

ЧЕТОВА Н. Й.

Карпатський інститут підприємництва

ОСОБЛИВОСТІ ВЕРБАЛІЗАЦІЇ КАТЕГОРІЇ ІРРЕАЛЬНОСТІ В ТВОРАХ АНГЛОМОВНОГО КЛАСИЧНОГО ФЕНТЕЗІ

(на матеріалі творів Дж. Р. Р. Толкіна)

В статті проаналізовані способи маркування категорії ірреальності у поезиці англомовного класичного фентезі на матеріалі творів «Гобіт» та «Володар перстенів» Дж.Р.Р. Толкіна; подається детальна класифікація маркерів ірреальності та пояснюється авторська перевага при виборі засобів маркування ірреальності.

Ключові слова: нереальність, маркер, класифікація, лексика, граматики, частота вживання функціональне навантаження.

В статье проанализированы способы маркирования категории ирреального в поэтике англоязычного классического фэнтези на материале произведений «Хоббит» и «Властелин Колец» Дж.Р.Р. Толкина; подана детальная классификация маркеров ирреальности и описаны предпочтения писателя при выборе средств маркирования ирреальности.

Ключевые слова: нереальность, маркер, классификация, лексика, грамматика, частота употребления, функциональная нагрузка.

The article presents the analysis and the detailed classification of the ways of expression of unreality marking in J.R.R. Tolkien's "Hobbit" and "The Lord of the Rings". The author's preferences in the choice of means for marking unreality are also observed.

Key words: unreality, marker, classification, lexis, grammar, frequency of usage, functional load.

Дослідження текстового простору з погляду теорії “можливих світів” набули особливої популярності в другій половині ХХ століття завдяки науковим розвідкам С. Кангера, С. Крипке, Я. Хінтікки, що поклали в основу своїх теоретичних пошуків ідею Г. Лейбніца, а також роботам Ю. Степанова, В. Целіщева, А. Шмельова. Питання мовних засобів побудови і презентації можливих світів у художньому творі й зараз залишаються об’єктами пильної уваги вітчизняних і зарубіжних лінгвістів. Дане дослідження є **актуальним** з огляду на те, що вивчення способів представлення світу або множинності світів в мові є цікавим не тільки для індивідуально-художньої, але й для з’ясування особливостей національної картини світу.

Поняття “можливий світ” визначається, за Я. Хінтіккою, як можливий стан речей або як можливий напрямок розвитку подій по відношенню до суб’єкта, що знаходиться в реальному світі і

проеціює своє “я” в інші розумові простори [1: 7]. Оскільки між реальним, а в тексті художнього твору – квазі-реальним, – та можливим світом є певна межа, “вхід” до цього світу маркований спеціальними мовними засобами або знаками, які вербалізують категорію ірреальності. Ментальний світ, матеріалізований у такому мовному знаку, названо семантикою можливих світів [1: 7]. Феномен можливих світів нерозривно пов’язаний з поняттям текстового простору, зокрема, у запропонованій розвідці, художнього простору літературного твору.

Отже, **метою** дослідження в даній статті є комплексний аналіз та систематизація усього різноманіття засобів вираження ірреальності. **Об’єктом** дослідження є простір художнього твору, **предметом** – можливі світи, зокрема мовні прояви їх ірреальності.

Новизна наукової розвідки полягає у комплексному дослідженні маркерів ірреальності та визначенні їх функціонального навантаження у творах англomовного класичного фентезі.

Матеріалом для дослідження шляхів вербалізації можливих світів ми вибрали трилогію «Володар перстенів» та її преамбулу «Гобіт» Дж.Р.Р. Толкіна.

Перш, ніж досліджувати мовну актуалізацію можливих світів, слід відмітити, що поняття «ірреальний» розуміється як «нереальний, уявний, той, що існує не в дійсності, а тільки в мисленні; вживається як синонім уявного, фантастичного, а також неможливого» [3] і пов’язане головним чином із запереченням, модальністю, часом і способом. Таке розуміння цього терміну не покриває всього спектру компонентів, які, на нашу думку, утворюють категорію ірреального, а зачіпає лише рівень грамматики.

В наше завдання входить виявлення, по можливості, всіх мовних засобів, які реєструють те, що виходить за рамки нашої логіки і не узгоджується з нашими уявленнями про навколишню дійсність. В даній статті для класифікації маркерів ірреальності використаний рівневий критерій, запропонований А. Кретовим [2]. Відповідно до цього критерію маркери діляться на три великі групи згідно їх приналежності до того або іншого рівня мовної системи: лексичні, граматичні і текстові (слід відмітити, що в даному дослідженні текст розуміється як рівень мови (за І.Р. Гальперінім)).

