

МЕТОНІМІЧНІ МОТИВАЦІЙНІ МОДЕЛІ ПРЕДМЕТНОГО ФРЕЙМУ ГІПЕРРЕАЛЬНОСТІ В ХУДОЖНІХ ТВОРАХ УРСУЛИ ЛЕ ГУЇН ЦИКЛУ «EARTHSEA»

Стаття присвячена визначенню ролі мотиваційних моделей метонімічного перенесення предметного фрейму гіперреальності для розкриття план змісту неререферентних мовних одиниць – антропонімів-симулякрів.

Ключові слова: фрейм, метонімічна мотиваційна модель, гіперреальність, неререферентна мовна одиниця, антропонім-симулякр.

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок науковими та практичними завданнями. Поеднання лінгвосеміотичного і когнітивно-семантичного підходів до аналізу ментальних структур віддзеркалення об'єктивного світу загалом та неререферентних мовних знаків творення суб'єктивного, гіперреального світу зокрема є необхідним для виявлення механізмів якісної трансформації позначення / позначуваного у процесі породження художніх смислів у жанрі фентезі. Результатом пізнання носіями конкретної мови певних реалій навколишньої дійсності є когнітивне позначуване, яке розкривається крізь призму фреймової семантики і дає можливість моделювати принципи структурування та віддзеркалення фрагментів людського досвіду, знань у значеннях мовних одиниць. Фреймова семантика наголошує на необхідності пов'язувати значення слова з фреймом, що лежить в його основі. Відтак, допускається можливість того, що комуніканти можуть знати значення слова, яке входить до певної лексичної групи, навіть якщо вони не знають будь-яких інших слів цієї групи.

Аналіз останніх досліджень. Лінгвістиці відомо чимало визначень самого терміна «фрейм» [6; 7; 8; 12; 17], власне, як і концепцій, суміжних із теорією фреймів. У працях Ч. Філлмора [11; 13-16], родоначальника теорії фреймів, неодноразово йшлося про необхідність врахування фреймів у теоріях лексичної семантики та розуміння тексту. Згідно з теорією вченого, фрейм – це система концептів, які співвідносяться так, що для розуміння будь-якого з них треба збагнути всю структуру, до якої входить цей концепт.

Ч. Філлмор убачав у фреймі інструмент опису й пояснення лексичного та граматичного матеріалу, стверджуючи, що між лексичними одиницями і фреймами існує зв'язок [11, 83]. Спираючись на положення дослідника, у найновіших працях фрейм витлумачують як когнітивну структуру, яка базується на ймовірних знаннях про типові ситуації, очікуваннях з приводу якостей і відношень реальних і гіпотетичних об'єктів [5, 168].

Онтологія фрейму має концептуальні основи, які впливають на формування та зміну значення лексичних одиниць [4]. Фрейм складається з вершини (теми), слотів (терміналів), які заповнюються пропозиціями. Основною одиницею збереження інформації є пропозиції [1, 162; 5, 163; 9, 8; 10], що заповнюють слоти, дозволяючи адресату розкрити суть знака (інтерпретувати смисл ситуації).

Залежно від видів слотів та їх взаємозв'язків С. Жаботинська [2, с. 16; 3] розрізняє п'ять типів фреймових структур:

- 1) предметний фрейм, який складається із системи пропозицій, де до одного і того ж логічного суб'єкта приєднується декілька логічних предикатів, і відповідно у центрі – сам предмет;
- 2) акціональний фрейм, конститuentами якого є декілька предметів, які наділяються семантичними ролями, акцент зміщується на взаємодію одного предмета з іншими;
- 3) посесивний фрейм, предметні сутності якого співвідносяться між собою як ціле і його частина;
- 4) ідентифікаційний (таксономічний) фрейм, у якому предметні сутності поєднуються родовидовими відношеннями;
- 5) компаративний фрейм, що ілюструє відношення схожості, тотожності та подібності, які базуються на зближенні концептів у мисленні самого індивіда.

