

УДК 82

**НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ РЕАЛИЗАЦИИ КОНЦЕПТА «МАГИЯ»
В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ДЖОРДЖА Р. Р. МАРТИНА
(НА ПРИМЕРЕ РОМАНОВ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ» И «БИТВА КОРОЛЕЙ»)**

Т. В. Борисенко

Челябинский государственный университет, Челябинск

В статье рассматриваются некоторые способы вербализации лингвокультурного концепта «магия» в фантазийной картине мира современной американской фэнтези. Проанализированы лексические единицы, связанные с ключевыми персонажами, наделенными магической силой. Также уделено внимание магии как компоненту религии. Исследование проведено на материале первых двух романов из цикла «Песнь льда и пламени» Джорджа Р. Р. Мартина.

Ключевые слова: концепт, фэнтези, фантазийная картина мира, концепт «магия», религия, Джордж Р. Р. Мартин.

Жанр фэнтези предполагает обязательное наличие магических и волшебных элементов. Исследование этих элементов позволяет получить более подробную информацию об особенностях фантазийной картины мира. Фантазийная картина мира – это «целостный образ художественного мира произведения, который является результатом духовной активности писателя» [1].

Как и языковую картину мира, фантазийную картину мира можно рассматривать с помощью входящих в нее лингвокультурных концептов. Концепт, относясь к обыденной (практической) философии, «является результатом взаимодействия культурологических факторов, к которым относятся национальная традиция, фольклор, религия, идеология, жизненный опыт, образы искусства, ощущения и система ценностей» [2. С. 63]. В качестве плана содержания концепта выступает совокупность знаний о данном объекте. Всё разнообразие языковых средств, выражающих это знание, представляет собой план выражения [4]. «Лингвокультурный концепт – условная ментальная единица, направленная на комплексное изучение языка, сознания и культуры» [3. С. 75].

Концепт «магия» многогранен и представлен в плане выражения большим количеством лексических единиц. По сути, любой предмет, человек и действие в художественном произведении может стать волшебным. Поэтому данный концепт имеет много разнообразных языковых единиц, вербализующих его.

Магия – это «действия или обряды, призванные сверхъестественным образом воздействовать на явления природы, животных, человека или духов» [8. С. 304]. Она основана на вере в наличие особой «сущности», которая пронизывает весь мир и позволяет передавать определенные действия от изображения к предмету, от имени к владельцу имени и др. [5. С. 110].

Существует много классификаций различных видов магической деятельности. Выделяют добрую и злую магию (в зависимости от оценки действий), хозяйственную, лечебную и т. п. (в зависимости от практической деятельности), продуктивную, предохранительную и разрушительную (в зависимости от функции). [5. С. 304]. С. А. Токарев отмечает существование большого разнообразия магических действий, которые отличаются по сложности. Это могут быть как сложные церемонии с большим количеством участников, так и простые, полубессознательные жесты колдующего [7. С. 404].

Магия является важным компонентом любой религии: от древних времён и до более поздних этапов ее развития. Среди проявлений магии в современной религии: различные обряды, вера в чудотворные иконы, амулеты, употребление священных книг в магических целях и др. [7. С. 405].

Концепт «магия» актуализирован в английском языке следующими лексическими единицами: *mysterious power* (загадочная сила), *special actions* (особые действия), *special words* (особые слова), *spells* (заклинания), *mysterious tricks* (загадочные трюки), *special/mysterious quality* (особое/загадочное качество), *impossible things* (невозможные вещи) [9. С. 907–908]. Основной лексемой, раскрывающей рассматриваемый концепт является лексема *magic*.

Рассмотрим способы вербализации концепта «магия» в первых двух романах цикла «Песнь Льда и Пламени» (*A Song of Ice and Fire*), написанных американским писателем Джорджем Р. Р. Мартином.

Исследуемые романы Джорджа Р. Р. Мартина отличаются большим количеством разнообразных магических персонажей. Одни герои владеют заклинаниями, умеют совершать обряды и таинства для получения желаемого, другие получили волшебную силу благодаря определенным обстоятельствам, третьи с рождения обладают каким-нибудь магическим даром. Концепт «магия» в полной мере вербализуется по средствам лексических единиц, описывающих наименования магических действий, волшебных существ, предметов, растений особенных явлений природы, связанных с магией и пр.