Сфери прояву ірреального – уява, описи «можливих світів» з їх «уявною логікою», надприродні, змінені стани свідомості, неіснуючі предмети й можливості, дива – послужили основою для вичленення маркерів ірреальності в розглянутих творах.

При аналізі твору було виявлено 22 887 випадків маркування ірреальності: лексичні – 13 429 випадків (58,7%), граматичні – 8 902 випадків (38,9%) та маркери рівня тексту (жанрові) – 556 випадків (2,4%).

Розглянемо більш детально кожну з цих груп. Найбільш яскраво як в кількісному, так і в якісному плані представлена група лексичних маркерів. Згрупувавши їх за семантичною та морфологічною приналежністю, ми отримали наступні підгрупи (табл. 1):

Таблиця 1

Шляхи лексичної вербалізації маркерів ірреальності

Семантична підгрупа	Частини мови		
	Іменники	Дієслова	Прикметники
Magic	<i>magic, sorcery, wizardry, charm, spell, incantation, bewitchment, wizard, witch, enchantment, incantation, sorcerer, necromancer, mirror, magic ring, wand, glass stone / palantir / crystal globe</i>	<i>charm, cast a spell, enchant, protect (by or as if by spells, charms), foreshadow, foresee, foreknow, bewitch, foretell, fascinate, spellbind, portend, cause distress, (fore)bode, possess with or as if with</i>	<i>magic, secret, bewitched, charmed, holy, enchanted, magical, sacred, ghostly, charming, enchanting, haunted</i>

		<i>a devil</i>	
Mystery	<i>mystery, puzzle, riddle, secrecy, bewilderment</i>	<i>fool, confound, mix up, confuse, bewilder, puzzle, flummox, baffle</i>	<i>puzzled, hidden, puzzling, bewildering, veiled, furtive, unclear, curious, unknown, concealed, unrevealed, confusing, mysterious, bewildered, allegorical, strange, uncanny</i>
Unreal place	<i>Fortresses & Towers: Angband, Barad-dûr, Carn Dûm, Causeway Forts, Citadel, Dol Guldur, Dome of Stars, Cities & Towns: Archet, Bree, Bucklebury, Budgeford, Bywater, Calembel, Caras Galadhon, Lands & Regions: Anfalas, The Angle, Angmar, Arnor, Arthedain, Belfalas, Bree-land, Buckland, Cardolan, Forests: Dimholt, Doriath, Chetwood, etc. (всього близько 500 наймен.)</i>		<i>horrible, eerie, awful, terrible, grim, terrifying, appalling, sad, shaded, dark, frightening, frightful, ghastly, murky, dreadful, loathsome, shady, hideous, gloomy, sickening, dull, dim, shadowy, dusky, cloudy, overcast, obscure, black, depressed, dismal, melancholy, dejected, glum, unhappy, sullen, cheerless, desolate, dreary, sorrowful, abominable, miserable,</i>

Unreal creature	<i>creature, ogre, fairy, elf, dwarf, balrog, troll, hobbit, halfling, ent, ringwraith, nazgûl, dragon, morgoth, werewolf, watcher, goblin, vampire, spider</i>	<i>horrify, terrify, frighten, scare, alarm, panic, shock, startle, upset, put off, outrage, dismay,</i>	<i>downhearted, despairing, forlorn, scared, dispirited, distressed, strange</i>
Whim	<i>whim, beast, devil, monster, shadow, spirit, ghost, shade, wraith, phantom, manes, impression, disgust, dismay</i>	<i>appal, distress, disconcert, whimper</i>	
Imagination	<i>imagination, dream, fancy, fantasy, mirage, vision</i>	<i>imagine, dream, picture, forsee</i>	<i>imagined, odd, dreamlike, fancied, unreal, extravagant, fabulous, unusual, curious, mythical, peculiar</i>

Для того, щоб зрозуміти у якому співвідношенні перебувають лексичні засоби маркування ірреальності в даному творі, необхідно вирахувати частоту їх вживання в тексті. Нижче, у таблиці 2 подано наступні кількісні результати:

Таблиця 2

Частота вживання лексичних маркерів ірреальності по семантичних підгрупах

Семантична підгрупа	Частини мови			Разом по підгрупі
	Іменники	Дієслова	Прикметники	
Magic	530	97	140	767
Mystery	67	40	538	645
Unreal place	4993			4993
Unreal	2969			2969

creature				
Whim	857	185	2604	3646
Imagination	212	93	104	409
Всього	9628	415	3386	13429

Далі вирахуємо сукупну частоту вживання лексичних маркерів ірреального або їх абстрактне функціональне навантаження (АФН) (співвідношення кількості випадків маркування певного типу до довжини досліджуваного тексту в словах – метод кількісного аналізу аналогічний методу, використаному В.Т. Тітовим в праці «Общая квантитативная лексикология романских языков» [4]) в тексті за формулою:

$$АФН_{лми} = K-сть L_{ми} / \Sigma LO_m * 100\%$$

де АФН_{лми} – абстрактне функціональне навантаження лексичних маркерів ірреального, $L_{ми}$ – лексичні одиниці-маркери ірреального, ΣLO_m – загальна довжина текстів (у нашому випадку двох творів), яка складає 591 762 слова.