Саме тому, зважаючи на зазначене, аналіз мовного знака на когнітивному рівні зводиться передусім до методу фреймового моделювання для аналізу змістового наповнення номінацій-симулякрів реальності. При цьому фрейм витлумачуємо як когнітивну модель знань, яка організує певний концептуальний простір, що лежить в основі значення лексичних одиниць. Метод фреймового моделювання дає змогу виявити наступне: номінативна одиниця (лексема-симулякр та фразеологізм-симулякр) лише в межах фрейму набуває свого змістового наповнення.

Для інтерпретації неререферентних номінативних одиниць на матеріалі циклу Урсули Ле Гуїн, власне антропонімів, найбільш інформативно виявилась система пропозицій, що складає предметний фрейм.

Відтак, метою статті є з'ясування ролі мотиваційних моделей предметного фрейму для отримання змістового наповнення антропонімів-симулякрів гіперреальності.

Виклад основного матеріалу. У предметному фреймі виокремлюють наступні слоти – *хтось є такий, хтось є стільки, хтось є хтось (щось), хтось є так*. Усі вони ґрунтуються на мотиваційних моделях метонімічного перенесення та розкривають різноманітні атрибутивні характеристики персонажів. Такі моделі надають змогу розкрити план змісту антропонімів-симулякрів – сюжетоутворювальних компонентів гіперреальності, оскільки мотиваційні моделі метонімічного зрушення ідентифікують предмети свого позначення.

Так, слот *хтось є такий* експлікується у метонімічних моделях – *особа-зовнішність, особа-характер, особа-національність, особа-вік*.

Модель *особа-зовнішність* – це номінації, які мотивовані зовнішніми рисами (колір шкіри, колір волосся, очей, ріст, статура) персонажів твору, зокрема: молодої дівчини (*Goha was white faced* [T.4. LBE]); юнаків (*Ged with a canny face, hawk nose, clear, dark eyes* [T.1. WE]); молодого чоловіка (*Handy.. well enough looking*); жінки (*Heather was strong, bawling-voiced, she was strong* [T.4. LBE]); інших героїв (*Ogion was a darkman, dark-copper brown, grey-haired, lean, tough, tireless. His eyes and ears were very keen* [T.1. WE]).

У наведених фрагментах референтна ситуація *Ogion was a darkman, dark-copper brown, grey-haired, lean, tough, tireless* сприяє розкриттю плану змісту симулякра *Ogion*, адже повідомляє, що він був темношкірий (*darkman, dark-copper brown*).

Метонімічна модель *особа-зовнішність* відіграє основну роль у наповненні слоту *хтось є такий*, оскільки, надаючи портретні характеристики персонажів, мовні знаки (антропоніми) уже перестають бути чистими симулякрами, адже мають план змісту.

Мотиваційною основою моделі *особа-характер* є внутрішні характеристики персонажа. Так, здійснюється доповнення портретних, зовнішніх рис персонажів, зокрема: відьом (*Moss was a dour creature, unwashed... unpredictable, unreliable, incomprehensive, passionate, ignorant, sly and dirty*); чоловіків (*Beech was a shrewd and modest man* [T.4. LBE]); юнаків (*Spark: he's dishonest, envious man, frightened* [T.4. LBE]).

Мотиваційна модель *особа-характер*, безперечно, розширює змістове наповнення антропоніма. Так, дізнаємось про внутрішній світ жінок, які були відьмами, та вбачаємо багато спільних рис із деякими стереотипними уявленнями про відьом зокрема, з опису яких складається негативне та відразливе враження про особу. Розширюємо знання про чоловіків досліджуваного простору, дізнаємось про їх скромність, водночас про пихатість (*full of talk and importance*).

Серед метонімічних моделей представлення знань – модель *особа-вік*. Вік є важливим аспектом плану змісту антропоніму, тому така модель цілком виправдана. Авторка уникає точних вказівок на роки, не вказує вік персонажа, зокрема: чоловіків (*Beech in his 40-ies* [T.4. LBE]); маленької дівчинки (*Therru must be six or seven* [T.4. LBE]); юнаків (*Lebannen was a very young man, he could hardly be twenty* [T.4. LBE]).

Реалізація моделі *особа-вік* відбувається і при характеристиці інших антропонімів, щоправда, це радше констатація молодості / старості персонажа.

