлению, можно предложить следующее определение понятия: игра слов – это стилистический оборот текста, основанный на принципе объединения по смыслу разных значений одного слова, однозвучности или похожего звучания при смысловом различии, в одном контексте; игра слов включает в себя такое явление как выразительные аномалии, которые возникают вследствие осознанного нарушения норм языка.

Феномен игры слов обладает определенными выразительными функциями, среди которых в качестве доминирующих выделяют комические, стилистическая цель которых традиционно – создание комического эффекта. При этом не менее характерными являются эстетические эффекты, соотнесенные с соответствующей функцией языка, характеризующейся

привлечением внимания к непосредственно языковой форме, выразительному плану.

Д. Делабастиа, беря за основу виды использования языковых средств для создания игры слов, предлагает следующую категоризацию:

1. фонологическая и графологическая игра слов (паронимы, омонимы (омофоны и омографы));
2. лексическая игра слов (линейная вертикальная полисемия (гипонимы, меронимы) и нелинейная горизонтальная полисемия (метафора, метонимия));
3. лексическая игра слов (идиомы);
4. морфологическая игра слов (неологизмы, аббревиация, компоновка (composition) и преобразование (conversion));
5. синтаксическая игра слов [Delabastita, 1996, с.13-20].

Специфические для художественного текста средства выразительности могут быть использованы для проявления образно-эвристического принципа игры слов. Так, игра слов соотносится с разного вида художественными тропами, к которым относят эпитет, сравнение, гиперболу, литоту, перифраз, оксюморон, метафору, антономазию, анафору, клише, идиому, иронию.

После всего перечисленного следует сделать не большое обобщенное определение: игра слов, а точнее ее результат зависит, прежде всего, от задействования выразительных средств и стилистических приемов.

В этой подглаве большое внимание уделено эпитетам, метафорам, идиоме, сравнениям, поскольку, именно они являются ключевым звеном в формировании стилистического стиля. То есть именно от этих выразительных средств зависит, получится ли каламбур, или произведение иронического содержания.

## **Глава 2. Значение изображаемых выразительных и лексико-синтаксических средств в романе Дж. Мартина «Игра престолов»**

Когда мы говорим об искусстве, литературном творчестве, мы ориентированы на впечатления, которые создаются при чтении. Они во многом определяются образностью произведения. В художественной литературе выделяют особые приемы усиления выразительности.

Выразительность – это, прежде внутренний образ, возникающий при чтении книги. Для управления образами всегда нужны изобразительные приемы.

Культура изобразительного языка писателя – это не только соответствие лексическим, грамматическим нормам, но и выразительность, уместность (ситуативная целесообразность). Изложить свою мысль так, чтобы она преподносилась образной, писателю помогают специальные художественные приемы, изобразительные и выразительные средства языка, которые мы и рассмотрим в нашей исследовательской части работы.

### **2.1 Роль каламбура в английском языке на примере романа «Игра престолов»**



Как уже было сказано выше, игра слов не имеет границ. Соответственно, для создания нужного эффекта автор может использовать любые выразительные средства.

Прежде, чем перейти к детальному анализу каламбура, следует отобразить в таблице те способы авторской игры, которые чаще всего встречаются на протяжении всего произведения «Игра престолов».

Таблица 2.1

№	Примеры стилистических приемов	Виды стилистических приемов и выразительных средств
1.	Young; grizzled; black; leather; woolen; moleskin; supple; gleaming; ringmail; boiled; fine; blind; white; left; right; blue; bright and airy; small pool; the waters were black and cold; its leaves dark red».	Эпитет
2.	1. with his mother's coloring; 2. Blood sprayed out across the snow, as red as sunmerwine.	Сравнение
3.	1. the sound of Robb's laughter receded; 2. His father took off the man's head with a single sure stroke ; 3. Better a swift death than a hard one from cold and starvation.	Гипербола
4.	the woods grew silent again.	Литота
5.	sell them to the Others.	Перифраз
6.	It be a mercy to kill them.	Оксюморон
7.	1. a long, chilling look; 2. with just the hint of a smile; 3. face a ruin; 4. burned blue; 5. stump	Метафора

	drank; 6. hear the wind in the trees; 7. the clatter of their hooves; 8. godswood there was a garden; 9. tall redwoods spread dappled shadows across tinkling streams; 10. air was spicy with the scent of flowers.	
8.	on the ironwood planks.	Антономазия
9.	Dead is dead.	Анафора/Единоначатие
10.	God (s), oh.	Междометие
11.	Easy to say, and harder to do.	Клише/ Штамп
12.	as well (также), at all (совсем), at first (сначала), at hand (тут же), at least (по крайней мере), at the end (в конечном счете), back and forth (взад и вперед), back into (снова в), be out (отсутствовать), bring out (выносить), by then (к тому времени), come before (предшествовать), come out (проявляться, выходить), cross country (вездеходный), cut down (сокращать), deal with (разобраться, уладить, справиться), do with (удовлетворяться), game of (игры в), get away (ускользнуть, удрать), get down (браться за), go out (выходить), go on (продолжать), grow dark (темнеть), half brother (сводный брат), how many (сколько), in front of (перед), just as (подобно тому, как), keep up (продолжать, не отставать, поддерживать), look for (искать), much of (большинство).	Идиома

Для того чтобы более четко пояснить суть словесной игры, следует подчеркнуть, что в одной фразе может быть использовано сразу несколько ключевых моментов, допустим, метафора + идиома = ирония. Джордж Мартин в своем произведении «Игра престолов» использовал все перечисленные элементы в таблице для создания иронического эффекта.

Итак, каламбур Джорджа Мартина имеет следующий вид:

1. Ser Waymar Royce asked with just the hint of a smile [ Martin, 2011:3] - спросил сир Уэймар Ройс с легким намеком на улыбку.

Ирония здесь очевидна. Автор добился такого результата при задействовании метафоры: «with just the hint of a smile». Переводчику (с английского на русский) удалось добиться того же успеха: «с легким намеком на улыбку». Если бы перевод имел несколько другой вид, допустим, «жалкое подобие улыбки» - то настроение слушателя или читателя в данный момент изменилось, хотя смысл, по сути, остался бы тем же.

2. Dead is dead, he said [ Martin, 2011:3 ] - Мертвый мертв, — отвечал он.

Здесь, понятное дело, анафора. Автор использовал данный стилистический прием для большего утвердительного объяснения, то есть: мертвый и никак иначе.

Роман «Игра престолов» относится к разряду иронических произведений, где используется большое количество эпитетов.

3. He wore black leather boots, black woolen pants, black moleskin gloves, and a fine supple coat of gleaming black ringmail ovyr layers of black wool and boiled leather. [ Martin, 2011:4 ] - Все на нем: черные кожаные сапоги, черные шерстяные штаны, черные перчатки из кротовых шкурок и тонко выделанная куртка из блестящих черных кольчужных колец, нашитых на стеганые слои черной шерсти и вареной кожи, — говорило о принадлежности к Ночному Дозору.

Здесь автор несколько использует колористический эпитет «black» - что говорит о принадлежности к Ночному Дозору. Да, таким образом, Джордж Мартин нагнетает атмосферу «темноты», «ночи» с усилением «ужаса» при помощи дополнительных эпитетов: «leather», «woolen», «moleskin», «supple», «gleaming», «ringmail», «boiled». И, тем не менее, не смотря на весь комплекс «черных» эпитетов с примесью вспомогательных эпитетов, автор поставил все лексемы в таком порядке, что данный отрывок имеет форму иронии. То есть, литератор в данной ситуации высмеивает представителя Ночного Дозора так, как характеризует его «инкубаторскую» одежду, которая присуща всем членам этой команды. Именно одежда со слов автора нагнетает страх, а не сам человек – воин, что уже, само по себе и есть насмешка.

Далее относительно эпитетов :

4. The young knight turned back to his grizzled man-at-arms. [Martin, 2011:5 ] Молодой рыцарь повернулся к седому оруженосцу.

В этом случае Джордж Мартин применяет два противоположных по смыслу эпитета «young» и «grizzled», что в переводе на русский язык означают «молодой» и «седой». Логично, что автор под словом «седой» подразумевает уже не молодого человека, что, разумеется, является противопоставлением в стилистическом смысле. Тут же в качестве итоговой оценки вытекает: каламбур, то есть, игра слов.

5. His fine clothes were a tatter, his face a ruin. A shard from his sword transfixing the blind white pupil of his left eye. The right eye was open. The pupil burned blue. It saw. [Martin, 2011:10 ] Тонкие одежды разодраны, лицо разбито. Осколок торчал из ослепленной левой глазницы. Правый глаз был открыт. Зрачок его горел синим огнем и... видел.

В этом примере присутствует несколько приемов:

a) эпитеты «fine», «blind», «white», «left», «right», «blue»;

б) метафоры: « face a ruin» - что дословно означает «лицо - руина», « burned blue» - «гореть синим».

В совокупности данные приемы каламбура дают результат «черного юмора», поскольку, насильственная смерть в произведении озвучена «комическими» нотками.