Наиболее сильная темная магия сосредоточена к северу от Стены. Там обитают белые ходоки (*white walkers*), которых также называют Иные (*the Others*). При описании их внешности автор использует следующие лексемы: *gaunt* (костлявый), *tall* (высокий), *pale as milk* (бледный как молоко), *white* (белый), *blue* (голубой). Голубой цвет глаз и крови ходоков является их характерной чертой. Автор не раз подчеркивает, что глаза у Иных «голубые, глубже и насыщеннее, чем у человека» («*blue, deeper, and bluer than any human eyes*») [10. С. 9]. Они ходят бесшумно, как тени. Такие лексемы как *silent* (тихий), *slide* (скользить), *shadow* (тень), *invisible* (невидимый) характеризуют их движения. Ходоки несут с собой зиму, магический холод. При их появлении воздух становится более влажным, мороз более крепким. Кроме того, герои встречаются с ходоками только ночью. Таким образом, к лексемам, вербализующим концепт «магия» можно отнести лексические единицы *snow* (снег), *winter* (зима), *extreme cold* (сильный холод), *ice* (лёд), *moon* (луна), *black sky* (черное небо).

Ходоки способны подчинить себе мертвецов. Они заставляют тела погибших людей и животных выполнять приказы. Находясь под действием магии Иных, мертвецы становятся особенными. Их можно отличить по сияющим синевой глазам (*icy blue radiance, ice like blue stars burning*), бледному как луна лицу (*pale moon face*). Лексические единицы, связанные с описанием оживших мертвецов также вербализуют концепт «магия». К ним относятся: *corps* (труп), *dead man* (мертвец), *icy cold* (ледяной холод), *frost* (иней), *cold flesh* (холодная плоть).

Следует отметить, что голубой (синий) цвет (*blue*), который ассоциируется с белыми ходоками и мертвецами не связан с классическим восприятием этого символа. Согласно словарю символов Дж. Трессидера, синий цвет несёт скорее положительную коннотацию и имеет такие значения, как «вечность», «истина», «вера», «духовная жизнь», «меланхолия», «благородство» и др. [6]. В рассматриваемых романах голубой цвет выбран, вероятно, для того, чтобы подчеркнуть особенности зрения существ, живущих в условиях сурового климата. Кроме того, в цветовом спектре синий – холодный цвет, поэтому очевидна его ассоциация с холодом.

Мир, описываемый Джорджем Р. Р. Мартином, многогранен. В нём присутствуют различные народности со своими богами и верованиями. В анализируемых текстах

автор особенно подчеркивает тот факт, что магия является неотъемлемым компонентом религии. Рассмотрим для примера веру в Р'глора.

Р'глор – это Владыка Света, Повелитель Пламени и теней, Сердце огня (*R'hllor, Lord of Light, the Heart of Fire, the God of Flame and Shadow*). Лексические единицы, связанные с этой религией часто имеют в своём составе компоненты со значением «свет», «огонь», «красный». Ср. *red priest* (красная жрица), *red temples* (красные храмы), *gaze into flames* (смотреть в пламя), *sunset* (закат), *fire* (огонь). Одной из наиболее ярких представительниц красных жрецов является Мелисандра. Красный цвет и его оттенки преобладают в описании её внешности. Она была одета во все красное, ее длинное платье было из «яркого как огонь шелка» (*silk as bright as fire*), также на ней была одежда из «темной кроваво-красной ткани» (*darker blood-red fabric*). На шее она носила красно-золотое ожерелье (*red-gold choker*), украшенное одним большим рубином (*single great ruby*). Красный цвет противопоставлен синему цвету, связанному с Ходоками, т.к. по предположению Мелисандры, именно они являются воплощением Великого Иного (*Great Other*), противника Света и протогониста Р'глора.

У красного цвета широкий диапазон символических значений. Многие из них использованы автором при описании веры в Р'глора. Так в алхимии красный символизирует очищающий огонь [6]. Огонь является главным средством красных жрецов для совершения обрядов. Восприятие красного как цвета богов солнца и войны находит своё отражение в борьбе Владыки Света с тьмой и ложными богами. Также этот цвет ассоциируется с жизненной силой [6]. Некоторые красные жрецы умели воскрешать погибших людей.

Не все персонажи верят Мелисандре, но, в конце концов, она доказывает, что обладает магическими способностями. Она умеет видеть будущее в огне, которое, не всегда понятно и однозначно. Кроме того, Мелисандра является заклинателем теней (*shadowbinder*). Она может родить тень, которая будет ей подчиняться. По словам красной жрицы, тени рождены светом. «В темноте нет теней. Тени – слуги света, дети огня. Самое яркое пламя отбрасывает самые тёмные тени» (*«There are no shadows in the dark. Shadows are the servants of light, the children of fire. The brightest flame casts the darkest shadows»*) [11].