Експлікація зазначеної моделі дозволяє зробити незначні висновки про вік персонажів, однак вони досить суттєві як для розкриття плану змісту антропоніма, так і для отримання картини гіперреального світу загалом.

Реалізація моделі *особа-національність* концентрується навколо двох національностей: народу Гонту (*Gontish people*) та народу Каргадської імперії (*Kargish people*). Саме тому, дізнаємось, що *Goha was Kargish* [T.4. LBE], на противагу їй – *Ged was Gontish goatherd* [T.1. WE], *Ogion like most Gontishmen* [T.1. WE]. Хоч і незначні, проте досить красномовні характеристики персонажів дають змогу збагнути, що головний герой *Ged* та його учитель *Ogion* – земляки, в той час, як *Goha* – жителька іншої імперії.

Серед моделей слоту *хтось є хтось* у межах досліджуваного світу художніх творів циклу виділяється можливим виділити таку – *особа-соціальний статус*, завдяки якій розкривається соціальна роль персонажа. Номінації в межах вказаної моделі мотивовані соціальним статусом: жінки (*wore a Ring that no woman wore since Elfarran, companion of Sparrowhawk* [T.2. TA]); чоловіка (*Ogion's-Aihal's prentice; He was not a mage, not even a sorcerer*); дівчинки (*Therru – she wasn't one of the winged ones* [T.4. LBE]).

Так, персонаж *Goha* володіла винятковим статусом – *She wore a Ring that no woman wore since Elfarran, had worn the Ring of Erreth-Akbe on her wrist* [T.2. TA; T.4. LBE]. Вона була носієм амулету. Тут, йдеться про її особливу та виключно важливу роль. Окрім того, *Goha was companion of Sparrowhawk*.

Метонімічна модель *особа-соціальний статус* розкриває і зміст антропоніма *Ogion* – *He was a great mage, Mage of Re Albi* [T.4. LBE]. Важливою інформацією виступають ці референтні ситуації, адже з них стає очевидно, що *Ogion* – мудра людина, великий маг.

Модель *особа-соціальний статус* слоту *хтось є хтось* дозволяє зробити висновки з приводу значущості та місця персонажа у існуючому соціумі. З'ясування таких статусів корисне, зокрема, для аналізу надреального світу, в якому існує персонаж, та виявлення соціальної нерівності та ієрархії.

Квантитативний слот предметного фрейму *хтось є стільки* для світу циклу «Earthsea» досить важливий, оскільки йдеться про наявність у персонажів декількох (двох і більше) імен – одного для користування у побуті, іншого – магічного, сакрального. Таке ім'я є носієм життєвої енергії і таємниці, лише обрані знають його. Саме тому в межах вказаного слоту експлікується метонімічна модель *особа-декілька імен*.

Референційні ситуації на позначення та розкриття суті такого «правила імен» наступні: *Flint called her Goha* [T.4. LBE]; *Goha was called Mistress Goha* [T.4. LBE]; *her true name Tenar, lady Tenar of Atuan* [T.2. TA], *Arha in youth* [T.2. TA]. Так, дізнаємось, що ще у дитинстві вона носила ім'я *Arha* (*Arha in youth*), а її правдиве, справжнє ім'я, яке вона отримала пізніше – *Tenar* (*her true name Tenar*), ось чому у зрілому віці її називали леді Тенар (*lady Tenar of Atuan*). А власне ім'я *Goha* вона отримала від свого чоловіка (*Flint called her Goha*).

У випадку моделі *особа-декілька імен* відображена асиметрія відношення форми та змісту мовного знака, при якій змісту відповідають декілька форм (декілька найменувань).

Квантитативний слот *хтось є стільки* експлікується і в метонімічній моделі *особа-ім'я*, у межах якої реалізуються антропоніми з єдиним іменем. Таким чином авторка демонструє неважливість персонажа, його нікчемність та поверхневність у світі в цілому.

Одним зі слотів предметного фрейму є слот *хтось є, діє так* у межах якого ми виділяємо метонімічну модель *особа-вид діяльності*. Така модель дозволяє з'ясувати рід діяльності персонажів, їх навички та вміння.