Что касается «черного юмора», то это далеко не единственный вариант, представленный в романе «Игра престолов»:

6. His father took off the man's head with a single sure stroke. Blood sprayed out across the snow, as red as summerwine. One of the horses reared and had to be restrained to keep from bolting. Bran could not take his eyes off the blood. The snows around the stump drank it eagerly, reddening as he watched. The head bounced off a thick root and rolled. It came up near Greyjoy's feet. Theon was a lean, dark youth of nineteen who found everything amusing. He laughed, put his boot on the head, and kicked it away. [Martin, 2011:12 ] - Отец снес голову преступнику одним уверенным ударом. Кровь хлынула на снег, окрасившийся в цвет летнего вина. Один из коней встал на дыбы, и его пришлось удерживать на месте. Бран не мог отвести глаз от крови. Снег вокруг колоды быстро впитывал ее, краснея буквально на глазах. Голова ударилась о толстый корень и откатилась к ногам Грейджоя. Теон, смуглый молодец девятнадцати лет, во всем находил смешное. Он расхохотался, поставил сапог на голову и пнул...

Большая часть данного отрывка выполняет функцию по отношению к адресату (читателю, слушателю) ужасающего воздействия при помощи таких стилистических приемов:

а) гипербола « His father took off the man's head with a single sure stroke» [ Martin, 2011:12] - это преувеличение, поскольку, снести голову человеку одним ударом невозможно. Если бы автор использовал другой способ высказывания подобного действия, например: отрубить голову, то

словосочетание имело бы правдоподобный вид, соответственно, не была бы задействована гипербола;

б) сравнение: «Blood sprayed out across the snow, as red as summerwine». [Martin, 2011:12 ] В этом случае автор сравнивает цвет крови с цветом летнего вина;

в) метафора: «The snows around the stump drank it eagerly, reddening as he watched». [Martin, 2011:12 ] Если говорить именно об английской формулировке текста, то в данной ситуации метафорой выступает «stump drank» - «вылить жадно» (дословно).

Далее автор (в последних двух предложениях) использует для «разрядки обстановки» неожиданный поворот – насмешку, при этом, не стесняясь, использует по отношению к смерти такие лексемы: «everything amusing» - «все забавное», «he laughed» - «он расхохотался». Но и этого Дж. Мартину мало, ему необходим воистину «черный юмор», а для этого он закончил абзац следующими словами: «put his boot on the head, and kicked it away», [ Martin, 2011:12] то есть, молодой парень использовал голову погибшего человека в качестве мяча.

Рассмотренный выше отрывок хотелось бы особенно выделить так, как здесь идеально сочетаются не сочетаемые вещи, что придает шокирующий неожиданный эффект, соответственно, данный стилистический прием является каламбуром.

7. He was big and broad and growing every day, with his mother's coloring, the fair skin, red-brown hair, and blue eyes of the Tullys of Riverrun. [Martin, 2011:12 ] - Робб пошел в мать: светлая кожа, рыже-каштановые волосы и синие глаза Талли из Риверрана.

В этом текстовом промежутке автор при помощи эпитетов сравнивает сына с матерью, то есть, подчеркивает генетическое сходство. Следовательно, такой способ характеристики героев называется сравнением.

8. After a while, the sound of Robb's laughter receded, and the woods grew silent again. [Martin, 2011:12] - Спустя некоторое время смех Робба растаял вдали, и в лесу вновь стало тихо.

Чем хорош Джордж Мартин, так это своим умением совмещать противоположные вещи. В этом примере автор объединил сразу два антонимичных выразительных средства: гиперболу « sound of Robb's laughter receded» и литоту « woods grew silent again». Преувеличение состоит в том, что смех человека распространился на территорию всего леса. А преуменьшение – лес приобрел тишину по окончанию звуковых вибраций человеческого смеха. Объединение таких абсолютно разных выразительных средств повествования автор сотворил каламбур иронического содержания, где высмеивается громкий смех героя.

9. He was a wildling, - Bran said. -They carry off women and sell them to the Others. [Martin, 2011:13 ] - Он был из одичалых, — проговорил Бран. — Они крадут женщин и продают их Иным.

«Others» - перифраз, где автор создает некую загадку, то есть он называет действие «отдают женщин», но в целом, не указывает точного лица, по отношению к которому это же действие направлено, что, в свою очередь, является авторской игрой, то есть, каламбуром.

10. He sent his horse into a trot. [Martin, 2011:13 ] Он послал своего коня рысью.

Понятное дело, что в буквальном разумении коня рысью послать невозможно. И логично, что автор в данном изречении имел в виду большую скорость. Но, если бы Дж. Мартин не использовал такое словосочетание « horse into a trot», а заменил бы «рысь» более традиционной версией « quickly», то уже бы изменился лексический, стилистический смысл. В результате чего вместо каламбура было бы обычное повествовательное предложение.

11. It be a mercy to kill them, - Hullen said. [Martin, 2011:15 ] Милосердие велит убить их, — добавил Халлен.

Объединение « mercy» и « kill» («милосердие» и «убийство»), что в принципе невозможно (равносильно назвать горе радостным), но игра слов она тем и прекрасна, что она не имеет пределов, а значит, возможно все. В этом случае каламбур образовался при помощи оксюморона – взаимодействие двух разно-смысловых лексем.

12. Hullen speaks truly, son. Better a swift death than a hard one from cold and starvation. [Martin, 2011:15 ] Халлен говорит правду, сын. Лучше быстрая смерть, чем медленная от холода и голода.

Здесь опять же автор использует сравнительный способ передачи мысли, где результат один – смерть, а качество итога разный: медленно - быстро. То есть, тут игра слов осуществляется при помощи – сравнения.

13. Easy to say, and harder to do. [Martin, 2011:15 ] Легко сказать, труднее сделать.

В данной ситуации автор воплощает иронический замысел в жизнь благодаря клише.

14. Bran could hear the wind in the trees, the clatter of their hooves on the ironwood planks, the whimpering of his hungry pup, but Jon was listening to something else. [Martin, 2011:16 ] Бран слышал голос ветра в ветвях, стук копыт по доскам железного дерева, скулеж голодного щенка, но Джон внимал чему-то другому.

Метафоры « hear the wind in the trees», « the clatter of their hooves» плюс антономазия « on the ironwood planks» - таким способом автор создает реальное ощущение звуков так, как детально описывает сам принцип звуковой системы.

15. His eyes were as red as the blood of the ragged man who had died that morning. Bran thought it curious that this pup alone would have opened his eyes while the others were still blind. [Martin, 2011:16 ] Или его прогнали, — сказал



отец, глядя на последнего щенка, белого в отличие от серых сестер и братьев. Глаза его были красны, как кровь того оборванца, что умер этим утром.

В этом отрывке автор снова при помощи эпитета «red» и личных характеристик производит сравнение.

16. Jon Snow gave his father's ward a long, chilling look. [Martin, 2011:16] - Джон Сноу одарил воспитанника своего отца долгим холодным взглядом.

Метафора «a long, chilling look» решающим ходом для создания словесной игры, где лексическое и стилистическое значение исполняет роль «жесткого, холодного» психологического воздействия относительно реципиента.

17. The godswood there was a garden, bright and airy, where tall redwoods spread dappled shadows across tinkling streams, birds sang from hidden nests, and the air was spicy with the scent of flowers. [Martin, 2011:17] - Там богороцца была садом, ярким и воздушным... там высокие краснодревы раскидывали пятнистые тени над звонкими ручьями, там птицы пели в гнездах, там воздух благоухал цветами.

Данный отрывок и отрывок ниже имеет свою лексическую и стилистическую ценность благодаря метафорам : « godswood there was a garden», «tall redwoods spread dappled shadows across tinkling streams», «air was spicy with the scent of flowers»; эпитетам: «bright and airy», «small pool», «the waters were black and cold», «its leaves dark red».

18. At the center of the grove an ancient weirwood brooded over a small pool where the waters were black and cold. -The heart tree - Ned called it. The weirwood's bark was white as bone, its leaves dark red, like a thousand bloodstained hands. [Martin, 2011:17] - А в центре лужайки древнее чардреву размышляло над небольшой запрудой, наполненной черной холодной водой; Сердце-дерево — называл его Нед. Кора чардрева белела обветренной костью, темно-алые листья казались тысячью замаранных в крови ладоней.

Идиомы, которые также являются важным элементом в процессе создания каламбура, причем не исключен иронический характер:

19. By then Jon, Jory, and Theon Greyjoy had all dismounted as well. - What in the seven hells is it? - Greyjoy was saying. [Martin, 2011:13] - К тому времени Джори, Джон и Теон уже спешили. — И что же это такое, клянусь всеми семью пеклами? — проговорил Грейджой.

20. You must train them as well, - their father said. [Martin, 2011:15] - Вы должны и воспитать их, — сказал отец.

21. It had been forged in Valyria, before the Doom had come to the old Freehold, when the ironsmiths had worked their metal with spells as well as hammers. Four hundred years old it was, and as sharp as the day it was forged. [Martin, 2011:18] - Меч выковали в Валирии, до того как Рок обрушился на Фригольд; кузнецы там обрабатывали металл не одними молотами, но и заклинаниями. Четыре сотни лет было мечу, и лезвие его ничуть не затупилось с того дня, когда мастер выпустил его из рук.

