

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Волгоградский государственный университет»

На правах рукописи

КОНДРАШОВА Светлана Сергеевна

ЯЗЫКОВАЯ КАРТИНА МИРА В АНГЛИЙСКОЙ ЗАГАДКЕ

10.02.04 – Германские языки

Диссертация
на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Научный руководитель:
доктор филологических наук,
доцент И.В. Палашевская

Волгоград – 2017

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
Глава 1. АНГЛИЙСКАЯ ЗАГАДКА КАК ЖАНР ФОЛЬКЛОРНОЙ КУЛЬТУРЫ	8
1.1. Конститутивные признаки английской загадки	8
1.2. Типологические характеристики английской загадки	37
1.3. Функции английской загадки	70
Выводы к главе 1	79
Глава 2. СПЕЦИФИКА АКТУАЛИЗАЦИИ ЯЗЫКОВОЙ КАРТИНЫ МИРА В АНГЛИЙСКОЙ ЗАГАДКЕ	81
2.1. Семантическое пространство английской загадки	90
2.1.1. Тематическое поле «Природа» в английской загадке	91
2.1.2. Тематическое поле «Повседневная жизнь» в английской загадке	98
2.1.3. Тематическое поле «Военное дело» в английской загадке	106
2.1.4. Тематическое поле «Духовная жизнь» в английской загадке	114
2.2. Ключевые способы текстопостроения английской загадки	123
2.3. Дискурсивные стратегии английской загадки	139
Выводы к главе 2	166
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	170
ЛИТЕРАТУРА	173

ВВЕДЕНИЕ

Данная работа выполнена в русле антропологической лингвистики и основана на лингвистическом изучении английской картины мира, сложившейся в сознании англоязычного коммуникативного сообщества и отраженной в семантике языковых единиц, речевых жанрах и паттернах коммуникативного поведения.

Объектом исследования является текст английской загадки, **предметом** – когнитивные и дискурсивные особенности данного жанра, отражающие мировосприятие английского этноса.

Актуальность темы исследования обусловлена следующими положениями: 1) загадки привлекают внимание лингвистов, прежде всего, как культурно обусловленные тексты, являющиеся ценным источником сведений о представлениях этноса о мире и о самом себе через призму его собственной культуры и традиций; 2) интерес к тому, как носители языка объясняют явления, как они видят мир, представляется особо актуальным в контексте межкультурного диалога, а также понимания современной культуры в сравнении с традиционной; 3) в когнитивно-семантическом и дискурсивных аспектах английская загадка еще недостаточно изучена.

В основу диссертации положена следующая **гипотеза**: жанр «загадка» отражает когнитивные и дискурсивные особенности английской лингвокультуры.

Цель работы состоит в выявлении национально-культурной специфики англоязычной картины мира, реализованной в текстах английских загадок.

Поставленная цель обусловила решение следующих **задач**:

- 1) установить конститутивные признаки жанра английской загадки;
- 2) построить типологию английских загадок;
- 3) выявить доминантные тематические поля, представляющие лингвокогнитивную картину мира в английских загадках;

- 4) описать языковые средства репрезентации таких полей, зафиксированных в английских загадках;
- 5) охарактеризовать способы текстопостроения английской загадки;
- 6) установить дикурсивные характеристики английской загадки.

Материалом исследования послужили 2000 английских загадок, отобранных методом сплошной выборки из Эксетерского кодекса (Exeter Book, Codex Exoniensis), сборников: А. Taylor «English Riddies from Oral Tradition», Ph. Cousineau «A World Treasure of Riddles», F.J. Child «The English and Scottish Popular Ballads» и др. В качестве лексикографических источников использовались толковые, лингвистические, этимологические и другие словари английского языка. Исследовательский корпус современных загадок представлен материалами Интернет-сайтов.

Методологическую и теоретическую основу исследования составили научные труды по фольклористике и паремиологии (А.Н. Афанасьев, Н.А. Акименко, М.О. Абдрашитова, Т.А. Грин, У. Дж. Пепичелло (Т.А. Green, W.J. Pepicello), Р. Жорж, А. Дандес (R. A. Georges, A. Dundes), М.А. Ивлева, Ч.У. Кеннеди (Ch. W. Kennedy), Т.С. Кузнецова, Эли Конгас-Маранда (Eli Köngäs Maranda), Е.А. Мельникова, В.В. Митрофанова, С.Ю. Неклюдов, В.Я. Пропп, Г.Л. Пермяков, О.А. Плахова, И.А. Седакова, С.М. Толстая, В.Г. Сибирцева, Э.Б. Тайлор (E.V. Tylor), А. Тейлор (A. Taylor), С.Я. Сендерович, Н.И. Толстой, К. Уильямсон (C. Williamson), И.Ф. Янушкевич и др.), лингвокультурологии и концептологии (Е.И. Алещенко, Ю.Д. Апресян, А. Белый, С.Г. Воркачев, В.И. Карасик, И.В. Кононова, В.В. Красных, Ю.М. Лотман, В.А. Маслова, Е.М. Мелетинский, Н.Б. Мечковская, З.Д. Попова, И.А. Стернин, Ю.С. Степанов, Г.Г. Слышкин, Р.М. Фрумкина, Й. Хейзинга (J. Huizinga), Т.В. Цивьян и др.), нарратологии (Р. Барт (R. Barthes), К. Бреммон (C. Bremond), Й. Брокмейер, Р. Харре (J. Brockmeier, R. Harre), Ж. Женетт (G. Genette), Р. Макки (R. McKee), Б.В. Томашевский, Ю.Н. Тынянов, В.Я. Шабес, В.Б. Шкловский, В. Шмид, Б.А. Успенский и др.), прагмалингвистическим основаниям дискурса (М.М. Бахтин, В.В. Богданов,

А. Вежбицкая, В.В. Дементьев, Е.Ю. Ильинова, Т.В. Ларина, О.А. Леонтович, А.В. Олянич, Дж. Остин (J. Austin), Дж. Р. Л. Серль (J. R. Searle), К.Ф. Седов, Ю. Хабермас (J. Habermas) и др.), а также посвященные изучению когнитивной метафоры (Н.Д. Арутюнова, Д. Девидсон (D. Davidson), Е.С. Кубрякова, Дж. Лакофф, М. Джонсон (G. Lakoff, M. Johnson), В.Н. Телия, М. Тернер (M. Turner), А.П. Чудинов, Е.В. Шустрова, Г.Н. Плотникова, Е.Г. Доценко и др.).

В работе были использованы следующие **методы**: понятийный, компонентный, интерпретативный анализ, интроспекция, а также прием количественной обработки языковых фактов.

Научная новизна работы заключается в уточнении конститутивных признаков английской загадки как жанра английского фольклора, в построении типологии английских загадок, в описании языковых способов репрезентации доминантных тематических полей, зафиксированных в английских загадках, и раскрытии коммуникативных способов построения текста английских загадок.

Теоретическая значимость исследования состоит в том, что данная работа вносит вклад в развитие лингвокультурологии, лингвопоэтики, теории речевых жанров, уточняя характеристики загадки как одного из жанров традиционной английской лингвокультуры, особенности стилистического воздействия и экспрессивных средств английского языка.

Практическая ценность работы заключается в том, что ее результаты могут найти применение в теоретических курсах английской лексикологии, стилистике и интерпретации текста, в спецкурсах по лингвокультурологии, паремиологии, когнитивной лингвистике и лингвистике текста, а также на занятиях по английскому языку как иностранному.

На защиту выносятся следующие **положения**:

1. Конститутивными признаками загадки как жанра английского фольклора являются: а) иносказательное обозначение фрагмента реальности, значимого для повседневной трудовой и военной деятельности,

мореплавания и религии; б) императивное соотношение такого обозначения с его прямой номинацией; в) выражение смысла высказывания через эвристическую языковую игру, высокую степень имплицитности, завуалированность смысла высказывания; г) фасцинативный потенциал соответствующих текстов.

2. В качестве критериев типологии английских загадок выступают разновидности когнитивной метафоры, лежащей в основе их смыслообразования (биоморфные, антропоморфные, зооморфные, фитоморфные, реиморфные, комплексные, генеалогические), разновидности субъектно-объектной репрезентации реальности (инверсивные и неинверсивные), структурные типы высказываний (повествовательные и описательные), композиционно-сюжетные способы текстопостроения загадок (точечные, многоточечные и линейные).

3. Доминантными тематическими полями в корпусе английских загадок являются смысловые образования «Повседневная жизнь», «Природа», «Военное дело», «Духовная жизнь», представленные в системе их разновидностей.

4. Ключевые способы текстопостроения английских загадок сводятся к метафоризации исходных значений, трансформации восприятия объекта, игровой рекомбинации его признаков, игровом замещении его узуальных обозначений нестандартными.

5. Выделяются три основные дискурсивные стратегии, свойственные английским загадкам как коммуникативным действиям: 1) эвристическая, состоящая в игровой передаче знания об устройстве мира; 2) развлекательная, заключающаяся в доставлении удовольствия участникам общения, и 3) статусная, устанавливающая должные отношения между коммуникантами.

Апробация работы. Результаты исследования нашли отражение в докладах на научных конференциях: XV международной научно-практической конференции «Современная филология: теория и практика»

(Москва, 2014), XI международной научно-практической конференции «Проблемы филологии, культурологии и искусствоведения в свете современных исследований» (Махачкала, 2015), международной научной конференции «Коммуникативные аспекты современной лингвистики и лингводидактики» (Волгоград, 2016).

Основное содержание работы отражено в 8 публикациях общим объемом 3,8 п. л., в том числе в 4 изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки России.

Структура диссертации. Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы, словарей и справочников, источников, составляющих эмпирическую базу исследования.

ГЛАВА 1. АНГЛИЙСКАЯ ЗАГАДКА КАК ЖАНР ФОЛЬКЛОРНОЙ КУЛЬТУРЫ

1.1. Конститутивные признаки английской загадки

Загадка представляет собой игровое высказывание, иносказательно кодирующее обозначение какого-либо объекта или явления действительности и предполагающее актуализацию прямого наименования этого объекта в реакции адресата. Термин «загадка» (и его аналоги – «народная загадка», «истинная загадка») употребляется в фольклористике, этнологии, этнолингвистике, лингвокультурологии и относится к текстам малых форм, входящих в корпус традиционных текстов культуры, в которых находит свое выражение традиционная (архаическая, наивная, мифопоэтическая в своей основе) картина мира.

Загадки привлекают внимание исследователей как исторически сложившийся текстотип, культурно обусловленные единицы, привязанные к конкретной территории, к конкретной этнической группе, подчеркивающие и выражающие ее самобытность – то, как и каким тот или иной этнос

воспринимает мир. Интерес исследователей вызывают особенности предметного мира, способы его кодирования в текстах загадок, а также само их возникновение, вхождение в традицию и воспроизведение, социальный контекст функционирования данных текстов. Загадки также изучаются как «межнациональный», «космополитический» жанр, который свойственен разным культурам, несходных друг с другом. Одни и те же мотивы, темы, структуры загадок повторяются у целого ряда народов. Загадки играют роль прецедентных текстов. Их референции известны всем представителям культуры. Как справедливо заметил Г.Л. Пермяков, они имеют фиксированный лексический состав и структуру, не придумываются собеседником на ходу, а вычлняются из памяти в готовом виде и косвенно называют загаданный предмет [Пермяков 1988, с. 83]. Загадки как традиционные, фольклорные тексты – модель этнокультуры, передаваемая посредством устной традиции, и характеризуемая отсутствием индивидуального, авторского словотворчества. Авторские тексты, становясь фактом коллективного сознания, постепенно утрачивают свое авторство. Тотальность устных традиций сегодня утрачена. Однако к важнейшим характеристикам загадок как фольклорного жанра относятся коллективность и регулярная воспроизводимость. Загадка направлена на бесконечную повторяемость, однако подвержена историческим изменениям, трансформациям и забвению. Привлекательность английской загадки как искусства слова, поэтического народного творчества, языковой и культурной игры заключается в ее удивительной жизнестойкости, свидетельствующей об особой любви к ней англичан.

В современной лингвистике существует множество определений загадки, но нет единого универсального, которое раскрывало бы все ее жанровые характеристики и позволяло бы дифференцировать ее от других фольклорных единиц, обладающих признаками самостоятельного жанра. Это объясняется определенной сложностью и разнообразием построения загадки, ее морфологией, полифункциональностью и тесными генетическими связями

с другими феноменами словесной культуры, традиционно относимыми к малым фольклорным жанрам.

Как отмечает Й. Хейзинга, история слова *riddle* прослеживает этимологические и семантические связи древнеангл. *rǣdels* (*raadsel*) ('загадка') с *raad* ('совет'), *raden* ('советовать; отгадывать'), имеющими двойной смысл: и *een raad geven* ('дать совет'), и *een raadsel oplossen* ('разрешить загадку'). Подобным же образом греческое *olvoc* ('изречение, высказывание, пословица') связано с *энигмос*, *-ма* ('загадка'). Ученый обращает внимание на то, что с точки зрения истории культуры, такие формы выражения, как *raad* [совет], *raadsel* [загадка], мифологический эпизод, басня, пословица очень близки друг другу [2011, с. 114]. Близость традиционных (фольклорных) жанров словесной культуры (мифов, легенд, притч, пословиц, афоризмов, анекдотов, жизненных историй и сказок) можно объяснить их «аксиогенностью», способностью к концентрированному выражению ценностей культуры, воплощению ценностной картины мира народа. «Содержательной основой ценностной картины мира», как отмечает В.И. Карасик, «являются аксиогенные ситуации – взаимосвязанные представления этноса о том, что есть благо и зло. Эти представления могут быть реальными либо фикциональными, а суждения о них могут носить характер жестких предписаний либо запретов, с одной стороны, и вытекающих из обыкновений конвенциональных рекомендаций, с другой стороны» [Карасик 2015, с. 31]. Загадка служит для выражения всего того, что важно или жизненно ценно для существования общества. В текстах загадок ценности даются имплицитно, в виде семантически выводимых следствий, в отличие от назидательных пословиц. Так, например, древние английские загадки о прожорливом книжном черве, птенце кукушки или якорю (см.: гл. 2, п. 2.2) представляют собой образную репрезентацию моральных ценностных представлений (о родительском долге, священности знания, вере и душе), в иносказательной форме разъясняют христианские принципы жизни. Подобным образом анималистические сказки реализуют

наставительно-дидактические цели, используя легкое назидание через иносказательное изображение [Акименко 2008, с. 161]. Как замечает Т.С. Кузнецова, «Загадки, являясь фольклорным жанром, укорененным в бытовой жизни человека, описывающим доступный для непосредственного восприятия мир и в основном повествующим о предметах материального мира, ведут разгадчика к познанию духовного» [Кузнецова 2008, с. 19]. В таком своем функциональном предназначении загадки сближаются с катехизисом (от греч. *κατηχεῖν* – ‘оглашать, наставлять, учить’) – кратким наставлением в вере новоначальным христианам. Именно в таком значении это слово употребляется в Новом Завете. Готовящимся принять крещение необходимо получить представление о смысле церковных таинств, а также ознакомиться с Символом веры как важнейшим изложением основ христианского вероучения, с молитвой Господней как выражением сути христианской духовности и с десятью заповедями как основным нравственным руководством для христиан. Можно выделить дошедшие до наших времен катехизисные загадки в форме вопросов и ответов на них, раскрывающих иерархию главных сущностей христианского мира, людские добродетели и пороки. Такого рода вопросно-ответные мифолого-религиозные последовательности можно обнаружить в текстах раннесредневековых английских баллад (см. п. 2.3. гл. 2).

Если в современном понимании катехизис действительно можно назвать справочником по догматическим основам христианства, то загадки можно назвать справочником, прежде всего, по устройству мира вещей. При этом древние «загадки открывают знание, которое шире знания, изображаемого в них вещного мира, дают внимательному слушателю возможность познать не только доступный для непосредственного наблюдения мир, но и ведут его за границы этого мира» [Кузнецова 2008, с. 17], за границы вещного мира в мир духовный. Вместе с тем, если «огласительные поучения», содержащие в сжатой форме квинтэссенцию христианства, не должны вызывать недоумений или неоднозначных

толкований, то тексты загадок, напротив, изначально допускают несколько интерпретаций и отгадок, обнаруживая неожиданное и поэтическое в простых вещах.

Заметим, что английское слово *riddle* ('puzzling or dark utterance'), восходя к древнеанглийскому *rædan* ('guess, interpret'), обнаруживает генетическую связь с современным *read* ('discern the meaning', 'to look at carefully so as to understand the meaning of something written, printed, etc.' – внимательно смотреть на что-то написанное и понимать, извлекать смысл). Глагол *read* (др.-англ. *rædan*), с которым связано своим происхождением существительное *riddle* (← *rædels* 'совет, обсуждение'), также имел значения 'советовать', 'объяснять', 'рассуждать', 'догадываться' (*advise, counsel, discuss, explain, guess*); это значение, например, встречается в др.-англ. производном *rædes man* – 'counsellor' (советник). Словарь указывает, что в большинстве языков германской группы это слово до сих пор означает 'обсуждать', 'советовать' (*counsel, advise*) [etymonline.com, www]. И только в древнеанглийском языке, помимо указанных, оно имело современное значение 'understand the meaning of written symbols', которое затем перешло в компьютерный жаргон, используемый мировым сообществом (*read-only*, с 1961 г.) [etymonline.com, www; OCDEE, 1996].

В древнеанглийском языке *rædels, rædelse* (предшественник современного *riddle*) – текст, подлежащий истолкованию, характеризующийся «темным» для наших современников метафорическим стилем. Как отмечает Й. Хейзинга, поэтическая форма всюду предшествует литературной прозе. Все, что священо или высокаторжественно, в древних культурах говорится стихами [Хейзинга 2011, с. 123]. Поэтический язык – язык игры. Иносказания, перифразы, кеннинги, намеки, допускающие возможность разного прочтения и ряд толкований – характерные черты древних английских загадок.

Возникновение английской загадки относят к древнему периоду английской культуры, хронологические рамки которого в истории и

литературе Великобритании охватывают V-XI вв. Традиционно считается, что он начинается с заселения Британии германскими племенами (V в.) или зарождения письменности (VII в.) и заканчивается норманнским завоеванием (1066 г.). Среди многообразных процессов, происходивших в истории данного периода, введение христианства оказало непосредственное влияние на дальнейшее развитие древнеанглийской словесности. К VII веку формируются два литературных и культурных пласта. С одной стороны, существовала народная поэтическая традиция, которая развивалась исключительно на основе древнеанглийского языка и была достоянием всего общества. С другой стороны, была принесенная вместе с христианством латинская культура, имевшая ограниченное распространение и связанная, преимущественно, с монастырской средой. Первая была основана на дохристианской культуре древних германцев. Языческий мир англосаксов, представлял собой мир богов-воителей, приносящих отважным героям удачу в бою и военную славу. Наряду с поклонением многочисленным богам, среди англосаксов была широко распространена вера в злых духов, чудовищ, в магическую силу заклинаний и заговоров. Вторая являлась общеевропейской по своей сути и опиралась на догматы христианского вероучения, разработанного в сочинениях отцов церкви. Несмотря на то, что латинский язык был основой духовной литературы, древнеанглийский язык активно использовался в монастырской среде. Таким образом, в англосаксонском сознании «христианские представления накладывались на языческие понятия, идеи и образы, переплетаясь, сосуществовали и дополняли друг друга» [Мельникова 1987, с. 48]. Ярким примером этого тесного взаимодействия стали произведения эпической поэзии, к малым жанрам которой относится загадка. Древнеанглийские народные загадки (всего насчитывается 95 загадок) наиболее полно представлены в Эксетерском кодексе. Данный кодекс является крупнейшим из четырех собраний древнеанглийской литературы, сохранившихся до наших дней. Дата создания кодекса лишь предполагается, но, в общем, он может быть отнесен ко второй

половине X в., периоду бенедиктинского возрождения в Англии, отмеченного расширением деятельности монастырей, в которых и создавались памятники письменности, подобные Эксетерскому кодексу. Исследователи считают, что древнеанглийские загадки, вероятнее всего, принадлежат устной традиции (как и в других культурах, поскольку загадка – это почти универсальная форма); устная и письменная традиции взаимодействовали с середины VII века до Норманнского завоевания.

В книге загадки разделены на три блока другими произведениями: первый блок включает загадки с первой по пятьдесят девятую, второй – с тридцатой по шестидесятую и третий – с шестьдесят первой по девяносто пятую. Первые издатели загадок приписывали их авторство Кюневульффу (*Cynewulf*). Тем не менее, большинство современных исследователей придерживаются точки зрения о неоднородности текстов загадок и об их создании несколькими авторами, среди которых мог быть и Кюневульф. Недостаток информации об авторстве древнеанглийских загадок и единстве корпуса текстов затрудняют их датировку. Опираясь на лингвистические данные, ученые относят время их написания к первой половине VIII в., но эта проблема не решена до конца и в настоящее время [Топорова 2002, с. 142]. Источником древнеанглийских загадок выступают латинские загадки, авторами которых считают Альдхельма (*Ænigmata Aldhelmi*) – епископа Шерборна, Татвина (*Ænigmata Tatuini*) – архиепископа Кентерберийского, и Эвсебия (*Ænigmata Eusebii*), аббата Виермутского и друга летописца Беды Достопочтенного (*Ænigmata Bedae*).

По мнению Е.А. Мельниковой, особую роль в создании древнеанглийских загадок сыграл Альдхельм, соединивший языческую и христианскую традиции в сборнике «Загадки» (*Ænigmata*), содержащем 100 стихотворений на латинском языке. Основанные на загадках Симфония (*Symphosii Scholastici Ænigmata*) (конец V века), данные тексты отличаются тематическим своеобразием и содержат описание облаков, созвездий, реальных и мифических животных, предметов вооружения и многого

другого. Сохраняя атмосферу наивного мистицизма, характерного для произведений Симфония, где любое явление или явление обретают высший смысл и отражают волю божественного провидения, Альдхельм широко использует арсенал поэтических средств народного певца, как, например, в загадке «Облако»:

*Цвет изменяя, бегу, покидаю и небо и землю,
Ни в небесах постоянного нет, ни на суше мне места.
Нет никого, кто бы так терпел постоянно изгнанье,
Но зеленеет весь мир, орошенный дождем моих капель*
[цит. по: Мельникова 1987, с. 49].

Исследовательница полагает, что именно эти загадки были переведены или пересказаны на древнеанглийский язык, что нельзя ни подтвердить, ни опровергнуть.

Неопровержимым остается тот факт, что в древнеанглийских текстах латинская трактовка жанра загадки претерпела некоторые изменения под влиянием традиционного древнеанглийского эпоса. Древнеанглийская загадка относится к малому жанру древнеанглийской поэзии наряду с гномическими и мнемоническими стихотворениями. Однако ее отличает сложность замысла и особая образность, которые характерны для более крупных форм древнеанглийской поэзии, например, эпоса или лирики.

Исследование древнеанглийских текстов несколько затрудняет отсутствие отгадок. Тексты некоторых древнеанглийских загадок сохранились лишь частично, и переводчики на современный английский язык восстанавливали их, используя латинские аналоги [Alexander 1991, с. 127–128]. При этом специалистам не всегда удается однозначно установить денотат. Например, загадка 35 (ASPR 4)¹ имеет как минимум три возможных отгадки – «колокол», «мельница», «собака»:

¹ В данном исследовании используется нумерация загадок Эксетерского кодекса по изданию Paul Franklin Baum, *Anglo-Saxon Riddles of the Exeter Book* (Durham, North Carolina, 1963). В скобках дана нумерация загадок по изданию George Phillip Krapp and Elliott Van Kirk Dobbie, *The Anglo-Saxon Poetic Records*, vol 3 (New York, 1936) (ASPR) (см: список источников).

Old English

*Ic sceal þragbysig þegne minum,
hringum hæfted, hyran georne,
 min bed brecan, breahme cyþan
 þæt me halswriþan hlaford sealde.
 Oft mec slæpwerigne secg oðþe meowle
 gretan eode; ic him gromheortum
 winterceald oncweþe. Wearm lim
 gebundenne bæg hwilum bersteð;
 seþeah bið on þonce þegne minum,
 medwisum men, me þæt sylfe,
 þær wiht wite, ond wordum min
 on sped mæge spel geseccan [The
 Exeter Book, Riddle 35 (ASPR 4),
 www].*

Modern English

*Occupied by time, bound as I am with
 rings, I must eagerly obey my servant
 and break up my bed, make known
 noisily that my lord gave me a neck ring.
 Often a man or a woman has come to
 encounter me, a sleep-weary one. Cold
 with winter, I answer those grim-
 hearted ones. A warm limb at times
 releases the bound ring, although it is
 pleasing to my servant, a foolish fellow,
 and (it would be) to me like-wise, if I
 understood anything and if I were able
 successfully to tell my tale in words
 [Murphy 2011, p. 72].*

Представляется, что речь идет о колоколе. Загадка строится на игре значений *ring*. Загадочное существо предстает как *hringum hæfted* (строка 2) – ‘bound with rings’ (связанное, сцепленное кольцами, а также, об[в]язанное извлекать звон). Древнеанглийское *hæft* – ‘bond’ (связь, обязательство), ‘fetter’ (оковы, узы), ‘captive, slave, servant’ (пленник, раб, слуга), ‘bondage, imprisonment’: *hæftednes f.* – ‘captivity’ (заточение) [CASD]. Глагол *hringan*, означающий в древнеанглийском языке ‘to ring’, ‘sound, clash’, ‘announce by bells’ (извлекать звук, звонить в колокола), соотносится с существительным *hring* – ‘ring, link of chain, circular band, fetter’ (кольцо, цепное соединение, лента, оковы). В строке 4 существо получает *halswriþan* – ‘neck ring’ (шейное кольцо или ленту), а в строках 7,8 некто отпускает, расцепляет кольцо – *bæg* (*bêag*, *ǣ*, *ê* – m. ‘ring, coil, bracelet, collar, crown, garland’). Фраза *Wearm lim / gebundenne bæg hwilum bersteð* (‘Warm limb at times releases the bound ring’)

вызывает разночтения. На наш взгляд, речь может идти о руке звонаря (*bell ringer*) или его ноге, так как у тяжелого колокола веревка в древние времена нередко оканчивалась стремящем, куда звонарь ставил ногу. Звонарь мог ослабить или выпустить приводную прядную веревку языка колокола. В загадке колокол предстает как антропоморфное существо. Такое его представление сохранилось и в современном английском языке. Верхняя его часть – голова или корона с глазами и ушами (проушными петлями) – *crown with ears and eyes* и матицей – *center post of crown*. Далее идут шея – *neck*, плечи – *shoulders*, верхний пояс – *upper belt*, юбка или рубаха (тулово, тело) – *skirt (body)*, нижний пояс – *lower belt*. Внутри колокола находится язык – *tongue (clapper)* – металлический стержень с утолщением в конце – головкой языка – *head of tongue (clapper)*, нижний край колокола (*lower edge, base*) – *mouth*, чуть выше – губа – *lip*. Точка удара колокола (*strike point*) приходится на ударный пояс (*sound bow, belt, ring*) – звуковое кольцо. Сам же язык крепится к «серьге» (петле, кольцу) – *ring*. В старинных языках исследователи отмечают крупное подвесное кольцо, которое позволяло крепить их на широкую кожаную ленту. Возможно, *halswriþan* в загадке и есть та лента, дающая направление движения (*heals (a) – ‘neck’ – шея* [‘halse’; Ger. hals]; *wriþa – ‘band, thong, bridle, collar, ring’*). Таким образом, *ring* может толковаться двояко: и как звон, и как множество колец колокола (подвесное, закладное кольцо, ударное, звуковое кольцо). В загадке колокол говорит о том, что его долг – внимать, повиноваться своему служителю. *Hýran* (строка 2) в данном контексте означает и ‘obey’ (повиноваться), и ‘hear’, ‘listen to’ (слышать, слушать) (*hîeran (ê, êo, î, ý) – ‘hear’, ‘listen to’, ‘obey’, ‘follow’*) [CASD]. Колокол должен с готовностью прерывать свой отдых (буквально ‘разбивать ложе – устье, рот колокола’) и громко провозглашать, что его хранитель, страж разбудил его. Примечательно, что прихожане описываются как усталые, сонные (*slæpwerigne*), не всегда довольные этим событием.

До сих пор многие загадки Эксетерского Кодекса так и не нашли однозначного толкования и вызывают множество споров в научной среде.

Загадки Эксетерского кодекса охватывают различные аспекты сотворенного Богом мира в его смысловой завершенности. Они содержат аллюзии на уникальное событие творения мира, его начала; включают тексты о солнце и луне, морских и земных созданиях, тексты о человеке и его жизни, его повседневных делах, развлечениях, вере и войне.

История развития данного жанра в английской культуре обнаруживает постепенный переход от аксиогенного характера мифопоэтических текстов, отсылающих к знанию о сотворении мира и его устройстве, иерархии его ценностей, к игре-забаве, развлечению, шутке. Как отмечает Н.Б. Мечковская, это обусловлено тем, что с течением времени менялся эмоциональный контекст, в котором они загадывались, что способствовало распространению загадок-шуток, загадок-розыгрышей, обценных загадок. «Шире стал использоваться сам семантический принцип загадки – тот присущий загадке двойной взгляд на вещь, невозможный без умения распознать, как сказано в загадке, «лицо под личиной», а с другой стороны, предполагающий и встречное умение подобрать замысловатую, вызывающую удивление «личину» для знакомого лица и тем открыть в знакомом облике новые черты» [Мечковская 1998, www].

Заметим, что тенденции развития данного жанра уже заложены в Эксетерском Кодексе, который содержит и космогонические тексты, и провокативные загадки, и загадки-головоломки (криптоморфные загадки – пазлы). В более поздние сборники английских загадок – “The Booke of Meery Riddles” (1629), “The Royal Riddle Book” (1788) включены стихотворные формы, известные нашим современникам как “nursery rhymes” (детские потешки), некогда бывшие загадками, но утратившие свою функцию в результате сопровождающих их иллюстраций. Это тексты типа *Nancy with the white petticoat, and the red nose, / The longer she stands, the shorter she grows (a candle)*. Многие загадки 18 столетия активно развивают сексуальную тематику (“bawdy riddles”), поднятую в Эксетерской книге. Примечательно,

что в 19-ом столетии популярны загадки, построенные на невинной игре слов (*pun, conundrum*).