Так, у межах вказаної метонімічної моделі актуалізується інформація про такі види діяльності, як: чаклунство (*He was a Mage of Re Albi* [T.1. WE]); ведення домашнього господарства (*Goha... she being a good spinner of goats' wool and sheep-fleece* [T.4. LBE]); ворожіння (*Moss. She was casting a spell of finding; lived in a few words of the True Speech, bought at high cost from sorcerer, and a supply of spells of finding and mending and jibberish, a solid training in midwifery, bonesetting, curing animals, human ailments, a good knowledge of herbs, mixed with the mess of superstition – all these built up on whatever human gift she might have of healing, chanting and spellcasting* [T.4. LBE]); скотарство (*Ged was herding the rich men's sheep, or maybe goats, up in the high pastures* [T.4. LBE]).

Серед основних занять персонажів творів – чаклунство як верховних магів, тобто представників високих щаблів магічної ієрархії, так і відьом. Такі референції переконливо доводять важливість чоловіка-мага та нікчемність жінки-відьми, оскільки вона виконувала мілкі доручення. Отже, можна зробити висновок з приводу статусу жінки у суспільстві, про яке йдеться, та побажати, що саме передусім було її обов'язком.

Аналіз заповнень метонімічної моделі *особа-вид діяльності* дозволив розширити уявлення про світ, в якому існують персонажі творів Ле Гуїн.

Висновки та перспективи подальших розвідок. Беручи до уваги мотиваційні основи моделей метонімічного перенесення, що наповнили предметний фрейм, доцільним видається виокремлення ключових ознак, за якими відбувалась ідентифікація персонажа: *зовнішня характеристика* (особа-зовнішність, особа-вік), *внутрішня характеристика* (особа-характер), *діяльнісний аспект* (особа-вид діяльності), *виняткова особливість* (особа-ім'я, особа-декілька імен), *національна приналежність* (особа-національність). Усі вказані ознаки носять ідентифікаційну функцію, виокремлюючи персонажа з-поміж інших.

Аналіз заповнень слотів предметного фрейму дозволив підвести такі підсумки:

1) чим значиміший та вагоміший персонаж твору, тим деталізованіше авторка розкриває план змісту антропоніма-симулякра, відтак наповнює гіперреальний простір змістом;

2) слоти предметного фрейму *хтось є такий*, *хтось є хтось*, *хтось є стільки*, *хтось є, діє так* та їх метонімічні моделі-наповнення засвідчили атрибутивні характеристики персонажів, що стали їх характерними ознаками та частково розкрили план змісту неререферентних знаків;

3) декодування антропонімів-симулякрів у межах слотів предметного фрейму засвідчило деякі риси гіперреального світу, як-от: існує світ, де рушійною силою є магія; на противагу є інший світ, світ простих людей, які ведуть осідлий спосіб життя і займаються звичними справами.

Список використаних джерел

1. Валюкевич Т. В. Лингвистический статус концепта Внешность / Валюкевич Т. В. // Вісник Харківського національного університету. Комунікативні та когнітивні проблеми дискурсу. – Харків : Константа, 2002. – № 537. – С. 159-165.
2. Жаботинская С. А. Концептуальный анализ: типы фреймов / С. А. Жаботинская // Вісн. Черкаськ. ун-ту. Сер. : «Філологічні науки». – Черкаси : Сіяч, 1999. – Вип. II. – С. 12-25.