22. They are losing men on rangings as well. [Martin, 2011:18] - Дозор теряет людей в стычках.

23. And one day fifteen years ago, this second father had become a brother as well, as he and Ned stood together in the sept at Riverrun to wed two sisters, the daughters of Lord Hoster Tully. [Martin, 2011:19] - Ну а после того, пятнадцать лет назад, второй отец сделался также и братом Неда. Оба они стояли в септе Риверрана, сочетались браком с двумя сестрами, дочерьми лорда Хостера Талли.

24. He had a grim cast to his grey eyes this day, and he seemed not at all the man who would sit before the fire in the evening and talk softly of the age of heroes and the children of the forest. [Martin, 2011:11] Серые глаза лорда нынче смотрели угрюмо, он казался непохожим на того мужчину, который вечерами возле огня негромко рассказывал о веке героев и детях леса.

25. It steals up on you quieter than Will, and at first you shiver and your teeth chatter and you stamp your feet and dream of mulled wine and nice hot fires. It burns, it does. [ Martin, 2011:5 ] Он добирается до тебя бесшумнее, чем Уилл, и сперва ты только поеживаешься и стучишь зубами, а потом топаешь ногами и мечтаешь о подогретом вине с пряностями и чудесном жарком очаге. Мороз жжет.

26. At first the magisters and archons and merchant princes were pleased to welcome the last Targaryens to their homes and tables, but as the years passed and the Usurper continued to sit upon the Iron Throne, doors closed and their lives grew meaner. [Martin, 2011:23 ] Поначалу магистры, архонты и старейшины купцов с удовольствием принимали последних Таргариенов в свои дома и к столам, но годы шли, узурпатор невозмутимо восседал на железном троне, и двери закрылись, заставив их жить скромнее.

27. Men clad in fur and leather, let me remind you, with shelter near at hand, and the means of making fire. [Martin, 2011:6] Напоминаю: одетых в меха и кожу, возле укрытия и костра.

28. At least insofar as his wardrobe was concerned. [Martin, 2011:20 ] Во всяком случае, если говорить о его гардеробе.

29. The morning had dawned clear and cold, with a crispness that hinted at the end of summer. [Martin, 2011:4 ] Утро выдалось чистым и ясным, свежесть напоминала о близящемся конце лета.

30. His eyes swept back and forth over the abandoned campsite, stopped on the axe. [Martin, 2011:7 ] Глаза его метались взад и вперед по покинутому стану и остановились на топоре.

31. - I ought to know better than to argue with a Tully, - he said with a rueful smile. He slid Ice back into its sheath. [ Martin, 2011:19 ] Когда споришь с Талли, следует обдумывать слова, — ответил Нед с горькой улыбкой и вдвинул Лед в ножны.

32. For a moment she wished she could be out there with them, barefoot and breathless and dressed in tatters, with no past and no future and no feast to attend at Khal Drogo's manse. [Martin, 2011:21] На мгновение ей захотелось оказаться среди них — босой, запыхавшейся, в лохмотьях, без прошлого и будущего... только бы не присутствовать на пиру в доме кхала Дрого.

33. The color will bring out the violet in your eyes. [Martin, 2011:21] Ткань подчеркнет фиалковый цвет твоих глаз.

34. Each day had been worse than the day that had come before it. Today was the worst of all. [Martin, 2011:4] Каждый день был хуже предшествовавшего ему. И нынешний стал наихудшим.

35. The stars began to come out. [Martin, 2011:6] Начали выступать звезды .

36. A half-moon rose. Will was cross country grateful for the light. [Martin, 2011:6] Над деревьями объявился и полумесяц . Уилл обрадовался свету .

37. In the south the last weirwoods had been cut down or burned out a thousand years ago, except on the Isle of Faces where the green men kept their silent watch. [Martin, 2011:17] На юге последние чардеревья были срублены или сожжены еще тысячу лет назад, если не считать острова Ликов, где белоствольные мужи еще несли свою безмолвную стражу.

38. The breath of man and horse mingled, steaming, in the cold morning air as his lord father had the man cut down from the wall and dragged before them. [Martin, 2011:11]

39. The day may come when I will have no choice but to call the banners and ride north to deal with this King-beyond-the-Wall for good and all. [Martin, 2011:18]

40. The kennelmaster will have nothing to do with these monsters , I promise you that . [Martin, 2011:15] Дыхание людей и коней мешалось, струясь парком в холодном утреннем воздухе.

41. Даже сам заголовок имеет прямое отношение к идиоме, где, разумеется, произошла авторская игра слов: *A game of thrones* – Игра престолов

42. *Jory's sword was already out. - Robb, get away from it! - he called as his horse reared under him.* [Martin, 2011:13] Робб, отойди! — крикнул он, когда лошадь попятилась.

43. - *Get down!* - Will whispered urgently. - *Something's wrong.* [Martin, 2011:7] - Немедленно вниз! — настоятельно шепнул Уилл. — Здесь что-то не так.

44. *Bran heard the breath go out of him. - Gods! - he exclaimed, struggling to keep control of his horse as he reached for his sword.* [Martin, 2011:13] Бран услышал, как резко оборвался его смех. — О боги! — воскликнул он, пытаясь сохранить власть над лошастью и протягивая руку к мечу.

«*Gods*» - междометие, которое автор использует неоднократно на протяжении всего произведения.

45. *Bran reached out hesitantly. - Go on, - Robb told him. - You can touch him.* [Martin, 2011:14] - Бран неуверенно протянул руку. — Давай, — сказал Робб. — Можешь погладить.

46. *Will heard the breath go out of Ser Waymar Royce in a long hiss.* [Martin, 2011:8] Уилл услышал, как дыхание с долгим шипением вырвалось из груди сира Уэймара Ройса.

47. - *This is beauty. Touch it. Go on. Caress the fabric.* [Martin, 2011:21] - Смотри, какая красота. Прикоснись. Пощупай эту ткань.

48. - *He should start back,* - Gared urged as the woods began to grow dark around them. - *The wildlings are dead.* [Martin, 2011:3] Надо бы поворачивать, — встревожился Гаред, как только лес вокруг них начал темнеть. — Одичалые мертвы.

49. *Jon was slender where Robb was muscular, dark where Robb was fair, graceful and quick where his half brother was strong and fast.* [Martin, 2011:12]

Джон был худощав, темноволос и быстр, то Робб мускулист, светловолос, крепок и надежен.

50. His half brother put a second pup into his arms. [Martin, 2011:12 ]  
Его сводный брат держал в руках второго щенка.

51. - Damnation, how many years has it been? And he gives us no more notice than this? How many in his party, did the message say? [Martin, 2011:20] - Проклятие, сколько же лет прошло ? И Роберт не прислал предупреждения! Сколько людей в его отряде? В письме это сказано?

52. No! - He could feel tears welling in his eyes, and he looked away. He did not want to cry in front of his father. [ Martin, 2011:15 ] — Нет! — Бран ощутил, как слезы наполняют глаза, и отвернулся. Он не хотел плакать перед отцом.

53. A shadow emerged from the dark of the wood. It stood in front of Royce. Tall, it was, and gaunt and hard as old bones, with flesh pale as milk. [ Martin, 2011:8] Из тьмы леса родилась тень и остановилась перед Рейсом. Высокая, тощая и твердая, как старые кости, и вместе с тем бледная, как молоко.

54. Everything was just as it had been a few hours ago. [Martin, 2011:7 ]  
] Все это осталось неизменным — как и несколько часов назад.

55. - Robert will keep an easy pace for their sakes, - he said. - It is just as well. That will give us more time to prepare. [ Martin, 2011:20 ] - Ради них Роберт замедлит ход, — проговорил Нед. — Неплохо, у нас будет больше времени, чтобы подготовиться к встрече.

56. Bran rode with his brothers, well ahead of the main party, his pony struggling hard to keep up with their horses. [ Martin, 2011:12 ] Бран ехал вместе с братьями впереди основного отряда, пони его с трудом держался вровень с рослыми лошадьми.

57. His pony could not keep up. [Martin, 2011:12 ] Пони его не был способен на такие штучки.

58. - Up the tree. Be quick about it. Look for a fire. [Martin, 2011:7] - Лезь на дерево . И быстро . Ищи огонь .

59. There were questions asked and answers given there in the chill of morning, but afterward Bran could not recall much of what had been said. [Martin, 2011:11] Холодное утро услышало вопросы судей и ответы на них; сам Бран впоследствии не мог вспомнить, о чем шла речь.

60. Ours by blood right, taken from us by treachery, but ours still, ours for ever. You do not steal from the dragon, oh, no. The dragon remembers. [Martin, 2011:22] Земля принадлежит нам по праву рождения, она отнята у нас предательством, но она наша, наша навсегда. Кто сумеет обокрасть дракона? О нет, дракон не забудет.