Отбросив значение ‘советовать, наставлять, выражать мнение’, загадка по-прежнему представляет собой определенное испытание, трудность, заключающуюся в ее построении, предполагающем двойной взгляд на вещь, не прямое указание на объект, его скрывающее, с целью его открытия по-новому. Сема намеренного сокрытия, вызывающего затруднение, подчеркивается в различных словарях с 14 века, определяющих *riddle* как ‘anything which puzzles or perplexes’ (нечто, приводящее в затруднение, вызывающее замешательство). Это значение данного слова приводится в Словаре Библии: ‘a saying which is *deliberately* made obscure’, иллюстрируемое примером о Самсоне и льве (“Samson proposed the riddle of the lion and the honey” (Judg. 14: 12–19)). Словарь также подчеркивает одну из сем в семантике слова *riddle* – ‘message *difficult to interpret*’, которая выступает одной из основных в структуре его значения [DB, www]. Словарь литературных терминов также акцентирует сему затруднения в семантике слова *riddle* и сему непрямого указания на объект загадывания: ‘a *puzzlingly indirect* description of something, person, or idea, framed in such a way as *to challenge* the reader to identify it’ [ODLT, www]. Словарь английского языка также отмечает сему намеренности введения слушателя или читателя в затруднение при составлении загадки, а также семы ‘остроумие’ и ‘игра’ в функционировании загадки: ‘a question or statement *intentionally* phrased so as to require *ingenuity* in ascertaining its answer or meaning, typically presented as a *game*’ [ODE, www].

В разных значениях слово *riddle* входит в разные лексико-семантические группы. Так, в значении ‘затруднение, осмысление’, оно является частью ЛСГ с доминантой ‘problem’ (*problem, question, unsolved problem*). Как испытание для ума, сообразительности оно входит в ЛСГ с доминантой ‘puzzle’ (*brain-teaser, Chinese puzzle, conundrum, poser, puzzle*). При этом *conundrum* является одним из способов построения загадки,

основанным на развлекающей игре слов ('a question asked for *amusement*, typically one with a *pun* in its answer'; 'a *riddle*') (см.: п. 1.2). Заметим, что лексемы *riddle* и *puzzle* в лексикографических источниках нередко взаимозаменяемы, определяются одно через другое. *Riddle* и *puzzle* имеют идентичную интерактивную структуру. Вместе с тем, *puzzle* (головоломка) (1) содержит проблему (задачу), требующую решения: *Brothers and sisters have I none, / But that man's father is my father's son. / Who is he? (The speaker is son)*; или (2) репрезентирует проблему и готовое решение – в таком случае требуется выявить, как это решение получено [Brunvand 1996]. Или же (3) *puzzle* содержит все ключи для решения, представляет собой мозаику, которую требуется составить из множества фрагментов вербальных описаний или рисунка различной формы в единую картину. В любом случае, *puzzle* содержит некую задачу для адресата: 'A type of enigmatic interrogative routine characterized by a proposition consisting of (or including) a question that describes a problem'. *Puzzle* акцентирует семы сообразительности, смекалки, творческого мышления (*ingenuity*). Цель отгадывающего загадку (*riddle*) – не прийти логическим путем к решению или собрать все части воедино, а увидеть скрытое за изображаемым. Загадка данного явления лежит в поэтической природе словотворчества, образном сочетании слов, игре словами и творчестве образов. Отмечая игровой характер языка поэтических образов и их ценность для архаической культуры, Й. Хейзинга подчеркивает, что техника поэтического искусства у древних народов развилась до высшей степени строгости и утонченности. Свидетельством тому, как указывает исследователь, метрическое или ритмическое членение произносимой или поющей речи, точное попадание в обращении с рифмами и ассонансами, то или иное сокрытие смысла, искусное построение фразы: «Речь идет здесь именно о кодексе тщательно расписанных правил, подчиненных строгой системе, имеющих принудительную силу и в то же время располагающих бесконечными возможностями варьирования. Эту систему как некую благородную науку сохраняет и воспроизводит традиция» [Хейзинга 2011, с.

131]. Примерами таких правил служат кеннинги – метафоры, которые из-за частого употребления превратились в поэтические клише. Так, например, женщин англосаксы называли *cup-bearers* (потому что они подавали медовый напиток) и *peace-weavers* (миротворцами, буквально ‘ткущими мир’, ‘ткачами мира’, так как браки нередко заключались с целью прекращения вражды между кланами); океан (*the ocean*) в древних английских текстах – это ‘путь кита’ (*whale-road*), солнце (*the sun*) – ‘мировая свеча’ (*world-candle*), битва (*battle*) – ‘пир орлов’ (*a feast of eagles*), воин (*warrior*) – ‘дерево-копье’ (*spear-trees*), вождь (*chieftain*) – ‘даритель колец’ (*bêag-gifa, -gyfa m.* – ‘ring-giver, lord, king, generous chief’). Получить в дар от предводителя воинов кольцо или браслет считалось знаком особого расположения, расценивалось как жест, который поднимал статус воина и утверждал статус самого дарителя [Johnson, Treharne 2005; Mursell 1997; Rosenwein 2002]. При этом логика перехода от данного предмета к его уподоблению выступает культурным кодом. Утрата кода или его незнание стирает семантические связи между текстом загадки и денотатом, превращает загадку в “dark, obscure utterance”, темное, непонятное высказывание, вводит данную лексику в единый ряд с *mystery* – нечто непроницаемым для постижения, непонятным, неизвестным, странным (*inexplicable, unexplained, inconceivable, incomprehensible, unknown, weird*). В словарях *mystery* определяется как ‘strange / unknown thing’: 1) ‘something that is difficult or impossible to understand or explain’ (то, что не поддается осмыслению и вербальному выражению); 2) ‘secrecy or *obscurity*; a person or thing whose identity or nature is *puzzling* or unknown’ (то, что скрыто, не идентифицируемо, неизвестно) [oxforddictionaries.com, www; dictionary.cambridge.org, www]. Данное соотношение значений *riddle* и *mystery* эксплицировано Дж.Р.Р. Толкином в главе пятой его книги “The Hobbit or There and Back Again” – “Riddles in the Dark” [Tolkien 2009, www]. Пространственной характеристикой действия служит темнота, общая персонажам *неизвестность*. Взаимно не доверяя один другому, герои в качестве средства преодоления, познания

неизвестности обращаются к игре в загадки. Пытаясь управлять неизвестностью, герои в то же время управляют тем будущим, которое принесет их встреча. Тайна, в отличие от загадки, не поддается разгадыванию. Вместе с тем, загадка создается из образов, вызывающих удивление – *wondrous, strange creatures*, удивление перед существованием невозможного или непонятного (*strange, baffling, bewildering, inexplicable, mysterious, mystifying, perplexing, puzzling*), которое озадачивает, не может быть объяснено из опыта субъекта, отличается от того, какими обычные вещи ему представляются. Благодаря своей направленности на создание эмоционального состояния удивления, загадка играет важную стимулирующую роль в процессе познания мира, открытия его по-новому. Непонятное как переживание когнитивного диссонанса объединяет в словарях в единый синонимичный ряд *mystery – mysterious, riddle – riddling, enigma enigmatic, paradox*. Семантика *wondrous, wonderful* указывает на необычность (*unusual, novel, new, unfamiliar, extraordinary*), странность (*strange / ness*), а также удивление (*amazing, astonishing*). Презентационные формулы древней английской загадки (*Ic eom wunderlicu wiht – I am a wondrous creature; Ic seah sellic þing – I saw a strange thing; Ic seah wyhte wrætlice twa – I saw two amazing creatures*) выражают ее эмотивную направленность, отмеченную в словарях номинантами состояний недоумения, сомнения (*perplexity – (to) perplex (ing/ed), puzzlement – (to) puzzle (ing/ed)*), замешательства, смущения и растерянности (*bewilderment – (to) bewilder (ing/ed), confusion – (to) confuse (ing/ed), (to) baffle (ing/ed)*), которые также обозначают определенную степень удивления и одновременно любопытства (*curiosity, adj. curious, interested, puzzled, searching*).

Семантика слова *riddle*, таким образом, будучи многогранной и многоаспектной, позволяет ему функционировать в разных синонимических рядах (смущенности, недоумения, странности, тайны, удивления, любопытства), обнаруживая их диффузность. Наиболее близкие синонимы

riddle – *enigma*, *conundrum*, *puzzle*, *paradox* – характеризуются определенной степенью удивления, сбивания с толку (*to puzzle, to bewilder, to confuse*), а также любопытства, входящими в структуру значения слова *riddle*, и некоторыми дифференциальными признаками. Так, лексема *enigma* в качестве доминантного признака имеет сему *allusively*, отличается от других единиц синонимического ряда доминантной семой *mysterious*. Лексемы *enigma*, *mystery* объективируют представление непонятого как не поддающегося осмыслению и вербальному выражению ('impossible to understand completely'). *Paradox* определяется как утверждение, суждение, противоречащее действительности, расходящееся с общепринятым мнением или заключающее в себе логическое противоречие ('statement that seems to be absurd or contradictory') [ODE, www] и может выступать в качестве приема построения загадок: 1) антитетических, 2) депривационных, 3) построенных на противоречии между действием и результатом (*What eats and eats and never gets full*) (см.: п. 1.2). Все выделенные формы (*puzzle, pun, conundrum, paradox*) включают семы развлечения (*amusement*) и игры (*game, play*).

При всем разнообразии загадки тяготеют к изложению традиционного содержания устойчивыми средствами. Благодаря возможности выделять инварианты на фоне многочисленных вариантов загадки можно рассматривать в качестве речевых единств, типичных форм высказываний. Типичная форма высказывания создает, по М.М. Бахтину, речевой жанр: «...каждая сфера использования языка вырабатывает свои относительно устойчивые типы таких высказываний, которые мы и называем речевыми жанрами» [Бахтин 1996, с. 159]. Ученый характеризует речевой жанр как триединство тематического содержания, стиля и композиции высказывания [Бахтин 1996, с. 159-160]. При этом стиль ученый связывает, прежде всего, с определенными типами построения целого, типами его завершения, типами отношения говорящего к другим участникам речевого общения (к слушателям или читателям, партнерам, к чужой речи и т. п.) [там же].

В.В. Дементьев подчеркивает, что каждый тип высказывания строится по своим правилам. Эти правила «многомерны, вариативны и обращены к многочисленным сторонам внеязыковой действительности: к языку и тем языковым / речевым единицам, из которых текст построен, к собственному содержанию, то есть отражаемой реальной или воображаемой действительности, к своему автору (соответственно – к его интенциям и мотивам, то есть к своей цели) и читателю / слушателю, к другим авторам и текстам, наконец, к культуре во всей ее совокупности (в любом тексте, «как в капле воды океан», отражается вся национальная и человеческая культура) [Дементьев 2010, с. 62].

Композиционное построение загадки как речевого жанра определяется жанрообразующими речевыми актами и конвенциями относительно их последовательности. В основе этой последовательности лежат ключевые жанрообразующие интенции. Переход от одной конститутивной интенции к другой – переход от одной логической части высказывания к другой. Эти части образуют структурно-композиционную организацию высказывания [Дж. Остин 1986; Дж. Р. Л. Серль 1986; В.В. Богданов 1989; К.Ф. Седов 1998]. Если мы посмотрим на древние, а также более поздние английские загадки, то они состоят из основной – репрезентативной (констативной, дескриптивной) части и побудительных формул-обрамлений: *Riddle me, riddle me* (Отгадай, отгадай меня); *Saga hwæt ic hatte – Say what I am called* (Скажи имя мое); *Saga hwæt hit hatte, Say what it is called* (Скажи, что это); *Say who I am* (Скажи, кто я); *Frige hwæt ic hatte* (Спроси, как я зовусь); *Ræd hwæt ic mæne* (Угадай, что я имею в виду), в ряде случаев принимающих форму обещания каких-либо благ или похвалы (*Guess this riddle and I'll give you my hat/ fiddle, etc.*). В загадке обращение к слушателю с призывом дать ответ может не присутствовать эксплицитно, но всегда подразумевается, так как загадка требует разгадки. Данные формулы раскрывают загадку как действие, которое инициативно, побуждает к ответному действию. Загадка – жанр, ориентированный на исполнение, перформанс в ситуации дискурса,

участники которой – тот, кто загадывает загадку (riddler) и тот, кому загадывают (riddlee). Ее реализация в речи предполагает, как минимум, двух участников и диалогическую связь между их действиями, которая образует интеракцию, интеракционное единство в виде загадки как инициативного действия и отгадки как реакции на него.

Загадка выступает в качестве речевого действия, погружаясь в интерактивное пространство коммуникативного события.

Загадка-отгадка как интеракционное единство может использоваться как составная часть более сложного события, обладающего признаками самостоятельного сложного жанра, и выступать в качестве звена последовательности действий, объединенных доминантной интенцией в ситуации дискурса. Ярким примером могут служить загадки в составе обрядов, например, свадебного действия (во время сватовства, при торге и выкупе невесты), как часть поэтики обрядов посвящения. Особенности загадки определяются целями и задачами обряда. Загадка фиксирует наиболее значимые для сюжетики обряда темы, связанные с основными установками обряда – продолжение рода, обряды перехода в новое состояние. В качестве сюжетобразующего элемента загадка может инкорпорироваться в сказочный дискурс как испытание героя, а сама сказка может служить сюжетным оформлением загадки [Успенский 1994, с. 138]. Последовательный обмен загадками и отгадками представляет собой древнюю игру, служащую для развлечения, проверки или передачи знания, представляющую собой самостоятельное коммуникативное событие.

Коммуникативное событие можно рассматривать с позиции объектного (о чем идет речь), субъектного (кто является участником общения) и инструментального (каковы способы осуществления коммуникации) подходов к изучению дискурса. Эти характеристики соответствуют базовым измерениям дискурса – его топику, формату и модусу [Карасик 2015, с. 269]. Субъектный подход фокусирует внимание на участниках в ситуации общения, которые рассматриваются как представители тех или иных

социальных групп. С данных позиций, загадка рассматривается как инструмент влияния, способ смены статуса, способ демонстрации статуса, способ его подтверждения, способ узнавания статуса другого и т.п. (см. также гл. 2, п. 2.3). Так, например, загадки, отгаданные дочерью крестьянина в сказке “The Clever Peasant Girl”, служат своего рода «социальным лифтом» для девушки.

Инструментальный подход к описанию действия фокусирует внимание на обстоятельствах образа действия (некто сказал нечто определенным образом – торжественно, насмешливо, таинственно и т.п.), а также характеризует собственно действие. В первом случае мы выявляем тональность общения. В.И. Карасик определяет тональность общения как «его эмоционально-стилевой модус, определяемый культурой и ситуативно заданными установками коммуникантов» [Карасик 2015, с. 262]. Ученый выделяет серьезный и юмористический, обычный и ритуальный, информативный и фасцинативный типы дискурса. Единицей анализа при таком подходе к изучению дискурса является ситуативно обусловленный текст [там же].

Riddle в силу своей семантики и включенности в фольклорную традицию, обладает признаками фасцинативного текста (от лат. *fascino* – ‘зачаровывать, околдовывать’; ‘портить глазом, наговором, сглазить’ и *fascinum* – ‘колдовство, чары’; ‘дурной глаз’). Одним из критериев фасцинативности текста выступает желание повторного обращения к нему. В культурах с мощной фольклорной традицией многократное воспроизведение уже знакомых текстов, не лишает их первоначальной силы притяжения. Ориентированность загадки на бесконечное повторение обуславливает использование в ней приемов фасцинирующих воздействий на психику (метрически упорядоченный рисунок: чередования ударных и безударных, долгих и кратких слогов, звуковые повторы, аллитерация, рифма; звукоподражания, анаграммы, семантически параллельные конструкции, концентрированное использование тропов). Интонационный рисунок

древних английских загадок направлен на их произнесение в распевно-речитативной манере, при которой присутствуют ритмические ударения, что характерно для фидеистических поэтических текстов (заговоров, молитв). Интонационный строй этих текстов призван завораживать, создавать особое возвышенное мистическое настроение, почтительную тональность к сакральному знанию (об устройстве мира, его начале), сокрытому в них. Фасциативность этих текстов создается также яркими, красочными, эмоционально насыщенными образами-фасциативами, назначение которых обратить на себя внимание, вызвать ответную реакцию. Фасцинация, по определению В.М. Соковнина, – «это такое воздействие сигнала, принадлежит ли он природному явлению (молния) или целенаправленному человеческому поведению (обольщение), которое вызывает волнение, внимание, захваченность» [Соковнин 2009, с. 7]. Семантическую фасцинацию ученый рассматривает как «типичную и основополагающую для человеческой смысловой коммуникации». И определяет как «возбуждающе-стимулирующее воздействие символического, драматического и «недосказанного» смысла (проблемного смысла), вызывающего острое внимание и провоцирующего активную работу ассоциативно-эмоциональной составляющей человеческой психики с быстрым или мгновенным образованием доминант внимания, интереса, азарта разгадки и дешифровки, включенных в процессы взаимопонимания» [Соковнин 2009, с. 7]. Тексты древних загадок содержат целую систему фасциативных сигналов-образов, «чарующих» и «ужасающих», вызывающих напряженное внимание адресата и создаваемых изобразительными средствами языка. Источником этих сигналов-образов служит природа – «единство информации и фасцинации»: «Природа дана живым существам как явления и объекты-сигналы, вызывающие рефлекс на них». Среди огромнейшего числа явлений и объектов для каждого вида живых существ какая-то их часть имеет судьбоносное значение, как полезное для жизни, так и опасное, влекущее смерть. Вот эти-то объекты-сигналы и обретают качество фасцинирования,

то есть мгновенного привлечения внимания, возбуждения-волнения, устремленности к их обладанию (объекты питания) или паническому избеганию (огонь, хищник и т.п.)» [Соковнин 2009, с. 9]. Яркие чарующие и устрашающие проявления природы были наделены «коммуникативной потенцией». В английских загадках мир изображается как живое, завораживающее говорящее существо. Природа, как отметил В.М. Соковнин, «заговорила» с человеком инверсивно – «его собственным адресно-перевернутым языком» [там же]. Айсберги, волны, птицы, животные, растения рассказывают захватывающие истории о своей жизни, сетуют на одиночество, радуются, нагоняют страх, демонстрируют свои качества и способности, посылая сигналы с чарующим или устрашающим воздействием. При этом информация и фасцинация в загадках взаимосвязаны. Фасцинативы направлены, с одной стороны, на введение адресата в состояние замешательства, удивления, с другой – служат ключами к отгадке. В английской загадке присутствуют сигналы сексуального призыва и обольщения (*I'm a wonderful thing, a joy to women..., I stand up high and steep over the bed*), вкусового, тактильного и иного сенсорного прельщения (*I am sweeter than bee-bread laced with honey*), сигналы устрашения (*I am hotter than Vulcan's flickering fire*), жалости (*I am a lonely thing, wounded with iron, switten by sword, sated with battle-work*), сигналы доминантной фасцинации – демонстративы превосходства, которые придают загадке тональность веселья и юмора (*I'm a wonderful thing; I vary my voice: I bark like a dog, I bleat like a goat...*). По тональности можно разграничить устрашающие, хвастливые, провокативные, грустные, веселые загадки. Английская загадка проводит адресата между страшным и смешным, низким и высоким, приличным и неприличным: «Выражаться прилично о неприличном, взять какое-нибудь скабрёзное положение, какое-нибудь грубое занятие, пошлое поведение и описывать их в выражениях строгой respectability – это обыкновенно комично» [Бергсон 1992, с. 80,81]. Примерами такого стилистического приема изобилуют загадки, выступающие формой репрезентации

сексуальной темы в культуре. Как отмечает С.Я. Сендерович, сам жанр загадки объясняется как необходимая форма представительства сексуальной темы в культуре: «Знания о сексуальном, введенные в поле сознания, то есть ставшие культурными знаниями, не могут быть даны напрямую, но они должны быть переданы и поддержаны. Культурная форма такой передачи обеспечивается эвфемизмом. Инстинкт облагораживается культурной традицией. Культурная передача переводит биологический инстинкт в игру воображения и чувства юмора» [Сендерович 2008, www]. Примером такой загадки как фигуры сокрытия может служить загадка № 75 (ASPR 44) Эксетерского кодекса, невинным ответом которой является обыкновенный ключ (Key), обычно висящий на поясе хозяина:

*Splendidly it hangs by a man's thigh,
under the master's cloak. In front is a hole.
It is stiff and hard; it has a goodly place.
When the young man his own garment
lifts over his knee, he wishes to visit
with the head of what hangs the familiar hole
he had often filled with its equal length [Baum 1963, www].*

Эротические элементы могут быть обнаружены также в загадке 78 (ASPR 61):

*Often a goodly damsel, a lady, locked me
close in a chest. Sometimes with her hands
she took me out and gave me to her lord,
a fine chieftain, as he commanded her.
Then he thrust his head well inside me,
up from below, into the narrow part.
If the strength prevailed of him who received me,
adorned as I was, something or other rough
was due to fill me. Guess what I mean [Baum 1963, www].*

Отгадкой к этой загадке является нарядная туника (Tunic), которую мужчина надевает через голову. Почти до самого конца загадки ее текст является обычным, но последняя фраза, усиленная формулой *Guess what I mean*, подводит к мысли, что загадка может нести двойной смысл.

В современной культуре загадка нередко становится объектом переделывания и используется для передачи иного содержания, ею не предусмотренного. Так, например, известная английская загадка в стиле задачи-головоломки (puzzle) “*As I was going to St Ives*” получила следующую интерпретацию: *As I was going to St Ives / I met a man with seven wives, / Of course, the seven wives weren't his / But here in France, that's how it is.* (По дороге в Сент Ив, я встретил человека с семью женами, / Разумеется, жены были не его, / Но здесь во Франции так бывает.) Героями загадки могут становиться известные личности. Так, например, существует вариант данной загадки, действующие лица которой – американский актер Микки Руни и его семь бывших жен: *As I was going to St Ives / I met a man with seven wives, / I know this sounds absurd and loony / But that poor man was Mickey Rooney!* Устрашающая тональность прослеживается в пародийных текстах типа *As I was going to St Ives / I met a man with seven knives / 49 hand grenades, / 343 razor blades, / 2,401 axes... / How many different ways to die?* (“Violent mother goose”). Пародирование текстов загадок – способ продления ее существования. Заметим, что погружаясь в ситуацию дискурса, загадка может менять свою тональность. Так, эта же загадка в фильме «Die Hard: With a Vengeance» (1995) выступает в прямом смысле устрашающей, ее отгадка оказывается «шееспасительной» для жителей Нью-Йорка.

Загадка, рассматриваемая в качестве социального действия, в соответствии с теорией коммуникативного действия Ю. Хабермаса [Хабермаса 2001], может выступать как: 1) телеологическое (стратегическое) действие (соотносимое с целерациональным действием в концепции М. Вебера), которое направлено на достижение практического результата; 2) драматургическое действие, посредством которого актер создает в своем

окружении определенный образ себя; 3) нормативно управляемое действие, связанное с действиями членов социальной группы, ориентирующей свое поведение на общие соглашения о должном.

Как стратегическое действие загадка направлена на достижение определенной цели, которая может ограничиваться разгадыванием загадки или же выходить за пределы коммуникативной ситуации. Как драматургическое действие, загадка ориентирована на перформанс в ситуации дискурса, на ее исполнение. Как нормативное действие загадка связана с определенными правилами игры, по которым строится общение, с одной стороны, и правилами построения самой загадки – с другой. Рассматривая игру в загадки как состязание в мудрствовании, Й. Хейзинга, отмечает, что «Ответ на вопрос загадки не может быть найден путем размышлений или логических рассуждений. Этот ответ есть некое разрешение, внезапно открывшаяся возможность разорвать узы, которые наложил на вас тот, кто задал вопрос. Отсюда и то, что правильное решение тотчас же лишает силы спрашивающего. В принципе на каждый вопрос есть только один ответ. Он может быть найден, если известны правила игры. Правила игры по виду могут быть грамматическими, поэтическими или же ритуальными. Нужно знать язык загадок, нужно знать, какая именно категория явлений обозначается символами колеса, птицы, коровы. Если возможен иной ответ, соответствующий правилам и при этом такой, о каком спрашивающий и не подозревал – горе ему. С другой стороны, одна и та же вещь может быть представлена или выражена столь многими способами, что ее легко скрыть под покровом бесчисленного количества самых разнообразных вопросов-загадок» [Хейзинга 2011, с. 114]. В целом, можно выделить базовое, конститутивное правило загадки как коммуникативного действия: загадка должна быть разгадываемой. В противном случае, загадка не выполнит своей коммуникативной функции. Ее референции должны быть известны участникам коммуникативной ситуации. Более того, она должна содержать достаточное количество ключей, чтобы привести к отгадке и

вместе тем, представлять собой определенную трудность, не эксплицируя все семантические переходы от образа к его референту.

Репрезентативный компонент загадки фокусирует внимание коммуникантов на том, о чем говорится. Репрезентативная часть требует определенных усилий по декодированию или распаковке смысла. В этом усилии заключается игровая эвристическая сущность загадки. Она может быть логичной с точки зрения языка и абсурдной с точки зрения умопостигаемого мира. Она всегда требует угадывания, т.е. включения культурной памяти, культурного кода. Абсурдной и произвольной загадка кажется лишь в случае утраты культурного (или языкового) кода, лежащего в его основе. Поэтому загадка как стратегическое действие – это диагностирующая трудность, испытание на знание культурного (или языкового) кода, на принадлежность отгадчика к кругу «своих». С данных позиций, интерес вызывает загадка, представляющая собой манипулятивное действие, характеризующееся интенциональной и интерпретативной двуплановостью, представляет собой тактику провокационного общения, с целью наведения на определенный ответ, выступающий в качестве «ловушки» и выставяющий того, кто в нее попадает в невыгодном для него свете. Такого рода загадки, как правило, связаны с табуированными темами и включают тексты с двойным смыслом, образующие, например, группу эротических (обсценных) загадок, в различных этнокультурах. Разгадавший такую загадку демонстрирует не столько свое остроумие, сколько духовную зрелость, не назвав зашифрованного в загадке предмета и нанеся поражение манипулятору (провокатору) невинной отгадкой. К загадкам-ловушкам можно отнести такие загадки Эксеркого кодекса, как CIPE ('onion'), CÆG ('key'), DAG ('dough'), CYRN ('churn'), CYRTEL ('shirt', 'garment'), BOR ('borer').

В качестве манипулятивных загадок выступают также загадки, названные А. Тейлором "neck-saving" («шееспасительными»), т.е. с таким содержанием, которое известно только загадывающему. В сказочных

сюжетах герой, которому вынесен смертельный приговор, придумывает неразрешимую загадку в надежде «спасти свою шею»: “The neck-riddle narrates an event known only to the poser of the riddle. But thus setting an insoluble puzzle the poser, who is condemned to death, hopes to save his neck. I have invented the name “neck-riddle” for this well-established enigmatic genre” [Taylor 1951, p. 1]. В качестве таковой может выступать загадка 61 (ASPR 86) Эксетерского кодекса о странном существе-чудище, одноглазом продавце чеснока. Отгадка известна лишь потому, что загадка является переводом с латинского, а в латинских загадках давался ответ:

<i>A creature came where many men</i>	<i>Существо появилось из тех мест,</i>
<i>sat at council with wise hearts.</i>	<i>где очень много мудрых сердец.</i>
<i>It had one eye and its ears were two;</i>	<i>У него один глаз и два уха;</i>
<i>it had two feet and twelve hundred heads,</i>	<i>Оно имеет две ноги и двести голов,</i>
<i>a back and a belly and two hands,</i>	<i>Спину, живот и две руки,</i>
<i>arms and shoulders, one neck,</i>	<i>Плечи, одну шею и две стороны.</i>
<i>and two sides. Say what I'm called</i>	<i>Скажи, как я называюсь?</i>

[P. F. Baum 1963, www].

Семантическая природа описательного компонента загадки притягивала внимание многих исследователей. Несмотря на то, что формы загадки различны на разных стадиях развития фольклорного коллектива и имеют определенную национальную обусловленность, в загадке можно выделить ряд общих характеристик ее логико-смысловой структуры. Исследователи жанра (Т.В. Топорова, Э. Кенгэс-Маранда, Ю.Г. Круглов, А.К. Оглоблин, Ю.И. Левин, В.Г. Сибирцева и другие) называют двусоставность (двухчастность) и метафоричность основными особенностями загадки.

Тезис о двухчастности загадки лежит в основе различных подходов к изучению данного феномена. Загадку можно считать объектом семиотического исследования, поскольку «сознательная зашифрованность отношения знака (текста загадки) к денотату (отгадке), являющаяся принципом существования загадки, дает повод для изучения проблемы

отношения знака к денотату. Представляя собой намеренно трансформированное описание реальности, загадка дает возможность поставить вопрос о принципах художественного преобразования действительности и рассмотреть его на простейшем примере такого преобразования» [Левин 1978, с. 283]. Существует еще одна точка зрения на семиотическую природу загадки, согласно которой загадка выступает как знаковое структурное образование, обладающее формальной и смысловой сторонами. Смысл (семантика) загадки передается через ее форму – звуковую, графическую или изобразительную. Процесс отгадывания представляет собой замену одной знаковой структуры (кодирующей части) на другую структуру (отгадку) [Оглоблин 1984, с. 81]. В нашем исследовании мы придерживаемся точки зрения Ю.И. Левина на знаковую природу загадки и рассматриваем ее кодирующую, репрезентативную часть как сложный знак, который реализуется посредством элементарных знаков (лексем) и соотносится с денотатом (отгадкой).

Сторонники структурного подхода также рассматривают загадку, исходя из идеи ее двусоставности. Загадка рассматривается ими как единица, состоящая из двух частей: образной части, которая загадывается, и ответа, который предполагает противоположная сторона [Кенгэс-Маранда 1984, с. 50-51]. По мнению В.Г. Сибирцевой, двухчастная структура загадки отражает соотношение концептуальной и языковой картин мира. Кодированная, образная часть является воплощением картины мира средствами языка, которая представлена тематическими и семантическими полями и разнообразными по характеру ассоциативными связями слов, выступающими в качестве дополнительного источника познания. «Концептосфера загадок представляет собой проекцию тематической рубрики отгадок, обогащенную потенциальными смыслами и включающую культурно-этническую информацию» [Сибирцева 2003, с. 7].

Таким образом, с точки зрения логико-смысловой структуры загадка представляет единство двух единство двух частей – репрезентативной

кодирующей части, которая выступает как сложный знак, реализуемый посредством элементарных знаков (лексем) и соотносимый с денотатом (отгадкой). Принцип двусоставности (кодирующий текст – отгадка) в древнеанглийских загадках в нарушен, так как отгадки в текстах не представлены, а культурный код в ряде случаев, утрачен. Образная часть превращается в самостоятельное поэтическое произведение, отводя отгадке факультативную роль. Значение образа для наших современников не всегда определено.