3. Жаботинская С. А. Когнитивная лингвистика : принцип концептуального моделирования / С. А. Жаботинская // Лінгвістичні студії. – Черкаси : Сіач , 1997. – С. 3-11.
4. Козак С. В. Релевантність теорії фреймів у сучасній лінгвістиці / Козак С. В. // Науковий вісник Волинського державного університету імені Лесі Українки. «Когнітивна лінгвістика». – Луцьк, 2007. – № 3. – С. 257-260 : [Електронний ресурс] – Режим доступу: http://www.nbu.gov.ua/portal/natural/Nvnu/filolog/2007_3/8/2.pdf.
5. Левицкий А. Э. Функциональные подходы к классификации единиц современного английского языка / Андрей Эдуардович Левицкий. – К. : АСА, 1998. – 362 с.
6. Минский М. Структура для представления знаний / М. Минский // Психология машинного зрения. – М. : Мир, 1978. – С. 249-338.
7. Минский М. Фреймы для представления знаний : [пер. с англ.] / Марвин Минский. – М. : Энергия, 1979. – 152 с.
8. Ніжегородцева-Кириченко Л. О. Екстраполяція фрейму на структури лексико-семантичного поля / Л. О. Ніжегородцева-Кириченко // Науковий вісник Волинського державного університету імені Лесі Українки. Когнітивна лінгвістика. – Луцьк, 2007. – № 4. – С. 90-95 : [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.nbu.gov.ua/portal/natural/Nvnu/filolog/2007_4/3/3.pdf.
9. Селиванова Е. А. Теоретические основы когнитивной ономазиологии / Е. А. Селиванова // Вісник Черкаського університету. – Черкаси, 1999. – Вип. 11. – С. 3-12.
10. Скаличка В. Исследование венгерских звукоподражательных выражений / В. Скаличка // Праж. лингв. кружок : сб. статей / Сост. ред. и предисловие Н. А. Кондрашова. – М. : «Прогресс», 1967. – 560 с.
11. Филлмор Ч. Фреймы и семантика понимания / Ч. Филлмор // Новое в зарубежной лингвистике. – М. : Прогресс, 1988. – № 23. – С. 53.
12. Dijk T. A. van Semantic Microstructures and Knowledge Frames in Discourse Comprehension / T. A. Dijk // Cognitive Processes in Comprehension. – Hillsdale : Lawrence Erlbaum Associates, 1977. – P. 3-32.
13. Fillmore C. J. A private History of the Concept «Frame» / C. J. Fillmore // Fillmore's Case Grammar. A Reader / Ed. Dirven R. Radden G. – Heidelberg : Groos, 1987. – P. 28-36.
14. Fillmore C. J. Frame Semantics / C. J. Fillmore // Linguistic Society in Korea : Linguistic in the Morning Calm. – Seoul : Hanshin Publishing Co, 1982. – P. 111-138.
15. Fillmore C. J. Frames and Semantics of Understanding / C. J. Fillmore // Quaderni di Semantica. – 1985. – VI. – P. 222-254.
16. Fillmore C. J. Scenes and Frames Semantics / C. J. Fillmore // Linguistic structure Processing / Ed. by A. Zampolli. – Amsterdam : North Holland Publishing, 1977. – P. 55-81.
17. Hayes P. The Logic of Frames / P. Hayes // Frame Conceptions and Text Understanding. – B. ; New York : Gruyter, 1980. – P. 46-61.

Джерела ілюстративного матеріалу

T.1 WE Guin, Ursula le A Wizard of Earthsea : [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://readr.ru/ursula-le-guin-a-wizard-of-earthsea.html>.

T.2 TA. Guin, Ursula le The Tombs of Atuan : [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://readr.ru/ursula-le-guin-the-tombs-of-atuan.html>.

T.3 FS. Guin, Ursula le The Farthest Shore : [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://readr.ru/ursula-le-guin-the-farthest-shore.html>.

T.4 LBE. Guin, Ursula le Tehanu. The Last Book of Earthsea : [Електронний ресурс]. – Режим доступу : – <http://readr.ru/ursula-le-guin-tehanu-the-last-book-of-earthsea.html>.

T.5 OW. Guin, Ursula le The Other Wind : [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://readr.ru/ursula-le-guin-the-other-wind.html>.

T.6 TFE. Guin, Ursula le Tales from Earthsea : [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://readr.ru/ursula-le-guin-tales-from-earthsea.html>.

Summary. The article is devoted to the study of the role of metonymical motivational models of the subject hyperreality frame to disclose the content of the non-reference language units – anthroponyms-simulacra

Key words: frame, metonymical motivational model, hyperreality, non-reference language unit, anthroponyms-simulacra.

Отримано: 12.10.2012 р.