Таким образом, лексические единицы, описывающие свет, тени, огонь в контексте религии Р'глора и красных жрецов, становятся вербализаторами концепта «магия».

В рассматриваемых романах встречаются также персонажи, обладающие волшебным даром, особым умением. К ним относятся варги, те, кто видит «зелёные сны» и те, кто умеют видеть настоящее, будущее и прошлое через волшебные деревья. Варг (*warg*), или меняющий облик (*skinchanger*) – это человек, способный входить в сознание животных, а иногда и других людей. Находясь в чужом теле, варг способен видеть всё, что видит другое существо, а также может управлять им. Лексемы, обозначающие животных, в которых вселяются варги, реализуют концепт «магия»: *direwolf* (лютоволк), *wolf* (волк), *eagle* (орёл).

Видящие зелёные сны (*greenseers*) – предсказатели. Им снятся видения о будущем. Но так же, как и видения красных жрецов, сны зелёных прорицателей загадочны и не всегда понятны. Так, Жойен Рид предсказывает захват Винтерфелла жителями с Железных островов. В своём сне он видит море, которое затопило замок, утонувших людей. *«I dreamed that the sea was lapping all around Winterfell. ... Drowned men were floating in the yard»* [11]. Таким образом, концепт «магия» актуализируется через описание предсказаний.

Лексема *green* (зелёный) тесно связана с зелёными снами. С её помощью образованы слова и словосочетания, описывающие эту способность: *greensight* (зелёное зрение – умение видеть предсказания), *green dream* (зелёный сон – пророческий сон), *greenseer* (зелёный прорицатель). Даже глаза у этих людей часто зелёные. Зелёный цвет является

одновременно символом природы и символом потустороннего мира [6]. Вероятно, зелёный цвет подчеркивает тесную связь таких людей с природой и выделяет зелёных прорицателей среди обычных людей.

Варги и зелёные прорицатели встречаются среди людей, живущих на севере Семи Королевств. Они верят и поклоняются Старым богам. В этой религии много тайн и магии. В северных землях растут чардрева (*weirwoods*). Это священные деревья с белым как кость (*white as bone*) стволем и темно-красными листьями, которые выглядели как тысяча окровавленных рук (*its leaves dark red like a thousand bloodstained hands*) [10. С. 23]. На деревьях были вырезаны лица. Мейстер Лювин рассказал поверье, что в древние времена были люди, которые могли «видеть через глаза священных деревьев... Предполагается, что они также обладали властью над животными и птицами. Даже рыбами» (*the greenseers could see through the eyes of the weirwoods. ...Supposedly the greenseers also had power over the beasts of the wood and the birds in the trees. Even fish*) [11].

Предполагается, что лица деревьям вырезали Дети леса. Это древняя раса людей, населяющая территорию Вестероса задолго до того, как на ней поселились современные люди. Дети леса также обладают магическими способностями, но в первых романах о них упоминается достаточно поверхностно. Большинство героев не верят в их существование и считают их героями сказок. Из отдельных фраз читатель узнаёт, что Дети леса обладали секретными знаниями (*secret knowledge*), могли говорить с мёртвыми (*could speak to the dead*), магией помогали строить Стену (*helped build it, shaping the stones with magic*).

Итак, магический мир романов Джорджа Р.Р. Мартина сложен и разнообразен. Существование различных религий и верований, рас людей и существ позволяет наделять персонажей иногда полностью противоположными магическими качествами и возможностями. Среди особенностей вербализации концепта «магия» в романах следует отметить следующие. Границы тёмной и светлой магии не всегда чётко определены. Концепт «магия» в полной мере раскрывается через различные религиозные верования, т.к. магия является основой многих религий мира Джорджа Р.Р. Мартина. Немаловажную роль играют лексемы, обозначающие цвет. Также обнаружен ряд лексических единиц, с коннотацией «тайна», «секрет», что указывает на отношение обычных людей к волшебству.