Специфика загадки и ее несколько обособленное положение среди других единиц объясняется, прежде всего, ее диалогической природой. Отсюда возникает ее соотнесенность, как с языковой системой, так и с речевым планом реализации [Чернышев 1985, с. 29].

Метафоричность загадки как ее характерное свойство отмечается многими исследователями, начиная с античных времен. Так, еще Аристотель определял загадку как «хорошо составленную метафору» [Аристотель 1998, с. 16]. Следует заметить, что метафору Аристотель понимал широко, включая в нее случаи синекдохи и метонимии. «Идея загадки та», отмечал философ, «что говоря о действительно существующем, соединяют вместе с тем абсолютно невозможное. Достичь этого можно только с помощью метафоры» [там же: с. 19]. Данный подход нашел отражение в трудах многих ученых. Так, А.П. Квятковский определяет загадку как замысловатое поэтическое выражение, в котором признаки отгадываемого предмета даны в зашифрованном, уводящем в сторону виде. Загадка, пишет автор, является своеобразной формой остранения и строится обычно на принципе замедленной метафоры (симфоры), каламбурного алогизма и затрудненного параллелизма [Квятковский 1966, с. 110]. Ю.И. Левин подчеркивает, что загадка, как правило, представляет собой неполное и/или искривленное – трансформированное, метафорическое описание загаданного объекта [Левин 1978, с. 284]. Энциклопедический словарь Ф.А. Брокгауза и Е.А. Ефрона в своем определении акцентирует в загадке свойство замещения: «Загадка,

метафорическое выражение, в котором один предмет изображается через посредство другого, имеющего с ним хотя бы отдаленное сходство» [Брокгауз 2003, с. 234]. В.И. Чичеров и П.Г. Богатырев считают иносказательность основной характеристикой загадки: «Загадка – иносказательное описание какого-либо предмета, данное обычно в форме вопроса» [Чичеров 1959, с. 322]; «Загадка как художественное произведение представляет собой иносказательное изображение предмета или явления на основании черт сходства между скрытым предметом и тем, который его заменяет» [Богатырев 2007, с. 128]. Эта черта кратко и четко отражена и в загадке о загадке: «Без лица в личине» (предмет загадывания – «лицо» – скрыт под «личиной», то есть маской, иносказанием). М.А. Рыбникова отмечает, что загадки в их тематике образуют круг примитивного мироведения; загадка, давая конкретный предмет, опознает его в его происхождении, в его назначении и в диалектике его жизни; она играет соединением предметов, их взаимодействием, соотношением. Свежая, сохранившаяся загадка, подчеркивает исследовательница, звучит повествованием, диалогом, встает метонимией или метафорой [Рыбникова 1985, с. 176].

Ключевым приемом загадывания, таким образом, признается метафора, которая выступает отличительной особенностью данного фольклорного жанра и может относиться как к конкретному предмету или явлению, так и к целой ситуации. Метафорический перенос понимается нами как модель, по которой человек формирует новое представление о предмете или явлении, опираясь на исходное значение знака. «В загадке искомое значение того же самого слова развертывается, причем актуализируются самые разные, порой неожиданные, но действительно существующие элементы и связи с другими значениями языка. Свойства, признаки и связи предмета в той или иной мере отражены в тексте собственно загадки» [Оглоблин 1984, с. 83]. Кодированная часть всегда содержит термин, который составляет пару с термином в отгадке, и метафора образуется за счет соотнесения этих двух терминов

[Кенгэс-Маранда 1984, с. 51]. Как справедливо отмечает А.Н. Афанасьев, «вся трудность и вся сущность загадки именно в том и заключается, что один предмет она старается изобразить чрез посредство другого, какой-нибудь стороною аналогического с первым» [Афанасьев 1995, с. 13]. В метафорическом высказывании о загаданном предмете часто опускается упоминание заместительного объекта. В основу замещения положен признак, который говорит о внутренней связи сопоставляемых предметов. При замещении предпочтение отдается одушевленным предметам, но и неодушевленные предметы в загадке олицетворяются, говорят и двигаются. При этом в загадке традиционны привычные фольклорные, сказочные образы. Предмет замещения подбирается по тем признакам, свойствам, функциям и связям, которые служат ключом для отгадывания. От числа используемых признаков зависит количество возникающих в загадке образов, которые строятся так, чтобы избежать названия предмета загадывания. В этом случае используются местоимения или, в отдельных случаях, специально созданные лексические единицы. Сопоставление в описании признаков предметов загадывания и их замещение придает загадке таинственность и фантастичность [Аникин 1981, с. 53-66].

Заметим, что английская загадка использует различные шифровки – метафорическую, аллегорическую, шифровки в виде парадоксов, каламбуров, прямого описания объекта. Вместе с тем, как заметил А. Белый, создание метафоры – цель поэтического творчества [Белый 1994, с. 141]. Английская загадка, возникнув как поэтический текст, в качестве ключевого способа своего построения использует метафоризацию, выражающую логически невыразимое впечатление человека от окружающего мира и заключающую в себе ряд переходов от предмета к его образному уподоблению (эпитет, сравнение, аллюзию, замену одного объекта другим и отождествление – соединение двух объектов в одном). Метафорические образы в загадках оживают, наделяются онтологическим бытием и

коммуникативной потенцией. Они переносятся в значение изображаемых предметов, а не являются всего лишь средством перехода к значению.

1.2. Типологические характеристики английской загадки

В лингвистике, фольклористике, этнологии загадки рассматривают с различных позиций, выделяя те или иные основания для их типологии, в зависимости от исследовательских задач. В качестве распространенных оснований выделяются тематические, структурные характеристики загадок, способы описания загадываемого объекта, способы его языкового кодирования или шифровки.

Тематический подход к типологии загадок предполагает их распределение по понятийным полям картины мира («одежда и украшения», «пища и питье», «домашние животные», «дикие животные», «растения», «небо и небесные тела», «домашняя утварь» и т.п.). Загадки, сосредоточенные вокруг каждого поля образуют отдельную микросистему. Критерием включения единицы в ту или иную микросистему выступает ее тематическая соотнесенность. Это объединения единиц на основе классификации обозначаемых ими предметов и явлений. Данный подход позволяет охватить все, что окружает человека, все устройство мироздания и отражает познавательную деятельность этноса: что ему известно, и что не известно об устройстве этого мира и нем самом. Метод тематического описания загадок использует Ч.У. Кеннеди (Charles W. Kennedy). Фокусируя свое внимание на отгадках, исследователь отмечает, что в загадках отражается повседневная жизнь человека: его отношения с птицами и животными, перечень дел, из которых сплетена его жизнь, еда и питье, которые утоляют голод и жажду, орудия для труда, музыкальные инструменты для развлечения, оружие и доспехи для защиты от врага. Примечателен набор объектов каждого класса. Так, например, среди птиц в английских загадках можно найти кукушку (cuckoo), ястреба (hawk), сойку (jay), соловья (nightingale), сову (owl), ласточку (swallow), лебедя (swan).

Животный мир деревенской жизни представлен собакой (dog), петухом (cockerel) и курицей (hen), быком (bull) и волком (ox), свиньей (pig), ежиком (hedgehog), волком (wolf). Повседневный быт отражен особенно широко: ведро (pail), маслобойка (churn), цепь для обработки колосьев (flail), ключ и замок (key and lock), ткацкий станок (loom), мельничный жернов (millstone), кочерга (poker), плуг (plough), фляжка для вина (flask), тележка (small cart). Перечень продуктов включает мед и вино (honey and wine), пиво и эль (beer and ale). Англичане издревле славились как мореплаватели. Среди референтных объектов загадок-марин мы находим лодку и якорь (boat and anchor), рыбу и устриц (fish and oyster), морской шторм и гибель кораблей (storm and shipwreck). Ярко представлена сфера военного дела: лук (bow), кинжал (dagger), шлем (helmet), пика (lance), кольчуга (chain mail), копье (spear), щит (shield) и меч (sword) [Ch.W. Kennedy 1943 – цит. по: Williamson 2011, p. 17 – 18].

Среди отечественных исследователей данного жанра, рассматриваемый подход использует В.В. Митрофанова, которая, изучая русские загадки, выделяет следующие тематические группы: 1) загадки о явлениях природы (небе, земле, воде); 2) загадки о растениях; 3) загадки о рыбах, земноводных, пресмыкающихся, насекомых, птицах, животных; 4) загадки о человеке и его быте, включающие его внешний вид и части тела, родственные отношения и семью, одежду и украшения, пищу и питье, средства передвижения; 5) загадки о трудовой деятельности человека, включающие сельскохозяйственную деятельность и ремесла; 6) загадки о жилище (деревня, двор, дворовое хозяйство, крестьянская изба, отопление и освещение, убранство дома, посуда и утварь); 7) загадки о музыкальных инструментах; 8) загадки о грамоте, письме, книге, почте, буквах алфавита; 9) загадки о времени, смене дня и ночи, годе и т.д.; 10) загадки о предметах, связанных с религией; 11) загадки-шутки, шарады; 12) загадки-задачи [Митрофанова 1978, с. 73]. Вместе с тем, очевидно, что в качестве критериев выделения ученым последних двух групп используются способы построения

загадки. Дробность классификации В.В. Митрофановой акцентирует тот факт, что основная концептосфера загадки – человек и его быт, трудовая деятельность, окружающая природа.

Следует заметить, что распределение загадок Эксетерского кодекса на основе классификации обозначаемых ими предметов и явлений осложнено отсутствием сопровождающих их отгадок и множественным их толкованием в научной среде. Вместе с тем, исходя из интерпретативного анализа данных текстов, а также толкований, предложенных исследователями жанра [В. Thorpe 1842; P.F. Baum 1963; К. Crossley-Holland 1993; С.А. Williamson 2011; Т.С. Кузнецова 2008 и др.], можно выделить следующие темы: природа, повседневная жизнь, война, духовный мир (см: п. 2.1 гл. 2). Загадки о мире природы включают тексты о природных явлениях, стихиях и природных ресурсах ('wind and God' – WIND OND GOD, 'moon and sun' – MONA OND SUNNE, 'beam' – BEAM, 'fire' – FYR, 'ice' – IS, 'water' – WÆTER); животных и птицах ('swan' – SWAN, 'nightingale' – NIHTE-GALE, 'cuckoo' – GEAC, 'barnacle goose' – BYRNETE, 'ox' – OXA, 'ten chickens' – TEN CICCENU, 'jay' – HIGORÆ, 'bull', 'bullock' – HRYÐER, 'cock and hen' – HANA OND HÆN, 'oyster' – OSTRE, 'crab' – CRABBA, 'river and fish' – FISC OND EA и др.); растениях ('reed' – HREOD, 'oak' – AC, 'book and beech-tree' – BOC).

Загадки о повседневном мире человека включают тексты о человеке ('man' – SECG, 'Lot and his children' – LOTH OND BEARN, 'one-eyed garlic-seller' – AN EAGEDE GARLEAC MONGER), его одежде ('shirt, garment' – CYRTEL), пище и питье ('onion' – CIPE, 'mead', 'honey-fruit mead' – MEDU, 'dough' – DAG); о домашней утвари, орудиях труда, приспособлениях для ведения домашних дел, а также развлечений ('plough' – SULH, 'rake' – RACA, 'bellows' – BLÆST-BELG, 'key' – CÆG, 'baking-oven' – BÆC-OFEN; 'flail' – ðERSCEL, 'churn' – CYRN, 'loom' – WEBBEAM, 'pole' – ROD, 'borer' – BOR, 'glass beaker' – GLÆS-FÆT, 'weather-cock' – WEDER-COC, 'wine-cup' – WIN-FÆT, 'horn' – HORN, 'amphora' – CROG, 'bagpipes');

занятиях ('anchor' – ANCOR, 'merchant-ship' – CEAP-SCIP, 'ship made of oak' – AC ('oak tree') + BAT ('boat'), 'lighthouse' – BEACEN-STAN).

Загадки о военном деле включают тексты об одежде воинов ('mail coat' – BYRNE), боевом оружии (*compwæpna* – battle-weapons) ('shield' – BORD, 'sword' – SECG, 'bow' – BOGA, 'gallows' (battering ram) – GEALGA, 'spear made of ash' – ÆSC, 'weapon-rack' – WÆPEN-HENGEN), военном корабле ('light warship' – SNAC).

Загадки о духовном мире человека включают тексты о религии ('soul and body', 'creation' – GESCEAFT, 'Lamb of God' – AGNUS DEI EXE, 'bell' – BELLE, 'cross' – ROD, 'Gospel book' – CRISTES BOC, 'chalice' – HUSEL-FÆT, 'paten' – HUSEL-DISC), чтении ('book' – BOC, 'book-moth' – BOC MODÐE) и письме ('ink-horn' – BLÆC-HORN, 'letters' – STAFAS, 'quill-pen and fingers' – FEDER OND FINGRAS).

Одно слово отгадки разворачивается в тексте загадки в полноценный фрагмент картины мира и кодируется с помощью специфических для английской загадки способов ее текстопостроения. Распределив загадки по темам (природа, война, духовный мир, повседневная жизнь и быт), мы исследовали каждую выделяемую сферу пословно, составляя тематические поля, представленные в английских загадках (см. гл. 2., п.п. 2.1.1 – 2.1.4).

Если тематический поход имеет целью описание предметного мира загадки, его разнообразия, то структурный подход направлен на исследование типовых инвариантных структур построения загадок, вокруг которых группируются остальные формы, представляющие собой варианты реализации этих инвариантных структур.

Так, Р. Жорж и А. Дандес [R. Georges, A. Dundes 1995] рассматривают все множество загадок как собрание вариантов некоторых инвариантов. В качестве минимальной структурной единицы анализа они выделяют *дескриптивный* (описательный) элемент (descriptive element), который состоит из темы ("topic") и комментария ("comment"). В качестве *темы* выступает референтный объект или предмет, предполагаемый описанием.

Комментарий – это утверждение о теме: “in every riddle there is at least one object or item that is allegedly described (topic) and about which an assertion is made (comment)” [Georges, Dundes 1995, p. 99]. Так в загадке *Twenty-four horses set upon a bridge* (teeth in your gums), тема – “twenty-four horses” (двадцать четыре коня) и комментарий – “set upon a bridge” (стоят на мосту). Загадка *A crowd of little men [topic] living in a flat-top house [comment]* содержит один дескриптивный элемент, состоящий из темы и комментария. Вместе с тем, существует множество загадок с двумя и более дескриптивными элементами, которые могут находиться в разных отношениях – дополнять друг друга или противостоять друг другу. Так, загадка *A lady in a boat / with a yellow petticoat* (Egg) (АТ 647)² состоит из двух описательных частей, причем вторая добавляет деталь к описанию (*lady wears a yellow petticoat*), содержащемуся в первой части (*in a boat*). Следующая загадка состоит из четырех описаний, дополняющих друг друга: *A straight white man with a red face and a black head* (Match) – *Прямой белый (приличный) человек с красным лицом и черной головой* (Спичка). Напротив, загадка *Something has eyes and cannot see?* (Potato) (АТ 277) – *Что имеет гла[з]ки, но не видит?* построена на противоречии двух описаний. Второй дескриптивный элемент (*it can't see*) отрицает первое (*it has eyes*).

Р. Жорж и А. Дандес рассматривают загадку как традиционное словесное выражение, содержащее один или более описательный элемент, пара которых может находиться в оппозиции; референт элементов должен быть разгадан: “A verbal expression which contains one or more descriptive elements, a pair of which may be in opposition; the referent of the elements (the riddle answer) is to be guessed” [Georges, Dundes 1995, p. 99]. Вводя в определение загадки представление о возможной оппозиции между описательными элементами (которая может либо иметь место, либо

² АТ – А. Тейлор. Здесь и далее загадки из собрания А. Тейлора приведены в соответствии с их нумерацией по изданию А. Taylor, “English Riddles from Oral Tradition (Berkeley – Los Angeles, 1951) (см: список источников).

отсутствовать), Жорж и Дандес различают две категории загадки: **оппозиционную** и **неоппозиционную** (“oppositional and nonoppositional riddles”). **Неоппозиционная загадка** может быть буквальной (*literal*) или метафорической (*metaphorical*). Так, например, приводимая в качестве примера авторами сентенция *My fader had a tree, it bear fruit, outside brown and inside white* (Coconut) (АТ 1085) содержит буквальное описание фрукта. Напротив, загадка *Two brothers side by side all day and at night they go to rest* (answer: a pair of boots) построена на фигуративном описании референта – пары ботинок. Аналогичным образом построены единицы *A house on a single pole* (Mushroom); *What’s the little boat can sail the world all round?* (Fish) (загадка из “Proud Lady Margaret” [Child, Ballad no. 47, www]).

Оппозиционные загадки (“oppositional riddles”) включают **антитетические** (“antithetical contradictive riddles”), **депривационные** (“deprivative riddles”), а также **загадки, построенные на каузальных и консекутивных противоречиях** (“causal contradictive riddles”).

В качестве примера антитетических загадок авторы приводят следующую загадку: *What goes to the branch [stream] and drinks and don’t drink* (Cow with a bell around its neck). Данная загадка состоит из трех дескриптивных элементов (it goes to the branch [stream] (1), it drinks (2), it doesn’t drink (3)), из которых второй и третий противоречат друг другу, так как объект всех трех описаний не может совершать два противоположных действия одновременно.

В корпусе английских загадок выделяется множество загадок-парадоксов, в основе которых лежат антитетические схемы, сопоставления логически противоположных образов действий, ситуаций, качеств объектов: *What can go around the world while remaining in a corner?* (Stamp) – *Что может обойти весь мир, не выходя из угла?* (Почтовая марка); *If you have me, you want to share me. If you share me, you haven’t got me* (Secret) – *Если я у тебя есть, ты хочешь мной поделиться, но если ты поделишься мной, то меня у тебя не будет* (Секрет). *What is black when it is clean and white when it*

is dirty? (Blackboard) – *Что черное, когда оно чистое, и белое, когда оно грязное?* (Доска для письма) [www].

Депривационные загадки (от лат. *deprivatio* – потеря, лишение) строятся на отрицании свойств, функций, или части, обыкновенно ассоциируемых с тем или иным объектом как неотъемлемо присущих ему. Так, загадка *What has legs, but cannot walk?* (Chair) состоит из двух описаний, представляющих референтный объект как имеющий ноги и при этом не обладающий способностью ходить. Второе описание отрицает очевидную функцию (the ability to walk), обыкновенно ассоциируемую с ногами, наличие которых у объекта утверждается в первой описательной части загадки. Аналогично загадка *What has hands, but no fingers* (Clock) строится на разрушении привычных ассоциативных связей между наличием рук и пальцев. Можно привести множество примеров подобных английских загадок: *Something has fingers but no toes* (Glove) (AT 23) – *Нечто имеет пальчики рук, но не имеет пальчики ног*; *What has a big mouth, yet never speaks?* (Jar) – *Нечто имеет горл[ышк]о, но хранит немому* (Кувшин); *Is eom wunderlicu wiht; / ne mæg word sprecan, / mældan for monnum, / þeah ic miþ hæbbe, / wide wombe* (Crog) (ASPR 18) – *I am a strange creature, I cannot speak words, nor talk with men, although I have a mouth, and a broad belly* (Jug, Amphora, Cask or Leather Bottle) (Я необычная вещь, не могу вымолвить ни слова, хотя у меня большой рот на широком животе); *Something has an ear and cannot hear* (Ear of corn) (AT 285) – *Нечто имеет ухо, которое глухо* (Початок кукурузы); *What has head, / But no hair?* (Pin) (AT 3) – *Что имеет голов[к]у, / Но не имеет волос?* (Булавка).

Загадки, построенные на каузальных и консеквативных противоречиях (“causal contradictive riddles”) включают единицы, построенные на неестественной связи между действием и результатом. Они основаны на отрицании ожидаемого результата, обычно связываемого с определенным действием, качеством или представляют противоречащий норме, ожиданиям результат определенного действия, события: *What goes to*

the mill every morning and makes no tracks? (AT 181) – *Что каждое утро идет на мельницу и не оставляет следов?* (Дорога, Ветер, Дым); *There is something runs day and night and never runs up* (River) (AT 143) – *Есть нечто, что день и ночь бежит, да никогда не прибежит* (Река); *What goes through the wood / And never touches a limb?* (Voice) (AT 152b) – *Что проходит сквозь лес и никогда не затронет ветки?* (Голос); *Who works only one day in a year but never gets fired?* (Santa Claus) – *Кто работает только один день в неделю, но его не увольняют?* (Санта Клаус); *I am weightless, but you can see me. Put me in a bucket, and I'll make it lighter. What am I?* (Hole) – *Я невесома, но Вы меня видите. Положите меня в ведро, и я сделаю его легче. Что я?* (Дыра); *What is full of holes but still holds water?* – *Нечто имеет много дыр, но удерживает воду* [www]; *Something runs but has no legs* (Clock) – *Нечто бежит [идет], а ног нет* (Часы) (AT 262). В последних двух загадках, в отличие от депривационных, объект, лишенный определенных качеств, совершает действия, предполагающие их наличие.

Таким образом, множество загадок может быть рассмотрено с помощью ряда предлагаемых авторами типовых схем, модельных типов высказываний, критерием выделения которых служит характер отношений между структурными элементами загадки (темой и комментарием), т.е. конститутивными составляющими дескриптивного элемента, или между двумя и более дескриптивными элементами.

В качестве структурного типа высказывания, выражающего английские загадки, Р. Жорж и А. Дандес выделяют описательный. Наряду с описательным типом высказывания, в фонде английских загадок мы выделяем повествовательный тип, а также композиционно-сюжетные способы текстопостроения английских загадок (точечные, многоточечные и линейные) (см.: п. 2.2.).

Заметим, что различая метафорический и буквальный элементы загадок (literal – metaphorical), Р. Жорж и А. Дандес используют также критерии их описания по способу языкового кодирования загадываемого в них объекта

действительности. В качестве ключевого способа шифровки загадываемого объекта в загадках большинством исследователей выделяется метафора. Так, А. Тейлор рассматривал «истинную загадку» (“the true riddle”) как состоящую из двух контрастных компонентов – метафорического и буквального, в силу чего обладающую способностью сбивать с толку отгадывающего, который предпринимает попытку разгадать объект, описываемый двумя неразличимыми сходу противоположными способами: “A true riddle consists of two descriptions of an object, one figurative and one literal, and confuses the hearer who endeavors to identify an object described in conflicting ways [Taylor 1943, с. 129-130]. Примечательно, что ряд английских загадок являются искажением этой структуры, выделяемой А. Тейлором в качестве исходного образца. Так, выделяются загадки, построенные на одном и более буквальных описаниях: *Something goes through the keyhole / Where nothing else can go through* (Key) (AT 197) – *Нечто проходит в замочную скважину, где больше ничто не пройдет* (Ключ); *Something moving without a leg* (Snail) (AT 261) – *Нечто движется без ног* (Улитка). Однако они воспринимаются в качестве загадок, если адресат принимает буквальное описание за метафорическое, которое на самом деле таковым не является и лишь маскируется под фигуративное описание.

Следует заметить, что исследователи жанра выделяют различные шифровки загадываемого объекта, предлагая типологии, объединяющие загадки, которые описывают предметы одинаковым образом, независимо от их тематического разнообразия. Так, В.И. Чичеров [1959, с. 54] выделяет четыре группы загадок, каждая из которых характеризуется своей спецификой, определяющей базис для появления загадки. Это загадки **метафорические, звукоподражательные, арифметические и шуточные. Метафорические загадки**, как отмечает исследователь, – наиболее древний вид загадок, описывающих, как правило, явления природы, времена года. В их основу легло познание окружающей действительности, требующее наблюдательности, сообразительности и упражняющее в сравнении и

сопоставлении предметов и явлений окружающего мира (*Синенька шубенка весь мир покрыла (небо)*). **Звукоподражательные загадки** построены не на смысловом, а на звуковом образе. В них ключом к отгадыванию является звуковой образ. Данным загадкам свойственна богатая и многообразная звукопись. В них часто встречаются аллитерации и ассонансы (*Кто на елке, на суку счет ведет: «Ку-ку... Ку-ку!» (кукушка)*). В **арифметических загадках** дается обычно цифра и указывается соотношение с ней других величин, которые надо определить (*Летела стая гусей. Одного убили. Сколько гусей осталось? (один)*). **Шуточные загадки** исследователь рассматривает как более поздние и представляющие собой пародию на сам жанр загадки. Они появились тогда, когда появилось и развилось отношение к загадкам как к забаве, развлечению, шутке. Многие шуточные загадки построены на обманчивом звучании вопроса, не совпадающим с его написанием, например, слияние в устном произношении слов «от чего» воедино («отчего») придает другой смысл вопросу, поэтому ответ «От берега» звучит неожиданно: *Отчего утка плавает? – От берега* [Чичеров 1959, с. 54]. В шутках такого рода предметом описания становится само языковое средство изображения действительности.

Вместе с тем тексты, которые В.И. Чичеров рассматривает в качестве арифметических загадок, мы относим к задачам-головоломкам (puzzles) (см.: п. 1.1, с. 22-23). Загадка также может использовать прием задачи, включая помимо прочих, и количественные характеристики загадываемого объекта. Используя данный прием, загадка репрезентирует признаки объекта в виде задачи. Приведем в качестве примера загадку 72 (ASPR 36) Эксетерского кодекса в переводе К. Уильямсона:

*A strange creature ran on a rippling road,
 Its cut was wild, its body bowed,
Four feet under belly, eight on its back,
Two wings, twelve eyes, six heads, one track.
 It cruised the waves decked out like a bird,*

*But was more – he shape of a horse, man,
Dog, bird, and the face of a woman –
Weird riddle-craft riding the drift of words –
Now sing the solution to what you've heard [Williamson 2011, p. 94].*

Загадка повествует о том, как странное существо бежало по подернутой рябью воде (букв. дороге). Его удар был ужасен, а тело изогнуто. У него было четыре ноги под брюхом и восемь на спине, два крыла, двенадцать глаз, шесть голов и один длинный след. Оно рассекало волны как птица. Оно было похоже своими очертаниями на лошадь, человека, собаку, птицу и лицо женщины. Отгадка – корабль. Возможно, четыре ноги внизу – это весла (oars), восемь ног вверху – ноги гребцов (oarsmen), два крыла (two wings) – паруса (sails), 6 голов и 12 глаз – гребцов, путешественников и резная фигура (голова), помещаемая над водорезом корабля (figureheads). Вместе с тем, эта отгадка, предложенная К. Уильямсоном, лишь вариант решения загадки, которая содержит код-криптограмму, до сих пор никем не разгаданный. Данная загадка использует различные характеристики объекта – его формы, образа производимых им действий, в том числе количественные.

В загадке 61 (ASPR 86) об одноглазом продавце чеснока (one-eyed garlic seller) также используется прием арифметической задачи:

*It had one eye and its ears were two;
it had two feet and twelve hundred heads,
a back and a belly and two hands,
arms and shoulders, one neck... [Baum 1963, www].*

Рассматриваемый прием является распространенным, однако, как и в задачах-головоломках, так и в собственно загадках он часто используется для отвлечения внимания, создания неоднозначности, юмористического эффекта или парадокса, а не только для подсчета характеристик объекта: *Paul's height is six feet, he's an assistant at a butcher's shop, and wears size 9 shoes. What does he weigh? (Meat); What occurs once in every minute, twice in every moment, yet*

never in a thousand years? (The letter m) – Что есть одна в минуте, две – в моменте, и ни одной – в тысяче лет? (Буква “М”); I give you a group of three. One is sitting down and will never get up. The second eats as much as is given to him, yet is always hungry. The third goes away and never returns. What are they? (Stove, fire, and smoke) – Из этих трех, один всегда внизу, и никогда не поднимается, второго – сколько ни корми, всегда голоден, а третий – всегда исчезает и никогда не возвращается; What has two heads, four eyes, six legs and a tai? (A horse and its rider) – У кого две головы, четыре глаза, шесть ног и хвост? (У лошади с всадником).

К древним приемам шифровки загадываемого объекта относится также криптограмма. Ответ в криптоморфных загадках-пазлах закодирован и спрятан внутри самой загадки. В загадках Эксетерского кодекса это сделано с помощью рун (№№ 68, 69, 70, 71, 72, 73). Руническое письмо пришло в Англию из Европы в пятом веке н.э. и перестало использоваться после датского нашествия в девятом веке. Слово «руна» означало «тайна», рунами кодировали сообщения или авторскую подпись. В загадках руны были знаками для «посвященных», т.е. знающих, грамотных людей; их использовали вместо вводящих в заблуждение описаний. Например, в загадке № 68 (ASPR 24) о сороке (сойке) руны приведены под их собственными названиями, но начальные буквы каждой руны составляют слово *GARONI*, которое в результате метатезы читается как *HIGORA* (др.-англ. ‘сорока’, ‘сойка’):

*I'm a wonderful thing; I vary my voice:
I bark like a dog, I bleat like a goat,
I quack like a goose, I shriek like a hawk;
I imitate the eagle, the gray one, the cry
Of the fighting bird; sometimes the kite's voice
is familiar to my mouth, or the sea-mew's song,
where I happily sit. GIFT is my name,
OAK and RIDING and the GOD helps,*

*HAIL and ICE. Now you have my name,
as those six letters clearly betoken [Baum 1963, www].*

*Я необычная вещь, я изменяю свой голос:
Лаю как собака, блею как коза,
Гакаю как гусь, похожа на ястреба,
Я подражаю орлу, кричу, сражаясь с птицей;
иногда мой голос похож на коршуна или на песню чайки...*

В загадке № 71 (ASPR 64) закодирован целый текст:

*I saw W and I going over the plain
bearing B E. For them both as they went
was the owner's joy; H and A
very strong. TH and E;
the F and A rejoiced; flew over EA
S and P of the people themselves [Baum 1963, www].*

Руны (в данном тексте приведены их названия по первой букве) W и I замещают слово *wicg* ('horse'); BE – *beorn* 'man', H и A – начало слова *haofoc* 'hawk'; TH используется для обозначения слова *thane* 'slave'; F, E и AE – *fælcra* 'falcon'; EA – *ear* 'ground' или *ea* 'water'; S и P замещают слово *spera* 'spear'. Тогда загадка читается следующим образом: 'I saw a man riding along on horseback with a hawk which was his joy (and pride). They were all happy, the man, the horse, the servant, and the hawk also; it flew over the water (or the ground)' [P.F. Baum 1963, www].

В более поздних загадках данный прием шифровки загадываемого объекта, по нашим данным, не используется.