«Oh» - междометие, которое в данном высказывании обладает драматическим эффектом.

Представленные виды идиом, каламбуров, метафор, метонимий, ироний и так далее – далеко еще не все. Данный роман интересен тем, что здесь внедрено идеальное сочетание идеи (сюжета) и стиля (способа подачи материала). Причем стиль понимается в широком значении, начиная лексическим, и заканчивая стилистическим, где задействован философский смысл с психологическими функциями по отношению к слушателю. Плюс ко всему, исходя из проведенного исследования, очевидно, что Джордж Мартин обладает не только «сочинительными» способностями, а также мастер в области английской стилистики и английского языкознания так, как он грамотно использовал стилистические приемы и выразительные средства для создания нужного результата.

Касательно идиом, то в качестве заключительного утверждения необходимо сказать, что в данной ситуации могут быть задействованы всевозможные лексемы различной стилистической направленности, а также могут дополняться вспомогательными элементами для сотворения каламбура или создания иронического характера.

В таблице были представлены типы идиом, взятых из произведения «Игра престолов» и рассмотрены в примерах, где и была на практике доказана теоретическая значимость идиом в словесной игре, как в стилистическом, так и в лексическом смысле.

## 2.2 Искусственные языки, как сюжетообразующий фактор в романе «Игра престолов»

На сегодняшний день в мире функционирует более пятисот искусственных языков, пригодных для передачи сложных понятий.

Однако понятие «искусственный язык» весьма расплывчато. На самом деле термин включает в себя явления совершенно разной природы: от языков компьютерного программирования и универсальных философских языков-логосов до языков для международного общения и даже языков-гибридов.

Искусственные языки выделены в отдельную группу не случайно – сегодня их создают не только ученые лингвисты, но и писатели, кинорежиссеры, люди самых разных профессий. Например, в США объединение моделирования языков на 2006 год насчитывало сорок тысяч человек, создавших свой собственный язык, и двести пятьдесят тысяч человек, которые изучали искусственные языки (эсперанто, квенья, клингон и другие) [Лебедева, 2006:186].

Языки, представленные в фантастических произведениях, являются искусственными. Искусственные языки – специальные языки, которые, в отличие от естественных, сконструированы целенаправленно [Электронный ресурс, 1]. Они выполняют следующие функции: функцию стилизации,



характеризующую функцию, функцию идентификации и креативную функцию. Данные функции определены жанровой спецификой произведения, которое сочетает в себе элементы сказки, фантастики и героического эпоса.

Ярким примером создания искусственного языка являются языки, созданные Джорджем Р. Р. Мартином в «Песнь Льда и Пламени» – его первой части романа «Игра престолов». В своем блоге он пишет: « Несколько лет тому назад я получил очень милое письмо от читателя, который хотел узнать больше о словаре и синтаксисе Высокого Валирина. К своему стыду я был вынужден ответить: “Ну... эм... всё, что мне известно о Высоком Валирине ограничивается теми семью словами, которые я пока что выдумал. Когда мне понадобится восьмое, я придумаю... в общем, у меня нет законченного придуманного языка в письменном столе – того, что было у Толкина”» [Электронный ресурс, 4] Дж. Мартин не ставил перед собой цели создать искусственный язык. Цель его языков, а точнее, придуманных им слов и синтаксических конструкций, состоит в том, чтобы уверить своего читателя в реальности существования на самом деле вымышленных народностей и племён. Тем не менее, он создал несколько языков, некоторые из них имеют объемные словари, и их грамматическая и фонологическая структуры разработаны настолько тщательно, что можно составить на этих языках длинные тексты.

Дж. Мартином в его романе «Песнь Льда и Пламени» были созданы следующие языки: дотракийский, древнегискарский, низкий валирийский, высокий валирийский, общий, старый и скрот. Рассмотрев и сопоставив текст оригинала и перевод романа, мы можем проанализировать каждый из языков:

1) Дотракийский язык – язык, на котором разговаривают дотракийцы. Этот язык имеет только устную форму, так как у дотракийцев нет письменности.

Дотракийский язык был создан Дэвидом Дж. Петерсоном из Общества по созданию языков, и в настоящий момент он содержит примерно 2 500 слов. Для дотракийского языка была создана специальная вики (позже она превратилась в энциклопедию по всем языкам Эссоса).

Например,

nha – я;

athjahakar – гордость, доблесть;

dothrahqouyi – всадники, воины, поклявшиеся жизнью служить кхалу;

dothraki – ездок, также употребляется в значении «дотракиец»;

hrazef – лошадь

Непосредственно в самом произведении мы можем встретить всего несколько слов. Ухудшает ситуацию и то, что переводчики не оставляют их в своих переводах, используя эквивалентные слова на русском языке. Поэтому следует обращаться к оригиналу произведения. В результате, мы можем проанализировать всего несколько слов, звучащих, по всей видимости, грубо и гортанно, что призвано проиллюстрировать дикость кочевников, носителей языка. Еще более убеждает нас в этой мысли и то, что в дотракине нет слова «спасибо». Дотракин в работах лингвистов, которые разрабатывали словарь по книге, был построен на основе естественных языков. У этого языка в процессе развития появились фонетика, некоторые грамматические категории (падежи, порядок слов).

2) Древнегискарский – язык, на котором говорили в Гискарской империи. Язык считается умершим, так как Гискарская империя давным-давно уничтожена. Тем не менее, древнегискарский оказал сильное влияние на диалекты низкого валирийского языка, на которых говорят в бухте Работорговцев.

Когда-то Гискарская империя была могущественным государством, но потом ее захватил Валирийский Фригольд, и жителей империи заставили говорить на высоком валирийском. Постепенно древнегискарский умер. Но после Рока Валирии, который произошел около 400 лет назад, Валирийский Фригольд был уничтожен, а города, которые в него входили, а также колонии получили независимость. Высокий валирийский также перестал существовать и трансформировался в низкий валирийский язык, состоящий из множества диалектов, каждый из которых значительно отличается друг от друга. На низкий валирийский язык, на котором говорят в бухте Работорговцев, значительное влияние оказал древнегискарский, так как именно там располагалась некогда могущественная Гискарская империя. Оттуда даже были заимствованы некоторые слова.

Например, слово «*mhusa*» («миса»), что в переводе означает «мать», – слово из древнегискарского языка.

3) Низкий валирийский язык – семейство диалектов, на которых говорят в различных регионах Эссоса, а точнее, в вольных городах и в бухте Работорговцев. Диалекты низкого валирийского очень отличаются, зачастую тот, кто говорит на одном, может совершенно не понять другой. В целом, низкий валирийский (точнее, все его варианты), можно считать наиболее распространенным языком известного мира. На нем говорят больше людей, чем на общем языке.

В каждом из девяти вольных городов свой вариант низкого валирийского. В бухте Работорговцев свои собственные диалекты, в трех крупнейших городах бухты (а это Астапор, Юнкай и Миэрин) они различаются. Также на язык бухты Работорговцев повлиял древнегискарский язык, ранее в том месте располагалась Гискарская империя. Языки всех вольных городов очень отличаются друг от друга, в то время как языки бухты Работорговцев достаточно похожи друг на друга.

4) Общий язык – основной язык Вестероса, принесен туда андалами, заменил старый язык. Когда андалы начали захватывать континент, они заставляли людей принимать их традиции, религию, а также язык. Постепенно старый язык стал исчезать. Даже на Севере, который противостоял нашествию андалов, люди постепенно стали забывать старый язык и начали говорить на общем. В произведении на общем языке говорят во всех уголках Семи Королевств. Даже горные племена с Лунных гор отлично понимают общий язык и неплохо говорят на нем. Также на общем языке говорят многие одичалые, которые живут за Стеной, хотя их основным языком является старый. Так как жителям Эссоса необходимо поддерживать с Вестеросом торговые и другие связи, многие жители вольных городов, городов бухты Работорговцев, а также Кварта отлично говорят на общем языке.

Существуют классовые различия в произношении. Благородные люди и богатые торговцы могут позволить себе хорошее образование, их речь более изящна. Мейстеры, самые образованные люди королевства, говорят на некой идеальной, официальной версии общего языка. С другой стороны, речь бедных людей может быть более смазанной. Например, богатые люди говорят «милорд», а бедные « милорт». Богатые говорят « my lord» – два отдельных слова, а бедные – « m&lord», почти как одно слово. Также бедные часто совершают в речи грамматические ошибки и редко употребляют сложные слова.

5) Высокий валирийский язык – язык Валирийского Фригольда, государства, которое когда-то занимало большую часть континента Эссоса. После Рока Валирии, который случился примерно 400 лет назад, Валирийский Фригольд был уничтожен. На высоком валирийском перестали разговаривать, он стал языком фольклора, его знают только очень образованные люди. Также на высоком валирийском предпочитают

разговаривать между собой красные жрецы. Речь потомков валирийцев спустя века значительно изменилась и превратилась во множество диалектов, которые в целом называют низким валирийским языком. В Вестеросе мало кто говорит на высоком валирийском. Высокий валирийский язык в произведении представлен всего некоторыми словами:

*dragarys* – в переводе означает «драконий огонь». Дейнерис Таргариен учила своих драконов дышать огнем по команде « Дракарис»;

*kirimvose* – спасибо;

*valar morghulis* – в переводе означает «все люди смертны» или «все люди должны умереть». Также словосочетание « валар моргулис» используется в качестве приветствия;

*valar dohaeris* – «все люди должны служить». Ответ на фразу « валар моргулис».

