

Классическая персонификация в художественном дискурсе Дж.Р. Р. Мартина

А. С. Самигуллина, Н. М. Манохина*

Башкирский государственный университет

Россия, Республика Башкортостан, 450076 г. Уфа, улица Заки Валиди, 32.

**Email: nadezhda-yur@mail.ru*

В статье рассматривается использование художественного приема персонификации, которая рассматривается авторами как тип метафоры. Практическим материалом послужил цикл романов Дж. Мартина «Песнь льда и пламени». В ходе исследования были выявлены два типа персонификации: авторская и классическая. В центре внимания данной статьи находится классическая персонификация, которая проявляется посредством трех фреймов реализации подобных моделей: X – ЧЕЛОВЕК, X – ЖИВОТНОЕ, X – ОРГАНИЗМ.

Ключевые слова: художественный дискурс, персонификация, метафорическая модель, фрейм, слот.

Существует ряд подходов к рассмотрению категории одушевленности/неодушевленности и ее потенциала в художественном дискурсе. Наряду с такими лингвистами как, например, А. С. Лебедевский, В. Вакернагель, О. С. Ахманова [3], мы придерживаемся термина персонификация, который понимается нами как тип метафоры, что позволяет наблюдать когнитивные модели ее реализации в дискурсе произведения [1].

Рабочим определением было выбрано следующее: *персонификация* – это стилистическое средство, особый тип метафоры, включающий передачу атрибутов и свойств человека или животного (таких как сознание, речь, способность мыслить и чувствовать) неодушевленному или абстрактному объекту, лишенному человеческого сознания [2].

В такой интерпретации персонификация в художественном дискурсе может выполнять множество функций, от стилистической, для реализации авторского замысла, до когнитивной, наравне с метафорой являясь инструментом познания мира. В произведениях Дж.Р. Р. Мартина актуализируется еще одна функция явления – образорождение. Благодаря метафорическим моделям персонификации создается целый ряд персонажей. Посредством творческих метафоры, лежащих в основе персонификации, создаются одни из ключевых образов в романах: упыри, Иные, лютоволки, богороци (чардеревья) и другие. Такие концепты как, например, страх и холод претерпевают определенную трансформацию, в результате чего и возникают упомянутые выше персонажи. Безусловно, такие модели представляют особый интерес.

В целом, в ходе анализа текста романов было выделено две основные группы высказываний, содержащих элемент персонификации: классическая (49%) и авторская

(51%). Однако, не менее интересны традиционные случаи использования персонификации, так как доля их использования в рамках всего цикла достаточно велика и составляет приблизительно 49%, к тому же, внутри каждого тома, этот показатель может варьироваться от 30 до 60%. На наш взгляд, эти цифры свидетельствуют, во-первых, о высокой образности произведений, а во-вторых о неоспоримой важности роли классической персонификации в художественно-стилистическом аспекте.

Под термином классическая персонификация мы понимаем такие случаи употребления персонификации, когда происходит олицетворение образов природы, мифологизация окружающего мира, уподобление объектов неживого мира живым существам.

Например, в романах можно встретить типичную для произведения такого жанра персонификацию смены времени суток: «*Below her the world turned from black to indigo to green as dawn crept across fields and forests*» (РАССВЕТ – ЖИВОЕ СУЩЕСТВО) [5]. Восход солнца сравнивается с живым существом, способным ползти. Несмотря на то, что данное высказывание все-таки можно отнести к примеру персонификации, несомненно то, что оно представляет собой стертую метафору, так как анализ словарной дефиниции глагола «to creep» показывает, что помимо основного значения, присваивающего данное действие только живому существу, в словаре также зафиксировано значение данного слова, употребляемое исключительно по отношению к силам природы: «to creep – 1) if someone creeps somewhere, they move there quietly and slowly; 1a) if someone's arm or hand creeps somewhere, it moves quietly and slowly; 1b) if something such as fire, the sun, or fog creeps somewhere, it moves slowly» [Macmillan English Dictionary URL].