Загадки-шутки мы рассматриваем как контаминацию двух жанров. Шутка, как и загадка, основана на бисоциации [Koestler 1964]. Шутки – небольшие тексты с комической концовкой, в которой присутствует двойная

ассоциация, бисоциация, вызывающая желание рассмеяться. Как и загадка, жанр шутки популярен в устной сфере. Легкое запоминание и воспроизведение обеспечивается простой структурой, не требующей особых усилий при воспроизведении. Наиболее ярким примером бисоциации может служить каламбур, который, по А. Кестлеру, представляет собой бисоциацию одной фонетической формы в двух значениях, т.е. когда две смысловые строки связаны одним акустическим узлом: “The pun is the bisociation of a single phonetic form with two meanings – two strings of thought tied together by an acoustic knot” [Koestler 1964, p. 64-65]. Примером таких фонетических соединений могут служить загадки типа: *Why don't pigs drive cars? They would become road hogs.* – Почему свиньям не дают водить машину? – Тогда бы они все стали нарушителями правил дорожного движения. Шутка строится на игре значений *hog* (‘боров’) и *road hog* (‘нарушитель правил дорожного движения’). В английских загадках-шутках внимание уделяется как юмору слова, так и юмору ситуации, суть которого лежит в уклонении от поведенческих норм. На дискурсивном уровне содержательную основу шутки составляет высказывание, в котором выделяются два содержательных плана, две логики развития мысли. Между данными содержательными планами должно быть неустранимое противоречие. Осознание этого противоречия предполагает смеховую реакцию адресата [Палашевская 2014, с. 101-102]. В качестве примера ценностного противоречия может служить шутка в стиле загадки о священнослужителях, построенная на игре пунктуации:

Trusty. Seldom to their friends unjust. Trusty seldom. To their friends unjust. Glad to help. No Christian creature Glad for to help no Christian creature. willing to grieve. Setting all their joy Willing to grieve setting all their joy and and desire only in pleasure of God. desire – only in the pleasure of God Having no care who is most rich. With having no care. Whoever is most rich them they will be sure where need is. with them they will be sure. Where need

Giving neither reward nor fee is, giving neither reward nor fee. unreasonably. Thus live priests. In the Unreasonably thus live priests in the name of God. name of God [Crystal 1995, p. 282].

Как правило, в загадках-шутках используется вопрос, провоцирующий стандартную реакцию, которая противоречит предлагаемому ответу. Огромное количество загадок-шуток начинаются со стандартных интродуктивных формул: *What's the difference between X and Y; How is X like Y; What do you call X; How many Xs does it take to do Y; X was so Y that Z.* Загадки-шутки, начинающиеся с вопросов *сколько, почему, чем отличается*, нацелены на объяснение качеств, способностей объекта высмеивания:

- *Why won't sharks attack lawyers?* - *Почему акулы не нападают на юристов?*
- *Professional courtesy.* - *Профессиональная обходительность.*

Нередко это парадоксальные вопросы и ответы, которые не преследуют своей целью «карнавализацию» ценностей, а являются всего лишь игрой воображения:

- *What did number 1 say to 7?* - *Что единица сказала семерке?*
- *Nice hair [www].* - *Красивая прическа.*

Вместе с тем, загадки-шутки не являются собственно традиционными английскими загадками. Предлагая уже готовый ответ, направленный на создание смехового эффекта, они представляют собой, как заметил В.И. Чичеров, скорее шутливую пародию на жанр загадки.

На фоне множественных типологий загадок выделяются **эклeктические**, которые объединяют различные основания типологизации данных единиц. Так, В.П. Аникин предлагает выделять: 1) описательные загадки, использующие метафоры, сравнения, параллелизм, отрицательное сравнение, отсутствие сравнения, при этом объекты не называющие; 2) загадки-олицетворения (исключающие имена собственные); 3) загадки-диалоги; 4) загадки, использующие речь от первого лица; 5) загадки в виде вопросов; загадки, построенные на омонимии [Аникин 1996, с. 73]. Данный подход совмещает стилистические, синтаксические, дискурсивные

характеристики, а также разделяя вопрос и диалог (что, на наш взгляд, не совсем обоснованно, так как диалог с большой вероятностью может включать в себя вопрос).

Эклектическую типологию загадок предлагает также П.Ф. Баум [Baum 1963], выделяя типы загадок не только по референтному объекту («Природные явления», «Музыка», «Птицы» и т.п.), но и по способу его представления («Христианские», «Рунические», «Непристойные» и т.п.). В силу того, что англосаксонские загадки не содержали отгадок (в отличие от латинских), то более удобной представляется типология загадок не по референтному объекту, а по его «маскам». Например, живые существа, замаскированные под людей относятся к одной группе; под животных – к другой группе. Существо, сравниваемое с множеством объектов (человек, животное, растение, предмет), составляет иную группу. Такой подход реализован в работах А. Тейлора, Лехманна-Ницше, Ч. Скотта, а также Ч.У. Уильямсона [Lehmann-Nitsche R., Taylor A., Scott Ch. 1969, pp. 111-127], которые также совмещают различные основания при типологизации загадок.

Исходя из конститутивных признаков жанра, определяющих ключевой способ текстопостроения английских загадок (метафоризацию исходных значений) и внося изменения в типологии А. Тейлора, Лехманна-Ницше, Ч. Скотта, продиктованные материалом исследования, мы предлагаем выделять следующие типы: **биоморфные, зооморфные, антропоморфные, фитоморфные, реиморфные, комплексные и генеалогические** загадки. Рассмотрим выделяемые нами типы английских загадок.

1. Биоморфные загадки (biomorphic riddles) представляют собой загадки, в которых неодушевленный объект уподобляется живому (человеку, животному, растению и т.п.), но трудно сказать, какому. Например, айсберг в загадке № 6 (ASPR 33) Эксетерского Кодекса ведет себя как живое существо – оно движется по воде, приближается к земле, смеется, разговаривает и т.д., но нельзя предположить, водоросль ли это, ракообразное, рыба или, может быть, русалка:

*Wiht cwom æfter wege wrætlicu liþan,
 cymlic from ceole cleopode to londe,
 hlinsade hlude; hleahtor wæs gryrelic,
 egesful on earde, ecge wæron scearpe.
 Wæs hio hetegrim, hilde to sæne,
 biter beadoweorca; bordweallas grof,
 heardhiþende. Heterune bond,
 sægde searocræftig ymb hyre sylfre gesceaft:
 “Is min modor mægða cynnes
 þæs deorestan, þæt is dohtor min
 eacen up liden, swa þæt is ældum cup,
 firum on folce, þæt seo on foldan sceal
 on ealra londa gehwam lissum stondan” [The Exeter Book, Riddle 6
 (ASPR33), www].*

В данной загадке существо предстает как ловко бегущее по волнам, рев его оглушает, смех вселяет ужас, у него острые края, оно злобно, величаво неспешно в своих атаках, оно (таранит) вонзается в защитные стены, разрушая их; оно разговаривает с судами о своем сотворении: «Прекраснейшая из женицин, на самом деле моя мать, она моя дочь, выросшая большой и сильной. Она известна еще с древности, среди всех людей, она красиво возвышается повсюду в мире».

Приведем перевод загадки 6 (ASPR33) на современный английский язык П. Баума:

*A thing came marvelously moving over the waves,
 comely from the keel up. It called out to the land,
 loudly resounding. Its laughter was horrible,
 awful in its place. Its edges were sharp;
 hateful it was, and sluggish to battle,
 bitter in its hostile deeds. It dug into shield-walls,
 hard, ravaging. It spread mischievous spells.*

It spoke with cunning craft about its creation:

*“Dearest of women is indeed my mother;
she is my daughter grown big and strong.*

It is known to men of old, among all people,

that she shall stand up beautifully everywhere in the world”[Baum 1963, www].

В более поздних загадках при загадывании неодушевленных предметов также обыгрываются свойства живых существ, например: *Feed me and I live, yet give me a drink and I die* (Fire) – *Накорми меня и я буду жить, напои меня – и я погибну; I can run but not walk. Wherever I go, thought follows close behind. What am I?* (Nose) – *Я могу бегать (течь), но не ходить. Куда бы я ни направлялся, мысли всегда преследуют меня. Что же я?* (Nose); *Runs over fields and woods all day. / Under the bed at night sits not alone, / With long tongue hanging out, / A-waiting for a bone* (Shoe) (AT 454, p. 152) – *Весь день бродит по полям и лесам. Ночью сидит под кроватью, но не один. Его длинный язычок высунут в ожидании того, кто окажется здесь утром; When I am filled, / I can point the way; / When I am empty, / Nothing moves me. / I have two skins, / One without and one within. / What am I?* (Glove) – *Если я наполнена, то могу указать путь. Если же я пуста, то ничто не может сдвинуть меня с места. У меня две кожи, одна внутри, другая снаружи. Что я такое?* (Перчатка) [www].

2. В **зооморфных загадках** (zoomorphic riddles) загадываемый объект репрезентируется как животное или птица. Так в загадке 44 (ASPR 31) Эксетерского кодекса у волынки есть клюв и шея, а руки и ноги напоминают птичьи, она ходит, сидит, производит другие действия:

*Is þes middangeard missenlicum
wisum gewlitegad, wrættum gefrætwad.
Ic seah sellic þing singan on ræcede;
wiht wæs **nower** werum on gemonge,*

sio hæfde wæstum wundorlicran.

***Niperweard** wæs neb hyre,*

fet ond folme fugele gelice;

no hwæpre fleogan mæg ne fela gongan,

hwæpre feþegeorn fremman onginneð,

gecoren cræftum, cyrreð geneahhe

oft ond gelome eorlum on gemonge,

sited æt symble, sæles bideþ,

hwonne ær heo cræft hyre cyþan mote

werum on wonge. Ne heo þær wiht þigeð

*þæs þe him æt blisse beornas **habbað.***

Deor domes georn, hio dumb wunað;

hwæpre hyre is on fote fæger hleoþor,

wynlicu woðgiefu. Wrætlic me þinceð,

hu seo wiht mæge wordum lacan

þurh fot neoþan, frætwed hyrstum.

Hafað hyre on halse, þonne hio hord warað,

bær, beagum deall, broþor sine,

mæg mid mægne micel is to hycgenne

wisum woðboran hwæt wiht sie [The Exeter Book, Riddle 44 (ASPR 31),

www].

Волынка (bagpipes) предстаёт как прекрасное, диковинное создание, она поет, не похожа ни на что в мире: у нее клюв внизу, руки и ноги походят на лапы и крылья птицы, но она не умеет летать и ходить. Ее порывы к движению изящны, она часто бывает среди состоятельных людей, во главе праздничного стола в ожидании момента, когда можно блеснуть. Жаждающая славы, она молча стоит, храня свой песенный талант. У нее на шее украшение, которое она охраняет, гордиться своими кольцами, которые как брат и сестра.

*Beautifully made in many ways
 in this our world, cunningly adorned.
 I saw a strange thing singing in a house;
 its shape was more wonderful than aught among men.
 Its beak was underneath, its feet and hands birdlike,
 yet fly it cannot nor walk at all.
 Yet eager for movement it starts to work
 with various arts. It often goes around
 again and again among noble men.
 It sits at the banquet-board, awaits its turn
 till comes its time to display its skill
 among those who are near. It partakes of nothing
 that the men there have for their pleasure.
 Brave, eager for glory it remains dumb,
 yet it has in its foot beautiful sounds,
 a glorious gift of song. Wondrous it seems to me
 how this very thing can play with words
 through its foot beneath adorned with trappings.
 It has on its neck when it guards its treasure,
 bare, proud with rings, its two companions,
 brother and sister. It's a great thing surely
 for a wise singer to think what this is [Baum 1963, www].*

В более поздних загадках обыгрываются разные характеристики животных (они шумят, кусают, летают, плавают): *What has teeth but can't bite?* (Comb) (АТ 299) – *Что имеет зубы, но не может укунить?* (Гребешок); *I'm the part of the bird that's not in the sky. I can swim in the ocean and yet remain dry. What am I?* (Shadow) – *Я та часть птицы, которая не в небе. Я могу плыть по океану, но оставаться сухой. Кто же я?* (Тень); *I fly, yet I have no wings. I cry, yet I have no eyes. Darkness follows me; lower light I never*

see (Cloud) – Я лечу без крыльев. Я плачу, но у меня нет глаз. Темнота преследует меня, я никогда не вижу свет внизу подо мной (Облако).

3. В антропоморфных загадках (anthropomorphic riddles) загадываемый объект изоморфен человеку. Это наиболее частотный способ кодировки объекта в английской загадке: соловей – вечерний певец, винная чаша – привлекательная женщина, а кукушка – сирота, которую в первые дни после ее рождения покинули мать и отец, а чужая добрая женщина приютила и выкормила. В загадке 49 (ASPR 5) Эксетерского кодекса щит-воин ведет себя как человек: он рассказывает, видит и предвидит; может погибнуть в битве, принимая удары врага; его раны лечит лекарь; он находится среди людей, испытывая чувство одиночества:

*I am a lonely thing, wounded with iron,
switten by sword, sated with battle-work,
weary of blades. Often I see battle,
fierce combat. I foresee no comfort,
no help will come for me from the heat of battle,
until among men I perish utterly;
but the hammered swords will beat me and bite me,
hard-edged and sharp, the handiwork of smiths,
in towns among men. Abide I must always
the meeting of foes. Never could I find
among the leeches, where people foregather,
any who with herbs would heal my wounds;
but the sores from the swords are always greater
with mortal blows day and night [Baum 1963, www].*

Приведем перевод данной загадки на русский язык В.Г. Тихомирова, опубликованный наряду с его переводами других загадок из Эксетерской книги в сборнике «Древнеанглийская поэзия» под редакцией О.А. Смирницкой [1982]. Приводимые в данном сборнике загадки опубликованы

под номерами 5, 6, 7, 8, 16, 20, 21, 27, 34, 47, 60 в издании А. Уайетта [А.Ж. Wyatt 1912], послужившим основой для перевода:

<i>Ic eom anhaga</i>	<i>Я сирота безродный,</i>
<i>iserne wund,</i>	<i>изуродованный железом,</i>
<i>bille gebennad,</i>	<i>дрекольем исколотый,</i>
<i>beadowerca sæd,</i>	<i>по горло сытый бранью,</i>
<i>ecgum werig.</i>	<i>мечами посеченный,</i>
<i>Oft ic wig seo,</i>	<i>я часто в драке</i>
<i>frecne feohtan.</i>	<i>бываю, в свалке</i>
<i>Frofre ne wene,</i>	<i>не на живот, а на смерть,</i>
<i>þæt mē gēoc sy me</i>	<i>и не ищу защиты</i>
<i>gūðgewinnes,</i>	<i>в нещадной сече,</i>
<i>æ̅r ic mid ældum</i>	<i>но в битве я буду</i>
<i>eal forwurde,</i>	<i>разбит навеки,</i>
<i>ac mec hnossiað</i>	<i>молота потомком</i>
<i>homera lāfe,</i>	<i>измолот буду,</i>
<i>heardecg, heoroscearp,</i>	<i>каленолезвым</i>
<i>hondweorc smiþa,</i>	<i>железом кузнечным</i>
<i>bītað in burgum;</i>	<i>изрезан в крепости:</i>
<i>ic ā bīdan sceal</i>	<i>мой жребий – грядущие</i>
<i>lāþran gemōtes.</i>	<i>жесточайшие сечи;</i>
<i>Næfre lǣcescynn</i>	<i>залечить, я знаю,</i>
<i>on folcstede</i>	<i>ни единый не сможет</i>
<i>findan meahte,</i>	<i>среди людей целитель</i>
<i>þāra þe mid wyrstum</i>	<i>рваные эти раны</i>
<i>wunde gehæalde,</i>	<i>травяным зельем –</i>
<i>ac mē ecga dolg</i>	<i>плоть моя уязвленная</i>
<i>ēacen weorðað</i>	<i>лезвиями терзаема</i>
<i>þurh dēaðslege</i>	<i>и днем, и ночью</i>

dagum ond nihtum.

в резне смертоносной

[Riddle 5, Wyatt 1912, www]

[Тихомиров 1982, www].

В более поздних загадках также используются лексемы, обозначающие как части тела человека (*head, teeth, mouth, belly, back, nails, ribs, feet*), так и его действия (*run, walk, talk, weep, sleep*) и места обитания (*house*): *What is higher without a head than with a head?* (Pillow) – *Что выше без головы, чем с головой?* (Подушка); *What always runs but never walks, often murmurs, never talks, has a bed but never sleeps, has a mouth but never eats?* (River) – *Что всегда бежит, но никогда не идет, часто слышим, как урчит, но не говорит, у нее есть ложе, но она не спит, у нее есть уста, но они не вкушают пищи, что же это такое?* (Река); *Weight in my belly, / Trees on my back, / Nails in my ribs, / Feet do I lack. / What am I?* (Ship) – *Чрево мое наполнено, / На спине моей деревья, / Гвозди в моем боку, / У меня нет ног. / Что я такое?* (Корабль) [www].

4. В **фитоморфных загадках** (phytomorphic riddles) загадываемый объект маскируется под растение. Так, в загадке 47 (ASPR 53) под деревом (tree) скрывается таран (battering-ram), в загадке 48 (ASPR 73) – копье (spear). Пишущее перо (pen) в загадке 41 (ASPR 60) маскируется под тростник (reed). Первая часть загадки 47 (ASPR 53) о таране имеет референцию к дереву (оно росло в лесу, его питали вода и земля), а ее вторая часть описывает назначение и функцию объекта – служить орудием убийства в руках людей (на что указывает лексика второй части – *wounds, treacherous foe, danger*):

Old English

Modern English

*Ic seah on bearwe beam hlifian
tanum torhtne. þæt treow wæs on wynne,
wudu weaxende. Wæter hine ond eorþe
feddan fægre, oþþæt he frod dagum
on oþrum wearð aglachade
deope gedolgod, dumb in bendum,*

*I saw a tree with bright branches
Stand high in a grove. The tree was happy,
the growing wood. Water and earth
fed it well, till wise with time
it met with a change: it was deeply hurt,
dumb with bonds, covered with wounds,*

<p>wriþen ofer wunda, wonnum hyrstum foran gefrætwed. Nu he fæcnum weg þurh his heafdes mægen hildegieste oprum rymed. Oft hy an yste strudon hord ætgædre; hræd wæs ond unlæt se æftera, gif se ærra fær · genamnan in nearowe neþan moste [The Exeter Book, Riddle 47 (ASPR 53), www].</p>	<p>but adorned in front with dark ornaments. Now it clears the way for a treacherous foe through the might of its head. By storm they plunder the hoard together. Eager was the rear and active in aid if the van met danger. None could venture in difficult places [Baum 1963, www].</p>
---	--

В загадке некто рассказывает о том, что видел дерево с яркими ветвями, которое возвышалось в роуце. Дереву было радостно, что оно росло в лесу. Вода и земля питали его, пока не пришло время перемен: ему сделали больно, заставили молчать, покрыли ранами и украсили темными узорами. Теперь он прочищает путь к врагам, через их головы.

Выборка более поздних загадок показала, что для них этот способ кодировки объекта не характерен; их примеры весьма малочисленны. Так, в следующей загадке стог сена (a haystack) маскируется под дерево: *This tree has thousands of leaves. It grows bigger and bigger without any branches, without any root.* В приводимой ниже загадке ладонь может ассоциироваться с деревом благодаря омонимическим отношениям между лексемами *palm* и *palm tree*: *What kind of tree can you carry in your hand? (Palm) – What kind of tree can you carry in your hand? (Palm); Какое дерево вы можете унести в своей ладони?*

5. Реиморфные загадки (inanimate objects) реифицируют загадываемый объект, уподобляя его неживым, неодушевленным объектам. Так, в загадке 51 (ASPR 20) Эксетерского кодекса меч – это сокровище, в загадке 62 (ASPR 85) река – дом для рыб.

<p><i>Is eom wunderlicu wiht, on gewin sceapen,</i></p>	<p><i>Дивно содеянный, я служу господину,</i></p>
---	---

<i>freaan minum leof,</i>	<i>в бранях остренный,</i>
<i>fægre gegyrwed.</i>	<i>я изрядно украшен:</i>
<i>Byrne is min bleofag,</i>	<i>в пестрые доспехи,</i>
<i>swylce beorht seomað</i>	<i>в паволоку сутужную,</i>
<i>wir ymb þone wælgim</i>	<i>клад смертоносный вложен</i>
<i>þe me waldend geaf...</i>	<i>в ножны владыкой...</i>
...	...
<i>þonne ic sinc wege</i>	<i>и под солнцем в селеньях камни на</i>
<i>þurh hlutterne dæg,</i>	<i>мне сверкают,</i>
<i>hondweorc smiþa,</i>	<i>искусно оправленные</i>
<i>gold ofer geardas...</i>	<i>кузнецами-золотоделами</i>
[Riddle 20, Wyatt 1912, www].	[Тихомиров 1982, www].

Сравнение меча с сокровищем характерно для раннего средневековья, когда воины были вооружены, в основном, копьями и стрелами. Меч – оружие благородного воина, признак богатства. Мечи украшались резьбой и драгоценными камнями, подписывались именем мастера, восхвалялись в поэмах. Поэтому упоминание сокровища вместе с лексемами, относящимися к сфере войны (*fighting, death, slay, warriors, weapons, war, battle*), могло привести отгадчика к правильной мысли (см. гл. 2):

*I'm a wonderful thing shaped for fighting,
beautifully dressed, dear to my master.
Gay colored is my byrnie; bright wire that my wielder
 who guides me gave me, embraces the death-gem,
 who sometimes to strife directs my wanderings.
 Then I bring home treasure through the shining day,
handiwork of smiths, gold to the dwellings.
 Often I slay living warriors
 with weapons of war. A king adorns me
 with jewels and silver and honors me in the hall,
nor withholds my praise, publicly proclaims*

*my merits before men, when they drink their mead;
sometimes holds me back or frees me when weary
with going into battle (<...>) [Baum 1963, www].*

В загадке 62 (ASPR 85) Эксетерской книги река сравнивается с жилищем для рыб (*hall, home*), в котором они проводят всю свою жизнь и без которого обречены на смерть (*if we two are parted my death is destined*):
...Господь соединил нас вместе. Я быстрее чем, а иногда даже сильнее его, но он более вынослив. Иногда я отдыхаю, он же неустанно движется. Мой дом – его дом. Если мы расстанемся, я обречен:

<i>Nis min sele swige</i>	<i>ne ic sylfa hlud</i>	<i>Not silent is my hall,</i>	<i>nor I myself am</i>
<i>ymb . . . unc driht scop</i>		<i>loud. . . for us two the Lord ordained</i>	
<i>sip ætsomne</i>	<i>Ic eom swistre þōn he</i>	<i>our ways together. I am swifter than he</i>	
<i>þragum strengra</i>	<i>he þreohtigra·</i>	<i>and at times stronger; he is more</i>	
<i>hwilum Ic me reste</i>	<i>he sceal yrnan forð</i>	<i>enduring.</i>	
<i>Ic him In wunige</i>	<i>a þenden Ic lifge</i>	<i>Often I rest; he must run on.</i>	
<i>gif wit unc gedælað</i>	<i>me bið deað witod</i>	<i>With him is my home all my life long.</i>	

[The Exeter Book, Riddle no. 62 (ASPR 85), www]. *If we two are parted my death is destined [Baum 1963, www].*

Другой загадочный объект в загадке № 4 (ASPR 39)³ функционирует как живое существо (*moves everywhere; carries comfort to the children of men; must live long*), однако явно не является живым:

*It has no hands or feet
To touch the ground, no mouth to speak
With men or mind to know the books
Which claim it is the least of creatures
Shaped by nature. It has no soul, no life,
Yet it moves everywhere in the wide world.
It has no blood or bone, yet carries comfort*

³ К. Уильямсон в своем исследовании "A Feast of Creatures: Anglo-Saxon Riddle-Songs" нумерует данную загадку как 37.

*To the children of men on middle-earth.
It has never reached heaven and cannot reach
Hell – But must live long through the word
And will of the king of creation’s glory... [Williamson 2011, p. 97].*

*У него нет рук и ног, чтобы коснуться земли,
нет уст, чтобы говорить
С людьми и нет разума, чтобы познавать книги,
Которые говорят, что это самое маленькое из существ,
Созданных природой. У них него нет ни души, ни жизни,
хотя его можно найти повсюду.
Нет у него ни крови, ни плоти, но оно приносит успокоение
детям земли.
Оно никогда не уходит в небеса, ни в преисподнюю.
Оно должно жить долго, во славу Создателя мира.*

В английских загадках неодушевленный загадываемый объект может описываться с разных позиций, характерных для неодушевленного же объекта. В одних загадках используются описания загадываемого объекта с точки зрения его визуальных (цвета, форма, размера), scentальных, густальных, тактильных и иных сенсорных презентационных характеристик объекта, «знаков-презентем» [А.В. Олянич 2007]. Загадка, с позиции презентационной теории дискурса, – разворачивающаяся последовательность различных презентем – информационных единиц воздействия, знаковых комплексов, состоящих из когнитивно освоенных субъектом образов окружающего мира [Олянич 2015, с. 148-149]. Так, в нижеследующих загадках наблюдается демонстрация яркости и красочности внешнего вида, удивительной смены цвета, цветовых сочетаний загадываемого объекта: *I am purple, yellow, red, and green / The King cannot reach me and neither can the Queen. / I show my colours after the rain / And only when the sun comes out again*

(A rainbow) (AT 1570) – Я фиолетовая, желтая, красная и зеленая. Я недоступна ни королю, ни королеве. Я покажу свои цвета, когда пройдет дождь, И когда солнце выглянет снова (Радуга); *What's black when you get it, red when you use it, and white when you're all through with it?* (Charcoal) – Когда его берешь, он черный, когда пускаешь в дело, то краснеет, а после вдруг становится белым (Уголь) [www].

В других загадках наблюдается репрезентация объекта с точки зрения его пригодности для использования: *he that made it, 'twas to sell it; he that bought it did not want it; he that used it, never saw it. What is it?* (Coffin) (AT 1729a).

Выделяются также загадки, описывающие объект с точки зрения особенностей его устройства и функционирования: *My thunder comes before the lightning; My lightning comes before the clouds; My rain dries all the land it touches. What am I?* (Volcano) – Мой гром является перед молнией; Моя молния опережает облака; Мой дождь высушивает всю Землю, касаясь нее. Что я такое? (Вулкан); *To unravel me You need a key. / No key that was made by locksmith's hand, /But a key that only I will understand. What am I?* (Cipher) – Чтобы раскрыть меня, Вам нужен ключ. Но не тот ключ, кузнецом сделанный, а тот, который понимаю только я. Что я такое? (Пароль); *I never was by, am always to be, / None ever saw me, nor ever will, / And yet I am the confidence of all / Who live and breathe on this terrestrial ball. / What am I?* (Tomorrow) (AT 97) - Меня никогда не было, но я всегда буду, / Никто меня никогда не видел, и не увидит, И все же я уверенность для всех, кто живет и дышит на этой Земле. Что я такое? (Завтра). *When I first appear I seem mysterious, / But when I am explained I am nothing serious* (Riddle) (AT 100).

6. Комплексные загадки (complex riddles) используют множественные характеристики загадываемого объекта, сравнивая его с несколькими объектами различной природы по различным основаниям. Так, дерево может быть цветком, пламенем, путешественником, христианским крестом или чашей; сорока может лаять, как собака, блеять, как коза и т. д. (*bark like a*

dog, bleat like a goat, honk like a goose, shriek like a hawk). Например, в загадке 11 (ASPR 40) Эксетерского кодекса о сотворении мира (Creation) объект наделен многими положительными чертами, характерными для других объектов:

<i>I am harder and colder than the bitter frost,</i>	<i>Я сильнее, холоднее, чем самый крепкий мороз,</i>
<i>The sword of morning that falls on the ground.</i>	<i>Я утренний меч, который падает на землю.</i>
<i>I am hotter than Vulcan's flickering fire,</i>	<i>Я горячее вулканической лавы,</i>
<i>Sweeter than bee-bread laced with honey,</i>	<i>Слаще соты с медом,</i>
<i>Galled as wormwood gray in the forest.</i>	<i>Безрассудный, как серая полынь в лесу.</i>
<i>I can gorge like an old giant – bloated,</i>	<i>Я могу есть как гигант, и наесть себе брюхо.</i>
<i>Bellied – or live sustained without food</i>	<i>Могу обходиться без еды.</i>

[Baum 1963, www].

В загадке 14 (ASPR 30) христианский крест сравнивается с пламенем, ветром, лесом и т.д., что может ввести в заблуждение:

*I am an active flame; I sport with the wind,
*enwound with wonder, enwrapped by the storm,
eager on my way troubled by fire,
a blooming grove, a burning flame.**

*Friends often pass me from hand to hand
so that men and women proudly kiss me.
When I rise up they bow down to me,
many joyfully, where I shall add
to the oncoming of blessedness to men* [Baum 1963, www].

В более поздних загадках объект также имеет множественные сравнения, однако в отгадках, наряду с конкретными предметами, часто фигурируют абстрактные понятия: *What is greater than God, more evil than the devil, the poor have it, the rich need it, and if you eat it, you'll die?* (Nothing) –

Что величественнее Бога, страшнее дьявола, Что есть у бедного и нужно богатому, Если ты его съешь, то умрешь? (Ничто) (АТ 1726, 1727); I am the black child of a white father, a wingless bird, flying even to the clouds of heaven. I give birth to tears of mourning in pupils that meet me, even though there is no cause for grief, and at once on my birth I am dissolved into air. What am I? (Smoke) – Я черный ребенок белого отца, бескрылая птица, поднимающаяся в небо к облакам. Я вызываю слезы у детей, которые меня встречают, не давая повода для грусти. Всякий раз, появляясь на свет, я растворяюсь в воздухе. Что я? (Дым); Round as an apple. / Flat as a chip. / Got two eyes, / And can't see a bit (A button) (АТ 1337) – Кругла как яблоко, плоска как монета, два глаза, но ничего не видит (Пуговица).

7. Генеалогические загадки – загадки о происхождении, преемстве и родстве, родственных связях (genealogical riddles, family relationships). В них загадываемый объект описывается в терминах семейных отношений, зачастую весьма причудливых. Такова, например, загадка Эксетерского кодекса 64 (ASPR 46) о Лоте и его семье. В результате инцеста дочери Лота являются также и его женами, их сыновья – его сыновьями и внуками; при этом сыновья приходятся дядями и одновременно племянниками друг другу:

*He sat at his wine with his two wives
and his two sons and his two daughters,
the beloved sisters, and their two sons,
goodly first born. The father of each
of these noble ones was there and there also
an uncle and a nephew. Five in all,
men and women, were sitting together [Baum 1963, www].*

*Он сидел на пиру с двумя своими женами,
двумя своими сыновьями и двумя дочерями,
С возлюбленными сестрами и двумя их сыновьями –*

Прекрасными первенцами. Там же был отец каждого из них и дядя, и племянник. Всего пять, мужчин и женщин, сидели вместе.