Список литературы

1. Борисенко, Т. В. Концепт магия в русском детском фэнтези // Вестник Челябинского государственного университета. Серия Филология. Искусствоведение, Вып. 98. 2015. № 27 (382). С. 26–29.
2. Иванова, С. В. Культурологический аспект языковых единиц. Уфа: Изд-о Башкирского университета, 2002. 116 с.
3. Карасик, В. И., Слышкин Г. Г. Лингвокультурный концепт как единица исследования // Методологические проблемы когнитивной лингвистики: научное издание / под ред. И. А.Стернина. Воронеж: ВГУ, 2001. С. 75–80.
4. Маслова, В. А. Когнитивная лингвистика: уч. пособие. М.: ТетраСистемс, 2004. 256 с.
5. Новейший философский словарь: 3-е изд., исправл. / под. ред. А. А. Грицианова. М.: Книжный Дом, 2003. 1280 с.
6. Словарь символов / Дж. Тресиддер. М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999. 448 с.
7. Токарев, С. А. Ранние формы религии. М.: Политиздат, 1990. 622 с.
8. Философский словарь / под ред. И. Т. Фролова. М.: Республика, 2001. 719 с.
9. Macmillan English Dictionary for advanced learners / M. Rundell. Macmillan, 2007. 1748 p.

10. Martin, R. R. *George A Game of Thrones*. New York: Bantam Books, 2013, 835 p.
11. Martin, R. R. *George A Clash of Kings*. New York: Bantam Books, 2012. 1009 p.

**SOME ASPECTS OF THE REALISATION OF THE CONCEPT “MAGIC”
IN GEORGE R. R. MARTIN’S NOVELS
(ON THE EXAMPLE OF THE NOVELS “A GAME OF THRONES”
AND “A CLASH OF KINGS”)**

Borisenko T. V.

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, tatiana-tv11@yandex.ru

The article deals with the study of the fantasy picture of the world in the George R.R. Martin novels through linguocultural concept “magic”. The concept is viewed as a mental unit that unites cultural, religious, ideological and other types of knowledge. It is realized in language with the help of various lexical units.

Magic includes different supernatural objects and actions that are used to reach a certain aim. The concept “magic” is represented in the G. Martin novels by a large number of lexical units that are connected to people and humanoid creatures that possess supernatural abilities. Some are considered to be purely magic (like white walkers, children of the forest), others have a magic gift (greenseers, skinchangers). There are also religious priests that can master magical actions (red priests). Colour names are important in the sphere of magic. They often bear traditional symbolic meanings. Religion is one of the most important spheres for the concept realization in language. Another special feature of the studied concept in the books is that it is not always easy to differentiate black and white magic.

Keywords: concept, phantasy literature, the phantasy picture of the world, concept “magic”, religion, George R. R. Martin.

References

1. Borisenko, T. V. (2015). Kontsept “magiya” v russkom detskom fentezi [Concept “magic” in Russian fantasy literature for children], in: *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya Filologiya. Iskusstvovedenie* [Chelyabinsk State University bulletin. Philology. Art], Issue 98, № 27 (382), pp. 26-29. (In Russ.).
2. Ivanova, S. V. (2002). *Kul'turologicheskiy aspekt yazykovykh edinits* [Cultural aspect of the language units], Ufa, izdanie Bashkirskogo universiteta, 116 p. (In Russ.).
3. Karasik, V. I. and Slyshkin, G. G. (2001). Lingvokul'turnyy kontsept kak edinita issledovaniya [Linguocultural concept as a unit of study] in: *Metodologicheskie problemy kognitivnoy lingvistiki* [Methodological problems of cognitive linguistics], Voronezh, VGU, pp. 75–80. (In Russ.).
4. Maslova, V. A. (2004). *Kognitivnaya lingvistika* [Cognitive linguistics], Minsk, TetraSistems, 256 p. (In Russ.).
5. *Noveyshiyy filosofskiy slovar'* (2003) [The newest philosophy dictionary], 3d edition, Minsk, Knizhnyy Dom, 1280 p. (In Russ.).
6. *Slovar' simvolov* (1999) [Dictionary of symbols], Moscow, FAIR-PRESS, 448 p. (In Russ.).
7. Tokarev, S. A. (1990). *Rannie formy religii* [Early forms of religion], Moscow, Politizdat, 622 p. (In Russ.).
8. *Filosofskiy slovar'* (2001) [Philosophy dictionary], Moscow, Respublika, 719 p. (In Russ.).

9. *Macmillan English Dictionary for advanced learners* (2007), Macmillan, 1748 p.
10. Martin, R. R. George. (2013). *A Game of Thrones*, New York, Bantam Books, 835 p.
11. Martin, R. R. George. (2012). *A Clash of Kings*, New York, Bantam Books, 1009 p.

Борисенко Татьяна Владимировна – старший преподаватель, кандидат филологических наук кафедры теоретического и прикладного языкознания, Челябинский государственный университет.
tatiana-tv11@yandex.ru