

ВЕГЕТАТИВНЫЙ КОД КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ АВТОРСКОЙ МОДЕЛИ МИРА В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ДЖ. МАРТИНА

Жарова Елизавета Сергеевна

магистрант, кафедра лингвистики и лингводидактики, Северо-Кавказский федеральный университет, РФ, г. Ставрополь

Жданова Елена Сергеевна

канд. филол. наук, доц., кафедра лингвистики и лингводидактики, Северо-Кавказский федеральный университет, РФ, г. Ставрополь

Vegetative code as the main facility for creation the author's model of the world in George Martin's novels

Elizaveta Zharova

graduate student, Linguistics And Linguodidactics Department, North-Caucasus Federal University, Russia, Stavropol

Elena Zhdanova

candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Linguistics And Linguodidactics Department, North-Caucasus Federal University, Russia, Stavropol

Аннотация. В статье анализируется понятие авторской модели мира. В статье даётся краткая характеристика различных выделенных кодов. А также подчёркивает роль вегетативный код в качестве одного из самых важных средств создания авторской модели мира.

Abstract. This article analyses such notion as author's model of the world. It gives a short characteristic of different codes that have been distinguished already. And highlights the role of vegetative code as one of the most crucial facilities for creation of the author's model of the world.

Ключевые слова: авторская модель мира; вегетативный код.

Keywords: author's model of the world; vegetative code.

Модель мира – это сокращённое и упрощённое отображение всей суммы представлений о мире внутри какой-либо культурной традиции. В данном случае в понятие «мира» входят человек и среда его обитания, а также способы их взаимодействия. В то же время «мир» выступает как результат переработки информации о человеке и среде. Таким образом,

авторская модель мира представляет собой обобщённое представление о мире того или иного писателя, которое воплощается в его произведениях.

Т. В. Цивьян выделила и описала ряд кодов, с помощью которых можно охарактеризовать авторскую модель мира в художественном тексте: астральный, вегетативный, зооморфный, антропоморфный, гастрономический, одористический, цветовой, числовой, музыкальный и другие [1, с. 5]. В тексте комплекс этих кодов организует единое пространство всего произведения.

В цикле романов «Песнь Льда и Пламени» Дж. Мартин, в соответствии с канонами жанра фэнтези, создаёт мир, отличный от реального, с непременным присутствием в нём волшебных, божественных или иных явлений, не поддающихся рациональному объяснению. Значительную роль в организации этого мира играет вегетативный код.

Особую окраску повествованию придают, в частности, названия растений, придуманных писателем. Конечно, в тексте используются и привычные читателю ботанические единицы, но фантастический колорит тексту придают именно окказиональные наименования. Их мы классифицировали по следующим основаниям:

1) названия, отсылающие к какому-либо признаку или веществу:

«*Ironwood*» [2, с. 6] («железноствол/железное дерево») – данное название обусловлено тем, что ствол дерева отличается повышенной прочностью, как железо («*iron*»).

«*Broadleaf*» [3, с. 510] («широколист») – растение с очень широкими («*broad*») листьями. Интересно отметить, что Мартин образует множественное число данного существительного с отступлением от норм современного английского языка: *leaf* – *leaves*, но у Мартина *broadleaf* – *broadleafs*. Возможно, такое формообразование призвано подчеркнуть тот факт, что события происходят не в современной читателю и вообще не в реальной вселенной.

«*Piper'sgrass*» [3, с. 738] («дудочная трава») – по-видимому, данное название мотивировано скрученной формой листьев, напоминающей дудку.

«*Sweetgrass*» [2, с. 299] («сладкотравье») – растение со сладким вкусом.

«*Smokeberryvine*» [2, с. 255] («дымная лоза») – возможно, данное название обусловлено тем, что лоза («*vine*»), как и дым («*smoke*»), окутывает плотно здание, и на нём растут ягоды («*berry*»).

«*Kingscopper*» [4, с. 442] («медь короля») – это растение было так названо ввиду того, что медь («*copper*») использовали как народное средство медицины; в период Средневековья медь была одним из трёх драгоценных металлов. Возможно, в вымышленном мире писателя данное лекарственное средство не являлось общедоступным, на что указывает название.

2) названия, указывающие на цвет:

«*Frostfire*» [3, с. 738] («морозный огонь») – название данного цветка образовано путём сложения слов «*frost*» и «*fire*», где первое означает «мороз», так как данный цветок растёт там, где очень суровый климат, а второе – «огонь», что соотносится с его ярко-алым цветом. Это название является оксюмороном, так как огонь не может быть морозным.

«*Coldsnap*» [3, с. 738] («холодянка») – название этого растения мотивировано ассоциацией холода («*cold*») с синим / голубым цветом; слово «*snap*», согласно одному из его значений («моментальный»), ассоциируется с очень быстрым расцветом этого растения, а согласно другому («кусочек») – с частицей холода, так как это осенний цветок – предвестник надвигающихся холодов.

«*Ghostskin*» [2, с. 597] («шкура призрака») – призрак, как правило, ассоциируется с белым цветом. Этот вид мха растёт на деревьях таким образом, что напоминает призраков, которые свисают с деревьев.

«Moonbloom» [2, с. 250] («лунный цветок») – название мотивировано бледно-жёлтым цветом, похожим на лунный («moon»). Это название – тоже своеобразный оксюморон, поскольку цветы распускаются в дневное время, а к вечеру закрываются.

«Ghostgrass» [2, с. 226] («призрак-трава») – стебли этой травы бледные, отсюда и ассоциация с призраком («ghost»), а поскольку она достаточно высокая, то, колыхаясь на ветру, может создавать впечатление некой призрачности.

