

## **ИНДИВИДУАЛЬНО-АВТОРСКИЕ НОВООБРАЗОВАНИЯ КАК СТИЛЕОБРАЗУЮЩИЙ ПРИЗНАК ЖАНРА ФЭНТЕЗИ НА ПРИМЕРЕ ЦИКЛА К.С. ЛЬЮИСА "ХРОНИКИ НАРНИИ"**

**Кошель Анна Ивановна**

магистрант, Приднестровский государственный университет им. Т.Г. Шевченко, ПМР, г. Тирасполь

**Ключевые слова:** индивидуально-авторские новообразования, фэнтези, идиостиль, словообразовательная игра.

В последнее время появляется все больше литературных произведений как параллельной реальности, где автор создает особый мир со своей историей, культурой и этносами. Герои живут в странах, которых нет на географических картах, говорят на различных выдуманных языках, их имена необычны. Подобное художественное творчество относят к сравнительно новым литературным жанрам – научной фантастике и фэнтези.

Фэнтези [англ. fantasy «фантазия»] – литературный жанр, возникший в первой половине XX столетия в англоязычной прозе; занимает промежуточное положение между научной фантастикой и сказкой, ведет свою родословную от народных эпосов европейских стран, таких как «Калевала» или «Беовульф». Жанр фэнтези богат поэтическими причудливыми образами, представляет сверхъестественные и нереалистические события и характеры [4, с.451].

Согласно «Словарю литературоведческих терминов» С.П. Белокуровой, фэнтези [англ. fantasy] – разновидность фантастики: произведения, изображающие вымышленные события, в которых главную роль играет иррациональное, мистическое начало, и миры, существование которых нельзя объяснить логически. В фэнтези действуют боги, демоны, добрые и злые волшебники, гномы, великаны, говорящие животные и предметы, привидения, вампиры, мифологические и сказочные существа. Фэнтези – своеобразное соединение сказки, фантастики и приключенческого рыцарского романа. Подобно средневековому рыцарю, герою мифа или сказки, главное действующее лицо фэнтези сталкивается с различными препятствиями, врагами, борется со злыми силами и побеждает. Миры, нарисованные в фэнтези, не имеют географической и временной конкретности: действие происходит в условной реальности, зачастую в параллельном мире, иногда имеющем сходство с реальным. Важна для фэнтези и романтическая традиция с её идеей двоемирия и героем – исключительной, сильной личностью, в одиночку противостоящей злу [1, с.256].

Понятием «фэнтези» еще в XVII веке в англоязычной литературе обозначали экстравагантно-феерические произведения, где воображение автора ничем не ограничивалось. Но использовать этот термин применительно к книгам определенной тематики стали лишь в начале XX века. В отличие от научной фантастики, фэнтези не объясняет мир, в котором происходит действие произведения, с точки зрения науки. Этот мир существует гипотетически, часто его местоположение относительно нашей реальности никак не оговаривается: то ли это параллельный мир, то ли другая планета, а его физические законы могут отличаться от земных. В то же время главное отличие чудесных явлений, имеющих место в реальности, описываемой в фэнтезийном романе, от их сказочных аналогов в том, что они являются нормой описываемого мира и действуют системно, как законы природы.

При описании фантастических миров, где реальные объекты и явления сосуществуют с вымышленными, писателю практически всегда не хватает существующего словарного состава языка. В таких случаях автор создаёт новые слова, которые являются продуктом индивидуального словотворчества. Фантасты используют в текстах произведений особые средств выразительности, к которым, прежде всего, следует, «безусловно, отнести слова, создаваемые писателями» [2, с. 5].

Эти новые слова в романах охватывают очень широкий слой лексики: от совершенно конкретных предметов и действий, которые часто уже имеют свое название (новое слово придумывается с целью достижения большей выразительности), до названия новых вещей и нереальных, фантастических персонажей, в том числе и не субстанциональных, т.е. таких, о которых часто неизвестно ничего, кроме имени. Делается это для придания большей достоверности созданному миру.

Также, словотворчество можно рассматривать не только как результат креативной авторской деятельности, но и как самостоятельное стилеобразующее средство. Наряду с композицией произведения, отбором лексических единиц, системой выразительных средств, авторское словообразование является одним из составляющих понятия «индивидуальный стиль».

Анализируя произведения в жанре фэнтези, можно сразу обратить внимание на обилие новообразований, причем многие из них не только номинируют объекты, не существующие в реальном мире, но и описывают их сущность, характеризуют их для читателя.

В 1957 году в статье Н.И. Фельдмана «Окказиональные слова и лексикография» [6, с. 64–73] был впервые употреблен термин «окказионализм», ставший наиболее распространенным обозначением индивидуально-авторских новообразований.

