

Астафурова Т.Н., Акименко Н.А.

АНГЛОСАКСОНСКИЙ СКАЗОЧНЫЙ ДИСКУРС

Сказочный дискурс представляет одну из наиболее ранних форм художественной коммуникации, в которой нашли отражение наивное сознание и «древняя» картина мира. Сказка позволяет судить о специфике национального самосознания этноса, динамике развития мышления и выработанных им лингвокультурных ценностей. Сказочный дискурс понимается как коммуникативный процесс, вписанный в сказочный контекст, его результатом является текст, в котором находят отражение параметры категории сказочности, вербализующиеся на разных уровнях языка:

1) *чудо*, понимаемое как сверхъестественное действие, явление, событие, вызванное вмешательством высшей потусторонней силы;

2) *аксиологичность*, представленная ценностями и антиценностями социума;

3) *размытый хронотон*, обозначаемый устойчивыми словосочетаниями типа *once upon a time; when pigs spoke rhyme, when monkeys chewed tobacco, when hens took snuff to make them tough, etc.*;

4) структурная и семантическая *умеративность* как механизм специфической структурной организации сказочной предикативной цепи.

К конститутивным признакам сказочного дискурса относят эпичность, повествовательность, установку на вымысел, чудо, эстетичность, развлекательность, дидактичность. Под *эпичностью* понимается общезначимая и общенациональная тема народных произведений; *повествовательность* предполагает наличие в эпическом фольклорном произведении речи автора или рассказчика, представляющего весь текст произведения; *дидактичность* как морально-этические рекомендации присутствует во всех сказочных текстах; *эстетичность* формирует чувство

прекрасного у читателя; *чудо* рассматривается в качестве основного признака сказочного дискурса и не подвергается сомнению в сказках.

Взаимодействие конститутивных признаков сказочного дискурса позволяет выделить его ядерные и периферийные жанры в соответствии с реализацией в них категории сказочности на графико-фонетическом, лексическом, синтаксическом и стилистическом уровнях. Ядерным жанром сказочного дискурса является сказка (анималистская, волшебная, бытовая), в которой отмечены все выделенные признаки сказочного дискурса. К периферийным жанрам относятся легенды, в которых отмечена качественная и количественная вариативность признаков сказочного дискурса.

В сказочных текстах аккумулируются ментальные стереотипы, актуализируется сказочная лингвoseмиотика, включающая знаки языковой и смешанной природы. К смешанным знакам относятся символические изображения в виде синтеза первой заглавной буквы сказочного текста и иллюстрации, а также разного рода стилизации шрифта заголовка сказочного текста. Языковые знаки – лексемы, обозначающие сказочных персонажей, признаки и действия, ирреальные и невыполнимые обычными людьми в обычных ситуациях, но реализующиеся, несмотря на это: *a fish that can speak twelve languages* (рыба, говорящая на двенадцати языках); *a goose that lays golden eggs* (гусь, несущий золотые яйца); *mirror in which you can see what anybody is thinking about* (волшебное зеркало, в котором отражаются мысли); *to take the form of the rabbit / hare* (превращение в кролика / зайца – о ведьме).

Графические средства актуализации сказочности проявляются в написании про-

писных букв заглавными, выделении слова курсивом, представлении первой заглавной буквы сказочного текста стилизованным шрифтом, ее синтезе с иллюстрацией, являющихся семиотическими механизмами создания сказочного эффекта. Лексические средства сказочности выявляются в *анималистских* сказках, в которых в качестве ценностных доминант выступают антропоморфные качества животных (сноровка, сообразительность, хитрость). Самой многочисленной группой антропоморфных животных является лексико-семантическая группа «birds» (*the magpie, the blackbird, the owl, the sparrow, the starling*), в то время как представителем диких млекопитающих является только лис (*the fox*).

Отличительными особенностями *кумулятивной* сказки, как разновидности анималистской, являются рифма и аллитерация в именах собственных, передающие ритм кумулятивной сказки и итеративность сказочности: *Titty Mouse and Tatty Mouse*. Наряду с домашними животными (*the pig, the dog, the ox*) персонажами могут быть и неодушевленные предметы (*the stick, the fire, the rope, etc.*). Хронотоп кумулятивной сказки ограничен жилыми объектами (*the house*), общественными местами (*the market, the churchyard*), временные характеристики представлены нечетко и размыто: *one day, one night, once upon a time, etc.* – жили-были...).

Лексические средства сказочности в *волшебных сказках* номинируют:

1) волшебные существа (*magic creatures*) – *spirit, ghost, demon, imp; giant, ogre; monster, dragon, etc;*

2) сказочных героев (*fairy beings*) – *fairy, brownie, pixie, elf, goblin, etc;*

3) волшебников (*magicians*) – *enchanter, sorcerer, witch, hag, etc.* Лексические единицы этой группы противопоставляются по гендерному и возрастному признакам.

К лексическим средствам сказочности относятся также многочисленные топонимы

(*the Land of Fairy, the Forest of No Return, Bridge of One Hair*), прозвища и онимы сказочных существ, принадлежащих земному и потустороннему миру (*the small people, Tom Thumb, the Warlock Merlin, the Green Lady, Jack the Giant Killer, etc.*).