6) Старый язык – древний язык Вестероса, язык первых людей. Примерно 12000 лет назад Вестерос заселили первые люди, именно они принесли с собой старый язык. Он был вытеснен с континента общим языком, который принесли с собой андалы. Старый язык используют одичалые люди в землях за Стеной. В старом языке есть примитивная руническая письменность, но руны использовались только для надписей на могилах

7) Скрот – язык, на котором говорят белые ходоки. К сожалению, в произведении не встречается примеров использования этого языка, поскольку он похож на звуки раскалывающегося льда.

Джордж Мартин применил различные способы создания новых языков: заимствования из языков современного английского и древнеанглийского, перенесение известных названий на новые художественные образы, а также путем создания новых слов способом аффиксации, сложения основ и

образования новых словосочетаний. Различная степень продуктивности слов на этих языках в произведении свидетельствует о продуманной системе языков, которая привносит ощущение «реальности» событий, описываемых в романе.

Стоит привести сравнение с сагами Джона Толкина, который наиболее известен как автор классических произведений: «Хоббит, или Туда и обратно», «Властелин колец» и «Сильмариллион». Толкин – лингвист по образованию, и для своих саг он изобрел несколько языков. В его книгах тоже существует своеобразный общий язык, вестрон, на котором говорят большинство героев. Толкин настаивал, что вестрон – не английский, и для своих книг он как бы перевел названия и имена с вестрона на английский.

Что касается Джорджа Мартина, то он отмечает, что не является лингвистом по образованию и не ставил себе целью изобрести для своих романов какие-либо языки, и не уделяет им так много внимания, как Толкин. Именно поэтому, хотя и мир романа является некой альтернативной реальностью, так получилось, что в произведении вышеперечисленные языки в большинстве своём абсолютно такие же, как английский.

Итак, искусственные языки в произведении Джорджа Мартина «Песнь Льда и Пламени» выполняют несколько функций: ведущей является креативная, так как благодаря языку вымышленных героев создается образ фантастического мира. В романе представлена тщательно продуманная система языков, чтобы действия в мире вымышленном были для читателя не менее правдоподобными, чем в реальной жизни. И то фантастическое произведение, в котором нет ни одного слова, подтверждающего оригинальность языков народов, населяющих страницы, не может быть воспринято читателем всерьез.

### 2.3 Значимость лексико-синтаксических средств в романе «Игра престолов»

С развитием новых жанров литературы расширяется поле исследуемых разновидностей текста. В настоящее время все большее распространение и признание получают такие жанры литературы, как научная фантастика и фэнтези. Современный мир все более и более увлекается жанром фэнтези в самых разнообразных его проявлениях: литературные произведения, кинофильмы, видеоигры, основанные на классических сюжетах фэнтези.

Действие романа Джорджа Мартина «Игра Престолов» происходит в напоминающем Средневековье мире, но с добавлением традиционных фэнтезийных элементов, таких как магия, новые расы и т.п. Для анализируемого произведения характерно отсутствие строго положительных и строго отрицательных персонажей, многие герои совершают неоднозначные поступки и могут погибнуть неожиданно для читателя. В книге затрагиваются вопросы политики, религии, гражданской войны, положения женщин в обществе, преступления и наказания.

На наш взгляд, диалогическая речь представляет наиболее интересный материал для исследования, поскольку, по словам О.Д. Сиротининой, в своем стремлении создать яркую, правдоподобную и точную характеристику персонажа, и определенный образ, возникающий в связи с особенностями его речи, писатель, как правило, старается как можно более тонко и точно отразить наиболее яркие или типичные черты устной речи, которые адекватно воспринимаются носителями языка при воссоздании описываемой ситуации [Сиротинина, 2003:320]. Для достижения целей коммуникации самым

важным условием является правильный подбор лексических единиц и их уместное применение в процессе общения.

Одной из самых ярких особенностей романа является использование автором выдуманных языков, в частности, дотракийского языка. Это язык, на котором говорит племя кочевников-коневодов, например:

1. “Khalakka dothrae mr ’anha!” she proclaimed in her best Dothraki . A prince rides inside me! [Martin, 2011:336]

“He is riding!” the other women answered. “Rakh! Rakh! Rakh haj!” they proclaimed. [Martin, 2011:320]

Использование особого языка намекает на особенность представителей клана, их образа жизни, традиций и обычаев.

Весьма интересными являются обращения, принятые в обществе этих кочевников, которые также являются искусными воинами; это не просто обращение по имени или упоминание о человеке, а употребление целых фраз с глубоким смыслом, таких как moon of my life, blood of my blood, my sunand-stars и т.д., например:

2. Moon of my life, you do not ask a slave, you tell her. She will do as you command.” He jumped down from the altar. “Come, my blood. The stallions call, this place is ashes. It is time to ride.” [Martin, 2011:440]

3. “I will carry you, blood of my blood,” Naggo offered. [Martin, 2011:439]

4. She knelt before the khal. “My sun-and-stars is wounded.” [Martin, 2011:435]

В данных фразах выражается степень привязанности людей друг к другу, в них вложены испытываемые чувства, поскольку в условиях постоянного перемещения так необходимо сохранять единство общины, необходимость выживать вместе.

Одной из функций диалога является информационная функция. В репликах описывается окружающая среда и явления, в ней происходящие,



показанные сквозь призму восприятия героев. Читатель словно погружается в атмосферу того места, где происходят описываемые события, будь то суровый Север или теплая гостеприимная столица. С помощью воображения читатель может «видеть» и «слышать» окружающую природу, например:

5. “Can’t you feel it?” Gared asked. “Listen to the darkness.”

Will could feel it. Four years in the Night’s Watch, and he had never been so afraid. What was it? [Martin, 2011:6]

В следующей ситуации Гаред пытается «услышать» окружающую природу, то есть то, что происходит в темноте, понять, что или кто там может быть.

6. “Wind. Trees rustling. A wolf. Which sound is it that unmans you so, Gared?” [Martin, 2011:7]

7. “Did you see any weapons?”

“Some swords, a few bows. One man had an axe. Heavy-looking, doublebladed, a cruel piece of iron. It was on the ground beside him, right by his hand.” [Martin, 2011:8]

В данном примере автор показывает, что Уилл по звуку даже в темноте буквально «видит», что находится за две мили от него: восемь человек в лагере, детей нет, нет горящего костра, ни единого движения, и рассказывает об этом своему другу.

В речи персонажей романа встречаются также высказывания, наполненные философским смыслом, например:

8. ”There was a raven this morning, a letter for the queen from her lord father. I thought you had best know.” [Martin, 2011:124]

”Dark wings, dark words,” Ned said grimly. [Martin, 2011:167]

Во времена, которые описаны в романе, известия приносились с помощью воронов. И не всегда эти известия были хорошими, поэтому и пошло поверье, что темные крылья воронов приносят плохие, темные новости.

9. Bran thought about it. “Can a man still be brave if he’s afraid?” [Martin, 2011:10]

“That is the only time a man can be brave,” his father told him. [Martin, 2011:11]

“And yet, it is truly said that blood runs truer than oaths.”

10. “The queen’s brothers are also in the party,” she told him. “Where the king goes, the realm follows.” [Martin, 2011:258]

В этом примере фраза “ Where the king goes , the realm follows ” означает, что король – самый главный человек, что за ним должно следовать все государство. И это своего рода нерушимое правило .

11. Ser Kevan agreed, “but his son has called the banners and sits at Moat Cailin with a strong host around him.”

12. “No sword is strong until it’s been tempered,” Lord Tywin declared. [Martin, 2011:399]

В приведенном примере ярко отражена ситуация борьбы за трон, которая идет не на жизнь, а на смерть.

Подобные философские выражения отражают отношение героев к жизни, их позицию и мировоззрение. Наличие подобных высказываний является одной из характеристик произведений жанра фэнтези в целом, и исследуемого романа, в частности.

В выдуманном автором мире, помимо человеческого населения, обитают фантастические живые существа, например, direwolf («лютоволк», подобие волка в реальном мире, однако эти животные сильны и могут обладать магической силой), dragon (дракон, являющийся живым символом целого клана), the wildlings (племена дикарей, живущих за Стеной), например:

13. “The wildlings ... they wouldn’t ... they’d never dare come this close to the Wall. Would they?” [Martin, 2011:340]

“We should start back,” Gared urged as the woods began to grow dark

around them. “The wildlings are dead .”

Племена, живущие в лесах за стеной, ведут примитивный образ жизни, но считаются повелителями природы и обладают магией управления животными, поэтому представляют угрозу для кланов, живущих к югу от Стены.