Отримані дані заносимо до таблиці 3.

Таблиця 3

Абстрактне функціональне навантаження маркерів ірреальності по семантичних підгрупах

Семантична підгрупа	Частини мови			Разом по підгрупі, %
	Іменники, %	Дієслова, %	Прикметники, %	
Magic	0,09	0,02	0,02	0,13
Mystery	0,01	0,01	0,09	0,11
Unreal place	0,84			0,84
Unreal creature	0,5			0,5
Whim	0,14	0,03	0,44	0,61
Imagination	0,04	0,02	0,02	0,08
Всього	1,62	0,08	0,57	2,27

Таким чином, абстрактне функціональне навантаження лексичних маркерів ірреальності становить близько 2,3%.

Для дослідження випадків граматичного маркування ми скористалися дослідженням А.П. Бабушкіна щодо семантики модально-орієнтованих висловлювань [1].

Граматичне маркування було зафіксовано у 8 902 рази в таких випадках (табл.4):

Таблиця 4

Способи та обсяг реалізації граматичних маркерів ірреальності

Способи граматичного маркування	Приклад	«Гобіт»	«Володар Перстенів»			Всього
			«Братство перстня»	«Дві вежі»	«Повернення короля»	
Способи і часи дієслова та випадки складених речень з певними сполучниками	<i>should</i>	62	193	138	148	541
	<i>would</i>	246	443	364	369	1422
	<i>wish</i>	48	112	98	62	320
	<i>if</i>	281	619	514	446	1860
	<i>whether</i>	31	31	36	19	117
	<i>as if</i>	35	155	128	80	398
	<i>lest</i>	4	4	6	8	22
	<i>if only</i>	4	3	6	10	23
	<i>even though</i>	7	5	6	2	20
	<i>so that</i>	20	32	34	40	126
	<i>in order</i>	1	8	3	6	18
<i>but for</i>	4	15	13	17	49	
Всього по підгрупі		743	1620	1346	1207	4916
Модальні дієслова	<i>may</i>	87	268	223	193	771
	<i>might</i>	49	135	84	99	367
	<i>can</i>	143	316	294	219	972
	<i>could</i>	381	455	393	354	1583
Всього по підгрупі		660	1174	994	865	3693
Конструкції	<i>it is time</i>	2	4	2	2	10
	<i>had better</i>	10	23	4	6	43
	<i>would rather</i>	2	5	2	0	9
Всього по підгрупі		14	32	8	8	62
Прислівники	<i>doubtfully</i>	1	6	6	0	13
	<i>perhaps</i>	34	63	92	29	218
Всього по підгрупі		35	69	98	29	231
Всього		1452	2895	2446	2109	8902

Розрахунок АФН на маркери даного типу розраховується аналогічно розрахунку АФН лексичних маркерів ірреального і виглядає наступним чином: $АФН_{Г_{mi}} = K-сть Г_{mi} / \Sigma ЛО_m * 100\%$,

де АФН_{Г_{mi}} – абстрактне функціональне навантаження граматичних маркерів ірреального, Г_{mi} – граматичні маркери ірреального, $\Sigma ЛО_m$ – загальна довжина текстів (591 762 слова). Результати розрахунків заносимо до таблиці 5:

Таблиця 5

Абстрактне функціональне навантаження граматичних маркерів ірреальності

	Способи граматичного маркування				Разом
	способи і часи дієслова	модальні дієслова	прислівники	конструкції	
Кількісні дані	4916	3693	231	62	8902
У відсотках	0,83%	0,62%	0,04%	0,01%	1,5%

Отже, абстрактне функціональне навантаження граматичних маркерів ірреальності становить 1,5%.