В других загадках семейные отношения оказываются метафорой: так, кукушка в загадке 20 (ASPR 9) Эксетерского кодекса – это удочеренная сирота, чернильный рожок в загадке 56 (ASPR 93) – один из разделенных близнецов, вода в загадке 5 (ASPR 84) – мать земных созданий:

*A thing there is strangely begotten,
furious and fierce; runs a violent course
rages grimly, moves over the ground,
is mother of many marvelous creatures.
Moving beautifully, it is ever striving;
low-lying is its close grip. None to another
can fairly with wise words describe its features
or say how manifold is the multitude of its kin.
Its ancient origin the Father watched over,
beginning and end, and his only Son also,
glorious child of God ... [Baum 1963, www].*

В данной загадке упоминаются и другие члены семьи (отец, сын), однако они связаны с именем Бога как первотворца. С другой стороны, вода признается неотъемлемой средой для появления живых существ.

В поздних загадках семейные отношения также являются способом загадывания объекта, как одушевленного, так и неодушевленного: *I am mother and father, but never birth or nurse. I'm rarely still, but I never wander. What am I? (Tree) – Я мать и отец, но никогда не рожая и не занимаюсь воспитанием. Я всегда в движении, но никогда не блуждаю. Что я такое? (Дерево) [www].*

Таким образом, в зависимости от разновидности когнитивной метафоры как способа кодировки объекта, в корпусе английских загадок

можно выделить биоморфные, зооморфные, антропоморфные, фитоморфные, реиморфные, комплексные и генеалогические загадки. Анализ текстов загадок Эксетерского кодекса показывает, что самой частотной по употреблению является антропоморфная метафора. Это свидетельствует о том, что мир, природа в английских загадках изоморфны человеку. Антропоморфные загадки включают тексты 7, 8, 9, 10, 17, 18, 22, 25, 27, 28, 29, 35, 36, 38, 39, 49, 52, 53, 54, 56, 63, 65, 66, 67, 74, 75, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 84 (33 единицы – 41%) (в нумерации П.Ф. Баума, 1963). Далее следует биоморфная метафора. Биоморфные загадки представлены текстами 1, 2, 3, 6, 15, 16, 21, 24, 26, 30, 40, 50, 57, 59, 60, 61, 72, 76 (18 единиц – 22%). Комплексные загадки включают тексты 11, 12, 14, 37 (4 единицы – 5%). К зооморфным загадкам мы относим тексты 19, 31, 32, 33, 34, 42, 43, 44, 45, 46 (10 единиц – 13%); к реиморфным – 4, 51, 58, 62 (4 единицы – 5%). Фитоморфные загадки представлены текстами 13, 41, 47, 48, 90 (5 единиц – 6%), и генеалогические загадки включают 20, 23, 5, 55, 64, 83 (6 единиц – 8%). Загадки 85, 86, 87, 88, 89, 91 представлены малыми для интерпретации фрагментами; 92, 93, 94, 95 не включены в издание (не сохранились). Загадки 68, 69, 70, 71, 72, 73 содержат код-криптограмму и относятся к руническим загадкам-пазлам. Загадка 72 содержит уподобление корабля живому существу.



Данное соотношение согласуется с выявленным соотношением загадок, собранных английским этнологом А. Тейлором из устной английской традиции. Собрание А. Тейлора “English Riddles from Oral tradition” базируется на 720 источниках, представляющих традицию около 200 лингвокультур (в том числе и русскую). А. Тейлор разделил английские загадки по группам, выделяя 1) загадки, в которых загадываемые объекты сравниваются с живыми существами (Comparisons to a Living Creature) (335 единиц – 19%); 2) с животными (Comparisons to an Animal) (178 единиц – 10%); 3) загадки, в которых объект изоморфен человеку (Comparisons to a Person) (522 – 30%); 4) загадки, в которых объекты сравниваются с растениями (Comparisons to Plants) (64 – 4%); 5) с вещами (Comparisons to Things) (160 – 9%); 6) группа множественных сравнений (Enumerations of Comparisons) (149 – 8,5%); 7) группы выборочных сравнений (Enumerations in Terms of Forms and Function; Enumerations in Terms of Acts, Enumerations in Terms of Color) (341 – 19,5%). В данных загадках доминирует антропоморфная группа, составляя 30% от общего количества.

Таким образом, из 1829 загадок, включающих загадки Эксетерского кодекса (80) и загадки, собранные А. Тейлором из английской традиции

(1749), антропоморфная группа представлена 555 единицами, что составило 30% от общего количества.

В английских загадках мир изображается как живое, одушевленное существо, живущее наподобие человека и вступающее с ним в игровую коммуникацию. Как отметил Э.Б. Тайлор, основа, на которой построены подобные анимистические представления, не может быть сведена к простому поэтическому вымыслу, она опирается на широкую философию природы [Тайлор 1989, с. 129-130]. Данные представления, уходящие вглубь веков, к первобытным временам, сохранились в малом жанре английского фольклора, выступающим свидетельством того, как люди думали в былые времена.

Предлагаемые нами критерии типологии английских загадок (см. также: гл. 2, п. 2.2) основаны на конститутивных признаках жанра (иносказательность, игровой эвристический характер кодирования информации, имплицитность, завуалированность смысла высказывания, фасцинативность), реализуемых в ключевых способах их текстопостроения и, соответственно, репрезентации реальности.

1.3. Функции английской загадки

В качестве доминантных функций загадки как жанра фольклорной лингвокультуры предлагается выделять: 1) кодовую, направленную на сокрытие знания о мире посредством иносказательного языка, эффективного для выполнения целей и задач коммуникативной общности, а также заключающуюся в установлении дистанции между своими (представителями коммуникативной общности или культуры в целом) и чужими; 2) коммуникативную, направленную на передачу значимого культурного смысла; 3) игровую, раскрывающую агональную сущность загадки как трудности, направленной на испытание ума, находчивости или зрелости испытуемого, а также поэтическую сущность загадки как языковой игры.

Выделяемые нами функции мы раскрываем через стратегии английской загадки и способы ее текстопостроения (см. гл. 2, п.п. 2, 3).

Многие исследователи отмечают генетическую связь загадки с тайной речью. Как отмечает А.Н. Афанасьев, ответы древних оракулов, поучения кельтских друидов, предсказания вещей людей обыкновенно облекались в этот таинственный язык и в кратких изречениях ходили в народе, как выражения высшего разума и правдивого взгляда на жизнь и природу [Афанасьев 1995, с. 14]. Сходную мысль высказывает А.Я. Гуревич о культурном значении феномена загадки: «Важнейшие сведения о возникновении и устройстве мира подаются ... нередко в форме загадывания и разгадывания загадок. Таков был широко распространенный способ приобретения знания в древних культурах» [Гуревич 1999, с. 246].

И.А. Седакова и С.М. Толстая отмечают, что в своем происхождении загадки обнаруживают связь с архаическим ритуалом, моделирующим преодоление хаоса и упорядочение состава мира путем обозначения и именования каждого его элемента. Они связаны с магией слова и мифопоэтической картиной мира, с явлениями языкового табу и тайных языков. Загадки являются одновременно и продуктом, и инструментом языковой категоризации и концептуализации мира, идентификации, сравнения и систематизации его элементов [Седакова, Толстая 1999, с. 234].

Загадка являлась не только «тайным» языком. С ее помощью испытывали мудрость, находчивость, знание. Для этого загадки включали в различные обряды: посвящения юношей в воины, свадебный обряд и другие. Диагностирующая роль загадки хорошо отражена в мифах, сказках, песнях, бывальщинах.

Прагматическая сущность загадки связана с ее множественными и изменяющимися во времени коммуникативными назначениями. Большинство исследователей загадок отмечают их полифункциональность. В трудах Г.Л. Пермякова, В.Н. Топорова, В.А. Лукина, Н.Б. Мечковской, И.А. Седаковой, С.М. Толстой, А. В. Насыбулиной, Т.В. Цивьян, Ю.И. Левина и др. в качестве основных коммуникативных функций загадки выступают: ритуально-магическая, ритуально-игровая, дидактическая.

Ритуально-магическая функция направлена на усвоение членами сообщества «сакральной иерархии главных сущностей» [Мечковская 1998, с. 237]. Например, в загадке 11 (ASPR 40) о Творце говорится, что Творец – вечен, ему подвластна вся земля и все, что создано на ней; он так могуч, что по праву держит в своих руках весь мир, небо и землю:

Eternal is the Creator who controls this earth now
on its foundations ...[and] holds the world.

Strong is the Ruler and King by right,
mighty over all. The earth and the heavens

He holds and wields as He encircles them about.

Me he wondrously made at the beginning
when at the first he established this universe. <...>

All this world the mighty Lord

moves with mastery in all its parts;

so that I at the world of the mighty ruler
all this universe encircle about. <...>

No banner-bearer can overcome me

throughout the world save God alone

who holds and rules this high heaven [The Exeter Book, Riddle no. 11 (ASPR 40), trans. P.F. Baum, 1963, www].

В загадке 17 (ASPR 6) «регулируются» отношения между природными явлениями и Богом. В ней подчеркивается, что даже солнце подвластно Христу, им создано и выполняет функции, определенные для него Творцом:

Christ, the commander, the true lord of victories,

ordained me for conflict. I burn the living,

unnumbered mortals, over all the earth.

I afflict them with pain, yet never I touch them,

whenever my lord bids me to battle.

Sometimes I gladden the minds of many;

sometimes I comfort those I make war on,

*even from afar. They feel it, nonetheless,
the hurt and the healing, when now and again,
over deep tribulation, I better their fortunes* [The Exeter Book, Riddle no. 17 (ASPR 6), trans. P.F. Baum, 1963, www].

Ритуально-игровая функция раскрывает загадку как вербальный акт диалогического характера, реализуемый в повторяющихся культурных практиках с целью обучения и развлечения. При этом различаются загадки-вопросы и загадки-сообщения. Если загадка не содержит прямого вопроса, то так или иначе его подразумевает («Что это такое?») и, следовательно, является косвенным вопросом, требующим ответа словом или действием. Загадки-сообщения могут иметь разнообразные жанровые признаки: это могут быть анекдоты, сказки, каламбуры, головоломки, задачи и др. [Седакова, Толстая 1999, с. 236]. Эта функция релевантна как для древней, так и для более поздней загадки. Например, в древней английской загадке о тесте рассказывается о его характерных признаках (увеличивается в объеме, раздувается, поднимает крышку) и о том, как оно готовится (хозяйка мнет его в руках, накрывает тканью и крышкой, ставит в укромное место). Загадка не содержит прямого вопроса, но, конечно, требует ответа:

*I have heard of something wax in a corner,
swell and pop, lift up the covers.*

*A proud-minded woman seized with her hands
that boneless thing, a prince's daughter;
covered with her dress the swelling thing*

(The Exeter Book, Riddle no. 76 (ASPR 45)) [Baum 1963, www].

В другой древней загадке (о медовом вине) говорится о веществе, которое лишает людей сил и разума и валит их с ног; в ней предлагается отгадать, как оно называется (*Ask what my name is*):

*I am honored among men both near and far;
brought from the groves and inhabited hills,
from vales and from downs. By day I was borne*

*on wings through the air and happily wafted
to the shelter of roofs. Then they bathed me in butts.
Now I bind and I scourge and I overthrow
the young to the ground and the elders sometimes,
and this he soon finds who takes me on
and attacks me with violence; he falls on his back
unless he flees from his folly. Robbed of his strength,
though strong in speech, he is deprived of his powers,
and control of his mind, of his feet and his hands.
Ask what my name is who bind men to the ground,
the foolish after fighting, in broad daylight*

(The Exeter Book, Riddle no. 59 (ASPR 27)) [Baum 1963, www].

Современная загадка, представляющая собой вопрос, может выглядеть как шутка, например: *Why do people call their own language their mother tongue? - Because their fathers seldom get a chance to use it.* В этой загадке-шутке обыгрывается стереотипное представление о женщинах, разговаривающих так много, что их мужьям редко предоставляется шанс вставить хотя бы слово.

В современной лингвокультуре все более популярны языковые загадки с игровым элементом, головоломки, представленные в виде логической задачи и построенные на языковой игре: *A man was locked in a room with only a bed, a calendar, and a piano. How did he drink, how did he eat, and how did he get out? Another man was locked in a room with only a mirror and a table. How did he get out? A third man was locked in an empty room. How did he escape?*

The first man drank from the springs of the bed, ate the dates off the calendar and played the piano until he found the right key, which he used to unlock the door. The second man looked in the mirror to see what he saw. Then he took the saw and cut the table in half. Next, he put the two halves together to make a whole. Finally, he crawled out through the hole. The third man broke out with the measles [www].

Современное коммуникативное назначение загадки связано с доминированием ее дидактической функции, причем предмет обучения существенно изменился за последние столетия. Современная загадка учит ориентироваться в общенаучных понятиях, а также является методическим приемом закрепления изученного материала, в отличие от древнего периода, когда с ее помощью формировалось образно-логическое мышление [Левин 1978, с. 283 – 313]. Сравним, например, древнеанглийскую загадку 58 (ASPR 32) о корабле с ее современным аналогом:

*Beautifully made in many ways
is this our world, cunningly adorned.
Marvelous is its motion, I saw this device
grind against the gravel, crying out as it went.
This marvelous thing had no sight nor feeling,
neither shoulders nor arms. One foot only
had this curious device to journey along on,
to move over the fields. It had many ribs,
its mouth was midway. Useful to mortals,
it bears abundance of food to the people,
brings them plenty and pays to men
annual tribute which all enjoy,
the high and the lowly. Explain if you can,
who are wise in words, what this thing may be [The Exeter Book, Riddle no.*

58 (ASPR 32), trans. P.F. Baum, 1963, www].

В древней загадке корабль предстает как живое существо, с его типичными признаками. Он богато украшен, многофункционален, жизненно важен для людей. В более поздней загадке корабль так же, как и в древней загадке, персонифицирован (он имеет живот, ребра, спину, ноги (не имеет, но упоминаются)):

*Weight in my belly,
Trees on my back,*

Nails in my ribs,

Feet do I lack. What am I?

(Ship)

Однако здесь он более не является волшебным существом, хитро задуманным приспособлением для обеспечения жизни людей, предметом восхищения (*beautifully made, cunningly adorned, marvelous, curious, useful, abundance of food, plenty, annual tribute, enjoy*). Данная загадка проста и не отвлекает отгадчика от основных признаков задуманного объекта.

Современная загадка о сердце ссылается на абстрактные понятия, с ним ассоциируемые, таким образом позволяя отгадчику (например, ребенку) узнать, как передаются различные чувства и ощущения через понятие «сердце» (его можно «разбить», «тронуть», «потерять»):

If you break me,

I do not stop working.

If you touch me,

I may be snared.

If you lose me,

Nothing will matter.

What am I?

(One's heart).

Таким образом, прагматическая сущность загадки определяется потребностью ее использования в конкретных коммуникативных целях.

Загадка способна «при сохранении части функций утрачивать другие, приобретая со временем новые» [Цивьян 2006, с. 280], что обусловлено ее когнитивными особенностями. Как отмечает Н.Б. Мечковская, «природа загадки связана с одним из фундаментальных свойств человеческого мышления – со способностью человека видеть сходство и несходство разных предметов (явлений, событий) и на этой основе понимать связи предметов, их роды и виды, различать в окружающем мире общее, частное и особенное» [Мечковская 1998, с. 319]. Действительно, разгадка сущности явления в

рамках магического ритуала – процесс своеобразного посвящения в некие тайны, и доступ к ним не может быть простым и очевидным.

С течением времени, загадка все более становится игровым средством обучения. Короткие стихотворные тексты, похожие на головоломки, побуждают читателя или слушателя опознать предмет, животное, явление природы или действие, описанное иносказательно. Такого рода загадки позволяют посмотреть на мир с новой, иной точки зрения, являясь своего рода тренажером для ума, развивают наблюдательность и логическое мышление, содействуют активизации познания окружающего мира у ребенка.

Е.А. Денисова в своей работе «Структура и функции энигматического текста (на материале русских загадок и кроссвордов)» [Е.А. Денисова 2008] разделяет современные загадки на две группы – детские загадки (для школьников и учащихся младших классов) и взрослые загадки (возрастные группы определяются способностью абстрагироваться от предметного содержания и воспринимать языковую игру). Исследователь отмечает, что картина мира детских загадок ориентируется не на природу, а на предметы материальной культуры, и оперирует не традиционными «глубинными» знаниями, а поверхностной информацией. В то же время характерными чертами взрослых загадок являются злободневность и ироничное отношение к окружающему миру. Это выражается в преобладании развлекательных загадок и вопросов.

Детские загадки выполняют воспитательную и обучающую функцию. Например, в загадке о яйце описываются его признаки: цвет (*white as milk, golden, crystal-clear*), форма (*hall, apple, no doors, stronghold*), тактильные свойства (*marble, soft, silk*), хрупкость (*break*); это конкретный материальный объект, его можно представить визуально и даже «подержать в руках»:

In a marble hall white as milk

Lined with skin as soft as silk

Within a fountain crystal-clear

*A golden apple doth appear.
No doors there are to this stronghold,
Yet thieves break in to steal its gold.*
(Egg) (AT 1138a).

В загадках для взрослых объектом загадывания часто выступают абстрактные сущности. Чтобы отгадать такую загадку, необходимо иметь определенный жизненный опыт, логическое (иногда парадоксальное, как во второй загадке ниже) мышление: *You can have me but cannot hold me; / Gain me and quickly lose me. / If treated with care I can be great, / And if betrayed I will break. / What am I? (Trust); What is it – / That we love more than life, / Fear more than death, / The rich want it, / The poor has it, / the miser spends it, / and the spendthrift saves it? (Nothing) (AT 1727).* – Что любят больше жизни, а боятся больше смерти. Что богатый желает, а нищий имеет, скупой тратит, а мот бережет.

Востребованность загадки различными типами дискурса объясняется ее полифункциональностью. Благодаря направленности на познание мира и языка, тексты загадок включаются в педагогический дискурс в качестве языковой игры как «активного метода обучения», в которой «действия игроков лимитированы, правильные ответы и ходы известны учителю заранее, как в тестах» [Старкова 2014, с. 180]. Ярко выраженная установка на игру обуславливает использование данного жанра в педагогическом, медийном, бытовом, праздничном дискурсах.

Выводы к главе 1

1. Английской загадке присущи такие общие для фольклорных жанров признаки, как коллективность (отсутствие зафиксированного авторства), аксиологичность (направленность на концентрированное выражение ценностной картины мира этноса), связь с этнографическим контекстом, целостность формы и содержания, ориентация на устную форму представления и множественную воспроизводимость в качестве готового словесного произведения.

2. В качестве конститутивных признаков английской загадки как жанра английского фольклора выступают: иносказательность, аксиологичность, устойчивая культурно-обусловленная связь иносказательного обозначения фрагмента реальности с его прямой номинацией, игровой эвристический характер кодирования информации, фасцинативность.

3. Логико-смысловая структура загадки отражает соотношение концептуальной и языковой картин мира и представлена кодирующей и кодируемой частями.

4. С точки зрения способов смыслообразования загадка представляет собой испытание, трудность, заключающуюся в игровом эвристическом кодировании информации, предполагающем не прямое указание на объект, его скрывающее, с целью его открытия по-новому.

Ключевым способом смыслообразования в английских загадках выступает метафоризация (уподобление, соединение двух объектов в одном, их отождествление). Кодирующая часть загадки включает в себе двойной взгляд: с одной стороны, на загадываемый объект, а с другой – объект, используемый в качестве «маски» для загадываемого объекта. Метафора переносит общепринятые в культуре ассоциации от объекта-маски к загадываемому объекту, формируя определенный способ восприятия и объяснения феноменов действительности и одновременно игровой способ передачи актуального знания о мире, которое должно было быть построено и оформлено соответствующим образом.

5. В основе типологии английских загадок лежит ключевой способ их текстопостроения и, соответственно, репрезентации реальности. В зависимости от разновидности когнитивной метафоры как ключевого способа кодировки объекта в корпусе английских загадок выделяются *биоморфные, антропоморфные, зооморфные, фитоморфные, реиморфные, комплексные, генеалогические* загадки. Самой частотной по употреблению в

загадках является антропоморфная метафора (из 1829 единиц 555 образуют антропоморфную группу, что составляет 30% от общего количества).

6. Загадка в силу своей жанрово-композиционной структуры ориентирована на исполнение в ситуации дискурса, диалогическая связь между действиями участников которой (загадывающего – riddler и того, кому загадывают – riddlee) образует интеракционное единство в виде загадки как инициативного действия и отгадки как реакции на него.

Структурно-композиционную организацию загадки как инициативного действия образуют репрезентативная и побудительная части.

7. Коммуникативная цель загадки – побуждение к называнию конвенционального номинанта кодируемого объекта. Стимулирующую роль в получении ответной реакции играют характеристики загадки как фасцинативного текста.

Семантическая фасцинация репрезентативной части загадки создается посредством образов-сигналов, связываемых с определенными инстинктивно или культурно обусловленными реакциями на них и провоцирующих активную работу ассоциативного мышления по дешифровке проблемного смысла. Играющие роль «спускового механизма», фасцинативные образы могут быть использованы в качестве ловушки с целью наведения на определенный ответ, выставляющий того, кто в нее попадает в невыгодном для него свете. Соответственно, выделяются манипулятивные загадки-ловушки, связанные с табуированными темами в английской культуре.

Коммуникативная цель загадки включает сообщение или диагностику знания (в том числе табуированного), испытание сообразительности отгадывающего; используя игровые способы шифровки объекта и шутливую тональность в ситуации дискурса, загадка также направлена на достижение смехового эффекта и доставление удовольствия участникам общения.

8. Загадки как устойчивые текстотипы культуры характеризуются определенными функциями. В качестве доминантных функций английской загадки выделяются кодовая и коммуникативная, которые соединяются в

игровой функции загадки как языковой, поэтической игры, с одной стороны, и как диагностирующего испытания на знание культурного и языкового кода, с другой.

ГЛАВА 2. СПЕЦИФИКА АКТУАЛИЗАЦИЯ КАРТИНЫ МИРА В АНГЛИЙСКОЙ ЗАГАДКЕ

Современная лингвистика тесно связана с другими науками, входящими в антропоцентрическую парадигму, – философией и логикой, психологией, культурологией, антропологией, когнитологией, вносящими свой вклад в развитие исследований взаимоотношений между языком, с одной стороны, и мышлением, познанием, историей и образом жизни его носителей, с другой. Совокупность представлений о мире в его разных аспектах, сложившаяся у всех носителей языка, закрепленная в языке и отраженная в языковой картине мира, является актуальным объектом для изучения в современном языкознании.

Современные исследователи взаимоотношений языка и мышления считают, что картина мира, отраженная в сознании человека, есть вторичное существование объективного мира. Картина мира – глобальный исходный образ мира, лежащий в основе мировидения человека, которое преломляет важнейшие свойства мира в понимании ее носителей и является результатом всей духовной активности человека. Т.В. Цивьян определяет картину мира (у автора – модель мира – С.К.) как «сокращенное и упрощенное отображение всей суммы представлений о мире в данной традиции, взятых в их системном и операционном аспекте» [Цивьян 2006, с. 5]. Представления о мире, полученные через органы чувств, подвергаются переработке с помощью знаковых систем, т.е. картина мира выступает не как систематизированная эмпирическая информация, а как результат работы разных семиотических

кодов, скоординированных между собой и образующих единую универсальную систему [Там же].

Мир, понятый как картина, отражает стремление человека систематизировать и категорировать Вселенную: природу, историю, бытие; при этом глубинная связь языка и мышления образует уникальный человеческий феномен – мировосприятие [Вардзелашвили 2009, с. 64]. Более того, картина мира обязательно несет на себе национально-культурный отпечаток [Красных 2001, с. 64], являясь зафиксированным в языковых формах коллективным сознанием этноса, в том числе и донаучным [Вардзелашвили 2009, с. 64]. Предпосылки для соотнесения реального мира и его отражения в сознании человека создаются существованием «вторичного, идеального мира в языковой плоти», т.е. языковой картины мира [Колшанский 2006, с. 32]. В.А. Маслова определяет языковую картину мира как совокупность знаний о мире, запечатленных в лексике, фразеологии, грамматике [Маслова 2001, с. 66]. Вербализованный опыт, знания, культура, накопленные определенным этноязыковым сообществом, создают своеобразную форму овладения миром. Все разнообразие познавательной деятельности человека и условий, в которых человек осуществлял эту деятельность, – природные особенности этноязыкового сообщества, его общественный уклад, история, практическая деятельность – находят свое отражение в языке [Алефиренко 2005, с. 279]. В связи с многоаспектностью отражения картины мира в языке она изучается в разных направлениях. Так, структурированию языковой картины мира через описание семантических полей, лексических и фразеологических значений посвящены работы В.Г. Гака [Гак 2002], В.Н. Телия [Телия 1988, 1996], Е.С. Яковлевой [Яковлева 1994, 1998]; исследование языковой картины мира в контексте фольклора, мифологии и культуры этноса проводилось в трудах Н.И. Толстого [Толстой 1995], Т.В. Цивьян [Цивьян 2006], Е.И. Алещенко [Алещенко 2008], О.А. Плаховой [Плахова 2013], М.О. Абдрашитовой [Абдрашитова 2014]; тесная взаимосвязь между языком и культурой является предметом для

рассмотрения в работах В.И. Карасика [Карасик 1996, 2013], З.Д. Поповой и И.А. Стернина [Попова, Стернин 2007], В.В. Катерминой [Катермина 2006], В.А. Масловой [Маслова 2007] и других ученых.

Языковая картина мира содержит информацию о мире, закрепленную и выраженную средствами языковой номинации в национальных языках. Как поясняет В.Н. Телия, языковая картина мира – это неизбежный для мыслительно-языковой деятельности продукт сознания, который возникает в результате взаимодействия мышления, действительности и языка как средства выражения мысли о мире в актах коммуникации. Она выполняет две основные задачи: означивание основных элементов концептуальной картины мира и экспликация ее средствами языка [Телия 1988, с. 179]. Язык – это особый способ существования культуры, фактор формирования картины мира: «отбор образов и их оязыковление – это результат культурной интерпретации самих фрагментов действительности с целью выразить отношение к ним – ценностное или эмоционально значимое [Телия 1996, с. 82].

З.Д. Попова и И.А. Стернин подчеркивают, что картина мира является исторически обусловленной – она зависит в своем содержании от достигнутого к тому или иному историческому этапу уровня познания; она меняется с изменением исторических условий, с достижениями науки, развитием методов познания [Попова, Стернин 2007]. Эта идея восходит к пониманию существования языка Ф. де Соссюром: «Во всякую эпоху, как бы далеко в прошлое мы ни углублялись, язык всегда выступает как наследие предшествующей эпохи. Фактически всякое общество знает и всегда знало язык только как продукт, который унаследован от предшествующих поколений и который должен быть принят таким, как он есть. ... Любое данное состояние языка всегда есть продукт исторических факторов» [Соссюр 1977, с. 105]. Э. Бенвенист указывал на особое свойство словесного знака, заключающегося в том, чтобы замещать собой человеческий опыт,

который бесконечно можно передавать во времени и пространстве [Бенвенист 1974, с. 101].

Представляя собой определенный способ восприятия действительности, язык отражает динамику изменения ценностных приоритетов и культурных традиций этноса, верований, уклада повседневной жизни. Практическое освоение окружающего мира человеком закрепляется в форме естественного языка, который становится транслятором национальных особенностей в картине мира. С помощью языковой системы фиксируются исторические изменения в развитии человеческого общества, его предметного мира и отношения людей к окружающей их действительности. Так, динамику формирования разных типов мышления – мифологического, наивного, религиозного – можно проследить в традиционной (фольклорной) картине мира, в которой, наряду с отражением народного опыта, «заключается достаточно древний взгляд на мир, воплотившийся в многочисленных условностях» [Алещенко 2008, с. 7]. Учитывая жанровую принадлежность исследуемой нами загадки, мы, вслед за М.О. Абдрашитовой, под традиционной (фольклорной) картиной мира понимаем «совокупность коллективных представлений об окружающем мире, нашедших отражение в фольклорных произведениях» [Абдрашитова 2014, с. 13]. М.О. Абдрашитова считает, что фольклорная картина мира отличается рядом специфических характеристик. К таковым она относит наличие семиотических оппозиций, основной из которых является гипероппозиция «свое / чужое». При этом «свое» оценивается положительно, а «чужое» – отрицательно. Данные противопоставления универсальны, они характерны как для ранних, так и для более поздних текстов фольклорного жанра. Еще одной чертой фольклорной картины мира исследовательница считает символичность, т.е. ее насыщенность особыми символическими смыслами, которые в большей степени присущи фольклору. Традиционная (фольклорная) картина мира отражает имеющуюся в социуме систему ценностей в виде аксиологической составляющей, выраженной в

изображении идеального, «правильного» мира, каким он должен быть в соответствии с принятыми нормами. Традиционность соотносится с повторяемостью, реализующейся во включении современных смыслов в традиционные модели, как это происходит, например, в текстах загадок, посвященных современным реалиям жизни. Таким образом, язык фольклора становится специфической миромоделирующей системой, отражающей особое восприятие действительности социумом в разные периоды его существования [Абдрашитова 2014, с. 13-14].

С.Е. Никитина считает, что фольклорные тексты являются «сложным образом закодированными сообщениями» [Никитина 1993, с. 66], в которых концентрируются особенности национального восприятия мира. Это восприятие осуществляется в соответствии с «параметрами, выработанными исторически сложившейся ценностно-смысловой (архаической, религиозной, обыденной, научной и т.п.) системой». Опорой для данного восприятия служат «категориально-семантические доминанты», представляющие собой особую систему взглядов на мир, основанную на совокупности правил и норм, убеждений и ценностей, принятых в данном этнокультурном сообществе [Алефиренко 1993, с. 3 – 11]. Для традиционной картины мира релевантным оказывается человеческий фактор, который, по определению В.Н. Телия, проявляется в соизмеримости универсума с понятными для человеческого восприятия образами и символами, в том числе и теми, которые получают статус ценностно определенных стереотипов [Телия 1988, с. 177].