14. “Dragons,” she whispered. “I am Daenerys Stormborn, daughter of dragons, bride of dragons, mother of dragons, don’t you see?” [Martin, 2011:514]

Все жители Вестероса считают драконов, некогда управлявших государством существами, вымершими, но, как показано в примере, Дейенерис является потомком тех поколений, в ней течет «драконья» кровь.

Даже окружающая природа наделена фантастическими свойствами, некоторые священные действия должны совершаться в особых местах, например, клятвы:

15. “I expect you will want to say your words before a heart tree, as your uncle did,” Mormont said. “Yes, my lord ,” Jon said . [ Martin, 2011:337]

В этом примере клятву верности необходимо принести у «древа сердца» ( a heart tree ), которое выполняет своего рода роль особого места для проведения ритуалов, и это выражено метафорическим названием обычного дерева, но имеющим магическую силу. Наличие подобных «существ» является отличительной чертой жанра «фэнтези».

Имена собственные являются весьма интересными для анализа. Так, имена некоторых персонажей, такие как Sansa, Cersei, Daenerys, Viserys, Arya, Drogo практически не встречаются в реальном мире и подчеркивают вымышленность, в котором и живут обладатели таких имен, например:

16. “Gods, Catelyn, Sansa is only eleven,” Ned said. “And Joffrey... Joffrey is...” [Martin, 2011:38]

“That damnable wheelhouse, the way it creaks and groans, climbing every bump in the road as if it were a mountain... I promise you, if that wretched thing

breaks another axle, I'm going to burn it, and Cersei can walk!" [Martin, 2011:72]

17. "This Khal Drogo is said to have a hundred thousand men in his horde. What would Jon say to that?" [Martin, 2011:174]

Имена Daenerys, Viserys принадлежат к одному клану Таргариенов, имена, состоящие из нескольких слогов и имеющие окончание -rys являются отличительной чертой людей, принадлежащих этому семейству. А такие имена, как Cersei, Joffrey, являются знаками принадлежности к правящему клану.

Имена необычны, характеризуют идиостиль автора и, как мы полагаем, вызывают у читателя ассоциацию имен с фантастическим миром.

Некоторые животные, обитающие в лесах Семи Королевств, могут быть приручены. Например, в исследуемом романе найденные щенки лютоволка имеют клички, подразумевающие их мистическую силу, например:

18. "Is that animal a wolf?" "A direwolf," Jon said. "His name is Ghost." [Martin, 2011:36]

Ghost означает способность незаметно подбираться к врагу, словно призрак. Несмотря на то, что лютоволки весьма свирепые существа, они могут служить людям, но с тем условием, что человек действительно докажет доброту и честность своих намерений, ибо лютоволки способны отличить доброго человека от злого.

В ходе исследования были выявлены реалии, наиболее используемые из которых ономастические реалии, этнографические реалии, реалии государственного устройства и общественной жизни. Это обусловлено большим количеством действующих лиц в романе, а также его сюжетом, который описывает подробности фантастического мира и происходящие в нём события. Выделенные методом сплошной выборки лингвокультурологические реалии романа Джорджа Р.Р. Мартина "Игра престолов" можно классифицировать следующим образом:

1) Бытовые реалии, например:

Holdfast – крепость; moleskin gloves - перчатки из кротовых шкур; ballad – баллада; arakh – аракх; summerwine - летнее вино; bard – бард; three acres - три акра.

2) Этнографические и мифологические реалии, например:

Wildings – одичалые; the Others – иные; giants – великаны; children of the forest - дети леса; Rhoynars – ройнары; First Men - первые люди; godswood – богороща; dragon – дракон; the Dothraki – дотракийцы; the Wall – Стена; squires – сквайры.

3) Реалии государственно-административного устройства и общественной жизни, например:

Night Watch - Ночной Дозор; guardsman – гвардеец; bannerman – знаменосец; the master of horse - мастер над конями; maester – мейстер; the Archon – архонт; the Hand of the King - десница короля; black brothers - Чёрные Братья; household guard - домашняя гвардия; Warden of the North - Хранитель Севера.

4) Реалии мира природы, например:

direwolf – лютоволк; redwoods – краснодревы; weirwood – чардрово; the Trident – Трезубец; narrow sea - Узкое море.

5) Ономастические реалии, например:

Winterfell – Винтерфелл; the King -beyond-the-Wall - Король за Стеной; Red Fork - Красный Зубец; Valyria – Валирия; Mad King - Безумный Король; Casterly Rock - Кастерли Рок; Free Cities - Вольные Города; Dragonstone - Драканий Камень; Kingslayer – Цареубийца; Storms End - Штормовой Предел; Braavos – Браавос; Daenerys – Дейенерис.

6) Ассоциативные реалии, например:

crowned stag - венценосный олень; the winter is coming - зима близко; spell-forged - укрепленный заклинаниями; the blue is calling - синева зовёт.

Хотя в книге описывается вымышленный мир, он имеет отсылки на реально существовавшее Средневековье. В те времена господствовал феодализм, и его правила пронизывали все сферы жизни. Связь со Средневековьем явно подтверждается использованием обращений к вышестоящим чинам: Your Grace, Ser, my lord, my lady, Maester, например:

19. By all means,” Ned said. “Come inside, Your Grace.” [Martin, 2011:72]

“Our Lord Commander has given the training of recruits into the hands of Ser Alliser Thorne,” the maester said gently. [Martin, 2011:315]

20. “I am sorry to have woken you, Maester,” Jon Snow said. [Martin, 2011:293]

“As you say, my lord.” [Martin, 2011:398]

Подобные обращения были не только нормой этикета, но и выражали благоговение, трепетное отношение к власти, к королю, от воли которого зависела жизнь человека.

21 “Yes. I... I have a chill. Light the brazier.” He bowed. “As you command.” [Martin, 2011:436]

22. “It will be as you command.” The rider took his leave. [Martin, 2011:365]

“If it please you, m’lord,” she said demurely. [Martin, 2011:443]

Преклонение перед властью явно выражено в диалогах между людьми разного социального положения, в примерах (21) и (22) – тот, кто имеет больше власти, отдает приказы, а нижестоящие их исполняют, причем с благоговением и трепетом.

В ходе исследования нами были обнаружены следующие лексемы, отражающие связь со Средневековьем – эпохой рыцарей, заговоров, слуг: sword (меч), knight (рыцарь), man-at-arms (воин), garron (гаррон, боевой конь небольшого размера), lordling (молодой лорд), destrier (боевой конь), dirk

(кортик), retainer (слуга), dais (помост).

23. “Aerys was dead on the floor, drowned in his own blood. His dragon skulls stared down from the walls. Lannister’s men were everywhere. Jaime wore the white cloak of the Kingsguard over his golden armor. I can see him still. Even his sword was gilded. He was seated on the Iron Throne, high above his knights, wearing a helm fashioned in the shape of a lion’s head. How he glittered!” [Martin, 2011:158]

Любой бой связан с рыцарями, их оружием. Рыцари были не только самостоятельными воинами, но и наемниками, и помогали в борьбе за трон.

24. “Jon rose at dawn the next day to watch his uncle leave. One of his rangers, a big ugly man, sang a bawdy song as he saddled his garron, his breath steaming in the cold morning air. Ben Stark smiled at that, but he had no smile for his nephew.”

“The little lordling has a mouth on him,” he said. [Martin, 2011:129]

25. Mounted on his huge black destrier, the knight towered above Will and Gared on their smaller garrons.

Единственным средством передвижения были лошади, которые отличались по размеру и стоимости, поэтому и названы по-разному в романе: garron (боевой конь небольшого размера) и destrier (боевой конь).

Жители Семи Королевств верующие, но верят не в привычного нам един ого Б ога, а в целый пантеон б огов, которых они наделили высшими сил ами и в о всем происходящем видят проявление их в оли, например:

26. “The gods favor the man with the just cause,” said Ser Lyn Corbray, “yet often that turns out to be the man with the surest sword. We all know who that is.” He smiled modestly.

“Ser Alliser shall make a man of him or kill him, as the gods will.” (294)

Боги виделись людям вершителями судеб, их боялись, преклонялись перед ними и даже приносили жертвы. В религиозном отношении прослеживается некая связь с реально существующим миром, например:

27. “Why here?” Cersei Lannister asked as she stood over him. “So the gods can see.” “All three are Jaime’s,” he said. It was not a question.” Thank the gods.” [Martin, 2011:418]

28. “Sometimes the gods are merciful.” [Martin, 2011:333]

Большое значение придается и вопросам чести, преданности. Во времена реального средневекового феодализма это было едва ли не основой власти. Это активно обсуждается многими персонажами исследуемого произведения:

29. “I shall wear that as a badge of honor ,” Ned said dryly .