Категория сказочности передается именами прилагательными и глаголами, фразеологическими единицами, обозначающими сверхъестественные качества, действия и события: *magic, wonderful, monstrous; bewitch, dis/enchant; when pigs spoke rhyme; a goose / hen that lays the golden eggs; before you could say Jack Robinson, etc.*

По сравнению с волшебными и анималистскими сказками, *бытовые* сказки максимально приближены к реальной действительности, в которой критика социального устройства осуществляется иносказательно, поэтому главными персонажами являются глупцы, действия которых высмеиваются. В этих текстах отсутствует сказочная лексика, описание нереальных действий и ситуаций при помощи нонсенс-словосочетаний (*a mare's egg* – яйцо кобылы, *the clicking toad* – тикающая жаба) создает особый сказочный фон и комической эффект.

Легенды также разнообразны по тематическому и лексическому составу, что объясняется популярностью этого древнего жанра. В наиболее древних легендах актуальны ситуации столкновения героев с феями и эльфами; ценности этого жанра связаны с религиозными воззрениями и суевериями: неизбежное наказание греха, злонамеренность нечистой силы. Хронотоп легенды соизмерим с реальным временем и местом: *More than a hundred years since... When I was a little boy... (хронос); Down in the West... Somewhere in the borders of the Tavy... (топос)*. Основным признаком легенды, позволяющим отнести ее к сказочному дискурсу, является наличие в них чуда, в реальность и возможность которого верят, в отличие от сказки. Лексико-семантическая группа *волшебных существ* в легендах расширяется за счет: прозвищ

демонов и дьявола (*Old Nick, the Old Man, the Old Nicky, the Old Boy, The Evil One, his Satanic Majesty*); непонятных явлений природы (*will-o'-the-wisp* – блуждающие огоньки). В отличие от волшебных сказок легенды далеко не всегда имеют счастливый конец. Хронотоп легенды тяготеет к постепенному переходу от неопределенного ирреального к более определенному. В легенде особую роль играют имена собственные, несущие информативную точность: духи обитают в определенных местностях (*the Boggart of Hellen Pot*), *the bargest of Grassington*, *the Lancashire witches*.

Сказочные прилагательные описывают неведомые чудесные или устрашающие явления и события: *marvelous, adventurous, wonderful, dreadful*. Сказочные ситуации номинируются глаголами, обозначающими: 1) действия полумифического персонажа (*Merlin*), творящего чудеса: *vanish, devise, disguise, etc*; 2) реакцию на волшебные события и их интерпретацию: *marvel, wonder, to expound, etc*.

В сказочных анекдотах параметры категории сказочности реализуются в меньшей степени, но в анекдоте, как устном фольклорном жанре, присутствует вымысел с целью создания комической ситуации (*the horse who played cricket*). Лексика анекдотов представлена самой разнообразной тематикой, в том числе и сказочной: *to run from a ghost; the bridge built by a devil; to go Somewhere Else (the Hell), etc*. Тексты анекдота различной тематики и временной отнесенности объединяет намерение участников уйти от серьезного разговора, предаться веселью и оценить анекдотическую ситуацию.

Синтаксические и стилистические средства сказочного дискурса проявляются в специфической структурной организации сказочной предикативной цепи: кумуляции, нанизывании, повторах разного вида (маятниковый, кольцевой, замедленный), в основе которых лежат структурная и семантическая

итеративность, степень которой реализуется в ядерных и периферийных жанрах дискурса по-разному: в ядерных жанрах преобладает троекратная структурная итеративность, сказочные эпизоды повторяются через регулярный интервал; в периферийных жанрах повторы носят нерегулярный характер и структурная итеративность заменяется семантической.

Первым семиотическим знаком сказочного дискурса является заголовок, который способствует раскрытию замысла рассказчика, выполняет прогностическую функцию и включает: имена и прозвища персонажей (*Cinderella*); их особые качества (*Lazy Jack*); локативные характеристики (*The Wise Men of Gotham*); сказочные атрибуты (*The Magic Ointment*) и действия (*How Jack went to seek his fortune*).

Сказочные тексты преимущественно следуют сюжетному канону речевого жанра *повествования*: в зачине указывается хронотоп и основные персонажи, главные события происходят в основной части текста, в заключении описывается в основном счастливый конец. Специфика коммуникативных стратегий сказочного дискурса соответствует целям его жанра и коммуникативным потребностям языковой личности своей эпохи. Наиболее разнообразный спектр эксплицитных и имплицитных стратегий представлен в волшебных сказках с целью развлечения и убеждения адресата в неправдоподобной и неконкретной сказочной информации. В анималистских сказках стратегии автора соотносятся с аксиологией сказочности и дидактикой текста; в бытовых сказках преобладают стратегии косвенного убеждения адресата, и авторская оценка выражена имплицитно, адресат имеет большую свободу в выработке собственных суждений. В легендах стратегии убеждения и информирования адресата соотносятся с аксиологическим и пространственно-временным параметрами сказочности.