Маркування за допомогою жанру, тобто текстове маркування, здійснене за допомогою стилістичних прийомів персоніфікації / уособлення, оксюмору, теж представлене в даних творах. Кількість випадків текстових маркування становить 556 (табл. 6):

Таблиця 6

Частота вживання текстових маркерів ірреальності

Стилістичний прийом			
Персоніфікація		Оксюморон	
Evil	5	invisible + noun	9
Ring	368		
Forest	97		
Fate	1		
Shadow	74		

Good	2		
Всього	547	Всього	9
Разом: 556			

АФН на текстові маркери ірреального вираховуємо за формулою:

$$АФН_{Тми} = K-сть\ T_{ми} / \Sigma ЛО_m * 100\%,$$

де АФН_{Тми} – абстрактне функціональне навантаження текстових маркерів ірреального, Т_{ми} – текстові маркери ірреального, $\Sigma ЛО_m$ – загальна довжина текстів (591 762 слова). Отримані дані заносимо до таблиці 7:

Таблиця 7

Абстрактне функціональне навантаження текстових маркерів ірреальності

Семантична підгрупа	Стилістичний прийом		Разом по підгрупі
	Персоніфікація	Оксюморон	
Evil	0,001	–	0,001
Ring	0,1	–	0,1
Forest	0,02	–	0,02
Fate	0,00	–	0,00
Shadow	0,01	–	0,01
Good	0,001	–	0,001
invisible + noun	–	0,002	0,002
Всього	0,132%	0,002%	0,134%

Таким чином, абстрактне функціональне навантаження текстових маркерів ірреальності становить близько 0,13%.

Загальне абстрактне функціональне навантаження на маркери ірреальності в досліджуваних творах становить 3,9%.

Для визначення конкретного функціонального навантаження (КФН) (співвідношення кількості випадків маркування певного типу до загальної кількості випадків маркування ірреальності в досліджуваних текстах [4]) кожного способу маркування ірреальності ми розраховували їхнє співвідношення, яке представлено в таблиці 8:

Таблиця 8

Конкретне функціональне навантаження маркерів ірреальності

	Способи маркування			Разом
	лексичний	граматичний	текстовий	
Кількісні дані	13429	8902	556	22887
У відсотках	58,7%	38,9%	2,4%	100%

Таким чином, категорія ірреального знаходиться в співвідношенні діалектичної єдності з категорією реального та базується на ній. На основі проведеного дослідження можна зробити наступні висновки: по-перше, при різноманітному арсеналі засобів маркування категорії ірреального авторська перевага все ж була віддана лексичним маркерам для вербалізації того, що носії мови вважають неможливим в рамках оточуючої їх дійсності; по-друге, аналіз граматичних маркувань ірреальності, представлених в досліджуваних текстах часами та способами дієслів, формами модальних дієслів, прислівниками та різноманітними конструкціями, свідчить про те, що, на противагу лексичним маркерам, які констатують факти ірреальності, граматичні маркери тільки гіпотезують, припускають ірреальність. Слід також відмітити той факт, що способи маркування досить часто поєднуються один з одним, що свідчить про різноманіття мовних засобів та літературних прийомів, які письменник використав для створення «іншої реальності» в рамках своїх творів.

Перспективним в подальших дослідженнях вважається аналіз імпліцитно виражених маркерів ірреальності.

ЛІТЕРАТУРА

1. *Бабушкин А.П.* “Возможные миры” в семантическом пространстве языка: [монография] / А.П. Бабушкин. – Воронеж: Воронежск. гос. ун-т, 2001. – 86 с. 2. *Кретов А.А.* Стилистика русского языка и культура речи / А.А. Кретов, И.А. Меркулова. – Воронеж: Воронеж, гос. ун-т, 2005. – 67 с. 3. *Кусайкіна Н.Д.* Сучасний тлумачний словник української мови / Н.Д. Кусайкіна, Ю.С. Цибульник. – Харків: ВД «Школа», 2009. 4. *Титов В.Т.* Общая квантитативная лексикология романских языков / В.Т. Титов. – Воронеж : Изд-во Воронеж, гос. ун-та, 2002. – 240 с. 5. *Ronen Ruth.* Possible worlds in literary theory. – Cambridge: CUP, 1994. – 245 p.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

6. *Tolkien J.R.R.* The Hobbit. / J.R.R. Tolkien. – London: Harper Collins Publishers, 2006. – 390 p. 7. *Tolkien J.R.R.* The Fellowship of the Ring. / J.R.R. Tolkien. – Boston – New York: Houghton Mifflin Co., 2001. – 424 p. 8. *Tolkien J.R.R.* The Two Towers. / J.R.R. Tolkien. – Boston – New York: Houghton Mifflin Co., 2001. – 352 p. 9. *Tolkien J.R.R.* The Return of the King. / J.R.R. Tolkien. – Boston – New York: Houghton Mifflin Co., 2001. – 440 p.