“Honor,” she spat. “How dare you play the noble lord with me! What do you take me for? You’ve a bastard of your own, I’ve seen him. Who was the mother, I wonder? Some Dornish peasant you raped while her holdfast burned? A whore? Or was it the grieving sister, the Lady Ashara? She threw herself into the sea, I’m told. Why was that? For the brother you slew, or the child you stole? Tell me, my honorable Lord Eddard, how are you any different from Robert, or me, or Jaime?” [Martin, 2011:319]

30. “You honor me, ser,” she murmured sweetly. “The honor is mine.” [Martin, 2011:385]

Честь и преданность – основа власти, и это весьма необходимо в ситуации, когда потерять трон очень легко.

31. “Treachery was a coin the Targaryens knew well,” Robert said. The anger was building in him again. “Lannister paid them back in kind. It was no less than they deserved. I shall not trouble my sleep over it.”

“You were not there,” Ned said, bitterness in his voice. [Martin, 2011:482]

Просьбы отдаются в приказном тоне, об этом свидетельствует повелительное наклонение глаголов в репликах и односоставные предложения, например:

32. “Good. The night will be cold, I’ll want hot spice wine. Find me a flagon



of red, not too sour, and don't skimp on the spices. And tell Hobb that if he sends me boiled mutton again I'm like to boil him. That last haunch was grey. Even the bird wouldn't touch it." He stroked the raven's head with his thumb, and the bird made a contented quorking sound.

"Away with you. I've work to do." [Martin, 2011:16]

33. "The sword!" Matt insisted. The others took up the chant. "The sword, the sword, the sword." [Martin, 2011:358]

Так как в те времена был распространен распутный образ жизни и беспорядочные связи даже среди представителей высших слоев общества, а в данном произведении даже в королевской семье, обычным явлением было наличие внебрачных детей. В книге автор назвал таких членов общества бастардами (bastards), и каждый считал своим долгом намекнуть, а зачастую и прямо напомнить таким людям об их происхождении и отсутствии прав и привилегий, например:

34. "You bloody bastard, you think Jaime's good as dead, so I'm all you have left. Tyrion wanted to slap him, to spit in his face, to draw his dagger and cut the heart out of him and see if it was made of old hard gold, the way the smallfolks said. Yet he sat there, silent and still." "I'm a bastard, I have no rights, no name, no mother, and now not even a father." [Martin, 2011:411]

В ходе исследования нами была отмечена еще одна интересная особенность используемого языка. Хотя повествование ведется о борьбе за трон, а основные персонажи являются представителями высших слоев общества, тем не менее, они не гнушаются употреблением особой, инвективной, лексики. В частности, прилагательное bloody («кровавый») в романе употребляется с эмоциональной разговорной стилистической окраской, например:

35. "Who would pass the bloody Gate?" he called. "Ser Donnel Waynwood, with the Lady Catelyn Stark and her companions," the young knight answered.

[Martin, 2011:287]

36. “Starks,” the man muttered, “bloody Starks.” “Kill them yourself,” she replied. “I’ll not be getting near those monsters .” [ Martin, 2011:348]

Употребление данного слова в примерах (35) и (36) выражает недовольство и негативное отношение к семейству Старков.

Таким образом, лексические особенности диалогической речи в анализируемом романе отражают, прежде всего, принадлежность произведения к жанру фэнтези, а также описываемую в романе эпоху псевдосредневековья. Данная лексика включает несуществующий язык, придуманный самим автором; необычные имена персонажей; лексемы, называющие фантастические живые существа. Употребление обращений к вышестоящим чинам, выражение повиновения, преданности и чести характеризует схожесть с традициями Средних веков: лексемы, описывающие эпоху рыцарства, войн, борьбы за трон и интриг.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Игра слов не имеет границ. Соответственно, для создания нужного эффекта автор может использовать любые выразительные средства.

Для того чтобы более четко пояснить суть словесной игры, следует подчеркнуть, что в одной фразе может быть использовано сразу несколько ключевых моментов, допустим, метафора + идиома = ирония. Джордж Мартин в своем произведении «Игра престолов» использовал все перечисленные элементы в таблице для создания иронического эффекта.

Роман «Игра престолов» относится к разряду иронических произведений, где используется большое количество эпитетов. Автор

несколько использует колористический эпитет « black» - что говорит о принадлежности к Ночному Дозору. Да, таким образом, Джордж Мартин нагнетает атмосферу «темноты», «ночи» с усилением «ужаса» при помощи дополнительных эпитетов: « leather», « woolen», « moleskin», « supple», « gleaming», « ringmail», « boiled».

Хотелось бы особенно выделить, что в произведении идеально сочетаются не сочетаемые вещи, что придает шокирующий неожиданный эффект, соответственно, данный стилистический прием является каламбуром.

Объединение в примере (11) « mercy» и « kill» («милосердие» и «убийство»), что в принципе невозможно (равносильно назвать горе радостным), но игра слов она тем и прекрасна, что она не имеет пределов, а значит, возможно все. В этом случае каламбур образовался при помощи оксюморона – взаимодействие двух разно-смысловых лексем.

Представленные виды идиом, каламбуров, метафор, метонимий, ироний и так далее – далеко еще не все. Данный роман интересен тем, что здесь внедрено идеальное сочетание идеи (сюжета) и стиля (способа подачи материала). Исходя из проведенного исследования, очевидно, что Джордж Мартин обладает не только «сочинительными» способностями, а также мастер в области английской стилистики и английского языкознания так, как он грамотно использовал стилистические приемы и выразительные средства для создания нужного результата.

В таблице были представлены типы идиом, взятых из произведения «Игра престолов» и рассмотрены в примерах, где и была на практике доказана теоретическая значимость идиом в словесной игре, как в стилистическом, так и в лексическом смысле.

Языки, представленные в фантастических произведениях, являются искусственными. Искусственные языки – специальные языки, которые, в отличие от естественных, сконструированы целенаправленно [Электронный

ресурс, 1]. Ярким примером создания искусственного языка являются языки, созданные Джорджем Р. Р. Мартином в «Песнь Льда и Пламени» – его первой части романа «Игра престолов».

Дж. Мартином в его романе «Песнь Льда и Пламени» были созданы следующие языки: дотракийский, древнегискарский, низкий валирийский, высокий валирийский, общий, старый и скрот. Рассмотрев и сопоставив текст оригинала и перевод романа, мы можем проанализировать каждый из языков:

1) Дотракийский язык – язык, на котором разговаривают дотракийцы. Этот язык имеет только устную форму, так как у дотракийцев нет письменности.

В результате, мы можем проанализировать всего несколько слов, звучащих, по всей видимости, грубо и гортанно, что призвано проиллюстрировать дикость кочевников, носителей языка. Например: *nha* – я, *athjahakar* – гордость, доблесть.

2) Древнегискарский – язык, на котором говорили в Гискарской империи. Язык считается умершим, так как Гискарская империя давным-давно уничтожена. Тем не менее, древнегискарский оказал сильное влияние на диалекты низкого валирийского языка. Например, слово « *mhusa* » (« миса»), что в переводе означает «мать».

3) Низкий валирийский язык – семейство диалектов, на которых говорят в различных регионах Эссоса, а точнее, в вольных городах и в бухте Работорговцев. Диалекты низкого валирийского очень отличаются, зачастую тот, кто говорит на одном, может совершенно не понять другой.

4) Общий язык – основной язык Вестероса, принесен туда андалами, заменил старый язык. Существуют классовые различия в произношении. Например, богатые люди говорят «милорд», а бедные « милорт».

5) Высокий валирийский язык – язык Валирийского Фригольда, государства, которое когда-то занимало большую часть континента Эссоса. Высокий валирийский язык в произведении представлен всего некоторыми словами: dracarys – в переводе означает «драконий огонь». Дейнерис Таргариен учила своих драконов дышать огнем по команде « Дракарис»; kirimvose – спасибо.

6) Старый язык – древний язык Вестероса, язык первых людей. В старом языке есть примитивная руническая письменность, но руны использовались только для надписей на могилах. Старый язык используют одичалые люди в землях за Стеной.

7) Скрот – язык, на котором говорят белые ходоки. К сожалению, в произведении не встречается примеров использования этого языка, поскольку он похож на звуки раскалывающегося льда.

Джордж Мартин применил различные способы создания новых языков: заимствования из языков современного английского и древнеанглийского, перенесение известных названий на новые художественные образы, а также путем создания новых слов способом аффиксации, сложения основ и образования новых словосочетаний.

Лексические особенности диалогической речи в анализируемом романе отражают, прежде всего, принадлежность произведения к жанру фэнтези, а также описываемую в романе эпоху псевдосредневековья. Данная лексика включает несуществующий язык, придуманный самим автором; необычные имена персонажей; лексемы, называющие фантастические живые существа. Использование обращений к вышестоящим чинам, выражение повиновения, преданности и чести характеризует схожесть с традициями Средних веков: лексемы, описывающие эпоху рыцарства, войн, борьбы за трон и интриг.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Актуальность темы доказана, а именно: показано оригинальное объединение и использование в литературном творчестве слова или, говоря иными словами: выразительных средств, которые в тексте могут создать целый ряд эффектов, которые обладают определенным психологическим воздействием на читателя, слушателя, зрителя. Именно эти средства выразительности и стилистические приемы в английском языке рассматриваются на примере романа «Игра престолов».