Писателю приходится быть крайне изобретательным, изображая картину нереального, вторичного, мира. Для этого он пользуется целой системой фактических и формальных лингвистических средств, совокупность которых и создает ту уникальную авторскую языковую картину. В настоящее время вырос интерес исследователей к стилю фэнтези, к изучению почерка автора художественного полотна, к стилеобразующим и текстообразующим характеристикам, которые делают данное полотно отличным от ряда аналогичных ему произведений других авторов. Одним из важных условий анализа словообразовательного уровня является проблема выбора автором тех или иных языковых средств. Кроме того, не маловажную роль играет и определение характера, а также частоты их употребления. Именно эти аспекты могут стать основой выявления не только особенностей рассматриваемого текста, но и особенностей авторской картины мира в целом. Именно поэтому рассмотрение вопроса об активизации отдельных словообразовательных моделей окказиональных слов представляется актуальным в настоящее время. Данный факт позволяет наметить смысловые сгустки художественного текста, которые занимают вполне определенное место в картине мира автора, и напрямую зависят от его способов изображения действительности. Проблема окказионального слова в художественном тексте относится к числу одной из самых актуальных в языкознании.

Словообразовательная игра неразрывна, связана с жанром фэнтези, поскольку именно она придает краски, «живописность» произведениям. Кроме того, именно она помогает автору создать все то, чего не существует в реальном мире, но так притягивает и завораживает читателя в его вторичном, вымышленном мире. Изучение роли авторского словотворчества в создании фэнтезийного мира позволяет сформулировать характеристику словообразовательной игры, реализующейся в деривационных процессах, при которой автор активно и мастерски оперирует словообразовательными единицами и единицами морфемного уровня языка с целью создания неповторимого вторичного мира, порождения различных эффектов в речи, а также в целях экспрессии и индивидуализации авторского стиля.

Анализ способов производства словообразовательной игры, проведенный методом сплошной выборки примеров из цикла повестей К.С.Льюиса «Хроники Нарнии», позволяет сделать вывод о том, что определение способов создания словообразовательных игр зависит от целого ряда факторов: структуры новообразования, степени формального тождества с предполагаемым образцом или исходным словом, семантики, контекста употребления.

Детализированное исследование игры слов позволило проанализировать техники, используемые писателем для создания неповторимого стиля. Среди наиболее характерных встречаются окказионализмы, образованные путем словосложения, аффиксальным способом, окказиональные сложные слова, образованные по словообразовательным моделям. Кроме того, словотворчество автора проявляется в создании семантических окказионализмов. Это свидетельствует о том, что окказиональные способы создания словообразовательной игры, используемые К.С. Льюисом, характеризуются исключительным разнообразием, что связано со стремлением писателя создать нестандартный язык, необычный, виртуозный стиль, отличающийся синтетичностью, полинациональностью, мультязычной насыщенностью, за счёт чего создаётся уникальность идиостиля К.С. Льюиса, выраженного через словотворчество и выступающего в виде яркого экспрессивного приёма. В цикле повестей К.С. Льюиса «Хроники Нарнии» можно выделить следующие основные пути моделирования вторичного мира:

- 1) квазисобственные имена;
- 2) этнографические реалии (быт, культы и т.д.);
- 3) общественно-политические реалии (органы власти, сословия и касты);
- 4) военные реалии;
- 5) топонимы;
- 6) звукоподражания.

Также, в жанре фэнтези К.С. Льюис увидел большой художественный потенциал для выражения своих апологетических идей. В результате проведенного анализа текста «Хроник Нарнии» можно сделать вывод о том, что жанр фэнтези, выбранный К.С.Льюисом для реализации авторского замысла, оптимальным образом подходил для передачи в иносказательной художественной форме библейских идей, мотивов, образов. Фэнтези было для К.С.Льюиса той новой увлекательной формой художественной литературы, которая давала большие возможности экспериментировать [5, с. 11].

Таким образом, в ходе проведённого исследования было выявлено, что К.С. Льюис мастерски использует словообразовательную игру для создания и дополнения художественного образа, акцентирования внимания читателя и одной из основных целей игровых текстов – предоставления эстетического удовольствия читателю.

### **Список литературы:**

1. Белокурова С. П. Словарь литературоведческих терминов / С. П. Белокурова. – СПб.: Изд-во Паритет, 2007. – 320 с.
2. Белоусова Е.А. Окказиональное слово в произведениях современной научной фантастики: автореф. дис. ... канд. филолог. наук / Е.А.Белоусова. – Майкоп, 2002 – 20 с.
3. Беренкова В.М. Авторские новообразования и их функции в трилогии Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец»: рукопись дис. ... канд. филол. наук / В.М. Беренкова. – Майкоп, 2007 – 189 с.
4. Комлев Н. Г. Словарь иностранных слов / Н. Г. Комлев. – М.: Изд-во ЭКСМО, 2006. – 669 с.
5. Образцова О.Н. Библейские мотивы и образы в «Хрониках Нарнии» К.С. Льюиса. – М.:2013. – 19 с.
6. Фельдман Н.И. Окказиональные слова и лексикография // Вопросы языкознания. 1957 № 4 С. 64-73.