В архаическом мышлении фольклорные тексты отражали идеальную картину мира, не отягощенную соответствием реальному положению дел. В.Я. Пропп объясняет это следующим образом: «В фольклоре поступают так, а не иначе, не потому, что так было в действительности, а потому, что это так представлялось по законам первобытного мышления» [Пропп 2002, с. 27], характеризующегося отсутствием причинно-следственных связей и особым восприятием пространства, времени и других важных категорий. Так, в

фольклорно-языковой картине мира английских стихов для детей (*nursery rhymes*) И.Н. Зиновьева отмечает глубокую символичность фольклорного пространства. Она утверждает, что сам образ пространства в таких произведениях, его представление и членение участниками (английского) фольклорного сообщества значительно отличаются по сравнению с его научным и даже обыденным восприятием [Зиновьева 2008, с. 136]. В загадке мифопоэтическое мышление подкреплялось архаическим ритуалом, моделирующим преодоление вселенского хаоса и упорядочение состава мира, в котором все становилось осмысленным и взаимосвязанным, а в самой ее форме в иносказательном виде кодировались сакральные события и предметы [Седакова, Толстая 1999, с. 234-235].

Исследуя ценностную модель мира в таких фольклорных жанрах, как лирическая песня и частушка, Ю.А. Эммер подчеркивает, что объектом оценивания в традиционном фольклоре является внешний мир. Механизм ценностного моделирования в данном случае основывается на сопоставлении событий и ситуаций мира с этико-эстетическим идеалом. Ценностная модель мира предстает в фольклоре в ее эстетическом воплощении, аксиологически акцентируя наиболее значимые события в бытии человека [Эммер 2007, с. 32].

В.Г. Сибирцева, изучая русскую загадку, также считает, что среди основных параметров традиционной картины мира, отраженной в загадке, доминирующими оказываются качественные, описывающие и организующие мир. Их отличительными чертами являются позитивный фон восприятия мира и смещение акцента с объектов на их состояния и признаки [Сибирцева 2003, с. 4].

Базой картины мира выступает полученная через каналы чувственного восприятия и систематизированная информация, структурированная в виде системы концептов, т.е. концептосфера. Концептосфера представляет собой «...средоточие человеческих знаний о мире и характеризуется изменчивостью и во временном, и в социальном измерениях, что связано с познавательной деятельностью людей и аксиологической интерпретацией

приобретаемого опыта» [Чесноков 2009, с. 5]. Ей присуща определенная упорядоченность, поскольку «мышление предполагает категоризацию предметов мысли, а категоризация предполагает упорядоченность ее объектов» [Попова, Стернин 2007, с. 51]. Н.М. Лебедева считает, что совокупность концептов, представляющих концептосферу, зависит также от стереотипов сознания, которые задаются национальной культурой [Лебедева 1999, с. 21]. Концептосфера фиксируется вторичными знаковыми системами, в том числе языковой, и материализуется в языковой картине мира. Как поясняет В.Н. Телия, языковая картина мира – это неизбежный для мыслительно-языковой деятельности продукт сознания, который возникает в результате взаимодействия мышления, действительности и языка как средства выражения мысли о мире в актах коммуникации. Она выполняет две основные задачи: означивание основных элементов концептуальной картины мира и экспликация ее средствами языка [Телия 1996, с. 179]. Таким образом, базисом для возникновения языковой картины мира является триединство «мышление – действительность – язык». Окружающая действительность отражается сознанием, видоизменяется посредством мышления и репрезентируется в языке. А.Р. Лурия писал, что для объяснения сложнейших форм сознательной жизни человека необходимо выйти за пределы организма, искать источники этой сознательной деятельности и «категориального» поведения не в глубинах мозга и не в глубинах духа, а во внешних условиях жизни, и в первую очередь во внешних условиях общественной жизни, в социально-исторических формах существования человека [Лурия 1998, с. 23].

Концепты рассматриваются в современной концептологии как некие способы репрезентации действительности в человеческом сознании, как сгустки смысла (кванты), несущие культурную информацию, актуализирующуюся в виде знаков, как в языке, так и вне его. Г.Г. Слышкин понимает под концептом «единицу, призванную связать воедино научные изыскания в области культуры, сознания и языка, т.к. он принадлежит

сознанию, детерминируется культурой и опредмечивается в языке» [Слышкин 2000, с. 9]. В.И. Карасик и С.Г. Воркачев ключевым считают аксиологический (ценностный) подход к концепту: культурный концепт является средоточием общественных представлений о добре и зле, прекрасном и безобразном, справедливости и пр., выполняя таким образом роль «ценностных доминант» в обществе [Воркачев 2002, с. 16; Карасик 2002, с. 5]. Ценностная значимость культурных концептов выражается их представленностью целым рядом языковых синонимов (слов и словосочетаний), тематических рядов и полей, пословиц, поговорок, фольклорных и литературных сюжетов [Карасик 2006, с. 4]. Семантическая плотность той или иной тематической группы слов, пишет В.И. Карасик, детализация наименования, выделение смысловых оттенков являются сигналом лингвистической ценности внеязыкового объекта, будь то предмет, процесс или понятие [Карасик 1996, с. 4]. О.Г. Чупрына считает, что культурно-значимые слова, обладающие наибольшей частотностью, отражающие этнически, социально, исторически и религиозно детерминированные категории мировоззрения, представляют собой культурно-языковую парадигму, с помощью которой структурируется языковая модель мира [Чупрына 2001, с. 14].

Ю.Д. Апресян указывает на универсальность, с одной стороны, и национальную специфичность, с другой, способа концептуализации мира с помощью языка. Каждый естественный язык, пишет ученый, отражает определенный способ восприятия и организации мира. Значения, выражаемые в языке, образуют некую систему взглядов, своего рода коллективную философию, которая затем усваивается всеми членами языкового сообщества [Апресян 1995, с. 39].

Этнокультурную принадлежность как важную характеристику концепта отмечает С.Г. Воркачев. Мы придерживаемся взгляда исследователя, который считает, что концепт – это культурно отмеченный вербализованный смысл, представленный в плане выражения целым рядом

своих языковых реализаций, образующих соответствующую лексико-семантическую парадигму; это единица коллективного знания, имеющая языковое выражение и отмеченная этнокультурной спецификой [Воркачев 2004, с. 36].

Ценностная природа концепта позволяет выделить в нем также эмоционально-экспрессивную составляющую. Концепт – это многомерная структура, в которой, подчеркивает В.А. Маслова, можно выделить как рациональное, так и эмоциональное, как абстрактное, так и конкретное, как универсальное, так и этническое, как общенациональное, так и индивидуально-личностное. По мысли исследователя, концепт можно представить себе как структуру культурного знания, «свернутую» во фрейм и ассоциирующуюся с конкретной языковой единицей. При таком понимании концепт является элементом языковой картины мира [Маслова 2007, с. 229].

Согласно Ю.С. Степанову, концепты являются ядром языковой картины мира и несут в себе опыт восприятия мира социумом. Их совокупность есть концептосфера языка, в значительной мере определяющая культуру, которая в понимании ученого есть «совокупность концептов и отношений между ними» [Степанов 1997, с. 38]. Ю.С. Степанов трактует структуру концепта с точки зрения культурной динамики – это конгломерат различных «слоев», которые «...являются результатом, «осадком» культурной жизни разных эпох» [Степанов 1997, с. 46].

Язык является зеркалом народной культуры, психологии и философии, а во многих случаях и единственным источником истории народа и его духа, писал Н.И. Толстой. Особенности культурно-исторической эпохи, национальной и этнической принадлежности, а соответственно и особенности восприятия окружающей реальности, влияют на язык и впоследствии находят свое отражение в нем [Толстой 1995, с. 15]. В языковых формах находит свое выражение бесконечное разнообразие условий, в которых добывались человеком знания о мире, – природные

особенности народа, его общественный уклад, история судьбы, жизненная практика и т.д. [Мечковская 2004, с. 118].

Поскольку история народа неотделима от истории языка, любой исторический период оставляет след в этнической картине мира, отраженной в языке. Английская загадка как фольклорный жанр, с данных позиций, представляет интерес как яркий компонент традиционной словесной культуры Англии и источник сведений о древних миропредставлениях английского этноса.

2.1. Семантическое пространство английской загадки

Языковая картина мира в загадках – это зафиксированная в языке и специфическая для данного этноса схема наивного восприятия действительности. Загадки представляют собой двухчастную структуру: кодирующая часть и отгадка. Вслед за В. Г. Сибирцевой мы считаем, что эта двухчастная структура отражает соотнесенность двух картин мира – концептуальной и языковой. Тексты загадок группируются по тематическим полям, описывающим устройство окружающего мира. Кодирующая, образная часть является воплощением картины мира средствами языка; отгадки – это тематическая проекция концептосферы, включающая культурно-этническую информацию о трех основных формах бытия человека: природа – общество – сам человек [Сибирцева 2003, с. 7]. При этом отгадка (означаемое) является значением по отношению к описательной части загадки, а содержание текста представляет собой определенное обобщение свойств именуемого концепта. Номинацию денотатов в языковой картине мира английской загадки можно рассматривать как вторичную, поскольку она основана на образной (художественной) составляющей моделирования мира при описании содержательных характеристик загаданного денотата [Зубкова 2007, с. 42].

Концептосфера английской загадки представляет собой систему смысловых образований, связанных с повседневной жизнью

англосаксонского социума. Принимая во внимание кодирующие тексты и отгадки, мы выделили четыре доминантных тематических поля: 1) природные явления и стихии, влияющие на жизнь человека; 2) повседневная жизнь и быт, организованный в ходе хозяйственной деятельности; 3) военное дело как важный фрагмент отношений этноса с миром («свои – чужие»); 4) духовная жизнь, отражающая нравственные ценности общества, его религиозные воззрения. Понятийный аспект этих полей представлен группами лексем – предметных и признаковых имен, которые, по словам А.А. Уфимцевой, обслуживают познавательно-классификационную и качественно-оценочную сферы деятельности человека [Уфимцева 2002, с. 102].

Проведенный нами анализ основан на сплошной выборке лексических единиц в загадках Эксетерского кодекса, номинирующих деятеля / объект, действия, качества и состояния (всего 4174 ЛЕ).

2.1.1. Тематическое поле «Природа» в английской загадке

Тематическое поле «Природа» репрезентируют загадки, объективирующие а) природные явления и стихии (загадки *Storm at Sea, Storm on Land, Thunderstorm, Earthquake, the Sun, the Moon and Sun, Moon and Day, Iceberg, Fire, Water*); б) природные ресурсы, эксплуатируемые англосаксами с целью выживания (загадки *Metal, Ore, Soil, Wood*); в) представителей мира животных, птиц (загадки *Swan, Nightingale, Jackdaw, Cuckoo, Barnacle Goose, Ten Chickens, Badger, Bull Calf, Cock and Hen, Swallow, Oyster, Young Ox, Hen, Fish and River, Jay or Magpie*) и растений (*Reed, Oak, Book and Beech-tree*).

Номинации, представляющие «Природу» в английских загадках, включают лексемы, обозначающие саму природу и ее проявления (*air, clouds, fire, hail, hoar-frost, moon, rain, sky, snow, sun, waves, water, wind*), ландшафты (*acres, bank, channel, creek, crust, current, earth, estuary, field, forest, ground, land, meadows, middle-earth, mounts, ocean, paths, river, sea, slopes, soil,*

woods), время суток (*dark, daylight, midnight, moment, morning, nights*), растительный и животный мир (*animal, beast, bees, bird, cuckoo, fish, plants, roots, swan, tree, worm*). Природа действует и ведет себя, как живое существо: она движется (*climb, cross, flow, fly, go back, go in, enter, leave, move, pass, quicken, step, travel, tread, wade*), живет и умирает (*borne, breathe, die, grow, rise, fall, last, live, puff, revive, spring*), проявляет агрессию по отношению к человеку (*blind, blow, bite, break, burst, pour out, scourge, soak, sparge, whip*). Так, в загадке о создании мира широко представлены природные объекты, окружающие человека и составляющие его макрокосм, – земля и небо, луна и солнце, глубины и высоты, вода и твердь, срединный мир, населенный людьми, и горный, и подземный миры, сосуществующие вместе в мифопоэтической картине мира:

*I stretch beyond the bounds of the world,
I'm smaller than a worm, clearer than the moon,
swifter than the sun, swelling seas,
and the lap of the earth, the green fields,
are within my clasp. I cover the depths,
and plunge beneath hell; I ascend above heaven,
highland of glory; I stretch across
the region of angels; I fill the earth
with myself – this whole middle-earth
and the oceans streams. Say what my name is (Creation) [Crossley-Holland*

1993, www].

Природные объекты имеют собственные характеристики: пространственные и размерные (*abrupt, broad, close, deep, far and wide, high above, high and low, little, long, narrow, secure, southern, steep, wide*), температурные (*cold, hot, warm, wintry-cold*), поведенческие (*choppy, dead, fast, immediate, living, loquacious, noisy, quick, quiet, shuttling, unmistakable, violent, waving*), качественные (*bitter, hard/hardest, heavy, muddy, pleasant, profitable, proper, radiant, rough, savage, sharp/sharpest, stiff, strange, strong,*

swollen, tight, useful, wanton, wicked). Например, широкая распространенность медового вина подчеркивается совокупностью лексем, обозначающих места и пространства, из которых пчелы приносят мед, – леса и города, долины и низины, небеса и земля:

*Favored by men, I am found far and wide,
taken from woods and the heights of the town,
from the downs and the dales. During each day
corbiculars carried me through the bright sky,
with care they brought me to a safe shelter.*

*Then men bathed me in a tub. <...> Who knocks
young men stupid, and as his slaves bind them*

in broad, waking daylight? Yes, ask me my name (Mead) [Crossley-Holland 1993, www].

Природный мир описывается неяркими цветами – земли, растений, серого неба, небесных светил, включая смуглолицых и темноволосых коренных жителей (*black, bright, dark, dark-haired, darkish, gray, green, pale gray, red, swarthy*).

Рассмотрим номинативное наполнение группы «Природные явления и стихии» на примере репрезентации бури (*storm*) на суше и на море. В англоязычных словарях лексема *storm* дефинируется следующим образом:

1) violent weather – an extreme weather condition with very strong wind, heavy rain, and often thunder and lightning:

A lot of trees were blown down in the recent storms.

2) emotional reaction – a very angry reaction from a lot of people:

There was a storm of protest when the new tax was announced [CIDE].

В данной дефиниции присутствуют два значения. В прямом значении лексема *storm* обозначает экстремальные погодные условия с помощью сем *wind, rain, thunder, lightning*, номинирующих природные явления, сем *strong, heavy*, квалифицирующих их качества, и интенсификаторов *very, often*. В переносном значении лексема *storm* обозначает отрицательную

эмоциональную реакцию людей на явление или событие с помощью семы *angry* и интенсификатора *very*.

Синонимы к лексеме *storm* в ее прямом значении могут быть разделены на три группы. Первую группу составляют лексемы, обозначающие природные силы, создающие явление бури, – тучи, дождь, молния, волны, вихри ветра и др. (*air, clouds, crests, depths, drops, ferment, fire, flames, flood, froth, lightning, powers, rain, rollers, salt spray, smoke, tide, water, waves, whirlwind*), природный ландшафт, образующий место и время действия бури, – скалы, берег, земля, лес, море и др. (*cave, cliff, coast, dunes, earth, echoes, forest, land, night, ocean, precipice, sand, sea, shore, stones, timber, trees*), растения и животные – участники бури (*sea-horses, seaweed, whale-mere*). Эта группа лексем выражает идею вездесущности сил природы и беспомощности человека перед ними, так как все стихии – воздух, вода, земля, огонь – ведут себя враждебно по отношению к человеку:

The waters ferment, sea-horses foaming.

*The whale-mere roars, fiercely rages,
waves beat upon the shore; stones
and sand, seaweed and salt spray, are flung
against the dunes when, wrestling
far beneath the waves, I disturb the earth,
the vast depths of the sea...*

(Storm at Sea) [K. Crossley-Holland 1993, www].

*Воды бродят, морские коньки в пене,
Киты ревут, неистово свирепствуют, бьются о берег волны; камни
и песок, водоросли и соляные брызги выбрасывает на дюны, когда,
борясь глубоко под водой, я растрясая землю обширных глубин моря....*

Вторая группа лексем обозначает субъекты (*body, hearts, man, sailors, soul*, включая лексему *life*) и объекты (*hall, homes, houses, palaces, roofs, walls*)

или их части, на которые воздействуют природные стихии, чем подчеркивается мысль о том, что никто и нигде не найдет спасения от бури.

В третью группу входят лексемы со значением результата действия стихий, всегда с отрицательной коннотацией борьбы (*arrow, avenger, battle, strength, strife, strongholds, struggle, troop, weapons*), разрушения (*breakers, crash, destruction, havoc, smash*), смерти (*deaths, death-spears*). Мощь стихий сравнивается с сокрушительным действием оружия, нападением врага, падением крепостей, ведущим к смерти их обитателей.

Синонимический ряд к лексеме *storm* в ее переносном значении объединен интегральными семами 'terror', 'fear'. К дифференциальным семам могут быть отнесены способы выражения этих чувств во внутренних переживаниях – злость, страх, ярость, ужас и др. (*anger, dread, fear-tide, frenzy, fury, rampage, terror, trouble*), звуковом восприятии – шум, рычание, вопли (*din, growl, noise, yells*), ощущениях – темнота, злые духи, склеп (*darkness, dungeon, evil spirits*).

Как указывает А.А. Уфимцева, помимо номинативной значимости, предметные знаки имеют синтагматическую значимость, предопределяющую лексическую валентность, т.е. их сочетаемость в линейном ряду. В силу этого смысл высказывания формируется не только лексической семантикой составляющих его слов, но и их взаимоотношениями, которые обеспечивают построение определенных смысловых моделей в языковом сознании пользующихся языком [Уфимцева 2002, с. 102-103]. Глагольные лексемы в эту ряду приобретают особую значимость как признаковые имена, характеризующие, по словам А.А. Уфимцевой, не только внешний мир, но и внутренний мир человека, его отношение к окружающему миру, при этом манифестируя в языке сложные взаимодействия действующих субъектов [Там же, с. 134].

Так, природные силы, создавая бурю, заставляют объекты двигаться, перемещаться в пространстве – нестись, гнаться, падать, погружаться в глубину и т.д. (*break out, cast, drive, fall, float, hasten, plunge, race, rush, scud,*

sink, spurt, submerge, swoop), увеличиваться в размерах (о морской пене, волне) (*churn, ferment, foam, grow, loom, stir up*), трястись и дрожать (о земле) (*quake, shake, totter, tremble*), бить и хлестать (о море, ветре) (*beat, clash, collide, lash*), затруднять движение других объектов (*condemn, cover, cramp, overhang, shackle*). Объекты борются со стихией (*buffet, combat, face, fight, fling, wrestle*), разрушаются (*burn, burst out, crash, fell, ransack*) и умирают (*bury, die*). Лексемы, передающие оптические (*flash*) и акустические ощущения (*bluster, growl, roar, rustle, shoot, whistle*), подчеркивают устрашающие действия стихий – молнии и грома:

*At times I rush through the dark clouds
that ride me, churn the sea into a frenzy
then afterwards let the waters subside.
When one cloud collides with another,
edge against sharp edge, the din
of destruction, a mighty noise, echoes
above the dwellings of men; dark bodies,
hastening, breathe fire overhead,
flashing lightning; thunderous crashes
shake the sky, then growl darkly.
The clouds do combat, dark drops
fall, rustling rain from their wombs
(Storm) [Crossley-Holland 1993, www].*

*Иногда я мчусь сквозь облака, которые несу на своей спине,
рассекаю спокойные воды моря, доводя его до безумства,
а затем позволяю волнам утихнуть.
Когда одно облако сталкивается с другим,
одним острым краем о другой, грохот разрушения, мощный шум, эхом
разносятся над домами людей; темные тела,
проносятся, дышат огнем в вышине,*

сверкают молнии; гром сотрясает небо, и злобно рычит.

Облака вступают в бой, падают темные капли, шурша дождем.

Таким образом, доминантными семами в прямых значениях глагольных лексем являются ‘move’, ‘grow’, ‘shake’, ‘beat’, ‘shackle’, ‘fight’, ‘damage’, ‘die’. В переносных значениях в данном контексте употребляются глаголы с негативной коннотацией, выражающие чувства беспокойства, ярости, угнетенности и др. (*disturb, frustrate, rage, rampage, rouse, succumb, whip up*).

В семантическом поле, образованном качественными прилагательными, ключевыми являются номинации больших пространств (*deep, far, great, vast, wide*), темных цветов (*ashen, dark, grey*), громких звуков (*loud, noisy, thunderous*), силы (*mighty*), внезапности (*sudden, swift*), чувства страха перед суровой природой (*angry, awesome, bitter, fierce, ghastly, rocky, savage, sharp, sheer, somber*). Лексемы, обозначающие перцептивные характеристики (цвет, звук), получают эмоциональную окраску и эксплицируют чувство подавленности человека перед силами природы.

Проведенный нами анализ фактического материала показал, что поле «Природа» репрезентировано, на наш взгляд, достаточно большим количеством лексем (1060 единиц, что составляет 25% от всего количества). Дж. Невилл подчеркивает, что репрезентация какого-либо денотата является актом ассимиляции и интерпретации: представить объект – значит разместить его в ментальной схеме, в которой он получает смысл и ценность [Nevill 1999, p. 10]. Выявленная номинативная плотность рассматриваемого поля свидетельствует о том, что англосаксы воспринимали себя как неотъемлемую часть окружающего мира, который, однако, не был благоприятным по отношению к ним. Словарь древнеанглийского языка не дает слова, обозначающего мир природы в его современном понимании; в древнеанглийских текстах естественные и сверхъестественные существа населяли один и тот же мир и взаимодействовали друг с другом. Такое взаимопроникновение характеристик реальных и вымышленных существ

отражалось на выборе языковых средств: существительные, номинирующие «Природу», комбинируются с глаголами, которые в основном имплицитно признают признаки, свойства и состояния одушевленных объектов. Нехарактерные сочетания предметных и признаковых лексем создают сложные метафорические образы, персонифицирующие природные явления, и составляют основу наивной языковой картины мира в древнеанглийской загадке. Номинативная плотность данного поля составляет 1060 единиц.

2.1.2. Тематическое поле «Повседневная жизнь» в английской загадке

Повседневность является важным и актуальным пластом национальной культуры, привлекающим интерес ученых разных направлений гуманитарной парадигмы наук. Так, историки повседневности исследовали предметно-материальную сторону жизни людей и их взаимоотношения, зафиксированные в традиционных формах: обычаях, обрядах, ритуалах (см., напр., работы [Ле Гофф 2007; Квеннелы 2002]). Проблематика исторического подхода включает такие вопросы, как макро и микросреда обитания: природа, город, деревня, жилище (включая интерьер и утварь); тело человека и заботы о его природных и социокультурных функциях (еда, одежда и под.); ключевые моменты в жизни человека, оформленные в обрядах (рождение / крещение, создание семьи / свадьба, смерть / похороны); семья и межличностные отношения в социальных группах; досуг (игры, развлечения, праздники). Представители французской школы «Анналов» Л. Февр и М. Блок сочли необходимым включить в изучение духовную жизнь человека, его эмоции, так как ценностный смысл бытовых вещей и форм поведения, эмоционально-образный характер мышления в его обыденных проявлениях ярче всего выражает менталитет народа [Лелеко 2002, с.13]. Ю.М. Лотман связывал быт, каждодневное поведение и мир обиходных вещей с миром идей, идей, интеллектуальными, нравственными, религиозными и другими

ценностями [Лотман 1994, с. 10]. Идеи и культурные ценности как значимые осознаваемые типизируемые фрагменты опыта, объективируемые в языке, становятся лингвокультурными концептами [Карасик 2007, с. 27], которые позволяют хранить и передавать знания о повседневном взаимодействии лингвокультурного сообщества с окружающим миром. Концептосфера повседневности входит в ядро национальной концептосферы, которая отражает содержание национальной культуры [Язык и национальное сознание 2002, с. 9].

Ученые, исследующие культуру повседневной жизни того или иного этноса, выделяют ряд ее параметров, к числу которых они относят время, пространство, социальные и профессиональные взаимоотношения, витальные потребности человека. Так, в работе Н. И. Кургановой [Курганова 2010] модель концептосферы повседневности представлена следующим образом: 1) ось витальных ценностей: «дом», «еда», «одежда», 2) ось взаимоотношений: «семья», «друзья», «чужие», 3) пространственная ось: «дом», «родина», «мир», 4) временная ось: «семья», «школа», «работа». С.В. Воробьева, исследующая феномен повседневности в средневековой английской лингвокультуре, сочла возможным разделить концепты, репрезентирующие эту концептосферу, на две большие группы: макросреда и микросреда повседневности. Макросреда включает концепты, отражающие картину мира человека в его отношениях с внешним миром, – это его работа и досуг, военная деятельность и религиозная вера как значительный фрагмент картины мира человека Средних веков. В микросреду входят концепты, представляющие внутриличностный и внутрисемейный мир человека, – дом, одежда и еда; они занимали устойчивое место в когнитивном пространстве средневековой личности [Воробьева 2012]. В исследованиях, посвященных динамике становления англосаксонской лингвокультуры, к бытовой сфере относят, кроме прочих, также охоту и рыбалку как неотъемлемый компонент повседневной жизни раннесредневекового этноса [Янушкевич 2009].

Проведенное нами изучение текстов английской загадки не противоречит выводам ученых и добавляет другие концепты, отражающие особенности жизни англоязычного социума раннего средневековья, периода расцвета данного жанра.

Тематическое поле «Повседневная жизнь» объективируют номинации а) продуктов хозяйственной деятельности (*Wine, Leather, Anchor, Onion, Mead, Ale, Weathercock, Dough, Churn, Weaver's Loom, Riding Well, Shirt, Poker, Beaker*); б) хозяйственных предметов и орудий труда (*Key, Bellows, Handmill, Flail, Plough, Rake*); в) человека в повседневных ситуациях (*Man, his Woman and Horse, Man and Horse, Servant and Hawk, One-Eyed Garlic Seller*).

В загадке данного периода, характеризующейся ярко выраженной антропоцентричностью, человек занимает важное место. Описание окружающего мира происходит с помощью апеллирования к телу человека и чертам характера. Так, номинации человека в физическом смысле включают существительные, обозначающие тело и его части (*arm, belly, blood, body, bone, bosom, breast, foot (feet), hands, heart, hip, knee, limb, ling, neck, rib, shoulders, sides, skin, spine, stomach, thigh, womb*), голову и лицо (*ears, eyes, head, mouth, nose, teeth, tongue*), органы физического восприятия и осмысления мира (*brain, mind, senses*). Так, например, описывается сосуд, в котором содержится вино:

*I saw the thing; its belly was at the back
hugely puffed out. A servant attended it,
a man of might. And much had it suffered
when that which filled it flew from its eye.
It does not always die when it has to give
what is in it to another. But there comes again
reward to its bosom. Its bloom returns.*

It creates a son; it is its own father (Bellows) [Baum 1963, www].

Использование лексем такого рода восходит к так называемой антропоморфной метафоре, т. е. уподоблению мира человеческому телу. На ее основе образовалось и закрепилось во многих языках большое количество значений слов. Так, в современном английском языке лексема *eye* означает «глаз, око» и «устье шахты». В приведенной загадке использование антропоморфной метафоры носит окказиональный характер – отверстие мехов сравнивается с глазом, а внутренность – с грудью и животом человека, что подтверждает факт тесной связи человека и окружающих его предметов в англосаксонском мировосприятии.

Номинации человека в социальном смысле отражают его положение в кругу семьи, друзей и сообщества в целом. Интегральный признак ‘член семьи / рода’ позволяет выделить такие лексемы, как *brother, children, daughter, family, father, kin, kinswoman, mother, nephew, sister, son, uncle, wife*; признак ‘социальное положение’ группирует лексемы *dame, damsel, daughter of a king, king, lady, (my) lord, maiden, master, owner, retainer, servant, slave*, разделяя людей на высший и низший слои, собственников и обслуживающий персонал; к этой же группе относятся лексемы *Welsh girl, Welshwoman*, характеризующие отношение англосаксов к коренному кельтскому населению, оказавшемуся на положении слуг и рабов (само слово *Wealth* в англосаксонском языке обозначало ‘not free, servile’ [Online Etymology Dictionary, www]); признак ‘свои / чужие’ формирует группы друзей и врагов – *companions, company, friends, fellow, host / foe, guests*; по признакам ‘возраст’ и ‘пол’ выделяются мужчины и женщины, люди пожилые и молодые – *old man, old woman, young man, youth*, а также разные поколения мужчин и женщин в одной семье – *daughter, man, son, woman*; наименование *people* отделяет человека от других живых существ, а *name* позволяет ему быть единичным среди соплеменников. Так, в загадке о коже, выделанной из шкуры животного, описываются рабы – смуглые черноволосые люди, привезенные из далекого Уэльса и используемые для домашних работ; чтобы они не убежали, их опутывали кожаными веревками:

*I travel by foot, trample the ground,
 the green fields, for as long as I live
 Lifeless, I fetter dark Welshmen
 sometimes their betters too. At times
 I give a warrior liquor from within me,
 at times a stately bride steps on me;
 sometimes a slave-girl, raven-haired,
brought far from Wales, cradles and presses me –
 some stupid, sozzled maidservant fills me
 with water on dark nights, warms me
 by the gleaming fire, on my breast
 she places a wanton hand and writhes about,
 then sweeps me against her dark declivity.
 What am I called who, alive, lay waste
 the land and, dead, serve humankind?
 (Leather) [Crossley-Holland 1993, www].*

В текстах загадок отражается духовный и эмоциональный мир человека. В повседневной жизни он переживает горе и восторг (*bane, delight, gape, happy, joys, misery, trouble, woe*), имеет жизненный опыт, склонности и желания (*desire, experience, inclinations, skill, successful, want, wish*), может быть сильным и храбрым (*brave, brevity, bold, derring-do, exertion, firm, muscular, strength, strenuous, struggling, will*), умным и добрым (*clever, gentle, kind, wise*), любимым и верным (*faithful, (dearest, (the) loved, stalwart, tender, true*), гордым и сдержанным (*careful, mum, proud, stately*), а также злым и жестоким (*angry, murderous*) и, как всякий ординарный человек, глупым и недалёковидным (*errand, folly, fool, foolish, half-witted, muddler, reckless, stupid, stupidity, thoughtless, unwise*). Так предметные (существительные) и признаковые (прилагательные) имена дают характеристики персонажам загадок. Глагольные лексемы специфицируют отношения между людьми: люди дружат (*favour, greet, kiss, please*), поддерживают друг друга (*father,*

praise, stimulate, support, sustain), страдают и волнуются (*endure, fret, madden, stir up, suffer*), хвастаются и обманывают (*addle, boast, lead astray, mislead, rob, thwart*), повелевают и слушаются (*dare, deprive, dispatch, force, guide, obey, oblige, oversee, persist, restrain, serve*). В загадках чувства и эмоции живых существ переносятся на неживые объекты, поэтому предметы персонифицируются и ведут себя подобно людям, испытывая те же чувства, обладая способностью говорить и думать (*answer, gab, gossip, know, tell, think*). Например, вино хвалится своим могуществом, властью над людьми, привлекательным внешним видом; в то же время оно предупреждает легковверных о тяжелых последствиях «дружбы» с ним:

*My garb is ashen and in my garments
bright jewels, garnet-coloured, gleam.
I mislead muddlers, despatch the thoughtless
on fool's errands, and thwart cautious men
in their useful journeys. I can't think
why, addled and led astray, robbed
of their senses, men praise my ways
to everyone. Woe betide addicts
when they bring the dearest of hoards on high
unless they've foregone their foolish habits (Wine) [Baum 1963, www].*

В концептосфере повседневности важное место занимают дом и быт, предметы труда и обихода, репрезентируемые в текстах загадок с помощью разных частей речи. Дом (*home*) описывается подробно (*doors, floor, place, roof, room*), он строился из дерева⁴ (*timber, wood*), в богатом доме имелся зал

⁴ Ср. описание англосаксонского дома у Марджори и Чарльза Квеннеллов: «Обычный англичанин зачастую довольно искусно обращается с пилой и стамеской и может соорудить изумительный домик или амбар, и куда бы он ни отправлялся, он всегда придерживается строительной традиции, унаследованной им от англосаксонских предков. Современные строительные законы подавляют эту склонность к строительству в Англии, но в доминионах и в США англосаксонские предки оставили свой след в форме пристрастия к деревянному зодчеству» [Квеннеллы 2002, с. 61].

