

или иного текста); (3) распремечивающее понимание (базируется на распремечивании содержания мыслительных процессов). Познание смыслов художественного текста обеспечивает распремечивающее понимание. Однако использованную в тексте игру слов можно рассматривать как средство опредмечивания авторских смыслов. Для более точного понимания места игры слов в системе смыслов художественного произведения следует проанализировать, какие функции выполняет игра слов на примере конкретного текста.

**Интегративная функция:** игра слов помогает воспринимать текст как единое целое. Может реализовываться в заглавиях или названиях глав, напр., заглавие «Крещение огнем» в пятой книги цикла «Сага о Ведьмаке» интригует читателя и указывает на основную тему и идеи, которые будут затронуты. Слово *крещение* в данном контексте не связано напрямую с христианским таинством, а употребляется в значении 'испытание'; в то время как *огонь* в зависимости от эпизодов сохраняет, меняет или даже совмещает свои значения. В основном *огонь* отождествляется с *трудностями*, *боем*, через которые проходят персонажи. Один из главных героев в прямом смысле проходит испытание огнем.

**Индивидуальная функция:** чтение текста для реципиента всегда связано с индивидуацией, выделением значимых признаков информации. Важным элементом данного процесса является жанроустановление. Читатель может определять жанр на уровне всего произведения в целом или отдельной части, так как жанр может меняться на протяжении повествования. За счет жанроустановления формируются ожидания от текста и исчезает неопределенность.

**Функция создания атмосферы:** часто повествование ведется от лица одного или нескольких персонажей. Читатель воспринимает голос автора через речь и мысли героев. Распространен прием передачи внутренних монологов персонажей в виде несобственно-прямой речи.

**Метаязыковая функция:** игра слов довольно часто выступает в качестве инструмента осмысления языковых и речевых форм, обнаружения их противоречивости и абсурдности, поиска происхождения слов и выражений.

## Д. Макеева

### МЕТАФОРИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ И ЕЕ РЕАЛИЗАЦИЯ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ МИФОЛОГИЧЕСКОМ ТЕКСТЕ НА ПРИМЕРЕ МЛАДШЕЙ ЭДДЫ

Метафора в течение длительного времени привлекает внимание как отечественных, так и зарубежных лингвистов и занимает особое место в теории семантических, стилистических, психолингвистических, синтаксических и прагматических исследований.

Одним из направлений исследования метафоры является дескрипторная теория метафоры, согласно которой процесс метафоризации представляет собой функцию отображения элементов области источника в области цели.

Область источника представлена языковой совокупностью усвоенных знаний, набором сигнификативных дескрипторов, т.е. слов и словосоче-

таний, отражающих опыт взаимодействия с окружающей действительностью; денотативные дескрипторы обслуживают область цели, т.е. представляют собой набор слов и словосочетаний, описывающих ту сферу, к которой происходит приложение сигнификативных дескрипторов в процессе метафоризации. Схематически процесс создания метафоры можно представить как <СГНФ 1, ДНТ 1>, <СГНФ 2, ДНТ 2>, <СГНФ n, ДНТ n>, а именно <сигнификативный дескриптор x, денотативный дескриптор y>.

Взаимодействие сигнификативных и денотативных дескрипторов может быть продемонстрировано на примере метафоры *horse of the mast* 'конь мачты', используемой во многих скандинавских мифологических текстах для обозначения корабля. Здесь область источника ФАУНА представлена набором сигнификативных дескрипторов: СГНФ horse, СГНФ beast, СГНФ wolf и т.д.; область цели МЕХАНИЗМ – набором денотативных дескрипторов ДНТ hand wheel, ДНТ deck, ДНТ mast и т.п., из которых для обозначения корабля сознанием выбирается сочетание сигнификативного дескриптора <horse>, относящегося к метафорической модели ФАУНА, и денотативного дескриптора <mast>. Метафорическая модель представляет собой тематически связанные поля сигнификативных дескрипторов, и в данном выражении метафорическая модель ФАУНА формирует образ корабля как механизма, использующегося для быстрого передвижения по воде.

Анализ сигнификативных дескрипторов позволил выявить ряд метафор: *the execrator of armour* 'ненавистник брони' (о мече), *ash of battles* 'ясень битвы' (о мужчине), *twig of dresses* 'ветвь нарядов' (о женщине) и т.д., которые относятся к метафорическим моделям ОБЪЕКТ, ПЕРСОНА, ВОЙНА и ФЛОРА/ФАУНА и являются наиболее широко представленными в тексте. Обилие метафор, описывающих данные модели, можно объяснить особенностями быта древних скандинавов и их окружающей средой.

## А. Мискевич

### ФОРМАЛЬНЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЙ С ГЛАГОЛОМ *TO FEAR*

При анализе глагола *to fear* можно заметить, что в различных ситуациях данный глагол может выступать как переходный, так и непереходный с использованием дополнения, которое может быть выражено одушевленным и неодушевленным существительным.

Пропозиции предложений с глаголом *to fear* являются направленными и динамичными. Если первую аргументную позицию в предложении занимает «пугающийся», то предлог не требуется в формальной структуре предложения, так как направление отношений между аргументами пропозиции (в сигнификате) совпадает с направлением отношений между участниками ситуации (в денотате). Это значит, что оно направлено от пугающегося к пугающему:

*I fear him and he is strong* (A. Rice Blood and Gold).

Исходя из семантики глагола *to fear*, можно определить, что первый участник ситуации боится второго.