Несмотря на то, что количество примеров персонификации весьма высоко, большую часть составляют случаи использования стертых метафор. Так возникают фреймы X – ОРГАНИЗМ, когда концепты сферы-цели, обозначающие деревья, оружие и горы сравниваются с концептами сферы-мишени, называющимися части тела: «*A half-seen finger of rock came rushing up out of the gloom, snarling foam, and Davos barely kept them off it with an oar*» [5].

Тем не менее, встречаются также и более творческие метафоры: окружающая действительность может быть изображена в виде живого существа, обладающего телом. Здесь мы видим реализацию фрейма X – ОРГАНИЗМ, но уже для реализации авторского замысла. Так, например, горы получают плечи и лицо – части тела, присущие только живым существам: «*Pale white mists rose off Alyssa's Tears, where the ghost waters plunged over the shoulder of the mountain to begin their long tumble down the face of the Giant's Lance*» (ГОРА – ОРГАНИЗМ) [5]. Схожий тип стертого метафорического переноса лежит в основе модели персонификации ВЕТКИ – ПАЛЬЦЫ («*Branches stirred gently in the wind, scratching at one another with wooden fingers*» [5]) и является классическим примером одушевления деревьев, движимых порывом ветра. Еще один пример реализации этой

же модели, «*The southern sky was black with smoke. It rose swirling off a hundred distant fires, its sooty fingers smudging out the stars*» [5] (ПЛАМЯ – ОРГАНИЗМ), сравнивает столбы дыма с пальцами.

Следующий фрейм, используемый Дж. Мартином – это X – ЖИВОТНОЕ/ЖИВОЕ СУЩЕСТВО: сфера-мишень реализуется посредством слотов ДИКОЕ ЖИВОТНОЕ, ЗМЕЯ, ПТИЦА и некоторых других. Например, глагольный концепт *hiss* обозначает действие, присущее животному, поэтому возникает стертая метафора, где звук стрелы уподобляется шипению животного: «*Arrows hissed past his head and clattered off his armor*» [5] (СТРЕЛА – ЖИВОЕ СУЩЕСТВО).

В вышеперечисленных примерах мы видим, как использование определенных языковых единиц, семантическое значение которых содержит компонент значения типично ассоциирующийся с человеческой деятельностью или физиологическими действиями живого организма (преимущественно в такой роли выступают глаголы (например, *creep, scratch, stir*) и наречия (*gently*)), рисует в воображении читателя образ живого существа, обладающего телом, думающего и чувствующего, подобно человеку.

Другой пример одушевления объектов неживой природы можно найти в описании пламени: «*The flames writhed before her like the women who had danced at her wedding, whirling and singing and spinning their yellow and orange and crimson veils, fearsome to behold, yet lovely, so lovely, alive with heat*» (ПЛАМЯ – ЧЕЛОВЕК) [5]; «*The flames were so beautiful, the loveliest things she had ever seen, each one a sorcerer robed in yellow and orange and scarlet, swirling long smoky cloaks*» (ПЛАМЯ – ЧЕЛОВЕК) [5]. В данном случае, возникает творческая метафора – языки пламени сравниваются с танцующими женщинами, определения (*fearsome, lovely, alive*) создают образ прекрасных, но устрашающих танцовщиц или колдуний. Дальнейшее описание пламени реализуется за счет зооморфных метафорических моделей персонификации (ПЛАМЯ – ЖИВОТНОЕ): «*She saw crimson fire-lions and great yellow serpents and unicorns made of pale blue flame; she saw fish and foxes and monsters, wolves and bright birds and flowering trees, each more beautiful than the last. She saw a horse, a great grey stallion limned in smoke, its flowing mane a nimbus of blue flame*» [5]. Многочисленные зооморфные концепты в сфере-источнике, используемые для обозначения языков пламени, создают необыкновенно поэтический и живой образ.