(*hall*), где устраивались пиры (*feasting-hall, joys of the hall*)⁵, такие дома имели украшения (*adorn, carvings, decorations*), двери запирались на железную щеколду или замок (*band, latch, lock*). Большие усадьбы были окружены стенами, внутри которых располагались постройки для содержания скота и сельхозпродуктов (*shelter; bull, calf, cattle, chicken, cock, goat, hen, horse, ox, pig, sheep, fodder; ale, barley, garlic, leather, mead, oats, onion, reaps, wine*). Внутри дома одежда и другие предметы держались на полках или в комоды (*beaker, belongings, clothing, cloth, dress, garb, garment, girdle, jewel, raiment, ring; chest, shelf*).

Повседневные домашние дела включали уход за домом и собой (*bathe, chop, cut, dough (making), fix, pump, scrape, strip, sweep, wear, yeast*). Сельскохозяйственные работы были связаны с производством продуктов и уходом за скотом (*churn, feed, fetter, give drink, hitch, mash, rack, rail, thresh*). Ремесленная деятельность заключалась в изготовлении и починке хозяйственных предметов и инструментов (*bellows, chisels, churn, file, flail, hand mill, key, nail, plough, poker, rake, riding well, rod, wagon, weathercock, weaver's loom; hammer, hollow, kiln, point down, press, work*). В загадке о плуге он представляется крупным животным, вспарывающим землю своей мордой, вгрызающимся в нее зубами, но целиком подвластным своему хозяину. Зооморфное изображение инструмента, наделение его частями тела, подобными телу животного, собственной судьбой и особым поведением, сближает сельскохозяйственное орудие с миром живых существ, включает его в микрокосм повседневной человеческой жизни:

*I keep my snout to the ground; I burrow
 deep into the earth, and churn it as I go,
 guided by the gray foe of the forest
 and by my lord, my stooping owner*

⁵ В «Хрониках» Беда Достопочтенного рассказывается, как путешественник пришел в дом во время пира: «Они долго сидели за ужином и много пили, в центре комнаты горел большой костер; случилось, что искры падали на крышу дома, покрытую соломой, которая загоралась» [Беда Достопочтенный 2003, с. 102].

*who steps behind me; he drives me
 over the field, supports and pushes me,
 broadcasts in my wake. Brought from the wood,
borne on a wagon, then skillfully bound,
I travel onward; I have many scars.
 There's a green on one flank wherever I go,
 on the other my tracks - black, unmistakable.
 A sharp weapon, rammed through my spine,
 hangs beneath me; another, on my head,
 firm and pointing forward, falls on one side
 so I can tear the earth with my teeth
 if my lord, behind me, serves me rightly
 (Plough) [Crossley-Holland 1993, www].*

Профессиональная ориентированность ремесленного труда ярко выражена в загадке 43(ASPR 26) об изготовлении рукописной книги (начиная с выделки пергамента и заканчивая декорированием переплета), загадке 50 (ASPR 35) о ткацком ремесле. Вместе с тем, большинство загадок трудовой тематики посвящено предметам домашнего обихода.

Витальные потребности этноса обеспечивались также охотой, мореходством и рыбалкой, заключающихся в нахождении, преследовании и поимке добычи, что отражено в соответствующих лексемах (*hide, double back, search, discover, find, couch, chaste; haul*).

Повседневная жизнь включала и праздники, во время которых люди пировали и веселились, пели и играли на музыкальных инструментах (*carouse, drink / drunk, eat, harp, horn, indulge, pipe, riddle*), в том числе загадывали шуточные загадки, иногда не вполне пристойные:

*A strange thing hangs by a man's thigh,
 hidden by a garment. It has a hole
 in its head. It is still and strong
 and its firm bearing reaps a reward.*

*When the man hitches his clothing high
above his knee, he wants the head
of that hanging thing to poke the old hole
(of fitting length) it has often filled before*
(Key) [Levick, Beadle 2002, www].

Таким образом, следует заключить, что «Повседневная жизнь» реализуется в загадке совокупностями лексем – существительных, глаголов и прилагательных, репрезентирующих микросреду человека, в которой отражаются его отношения с повседневным окружением, включающим не только людей, но и предметы, близость с которыми подчеркнута их персонификацией. Концептосфера загадки, так же как и концептосфера крупных текстов и дискурсов, полностью и адекватно отражает фрагмент национальной жизни, каким бы малым он ни оказался. Номинативная плотность данного поля составляет 1174 единицы.

2.1.3. Тематическое поле «военное дело» в английской загадке

Согласно историческим данным [Гильда Премудрый 2003; Беда Достопочтенный 2003; Вильсон 2004; Годд 2005; Штокмар 2003; McCrum 2011 и др.], раннесредневековая кельтская Британия находилась в постоянной войне с окружающими остров народами – пиктами, норманнами, материковыми германцами, завоевавшими ее и затем ассимилировавшимися в местной этнокультуре. Так, например, В.В. Штокмар, отмечая сложную ситуацию на Британских островах в конце VIII века, пишет, что набеги норманнов, охотившимися за богатой добычей, сопровождались пожарами и убийствами. Норманны грабили города, монастыри и села, захватывали в плен людей, обращая их в рабство. Они восстанавливали языческую веру и истребляли христианское духовенство. Весть о приближении норманнов вызывала панику, жители, бросая все, спасались бегством [Штокмар 2003, с. 29]. С другой стороны, сам социальный строй германцев, завоевавших Британские острова, был в некотором роде военной демократией, членов

которой «гораздо труднее убедить распахать поле и ждать урожая, чем сразиться с врагом, претерпеть раны и захватить добычу» [Гуревич 1999, с. 14]. По мнению И.В. Шапошниковой, в этнокультурной доминанте германцев-англосаксов выделялись «два отчетливо выраженных императива: с одной стороны – воинственность, ориентация на ведение войны; с другой стороны – страх быть низведенным до полного изгоя, человека, лишенного всяких прав, из которых главное право – быть человеком» [Шапошникова 2001, с. 12]. В связи с этим, военная жизнь и деятельность были частью повседневной жизни и поэтому – важным фрагментом в англосаксонской языковой картине мира, включавшей универсальные бинарные оппозиции, вербализованные с помощью лексем *war :: peace, evil :: good; life :: death; we :: they*. Этот фрагмент репрезентирован концептом WARFARE, который отражается в языковых единицах разного рода, характеризуется национальной спецификой и является лингвокультурным концептом, т.е. имеет образные, понятийные и ценностные характеристики. Основное содержание концепта сводится к следующим признакам: 1) предметно-образная сущность концепта – это обобщенный образ противостояния двух враждующих сторон; 2) понятийный параметр концепта – языковое обозначение характеристик войны, поведения участников боевых действий; 3) ценностная составляющая концепта – принятые в обществе эксплицитные и имплицитные нормы поведения [Венедиктова 2004, с. 3].

За абстрактным именем *война*, номинирующим данный концепт, стоят глаголы (воевать, сражаться, победить, умереть, выжить), существительные (война, мир, победа, поражение, воин, оружие, сражение), прилагательные (вражеский, мирный, смертельный, воинственный). Значимость этого концепта для англосаксонского социума подтверждается репрезентацией его не только в жанре эпической поэзии, но и в малых формах устного народного творчества, а именно – в загадках.

Проведенный нами анализ показывает, что концепт WARFARE реализуется в древних и раннесредневековых загадках с помощью лексем,

номинирующих участников, военные действия и их последствия, оружие, трофеи и связанные с ними празднества, а также оценку всех этих компонентов.

Участники военных действий представляют оппозицию «свой :: чужой» и находят конкретное выражение в лексемах, положительно («свой») и отрицательно («чужой») коннотированных. Лексемы, имеющие положительную коннотацию, обозначают людей, принадлежащих к благородному сословию по рождению или социальному статусу (*aethelings, kings, lady, lord, courteous men, master, owner, queens, rich*), членов семьи и дружины, товарищей (*battle-friend, children, close friends, comrade, family, friend, maiden, retainer, servant, son*), простых воинов, оружейных мастеров и лекарей (*guardian, healer, people, physician, poor, smith, warrior*). «Своими» были вожди племени, соратники и домашние. Позитивные оценки, представленные прилагательными, выявляют такие ценности, как храбрость, верность вождю, гордость, честность (*brave, dear to my lord, dearer than gold, eager in the fray, esteemed, excellent, fair, lovely, proper manner, proud, strong, tireless*): *Then, if it comes to blows and battle, / I feel no fear of this murderous foe.*

Отрицательной коннотацией наделены лексемы, обозначающие чужих – как захватчиков, так и пленных (*enemies, foe, monsters, slave, strange people, visitors*), представляющих собой объект военных действий. «Чужие» проявляли хитрость, жестокость (*brute, cruel, cunningly, cut to pieces, deadly poison, hazard, hostile, vile*), вызывали ненависть (*accursed, baleful, hateful*). «Чужими» считались не только враги и незнакомые люди, но также сверхъестественные существа, легко воспринимавшиеся архаичным сознанием наряду с живыми людьми. Негативной оценки заслуживали изгнанные из сообщества «свои», чье поведение не соответствовало принятым этическим нормам (*headless, lordless*).

Враги предпринимают действия, обозначаемые в языковой картине мира лексемами с общей семой 'inflict harm': наносят оскорбления (*insult,*

irritate, revile), нападают (*involve, savage, trouble, violate*), грабят и мошенничают (*plunder, rob, steal, trick*), разрушают и убивают (*devour, poison, ravage, slay, wreck*). Например, в загадке о ключе отражается поведение его бесчестного хозяина, захватывающего чужие сокровища:

*Sometimes I pull back my nose,
guardian of gold, when my murderous lord
plans to steal treasures from those whom he
has disposed of, just as he pleases (Key) [Williamson 2011, p. 81].*

Соппротивление врагу включает определенные военные действия: планирование действий и их выполнение (*command, hold in reserve, issue, keep up, obey, perform, plan, rule, sit at council, serve, succor, summon, think up, watch, will*), доставку сообщений и грузов (*bear, carry, deliver, dispatch, drag, embark, fit, provide*), дислокацию войск (*drive, drive off, give back, fly, forego, mount, move, pull back, push up, raise oneself, rally, ride, stand, stay still, travel*), окружение врага (*confine, corner, cut, frustrate, lock, surround*), проведение сражения с использованием определенных тактик и боевого оружия (*assault, beat, break in fragments, deal, do a battle, fight, grapple, grip, ram, range, shoot, spew, spin, strike, strive, struggle, thrust*), победу, захват пленных и трофеев (*foil, follow, put to flight, run down, save (booty), wind, yield*).

Сражение сопровождается выкриками и звоном оружия (*bang, scream, sing, smack, thrum, whistle, yell*), целью его является освобождение от захватчиков, защита территорий, пополнение казны и месть врагу (*avenge, bring happiness, protect, release, replenish, set free*).

Сражение оценивается как совокупность привычных тактических действий для защиты своих территорий (*battle, battlefield, blow, bulwark, city wall, contraption, country, encounter, fight, force combined, fray, front, help, silent in chains, trapping, war*), как опасное событие, приносящее разрушение, ужас и смерть (*danger, death, evil, face of war, fire, flame, fragments, harm, pieces, slaughter, slayer, spear-terror, torment, wounds*) и как надежда на лучшую жизнь (*hope, life*). В нем рождаются герои и изгои (*hero, misery,*

outlaw), которые возносятся на небо или низвергаются в ад (*Heaven, ladder between Heaven and Earth, Hell, worms*). Битвы происходят как на земле, так и на море, в суровых природных условиях (*earth, glade, ocean, salt-field, sea, storm, water, waves, wind, wood*).

В ходе битвы воины получают ранения, наносимые мечом, стрелами, копьями, топорами (*bite, gape, harrow, lie on planks, notch, poke, put at the throats / into mouth, scar, spit out, stick, wound; sorely wounded, travel-weary, weary of battle, wounded by sword*); помощь лекаря не всегда успешна (*heal, perish*). Так, щит выступает от лица бойца, умирающего от ран и не надеющегося на помощь:

*I'm by nature solitary, scarred by iron
and wounded by sword, weary of battle.*

*I often see the face of war, and fight
hateful enemies; yet I hold no hope
of help being brought to me in battle
before I'm cut to pieces and perish.*

*At the city wall sharp-edged sword,
skillfully forged in the flames by smiths,
bite deeply into me. I must await
a more fearsome encounter; it is not for me
to find a physician on the battlefield,*

one of those men who heals wounds with herbs.

My sword wounds gape wide and wider;

death blows are dealt me by day and by night (Shield) [Crossley-Holland

1993, www].

Основным оружием англосаксов были щиты, копья и дротики, короткие кинжалы и топоры, мечи (*belt, bolts, darts, spears, sword, weapon*), но мечи имелись только у воинов благородного происхождения и некоторые из них имели свои имена [Вильсон 2004, с. 122]. Помимо личного оружия, в загадках упоминаются таран и пушка, которая выпускала стрелы и считалась

грозым и достаточнo мoщным oрудием (*ballista, battering ram, bow, butting head*):

*Confined by a wire fence, and filled
with princely treasures, I'm the bulwark
of my people. Many is the morning
I spew spear-terror; the more I'm fed,
the greater my strength. My guardian watches
how darts whistle out of my belly.
At times I almost swallow the burnished
dark bolts, the baleful weapons,
searing poisoned spears, esteemed by warriors.*

Men remember what issues from my mouth (Ballista) [Crossley-Holland 1993, www].

К средствам передвижения войск относились кони и корабли (*beam, horse, ship*), хотя флот англосаксов был очень немногочисленным [Штокмар 2003, с. 31]. Доспехи включали шлем, кольчугу, кожаные латы, деревянный щит из клена, тиса, дуба (*coat of mail, helmet, shield – holly, maple, oak, yew*).

К мечу англосаксы относились с уважением и персонифицировали его, считая военным собратом и другом (*battle-friend*). В бою он был верным соратником, обладал лучшими человеческими чертами и страдал от ран так же, как и живой воин (*fashioned for battle, fast, fearsome, great, hard, joyous, loyal, motley, noble, scarred by iron, solitary, speedy, swift, useful, whipped by the wind*). В коллективном сознании англосаксов он относился к категории сокровищ, ценностей (*princely treasures*). Кузнецы-оружейники ковали особую сталь для лезвия (*bend, bind, bow, burnish, forge in flames, grind, iron, long, scour, sear, shape, sharp-edged, skillfully fashioned, warp, weft, work out*), а рукоять украшали затейливым узором из золотой и серебряной проволоки, часто с драгоценными камнями (*adorned, bright, burning flame, covered in riches, decorated finely, fine, gleaming, gold-garbed, gold-hilted sword, grit, handiwork of smiths, inlaid with jewels, instrument of war, jewel, metal threads,*

plated with silver, rare ornaments, ring-adorned rough, shaft, shining, splendid, sword rack, twisted gold and silver, wondrous origin, yellow):

I'm a strange creature, shaped for a scrap,

dear to my lord, finely decorated.

My clothing is motley and bright metal threads

mount the deadly jewel my master

gave me <...> A king enriches me

with silver and precious stones, honours me

in the hall; he doesn't stint but sings my praises

to the gathering – men swigging mead. <...> (Sword) [Crossley-Holland 1993, www].

Захваченные в битве трофеи символизировали ценности войны. Как отмечает И.В. Кононова, воинственность ради богатств и славы создавала мотивацию к этическим стереотипам эпохи великих деяний и храбрых героев, которые запечатлены в героическом эпосе англосаксов [Кононова 2009, с. 97]. Если в героическом эпосе ценностный аспект анализируемого концепта представлен понятиями преданности вождю, мести врагу, воинской удачи и славы, накоплению сокровищ [Янушкевич 2009, с. 226], то в жанре загадки актуализируется, в основном, последнее – трофеи и связанные с захватом добычи празднования. К трофеям относились золото, драгоценные вещи и камни, оружие, одежда (*benefit of men, booty, finery, garment, gifts, gold, hoard, precious stones, rings, silver, treasures*), которые позволяли удовлетворить мечты (*pleasure, rapture, satisfaction, await, clothe, dress, dream, enrich, hope*). Празднования проводились во дворце вождя (*court, gathering, hall*) и сопровождалась турнирами, едой и питьем без ограничений (*contest, drinking warriors, food, mead, wine, drink, eat, enjoy, sport, (not) stint, swallow, swig*), на них восхвалялась сила воинов (*might, praises, strength, honour*), раздавались дары (*establish, give, pay, share*). В загадке о рожке, используемом то как инструмент, созывающий на битву, то как кубок для вина, представлена картина пирующих в зале вождя воинов:

*... often, gold-garbed, I hang on the wall
above drinking warriors, a splendid sight,
 instrument of war. Covered in riches,
 I draw in breath from a brave man's lungs
 when retainers ride towards battle.
 At times I tell proud warriors
 that wine is served; at times rally them,
save booty from hostile men, drive off
 the enemy. Now ask me my name (Horn) [Crossley-Holland 1993, www].*

А.Я. Гуревич подчеркивает, что «захваченные богатства – драгоценности, оружие – превращались в свидетельства героической жизни, становились важнейшими знаками высокой доблести вождя и его дружины... Богатство, полученное от войны, приобретало значение социального отличия», т.е. выполняло знаковую функцию [Гуревич 1985, с. 230]. Именно как знаки героизма трофеи становились объектами народного творчества, в том числе загадок.

О.Л. Мощанская отмечает, что для мифологического воззрения была характерна вера во всемогущество Судьбы и предопределенность будущего [Мощанская 2000, с. 34]. Это мировоззрение ярко отражается в фольклорном материале загадок; жизнью их героев распоряжались Парки, которые пряли и в определенный момент обрезали нить судьбы человека (*chain, chance, creature, fate, skills of the Fates, thrashing loom, skein, symbol, thread, weaver's rod, web, wool*). Рождение кольчуги описано в терминах ткацкого искусства, согласно архаической модели работы Судьбы:

*<...> Neither warp nor weft wind about me,
 no thread thrums for me in the thrashing loom,
 nor does the weaver's rod bang and beat me.
 Worms that decorate the yellow web
 never spun for me with the skills of the Fates. <...>
 (Coat of Mail) [Crossley-Holland 1993, www].*

Тем не менее, в ряде загадок встречаются христианские мотивы и апелляции к Богу как вершителю судьбы человека и его защитнику (*atonement, cross, He, Lord*), что указывает на нестабильность духовной составляющей картины мира, представленной в загадке. В загадке мирно сосуществуют языческие и христианские мотивы, что является ее характерной чертой как образца народной духовной культуры. Так, в загадке о солнце, дарителем побед в сражениях называется Иисус Христос, он же назначается ответственным за начало войны и гибель множества людей:

*Christ, the true giver of victories,
created me for combat. When my lord
urges me to fight, I often scorch mortals;
I approach the earth and, without a touch,
afflict a huge host of people. <...> (Sun) [Crossley-Holland 1993, www].*

Т.В. Топорова, рассматривая семантическую структуру древнегерманской модели мира, считает мотив войны доминирующим в ономастике этой модели. Разработанность военной сферы, указывает исследователь, находится вне всякой конкуренции с другими сферами. Впечатление гипертрофированности возникает из-за обилия наименований одного и того же понятия, высокой продуктивности каждого элемента в номинативной системе, высокой валентности компонентов [Топорова 1994, с. 131]. Наше исследование показывает, что номинативная плотность поля WARFARE составляет 1002 единицы.

2.1.4. Тематическое поле «духовная жизнь» в английской загадке

В языковой картине мира древнеанглийской загадки отношения преемственности и сосуществования языческих воззрений на мир и христианского мироощущения репрезентированы концептом «духовная жизнь», номинации которой отражены в названиях загадок. Это христианские архетипы (*Bible, Cross, Holy Rood, Chalice; Wine*),

прецедентные феномены Ветхого и Нового Заветов (*Creation, Body and Soul, Lot and His Family; Christ and Sun*), мифологема (*Siren*).

Как отмечает Н.Б. Мечковская, фольклор развивается из мифологии, однако миф есть священное знание о мире и предмет веры, а фольклор – это искусство, т.е. художественно-эстетическое отображение мира, которое к вере отношения не имеет [Мечковская 2004, с. 359-360]. Коммуникативной установкой древней загадки было ознакомление молодой части коллектива с мироустройством. С течением времени загадки утрачивали сакральность, но сохраняли познавательное значение и помогали распознавать аналогии и связи между вещами и явлениями. «Между религией и языком как формами общественного сознания существует сложная взаимосвязь, в которой религия выступает как источник жизненно важных смыслов, а язык – как семантический фундамент, как универсальная оболочка этих смыслов» [Мечковская 1998, с. 36]. Несмотря на то, что христианство пришло на Британские острова еще в III веке, англосаксы до конца VI века оставались язычниками [Штокмар 2000, с. 16]. Поэтому специфической чертой древнеанглийской загадки было сочетание германских языческих, греко-римских мифологических и новых христианских взглядов на мир.

Связь языковой картины мира англосаксонской загадки с греко-римской мифологией объясняется тем фактом, что часть загадок была создана на основе латинских аналогов авторов Симфозия, Альдхельма и Татвина. В таких загадках действуют древнегреческий вестник богов Зефир и древнеримский бог огня и покровитель кузнечного ремесла Вулкан:

*...I'm hotter than the fire, the flames
surging and flickering at Vulcan's forge. <...>*

*I can fly faster than the pernex,
 the hawk or the eagle could ever do;
 no Zephyr – that restless wind - ranges*

as I do, rifling through every quarter... (Creation) [Crossley-Holland 1993, www].

В этой загадке о Творце используется также название волшебной птицы (в латинском написании *pernix aquilis*), взятой без перевода из загадки Альдхельма.

Языческое наследие проявляется в фатализме, вере в судьбу, которая руководит всей жизнью человека:

*It would take long to tell
of how its life spins on, follows
fate's twisted pattern; that is a history
or marvels (Creation).*

Смещение языческой и христианской картине мира наблюдается в использовании терминологии, принадлежащей им обеим, при описании зашифрованного денотата любой концептуальной группы. Так, например, ужасы бури (концепт «Природа») сопровождаются гибелью не только тела, но и души – христианского понятия:

*I carry on my back what once covered
every man, body and soul submerged
together in the water (Storm on Land) [Baum 1963, www].*

В другой загадке Христос называется дарителем военных побед, что нехарактерно для христианских воззрений: *Christ, the true giver of victories,
/created me for combat... (Sun)*

Священный христианский артефакт – крест – описывается в загадке через символ германских языческих верований *Wolf-head tree* – дерево с широко раскинутыми ветвями, олицетворявшее мироустройство, в котором волк был одним из священных зверей:

*I can readily report on the excellence of the wood:
there was maple and oak and tough yew
and the dark holly. They are all together
a help to good men. One name they have:
Wolf-head Tree that often afforded
a weapon for its lord, a treasure in the hall,*

a gold-hilted sword (Holy Rood) [Baum 1963, www].

Наделение христианских артефактов воинственной мощью языческих магических образов не противоречило идее монотеизма; верования англосаксов до некоторой степени совпадали с многобожием римлян, захвативших территорию до прихода германцев. В этих верованиях сверхъестественное концентрировалось в мощи семейства богов, олицетворявших силы природы [Turner 1852, p. 187, 196-197]. В древнеанглийской загадке широко представлены природные стихии и пространства, на которых распространялись деяния Творца, – огонь, воздух, вода, земля – *things of four kinds*, а также планеты (*fire, flame; air, fragrance, odor of nard, wind; frost, ocean currents, rime, sea, sea-deeps, seaweed, storm, swamp, water, waves; bosom of earth, bottom, bounds, earth, fen, filth, field of earth, fields, flint, ground, grove, middle-world, paths, steel, stone; moon, sun*). Все эти явления активно участвуют в создании нового, христианского мира:

*All seas and waters
are in my embraces, and the bosom of earth
and the green fields.*

(Creation) [Baum 1963, www].

Сложная космология дохристианских англосаксов, опирающаяся на космологические представления скандинавов, проявляется в использовании самим Творцом обозначения *middle-world* при описании сотворения мира:

*I am very much older than this universe
or this middle-world could ever be.*

(Creation) [Baum 1963, www].

Космологические представления дохристианских англосаксов, вероятно, соответствовали скандинавским, принесенным на Британские острова, т.е. космологическая картина мира в языческий период оказалась вполне сложившейся. Однако в языковом отношении, как указывают исследователи, она характеризуется высокой степенью образности (метафоричности), особым восприятием природы и множественностью плана

выражения [Брунова 2007; Лаурикене 2005]. В соответствии с этими представлениями мир был устроен в виде вертикальной триады «верх – середина – низ». В древнеанглийской загадке картина мира была структурно аналогична языческим представлениям, а содержательно – уже христианским. Так, в верхнем мире (*castle of heaven, heaven, golden hall, high heaven, home of angels, land of glory, roof, princely city*) теперь живет один бог – Христос, называемый прямо (*Christ, God, He*) и иносказательно в его именах подчеркиваются сила, власть, созидательное начало (*Creator, Father, High King, true Lord, Lord's name, master, mastery, mighty, Most High, eternal power, proud, right, Ruler*). В нижнем мире (*castle of Hell's people, hell, dirty dens*) обитают его враги (*bold, countless kin, cunning, giant, guest, offspring of dung, evil spirits, evil smells of filth, fat, filthy, foul, swollen with fury, terrible*):

*It was of splendid wood, and twisted gold,
skilfully wound, and part of it silver;
and the sign of the road of Him who raised us
step by step up to heaven*

before he stormed the castle of Hell's people (Cross) [Baum 1963, www].

Срединный мир (*middle-world, palace of men*) населяют существа, созданные Творцом, – животные, птицы и растения (*beetle, birds, boar, bug, creatures, dens, eagle, earthworm, feather, fishes, frog, hawk, (the) living, locks, pair, pernex, snail, swine, whale; beech, blossom, forest, holly, lily, maple, meadow, oak, wood, wormwood, yew*), а также люди, множественные номинации которых представляют лексемы, обозначающие человека и части его тела (*kin, men and women, wight, young woman; eyebrows, eyelids, eyes, feet, fingers, hand, head, hearts, mother's womb, shoulders, sight of their eyes, tongue*), его социальное окружение (*brother, child begotten, daughters, father, friends, lord, mother, nephew, queen, servant, sister, sons, sons of men, uncle, wives*), его состояние и ощущения (*age, dearest, (the) foolish, minds, mortals, senses, (the) stupid*). О божественном происхождении человека, созданного Творцом

наряду с другими существами, свидетельствует номинация *wight – person*, especially *a human being*, from Old English *creature* [MWCD]:

*Under me there is no other
more powerful wight among living things.
I am above the creatures all
which our Lord did create
who can me alone by His eternal power
restrain by force from exceeding my bounds (Creation) [Baum 1963, www].*

Номинативное поле концепта «духовная жизнь» образуют существительные, глаголы и прилагательные, обозначающие сотворение мира и роль Творца в этом процессе.

Деяния Творца (*actions, delicate work, handwork, skill*) представлены глаголами с семантикой движения, изменения (*descend, drive, fleet, fly, go along on journey, grow, leave, move, pass from hand to hand, raise, reach, revolve, rise, rise up, soar, step, swim, walk; faster, quicker, swifter*), расширения, наполнения и улучшения мира (*add, better, cherish, comfort, create, enjoy, expand, extend, fill, gladden, heal, overcome, praise; bigger, broader, greater, large, long*). Его деятельность охватывает все сферы универсума (*embrace, encircle about, enwind, enwrap, grasp, seize; above the heavens, afar, below hell, far over, farther, forever after, wide world, wider*), а сам он управляет ими (*control, establish, govern, hold (the world), obey, ordain, report, restrain, rule, stimulate, teach*):

*And I govern under heaven's expanse
as the beloved Father taught me at the start,
that I must rule with right justice
over thick and thin, and everywhere hold
the form and feature of every thing (Creation) [Baum 1963, www].*

Сотворение нового мира происходит в борьбе. Добро, принесенное христианством, противопоставляется злу, воплощенному в язычестве; переход от зла к добру представляет собой долгий и нелегкий путь

(*beginning, end, journey, sign of the road, (profitable) paths, way*), на котором язычники – заблудшие души (*astray in their actions, badly obey, foolish, maddened, robbed of their senses, stupid, timid, unnumbered mortals, unwise ways, wicked ways*), ведомые славным Творцом (*begotten to the glory of man, beloved father, sweet, darling, dear to princes, eager on my way, fair, kind, powerful wight, precious to men, right justice*), постигают смысл обращения (*clearly to their minds, happy hearts, life, joyful, righteous men, safe, unharmed, wise minds*). Творец вступает в битву со злом (*active flame, burning flame, banner-bearer, battle, fury, conflict, force, heroes, strength, sword, war, (glorious) warrior, weapon, wounds; afflict them with pain, battle, burn the living, deprive, fear, fill with fright, fire and flame, (not) harm, make war, mislead, stand at bay, storm, trouble, wound, wounded lord*), в ней Бог является главнокомандующим (*the commander lord of victories, excellence*). Это видение деяний Творца совпадает с реальной жизнью англосаксов в тот период, когда христианизация проводилась насильственным путем, «огнем и мечом». Неудивительно поэтому, что в загадках христианизация описывается с помощью лексем, в семантике которых основными являются семы «война», «власть», «вера». В битве используется не только военное снаряжение, но и сила слова, обращенного к душам (*phantom, prayer, soul and body, magic meaning, silently said, speech, spirit, wise, strong words*), церковная утварь и обряды (*decorations, embraces, garment, gathering, incense, raiment, rose*).