Цель исследования: выявлена и показана актуальность значения стилистических приемов и выразительных средств, использованных в романе «Игра престолов». Для достижения цели были достигнуты такие задачи:

- выявлены и показаны лингвистические и стилистические особенности игры слов в английском языке;
- дано объяснение каламбуру в английском языке;
- продемонстрировано использование выразительных средств и стилистических приемов в английской лингвистике и стилистике, как словесной игры;
- проанализировано значение каламбура, выразительных средств и искусственных языков в англ. языке на примере «Игры престолов»;
- рассмотрены лексические средства создания фэнтезийного мира в романе.

Для того, чтобы точно определить значение выразительных средств и лексико-стилистических приемов (а не просто показать их применение в художественном тексте) работа была поделена на две основных части, где:

Глава 1. Функциональная роль выразительных средств в современном английском языке – четко объясняет роль и значение выразительных средств, словесной игры и каламбура в английском языке, что рассматривалось в подглаве 1.1 Употребление выразительных средств и лингво-стилистических приемов в жанре Фэнтези; в подглаве 1.2 Каламбур в современном английском языке; а так же: 1.3 Словесная игра, как художественное звено, включающее в себя выразительные средства, используемые в современной английской литературе. Преимущество данного пункта заключается в том, что на основе аналитических работ лингвистов и литературных исследователей, рассматривая технику (лексическую и стилистическую) создания «Игра Престолов» выходит новая теория, закреплённая практическими примерами. Данная теория состоит в том, что, не смотря на все правила лексики и стилистики, в анализе формируются новые нормы. То есть, первый раздел представляет собой теоретическую базу, где были проанализированы основные понятия, которые свойственны художественному тексту, то есть фэнтезийному роману «Игра престолов».

Глава 2. Значение изображаемых выразительных и лексико-синтаксических средств в романе Дж. Мартина «Игра престолов» - представляет собой практический анализ исследовательской работы, которая в подглаве 2.1 Роль каламбура в английском языке на примере романа «Игра престолов» имеет таблицу, где представлены основные выразительные средства, которая продолжается пояснением к каждому примеру.

Далее в подглаве 2.2 Искусственные языки, как сюжетобразующий фактор в романе «Игра престолов» произведен анализ и характеристика каждого из созданных в романе искусственных языков, приведены примеры лексических единиц, подтверждающих уникальность влияния искусственного языка на восприятие художественного произведения.

В завершающей подглаве исследовательской работы под наименованием 2.3 Значимость лексико-синтаксических средств в романе

«Игра престолов» было выявлено и подкреплено примерами из произведения, что лексические особенности диалогической речи в анализируемом романе отражают, прежде всего, принадлежность произведения к жанру фэнтези, а также описываемую в романе эпоху псевдосредневековья.

Лексика включает несуществующий язык, придуманный самим автором; необычные имена персонажей; лексемы, называющие фантастические живые существа, несуществующие животные, а также отражающие окружающую среду и происходящие в ней явления. Употребление обращений к вышестоящим чинам, выражение повиновения, преданности и чести характеризует определенную схожесть с традициями и обычаями Средних веков: лексемы, которые употребляются для описания эпохи рыцарства, войн, борьбы за трон и интриг, а также наличие лексики с негативной коннотацией.

Общая характеристика работы: выпускная квалификационная работа обладает четким последовательным анализом, где рассмотрено практическое значение, как психологическое воздействие на адресата, каждого слова, которое благодаря авторской задумке в комплексе выглядит, как игра слова. Авторская задумка – это не просто сюжетная идея, а грамотно разработанная схема употребления выразительных средств и стилистических приемов, которые даже из скучного сюжета могут сотворить материал, что является интересным для читателя.



## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Беренкова В.М. Авторские новообразования и их функции в трилогии Дж. Р.Р. Толкиена "Властелин колец": в английском и русском текстах: сб. научных статей/ Адыгейский государственный университет, – Майкоп: - 2016. – С. 48-52.

Бреева Л.В., Бутенко А.А. Лексико-стилистические трансформации при переводе. - М.: Просвещение, 1999., 78

Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). - М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. - 470 с.

Галанина Е.В., Батурин Д.А. Фэнтези, как неомифологическая реальность/ Вестник ЧГУ. – Челябинск, 2016. - № 3 (385). С. 41-45.

Гальперин И.Р. Стилистика английского языка. - М.: Высшая школа, 1981., 157

Гальперин И.Р. Стилистика английского языка. - М.: Высшая школа, 1981.;183

Галь Н.И. Слово живое и мертвое. Из опыта переводчика и редактора, М.: Сов. Писатель, 1981. - 241с.

Гридина Т. А. Методика завершения высказывания: стратегии текстопорождения // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2012. – Вып. 10.

Джанумов А.С. Каламбур и его функционирование в двуязычной ситуации. Диссертация кандидата филологических наук. - Москва, 1997 г. – С 9.

Зубова Н.Ю. Граница как элемент картины мира на примере анализа художественной модели мира в романе цикла Дж.Р.Р. Мартина «Песнь льда и пламени»: сб. научных статей /Вестник ЧГУ, Челябинск. – 2012. – С. 48-52.

Кулакова, Ю. В. Механизм образования псевдореферентных номинаций в произведениях жанра фэнтези и особенности их перевода на русский язык / Ю. В.Кулакова // Вестник Адыгейского государственного университета. – Майкоп: Изд-во АГУ, 2008. – Вып. 1.

Лебедева Е. А. Ономастикон произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец» (структурный, семантический и функциональный аспекты): дисс. ... к. филол. н. -Ростов н/Д, 2006. - 186 с.

Мальцева. О.А. Лингвостилистические особенности словесного художественного портрета в современном английском романе.// дис. канд. филол.наук. Л.,- 1986. – 56 с.

Медведева Е.В. Фантастический дискурс: сочетание антропоморфных и зооморфных характеристик в образах персонажей: статья// Вестник КемГУ, 2012. - № 4

Мисник, М. Ф. Лингвистические особенности аномального художественного мира произведений жанра фэнтези англоязычных авторов: автореф. дис. ... канд. филол. наук / Иркутск, 2006. – 18 с.

Новичков А. А. Передача антропонимов при переводе произведений жанра фэнтези/ Вестник ИГЛУ. – Иркутск, 2012. – 199-2005 с.

Сиротинина О.Б. Характеристика типов речевой культуры // Проблемы речевой коммуникации. Вып. 2. // Саратов, 2003. - с. 320

Шаховский В . И . Эмоции: Долингвистика, лингвистика, лингвокультурология .// 2-е изд . М .: «ЛИБРОКОМ», 2013. -128 с .

Штырхунова Н.А. Лингвистическая игра слов (каламбур) в английском языке и в русском переводе. Диссертация кандидата филологических наук.// Москва, 2005. – с. 67

Штырхунова Н.А. Лингвистическая игра слов (каламбур) в английском

языке и в русском переводе. Диссертация кандидата филологических наук . // Москва, 2005/ - с. 89

Delabastita D. Introduction / D. Delabastita // The Transtator. – 1996, Vol. 2, № 2 : Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation. // Manchester, 1996. – Pp. 13-20

Martin R.R. George. A game of thrones. //Bantman Books Mass Market Edition, 2011 – 835 p.

Электронные ресурсы:

1. Аксенова К. Исторические прецеденты конструирования искусственных языков // URL:  
<http://www.archipelag.ru/geoculture/geo/meccano/precedent/>
2. Энциклопедия«Кругосвет»:  
[https://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye\\_nauki/lingvistika/IDIOSTIL\\_I\\_NDIVIDUALNI\\_STIL.html](https://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika/IDIOSTIL_I_NDIVIDUALNI_STIL.html)
3. Casey Cipriani. 10 Things We Learned About 'Game of Thrones' Author George R.R. Martin at the Sante Fe Independent Film Fest (англ.). IndieWire (23 October 2013) :  
<https://www.indiewire.com/2013/10/10-things-we-learned-about-game-of-thrones-author-george-r-r-martin-at-the-sante-fe-independent-film-fest-33647/>
4. George R. R. Martin. Not a blog // Livejournal. URL:  
<http://grrm.livejournal.com/148593.html>
5. Mikal Gilmore. George R.R. Martin: The Rolling Stone Interview (англ.). RollingStone (23 April 2014) :  
<https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/george-r-r-martin-the-rolling-stone-interview-242487/>
6. <https://vuzlit.ru/858130/giperbola>
7. [https://studwood.ru/1431961/literatura/giperbola\\_meyozis](https://studwood.ru/1431961/literatura/giperbola_meyozis)
8. <https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=560937>

9. <http://robotlibrary.com/book/259-sovremennyj-anglijskij-yazyk-arnold-iv/46-Page46.html>
10. <https://cyberleninka.ru/article/n/metafora-v-kontekste-lingvisticheskikh-issledovaniy>
11. <https://nsportal.ru/npo-spo/gumanitarnye-nauki/library/2015/09/18/yazykovye-sredstva-vyrazheniya-emotsiy-v-romane-d>