Классическая персонификация чаще всего позволяет наделять неживые предметы чертами живого существа, тем не менее, не сравнивая их с людьми. Сферой-источником такой метафорической модели персонификации служит ЖИВОЕ СУЩЕСТВО, которое может расти, кровоточить, и т.д. Например, «*there will come a day after a long summer when the stars bleed and the cold breath of darkness falls heavy on the world*» [5].

Тем не менее, третьим фреймом реализации классических моделей является фрейм X – ЧЕЛОВЕК, где происходит наделение предмета человеческими характеристиками. Например, слот в модели МЕЧ – ЖЕНА используется слот родства: «*Only when both edg-*

es were sharp enough to shave with did the captain lay his ash-and-iron wife down on the bed» [5] (МЕЧ – ЖЕНА).

Еще одну большую группу составляют примеры персонификации богов, которые могут становиться непосредственными участниками событий произведения, или же просто проявлять человеческие черты в восприятии героев. Например, «*Father, give her strength. Almost a prayer ... but was it the god he was invoking, the Father Above whose towering gilded likeness glimmered in the candlelight across the sept? Or was he praying to the corpse that lay before him? Does it matter? They never listened, either one. The Warrior had been Jaime's god since he was old enough to hold a sword*» [5] (БОГ – ЧЕЛОВЕК) происходит уподобление образа божества образу отца одного из героев и в мыслях этого персонажа мы видим практически полное слияние концептов.

Таким образом, мы приходим к выводу, что классические примеры метафорической персонификации могут быть как стертыми, так и творческими. Причем, можно выделить три фрейма реализации подобных моделей: Х – ЧЕЛОВЕК, Х – ЖИВОТНОЕ, Х – ОРГАНИЗМ. Однако, образы, созданные на основе таких моделей, не получают дальнейшего развития и служат в большей части поэтической, экспрессивной функции метафоризации в произведении.

Литература

1. Лакофф, Д., Джонсон, М. Метафоры, которыми мы живем. // Теория метафоры. – М., 1990, – С.387–416.
2. Самигуллина, А. С., Юрина, Н. М. Дискурсивные модели персонификации в романах Дж. Мартина: регулярности и нерегулярности // Казанская наука. №1 2015г. – Казань: Изд-во Казанский Издательский дом, 2017. – С.43–45.
3. Серебрякова, Е. В. Проблема определения «персонификации» в стилистике // Вестник МГОУ. Серия «Лингвистика». – №2. – М.: Изд-во МГОУ, 2010. – С. 64–68.
4. Martin, G. R. R. Official Website. [Электронный ресурс]: URL: <http://www.georgerrmartin.com/> (дата обращения: 25.02.2017).
5. Martin George R. R. A Game of Thrones 5-Book Boxed Set (Song of Ice and Fire Series): A Game of Thrones, A Clash of Kings, A Storm of Swords, A Feast for Crows, and A Dance with Dragons [Kindle Edition]. – Bantam. – 2012.

Статья рекомендована к печати кафедрой английского языка и межкультурной коммуникации факультета романо-германской филологии Башкирского Государственного университета (д-р. фил. наук, проф. С. Г. Шафиков)

Classical personification in literary discourse by G. Martin

A. S. Samigullina, N. M. Manokhina*

Bashkir State University

32 Zaki Validi Street, 450074 Ufa, Republic of Bashkortostan, Russia.

**Email: nadezhda-yur@mail.ru*

The article studies the use of the literary device called personification, personification is understood by the authors as a type of metaphor. The book series “A song of Ice and Fire” by G. Martin was chosen as empirical material for the research. Two types of personification have been identified: author’s and classical. The focus of the article lies on the latter and three frames of metaphorical models of its realization can be singled out: X – MAN, X – ANIMAL, X – ORGANISM.

Keywords: literary discourse, personification, metaphorical model, frame, slot.