3) названия, раскрывающие функции растения:

«Sentineltree» [4, с. 334] («Страж-дерево») – данное название мотивировано внешними признаками хвойного дерева: оно очень высокое и выглядит как достаточно надёжное для выполнения защитной функции.

«Sandbeggar» [5, с. 439] («песчаный попрошайка») – название растения обусловлено тем, что его силуэт напоминает фигуру человека, просящего милостыню. Учитывая, что в условиях пустынной местности отмечается нехватка воды, данное дерево можно рассматривать как олицетворение всех просящих («beggar») воды в песках («sand»).

«Weirwood» [2, с. 23] («дерево-плотина») – растение с мистическими свойствами, поэтому данное название объясняется связью с другим миром: оно выступает своего рода плотиной («weir») между миром людей и миром духов.

«Poisonkiss» [2, с. 142] («ядовитый поцелуй») – по-видимому, название этого цветка мотивировано ассоциацией с английской идиомой «kiss of death» («поцелуй смерти»). Этот цветок привлекает своей красотой, поэтому ему дано название, позволяющее понять, что он опасен.

«Sting-me-not» [2, с. 392] («не-коли-меня») – несмотря на то, что это лекарственное растение, его достаточно сложно добывать из-за его внешнего вида, поскольку оно колючее и может причинить острую боль («sting») всякому его срывающему.

4) названия, отсылающие к названиям каких-либо существ:

«Devilgrass» [3, с. 190] («бес-трава») – название данного растения мотивировано его способностью расти там, где никакое другое растение выжить не может. Слово «devil» («дьявол/бес») ассоциируется с чёрной магией, со смертью, с загробным миром.

«Dragon'sbreath» [2, с. 255] («драконий зев») – название обусловлено тем, что поляна, усеянная этими ярко-красными цветами, похожа на пламя, которое извергает («breath») дракон («dragon»).

Вегетативный код в романе тесно переплетён с временным. Так, автор указывает, что сельское хозяйство Вестероса не знает картофеля и табака, как не знала их Европа до плаваний Колумба. Эти сведения заставляют читателя соотнести изображаемые реалии с имеющимися у него представлениями о европейском средневековье. При этом любопытно, что некоторые другие американские растения, завезённые в Европу лишь в эпоху Великих географических открытий, в книгах всё-таки присутствуют, например, в «Битве королей» есть кукуруза: «He offered the raven a handful of **corn** from his pocket» [3, с. 106]. – «Он подкормил ворона горсткой **кукурузы** из своего кармана».

Далее мы рассмотрим и проанализируем частоту употреблений этих языковых единиц в цикле романов «Песнь Льда и Пламени».

Таблица 1.

Частота употреблений окказиональных названий вегетативных единиц в текстах романов Дж.Мартина

Языковая	«A Game of	«A Clash of	«A Storm of	«A Feast for	«A Dance with
----------	------------	-------------	-------------	--------------	---------------

единица	Thrones»	Kings»	Swords»	Crows»	Dragons»	
1 группа						
<i>Piper's grass</i>	0	1	0	0	0	
<i>Ironwood</i>	9	2	0	0	1	
<i>Broadleaf</i>	0	1	1	1	1	
<i>Sweetgrass</i>	4	1	0	0	0	
<i>Smokeberry vine</i>	1	0	0	0	0	
<i>Kingscopper</i>	0	0	1	0	0	
2 группа						
<i>Frostfire</i>	0	1	0	0	0	
<i>Coldsnap</i>	0	1	0	0	0	
<i>Ghostskin</i>	1	0	0	0	1	
<i>Moonbloom</i>	1	0	0	0	0	
<i>Ghost grass</i>	0	1	0	0	0	
3 группа						
<i>Sentinel tree</i>	5	0	3	0	0	
<i>Sandbeggar</i>	0	0	0	2	0	
<i>Weirwood</i>	27	29	37	12	52	
<i>Poison kiss</i>	1	0	0	0	0	
<i>Sting-me-not</i>	1	0	0	0	0	
4 группа						
<i>Devilgrass</i>	0	1	0	1	1	
<i>Dragon's breath</i>	1	0	0	0	0	

Согласно приведённым выше данным, автор вводит в текст такие понятия 1 группы, как «*piper's grass*», «*smokeberryvine*» и «*kingscopper*» с целью придать соответствующий временной и художественный (по преимуществу фантастический) колорит повествованию, однако этих единиц в текстах очень мало, всего лишь по 1 вхождению на каждый вид растения. А такие единицы, как «*ironwood*», «*broadleaf*» и «*sweetgrass*», используются значительно чаще. По-видимому, данные единицы имеют наибольшую значимость для создаваемой автором вселенной, поскольку именуемые ими растения описываются как часто употребляемые в пищу/ для приготовления лекарств/ изготовления чего-либо и т.д.

Названия 2 и 4 группы встречаются в цикле романов достаточно редко. По всей видимости, их ввод в текст обусловлен необходимостью создания или поддержания определённого настроения.

Наименее частотные среди выделенных единицы были отмечены в 3 группе. Они вводятся в текст в связи с необходимостью дополнить описание, дать косвенную характеристику героям через описание окружающей обстановки. В частности, названия «*sentineltree*» и «*weirwood*» служат для характеристики религиозных воззрений персонажей.

Список литературы:

1. Цивьян Т. В. Модель мира и её лингвистические основы. – М.: Ленанд, 2016. 328с.
2. Martin G. A Game of Thrones. NY: Bentam Books, 2011. 835 с.
3. Martin G. A Clash of Kings. NY: Bentam Books, 2011. 1009 с.
4. Martin G. A Storm of Swords. NY: Bentam Books, 2011. 1177 с.
5. Martin G. A Feast for Crows. NY: Bentam Books, 2011. 1060 с.
6. Martin G. A Dance with Dragons. NY: Bentam Books, 2011. 1112 с.