Зло олицетворяют не только враги Бога, но и человеческие болезни, природные беды и напасти (*cold, fright, hard frost, grim hunger, hurt, illness, pain, grim rime, sorrow, hot thirst, deep tribulation, woe*), поэтому Творец выступает спасителем людей (*hands of the proud, healing, help to good men, helper of souls, salvation, Saviour*), давая им помощь и принося в их жизнь духовные ценности. Смешение языческой и христианской картин мира прослеживается также и в вербализации ценностей. Ясно, что ценностями в христианском вероучении являются духовные понятия, однако, находясь в постоянной войне с окружающими их племенами, англосаксы причисляли к

ценностям и материальные вещи: захваченные в битвах сокровища, полученные от вождей награды и подарки (древнегерманская традиция поощрения воина оружием, доспехами, золотом и серебром за преданную службу или военные успехи): *gifts, glory of man, noble gold, honey, joy, justice, life, oncoming of blessedness, ornaments of gold, peace, golden ring, gold-hilted sword, silver, sweetness, secret treasures, wonder*; особенно важными считались даримые конунгом кольца, поскольку, во-первых, они могли использоваться как средство обмена, а во-вторых, ассоциировались с круглой короной вождя и поднимали их социальный статус [Бочаров 2006, с. 278]. Так, Е.А. Шапошникова считает, что в семантике многих слов этого переходного периода отразился «сплав» двух культур: традиционной героико-языческой и христианской; «христианские коннотации как бы прорастают внутри старого значения слова», но затем, с утверждением христианской культуры, в языке закрепляются наиболее близкие ей значения слов [Шапошникова 2001, с. 18]. В связи с этим мы считаем, что к ценностям, вербализуемым в древнеанглийской загадке, можно отнести как предметы, так и абстрактные сущности:

I have heard of a ring bright without tongue

intercede for heroes. Well it spoke

with strong words though not loud.

This treasure for men silently said:

“Heal me helper of souls.”

May men understand the magic meaning

of the speech of the red gold. May the wise entrust

their salvation to God, as the ring said (Chalice) [Baum, 1963, www].

Лексемы с семантикой цвета выстраиваются в оппозицию: с одной стороны находятся природные цвета, обозначающие поле действий Творца (*black (fen), dark (holly), darkish, dim (vision), gray (stone), green (fields, meadow)*), с другой стороны – яркой вспышкой утверждается новая вера (*bright (decorations), bright (of blossom), brightly (shining flame), radiant, red*

(*gold*), *white (locks)*). Качественные прилагательные и наречия подчеркивают чудо и красоту творения мира, умения Творца (*beautiful (bloom)*, *wondrously (full)*, *skilful (manner)*, *skillfully (wound)*, *splendid (ring, wood)*, *wonderful (skill)*, *wondrously (made, woven)*):

Me he wondrously made at the beginning

when at the first he established this universe (Creation) [Baum 1963, www].

Таким образом, в древнеанглийской загадке прослеживается динамика развития духовной сферы от язычества к христианству с единым богом-творцом Вселенной. Номинативная плотность данного поля составляет 938 единиц.

Сравнение номинативной плотности исследованных фрагментов концептосферы, представленной в древнеанглийской загадке, позволяет сделать вывод о значимости каждого из них для англосаксонского этноса древнего и раннесредневекового периода (см. диаграмму).

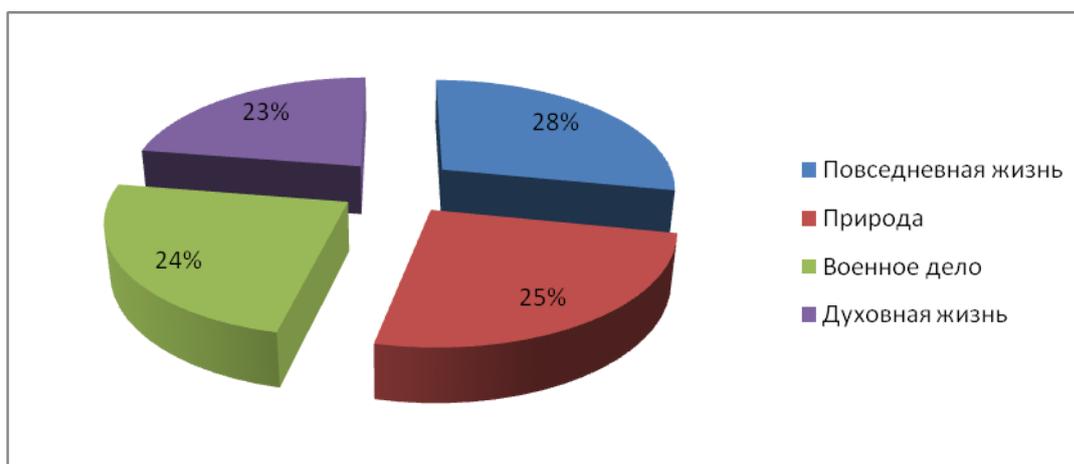


Диаграмма. Номинативная плотность концептосферы древнеанглийской загадки

Из диаграммы видно, что представленность каждого фрагмента примерно одинакова. Наибольшей плотностью характеризуется концепт «Повседневная жизнь» (28 %), далее следует концепт «Природа» (25 %), концепт «Военное дело» занимает 24 %, концепт «Духовная жизнь» – 23 %. Очевидно, что в фольклорном жанре, к которому относится загадка, апелляция к повседневной жизни и окружающей природе оказывается

наиболее частотной. Однако типичным для изучаемого периода является также проникновение в сферу повседневной жизни военной деятельности как неотъемлемой части существования древних этносов. Что касается духовной жизни, в основном, касающейся религии и верований, то она в большой степени преломляется через повседневную жизнь и репрезентирована повседневными понятиями и реалиями, чем и объясняется близость данного фрагмента к другим фрагментам концептосферы загадки.

2.2. Ключевые способы текстопостроения английской загадки

Английские загадки связаны с намеками, языковой игрой, недосказанностью, высокой степенью имплицитности, завуалированности смысла высказывания как специфическими характеристиками английского общения. Эти особенности английского стиля коммуникации [Т.В. Ларина 2012; И.А. Стернин, Т.В. Ларина, М.А. Стернина 2003] объясняют популярность данного жанра в Англии. В основе построения английской загадки лежат такие когнитивные операции, как сравнение, совмещение / контрастирование, отождествление объектов, инверсия их статуса, с помощью которых одни концептуальные структуры интерпретируются (маскируются) при помощи других. Данные способы построения значений и их сочетания направлены на создание особых ментальных пространств, миров семантических сближений, аналогий и противопоставлений. В английских загадках совмещается ожидаемое и неожиданное (парадоксальное), реальное и вымышленное, буквальное и фигуративное, серьезное и комичное, выражая определенное эмоциональное отношение к миру. Загадка, с данных позиций, рассматривается как «прототипный жанр искусства», поэтика «остраненной» репрезентации вещей. Целью искусства, как отмечает В.Б. Шкловский [1925, с. 7-20], является дать ощущение вещи как видение, а не как узнавание; приемом искусства является прием «остранения» вещей и прием затрудненной формы, увеличивающий трудность и долготу восприятия. «Остранение», по В.Б. Шкловскому, –

основа и единственный смысл всех загадок. Загадка ориентирована на восприятие чего-то известного, хорошо знакомого в новом, неожиданном, отражающем его суть, облике – восприятие по-новому. «Остранение» делает хорошо знакомое странным. Эффект странности достигается посредством ряда специфических для этого жанра способов текстопостроения.

Во-первых, английская загадка изначально возникает как мифопоэтический текст, в основе которого лежат гносеологические операции сравнения и отождествления, способность соотносить явления из разных областей, интерпретировать одно через другое. Древние английские загадки манипулируют смыслами, эпитетами, сравнениями, метафорами, символами, формируя определенный взгляд на мир и представляя собой способы образной экспликации концептуального содержания культурного сознания изобразительными средствами языка. Национальную культуру отличают специфические языковые образы. В древних английских загадках море (*sea*) – путь (обитель) лебедя или кита (*swan's road, the whale's path*), соловей (*nightingale*) – *eald aefensceop* – ‘great evening singer, bard’ – искусный вечерний певец, поэт, который исполняя свои буффонады (*scêawendwîse* – ‘buffoon's song’), больше импровизирует, нежели действует по сценарию (др.-анг. *nihtegale* – ‘тот, кто поет в ночи’ – ‘sings’ (*galan*) ‘in the night’ (*niht*), ‘a night singer’ (*niht* + *gale*), а *niht-gale, nihtegale*); ведро (*water-bucket*) – уставший слуга (*sleep-weary servant*), грабли (*rake*) – зверь клыкастый (*toothy beast*), золото (*gold*) – яркий чеканный король (*bright-cloaked, hammered king*), луна – существо, несущее украденное светило между рогами (*a wonderful creature carrying light plunder between its horns*), лук (*arrow*) – боевая змея (*battle-snake*), корабль (*ship*) – конь морской (*sea-horse*). Чтобы составлять загадки, как отметил английский этнограф Э.Б. Тайлор [1989, с. 78], необходимо хорошо владеть способностью отвлеченного сравнения; кроме того, нужен значительный запас знаний, чтобы этот процесс стал общедоступным и из серьезного занятия перешел в игру. На более поздних стадиях развития культуры загадка сохраняется в основном для детской

игры, в которую также играют взрослые. Однако нетрудно заметить, что многие из более поздних и современных английских загадок также строятся на сравнении двух объектов, замене одного объекта другим, соединении двух объектов в одном, т.е. приемах мифопоэтического символизма. В них дни недели – братья (*Seven brothers: five work all day; / the other two just play and pray*), дождь – множество падающих нитей, исчезающих в реке (*A thousand threads, / Ten thousand threads, / They fall into the river / And are never seen again*), облака – белые овцы, пасущиеся на голубом холме и замирающие всякий раз, когда стихает ветер (*White sheep, white sheep, / On a blue hill, / When the winds stop, / You all stand still. // You walk far away, / When the winds blow. / White sheep, white sheep / Where do you go?*), месяц (*a young moon*) – рога скрытого от взгляда животного, гордо плывущего на облаке по небу (*Two little golden horns are sitting on a cloud, / Floating slowly in the sky, looking very proud*).

Во-вторых, во многих английских загадках мир показан глазами вещей, как бы пропущенный через их сознание. В таких загадках, называемых «проективными» (“projective riddles”) [С. Williamson 2011], говорящие вещи, загадочные существа рассказывают об обстоятельствах, в которых они оказываются, о своих свойствах и назначениях: *In my belly is a black wonder* – Внутри меня черное сокровище (о чернильнице); *My dress is silver* – Мое платье – серебро (о кубке для вина); *Oft ic sceal wip wæge winnan /ond wip winde feohtan* – Often I must war with the waves, fight with the wind – Воюю я с волнами, с ветром бьюсь (о якоре). Они завершают свои высказывания речевыми формулами: *Say what I am called; Say who I am* – Скажи, кто я; Скажи имя мое: *Find what I am called, useful to men. My name is famous and holy in itself* – Угадай, что я такое, нужное людям. Знатно имя мое и свято (о книге). Эти формулы-обрамления раскрывают перформативную функцию загадок, позволяют рассматривать энигматический текст как действие, побуждающее к ответному действию – реакции в виде отгадки, к игре с загадочным существом.

В-третьих, обыкновенные, хорошо знакомые человеку предметы репрезентируются с совершенно неожиданных ракурсов и в неожиданных положениях, с разных сторон. Загадки разрушают стереотипное, привычное зрительное восприятие и иллюстрируют трансформационную природу перцептивного образа, наподобие рисунков П. Пикассо, М. Эшера или Ф. Леже, за счет перцептивного расширения, продления или смещения перспективы репрезентируемых загадками объектов, сцен. Такого рода репрезентация связана с возможностями воображения и изобразительных средств языка.

Выделяются загадки, в которых реальность сообщается объекту его описанием. Описания выступают средствами управления воображением. Образ разбивается на отдельные элементы, в которых выискиваются выразительные подробности и komponуются в его описание. Описание выполняет функцию идентификации и одновременно кодирования референтной составляющей высказывания, заключается в характеристике или фигуративном наименовании загадываемого объекта. Смысл описания как отображения составных частей или свойств объекта заключается в его соответствии загадываемому объекту, увиденному в новом, необычном свете: *There was a green house. Inside the green house there was a white house. Inside the white house there was a red house. Inside the red house there were lots of babies* (AT 916b) – Был зеленый дом. В нем белый дом. В белом доме красный дом. В красном доме – много деток (об арбузе). Помимо фигуративного описания (арбуз – необычный дом из домов, «дом-матрешка», семечки – «маленькие дети»), загадка использует углубление «зрительской перспективы» (мы входим сначала в один дом, проходим через него в другой и т.д.). Аналогичным образом строится и следующая загадка о человеке как доме, в котором спрятано сердце: *Upon a lone hill there was a little house, / In the house there was a little room, / In the little room there was a little trunk, / In the little trunk there was a little cup, / In the little cup there was a little drop, / Which no man could do without. – The heart's blood* (AT 1156f).

Описания могут представлять собой схематичные наброски, условное обозначение объекта посредством его буквального сравнения с другими объектами: *I am within as white as snow, / Without as green as herbs that grow; / I am higher than a house, / And yet am lesser than a mouse.* (Walnut on a tree) (AT 1392) – Внутри я бел как снег, / Снаружи зелен как трава, / Я выше дома, / И все же меньше мышки. Загадка строится на метонимическом переключении описаний двух объектов – плода и орехового дерева. Или, например: *White as snow, green as grass, black as smut* (Blackberry) (AT 1389); *As high as a castle, / As weak as a wastle; / And all the king's horses / Cannot pull it down* (Smoke) (AT1268); *Green as grass, white as milk, red as blood, black as ink.* (Watermelon) (AT 1369).

В английских загадках наблюдается также преодоление статичности портретов загадочных существ, создание динамического описания, предполагающего репрезентацию совокупности локальных признаков, которые раскрывают функциональное назначение загадываемого объекта, а также особенностей его функционирования (его «поведения») в определенных обстоятельствах: *Old Mother Twitchett had but one eye, / And a long tail which she let fly; / And every time she went over a gap, / She left a bit of her tail in a trap* (needle and thread) (AT 533a) – У бабушки Твитчетт был только один глаз и длинный хвост, который у нее развевался, и каждый раз, как она проходила над ямой, она оставляла часть своего хвоста в ловушке (об иголке с ниткой).

Выделяются загадки, в которых описания служат не только средством идентификации предмета, но и создают эффект повествования. Репрезентация деталей в них дополняется сценами военных действий или будничных дел, подробностями мира природы или повседневной жизни людей. Эти описания выступают не как декоративный фон, а как органический элемент различных действий, складывающихся в единую картину жизни загадочного существа. Такова, например, загадка 16 из Эксетерской книги о существе-скитальце, которое мечется по свету в

поисках пристанища, обретения спокойствия и защищенности и вынуждено преодолевать различные препятствия, сражаясь с враждебными силами – с волнами (*wiþ wæge*), с ветром (*wiþ winde*) (строка 1). Для него родная земля (*eþel* – ‘homeland’) – чужая, он буквально отчужден от родной земли, (*fremde* – ‘foreign, alien, strange’; ‘estranged from, devoid of, remote from’) (строка 3). Примечательно, что герой загадки силен, когда недвижим (*stille*) (строка 4). Когда он движется, он вынужден сопротивляться силам, которые одолевают его и стремятся унести то, что он обязан (с чем «обязан») оберегать (строка 7). *Sce(a)l* выражает долженствование – ‘I shall, must, I am bound to, ought to’; *fridian* – ‘to give frið to’, ‘make peace with’ (заключать мир), ‘be at peace with’ (быть в ладу), ‘cherish, protect, guard, defend, keep’ (хранить, защищать). Ему нужна опора – камни, за которые можно держаться. У этого загадочного существа также есть хвост – *steort* (строка 8), который помогает ему быть стойким:

*Oft ic sceal wiþ wæge winnan /ond wiþ winde feohtan
 somod wið þam sæcce, / þonne ic secan gewite
 eorþan ypum þeaht ;/ me biþ se eþel fremde.
 Ic beom strong þæs gewinnes, / gif ic stille weorþe;
 gif me þæs tosæleð, / hi beoð swiþran þonne ic
 ond mec slitende / sona flymað,
 willað oþfergan / þæt ic friþian sceal.
 Ic him þæt forstonde, / gif min steort þolað
 ond mec stiþne wiþ / stanas moton
 fæste gehabban. / Frige hwæt ic hatte.*

*Often I must war with the waves, fight with the wind –
 strive with both at the same time – when I depart to seek
 the earth beneath the waters; to me my home is an alien place.
 I am strong in the struggle if I hold still –
 if I slip, even slightly, they are stronger than I*

*and, wrenching me loose, soon force me to flee;
will carry away the thing I must keep safe.
I can avoid this so long as my tail endures,
and the stones against my strength have power
to keep firm. Guess what I'm called* [The Exeter Book Riddles, no. 16, trans. Gillian Spraggs, www].

Поэтический текст повествует о якоре (anchor) и относится к загадкам, которые можно назвать «эмблематическими». В них описания и действия трансформируются в символические, придавая загадке дополнительные скрытые смыслы. Как отмечают исследователи истории культуры [Бауэр, Дюмотц, Головин 1998, с. 32-33], в многочисленных своих изображениях, относящихся к раннему христианству, якорь обнаруживает близкое родство с символами креста и трезубца, служит знаком стойкой веры. Верхняя его часть рассматривается как отображение человека, стоящего вертикально и вытянувшего руки вверх, к небу, по которому можно ориентироваться и найти верную дорогу. Его основание, дуга внизу, опора – знак материального мира, Земли. В загадках эмблематического типа изображаемые предметы имеют закрепленное за ними культурной традицией символическое значение. Язык символов превращает загадку в многослойное зашифрованное сообщение, которое может истолковываться и как образное изображение конкретного предмета (в данном случае, якоря), и как религиозно-этическое, в зависимости от кодовой установки адресата.

Загадки-описания условно противопоставляются загадкам-повествованиям или нарративам. Нарративы (от латинского *narrare* – рассказывать) традиционно рассматриваются как событийные, сюжетные структуры, развивающиеся во времени и репрезентирующие поступки своих героев, преодолевающих различные препятствия на пути к своим целям [Ж. Женетт 1998; Р. Барт 2000; К. Бреммон 1972; Й. Брокмейер, Р. Харре 2000]. Нарратив включает в себе природность в процессуальном виде: «Сама природа рассказывания состоит в том, что текст строится синтагматически,

т.е. соединением отдельных сегментов во временной (линейной) последовательности» [Лотман 1994, с. 2]. Жизнь загадочного существа предстает как уникальный нарратив, в котором развертывание действия подчинено процессу ее линейного развития. Существует множество различных загадок-историй о жизни загадочных существ. В качестве примера может выступать загадка, в которой некое существо (птенец кукушки) рассказывает о том, как осиротело еще до своего рождения и было брошено родителями (буквально без дыхания, не научившись дышать, т.е. в яйце) и стало родным для чужой матери: *I was an orphan before I was born / Cast without breath by both parents / Into a world of brittle death, I found / The comfort of kin in a mother not mine.*

В теории повествования нарратив рассматривается как уровневая событийная структура дискурсивных практик, связывающих в единое высказывание как минимум два разных события – референтное и нарративное: «Перед нами два события – событие, о котором рассказано в произведении, и событие самого рассказывания (в этом последнем мы и сами участвуем как слушатели-читатели); события эти происходят в разные времена (различные и по длительности) и на разных местах, и в то же время они неразрывно объединены в едином, но сложном событии, которое мы можем обозначить как произведение в его событийной полноте» [Бахтин 1975, с. 403 – 404]. Под референтным событием (событием, о котором рассказывается) понимается актуальное изменение некоторого состояния, положения дел (ситуации) [В.Я. Шабес 1989; Ю.М. Лотман 1994; В. Шмид 2003]. Мир постоянно претерпевает изменения. Выделяются тексты загадок, репрезентирующие события под названием «буря», «ветер», «дождь» и т. п. Эти тексты демонстрируют природные явления в ускоренном темпе, так что процесс изменений, обыкновенно растянутый в реальности на длительное время, сжимается до череды мгновений. Эти изменения могут носить циклический характер, как например, в английской загадке о дереве (a tree): *In spring I am gay, / In handsome array, / In summer more clothing I wear; / When*

colder it grows, / I fling off my clothes; / And in winter quite naked appear (AT 587b). – Весной мне весело в красивом наряде, Летом на мне больше одежд, Когда приходят холода, я сбрасываю свое платье и зимой предстаю обнаженной.

С позиции теории повествования, полноценное событие подразумевает некоторую парадоксальность, противоречие «доксе», т. е. общему мнению или ожиданию. Как отмечает В. Шмид [2003, с. 18], в повествовании как «докса» выступает та последовательность действий, которая в нарративном мире ожидаема; эту «доксу» и нарушает событие. Наряду с парадоксальностью (непредсказуемостью) к признакам событийности В. Шмид относит релевантность изменений (в качестве конститутивного признака), а также однократность (неповторяемость), консекутивность, необратимость (в качестве второстепенных) [там же: с. 17 – 19]. Не все изменения того или иного повествовательного произведения удовлетворяют указанным пяти критериям в равной мере. Но, как подчеркивает ученый, событийность – это свойство, подлежащее градации, т.е. изображаемые в нарративном произведении изменения могут быть событийными в большей или меньшей степени. Несколько иной подход к определению события предлагает Р. Макки: «Событие – это часть истории, где происходит существенное изменение в жизни персонажа, которое выражается и воспринимается в соответствии с его ценностью» [Макки 2013, с. 43]. «Ценность – универсальные свойства человеческих переживаний и опыта, которые в какой-то момент могут быть то позитивными, то негативными» [там же: с. 42]. Событийно то, что обладает ценностной значимостью для героев истории. Вместе с тем, нарратив должен обладать определенной ценностной аттрактивностью для адресата, который осознает реальность события в процессе сопереживания. Примером события, которое отвечает всем выделенным признакам событийности, может служить происшествие, описанное в загадке 42 (ASPR 47) из Эксетерской книги. Данная загадка представляет собой небольшой нарратив – повествование о событии, которое

обозначается как *wyrd* (строка 2). *Wyrd* означает странное, необычное, неестественное – ‘odd’, но также, но также ‘fate’, ‘lot’, ‘destiny’ – непостижимую силу, действием которой обусловлены события жизни. Слово *wyrd* созвучно *word* (‘speech, collection of words’). Поэтому это история о том, что произошло со словами, с высказыванием, о его странной судьбе. Странной, неестественной в том смысле, что написанное мудрецом постигла участь быть усвоенным существом, «ночным вором» (*þeof in þystro*), которое не стало от этого мудрее. Загадка строится на метафоризации и предполагает два уровня понимания сюжета: первый уровень повествует о съедении манускрипта книжным червем, второй – описывает, на наш взгляд, опыт неумелого чтеца. Корреляция этих уровней обеспечивается метафорой *Reading is Ingestion*. Процесс чтения сравнивается с процессом употребления, поглощения, усвоения пищи. Используемые в загадке слова предполагают двойное прочтение: *swelgan* (строка 3) – ‘to swallow’ (проглатывать), но также – ‘to take into the mind, accept, imbibe (wisdom)’ (осмысливать, впитывать мудрость); *stapol* (строка 5) – ‘foundation’ (букв. ‘основа, на которую нанесены слова, манускрипт’, и в тоже время – ‘знание’, ‘смысловое содержание написанного’, которое нужно отыскать, извлечь из текста). Древнеанглийское *Þystro* – с одной стороны, означает темноту (‘darkness’), с другой – невежество (‘ignorance’):

Old English

*Moððe word fræc / me þæt þuhte
wraetlicu wyrd / þa ic þæt wundor
gefrægn,
þæt se wyrm forswalg / wera gied
sumes,
þeof in þystro, / þrymfæstne cwide
ond þæs strangan stapol. / Stælgieost
ne wæs wihte þy gleawra, / þe he þam*

Modern English

*A moth ate words / That seemed to me
strangely weird / when I heard this
wonder
that the worm swallowed / some man's
speech
thief in the dark / glorious speech
and its strong foundation. / The thief
was not all wiser / that he swallowed*

wordum swealg.

the words [Scott Shay, 2008, www].

Загадки-истории представляют собой своего рода «малую драматургию». Законченная история предполагает присутствие небольшой действенной экспозиции, своих перипетий, кульминации и разрешения. Эти части могут быть «молниеносными», занимать всего по одной фразе или слову. Так, в нижеследующей загадке экспозиция представлена образным именем действующего лица. Но в даже самой маленькой истории, есть своя экспозиция, переломный момент и финал: *Humpty Dumpty sat on a wall, / Humpty Dumpty had a great fall, / And all king's horses and all king's men / Couldn't put Humpty Dumpty together again.* (Egg) (AT 738) – Хампти Дампти на стену взгромоздился, / Хампти Дампти упал и разбился, / И все королевские кони, и вся королевская рать / Не могут обратно Хампти Дампти собрать. В основе загадки – сюжет смертельного падения некоего существа выпуклой формы: *hump* – ‘a round raised pile of earth’ (пригорок, бугорок); ‘a round projecting part on the back of a camel and some other creatures’ (верблюжий горб); *dumpty* (of a person) – ‘short and fat’ (маленький и пухлый). Нарративная структура усечена, в ней нет побуждающего происшествия. Мы не знаем, почему герой решается на действие, которое становится предпоследним событием истории и приводит к негативным последствиям. Кульминация должна быть наполнена смыслом, но о смысле падения можно только гадать. Развязка здесь используется с целью более широко показать эффект кульминации, необратимости действия, его фатальности, а также для создания эффекта «медленного закрытия занавеса». Акциональная последовательность состоит из трех узловых сцен – взгромождения главного героя на стену, падения, и сцены тщетной попытки обратить событие – «собрать», вернуть героя в прежнее состояние. В текстах загадок драматическая структура редуцирована, репрезентируемый момент не выступает звеном стадийно разворачивающегося конфликтного повествования. В данном случае, как и многих других, английская загадка использует форму истории для презентации качеств загадываемого объекта

(его формы, хрупкости), по которым его можно идентифицировать: *Once I was going up the hipple steeple, / I met a crowd of little people, / Some was white and some was black, / Some was the color of ginger-snaps (Ants) (AT 889b); As I was on my way to London town / To buy my wife a soda cracker, / I saw a host: some black, some brown, / The rest the color of brown tobaker (Bees) (AT 908b).*

Увязывание действий героев в единый событийный ряд происходит в соответствии с законами композиционного построения рассказа, расположения нарративного материала в определенном порядке. К базовым типам композиции, в текстах английских загадок, используя терминологию М. Веллера [2006], мы относим «прямоточную» (линейную), «точечную» (фрагментарную), а также многоточечную. В первом случае повествование представляет собой хронологически и каузально упорядоченный событийный ряд, в котором каждое новое действие обусловлено предыдущим. Например, объект англосаксонской загадки № 28 (лира) «срублен, обрезан, гравирован, отбелен, вымыт, умягчен, получил форму, изогнут, вытерт, высушен, украшен, связан, после чего доставлен в дом человека и т.д.»:

*Part of the earth grows lovely and grim
With the hardest and fiercest of bitter-sharp
Treasures – felled, cut, carved,
Bleached, scrubbed, softened, shaped,
Twisted, rubbed, dried, adorned,
Bound, and borne off to the doorways of men –
This creature brings in the hall-joy, sweet
Music clings to its curves, live song
Lingers in a body where before bloom-wood
Said nothing. After death it sings
A clarion joy. Wise listeners
Will know what the creature is called [Williamson 2011, p.86].*

Примером линейной репрезентации событий, связанных единой причинно-следственной цепью, может служить также загадка 43 (ASPR 26) о

события рождения рукописной книги. В первой строке загадочное существо рассказывает о том, что некий враг отнял у него жизнь (*Mec feonda sum / feore besnybede*). Далее текст повествует о ряде превращений животной шкуры в материал, пригодный для письма: ее вымачивании в воде (строки 2-3) и выкладывании на солнце для сведения волоса (строки 4-5), выскабливании и разрезании при помощи ножа (скребка), сгибании, написании текста и переплетении листов с прописанным текстом (строки 5-10). Переломный момент маркируется моментом одевания в защитный блок – деревянную основу, покрытую кожей и чеканной работой кузнеца, украшенной сканью из золота (10-14). Финальная часть декларирует об особом назначении загадочного существа для людей (15-25).

Во втором случае в истории выделяется какой-либо фрагмент и заключается в рамку («кадр») различной крупности: *Down in the meadow there is a tan flat; / For and twenty ladies dancing on that; / Some had blue bonnets and some had black. / Guess this riddle and I'll give you my hat* (Flax) (АТ 946с) (Там внизу на лугу настелен ковер для двадцати красавиц, танцующих на нем, в голубых чепчиках и в черных (о льняном поле)). *Behind the king's kitchen there is a great vat, / And a great many workmen working at that, / Yellow in their toes, yellow in their clothes...* (Bees making honey) (АТ 947) (За королевской кухней есть большой чан, / Множество тружениц усердствуют там, / желтые ножки, желтые одежки...).

В третьем – репрезентируется ряд отдельных не связанных между собой фрагментов из жизни загадочного существа, совокупность которых перерастает в движение, подобно последовательности кадров в кино.

«Точечная история» представляет собой картинку, сцену из жизни загадочного существа, в которой соблюдается триединство времени, места и действия (например, загадка 12 из Эксетерской книги – “Ox pulling a plough”). В многоточечной истории это триединство не соблюдается, оно представляет собой несколько малых разрозненных штрихов из жизни загадочного существа. Например, загадка 20 из Эксетерской книги – о

боевом соколе (“*Neoruswealwe*”), в которой повествуется о жизни существа в военных походах, медовых застольях, в княжеских палатах:

*...se me widgalum wisað hwilum
sylfum to sace. Þonne ic sinc wege
þurh hlutterne dæg, hondweorc smiþa,
gold ofer geardas. Oft ic gæstberend
cwellle compwærnum. Cyning mec gyrweð
since ond seolfre ond mec on sele weorþað;
ne wyrneð wordlofes, wisan mæneð
mine for mengo, þær hy meodu drincað,
healdeð mec on heapore, hwilum læteð eft
radwerigne on gerum sceacan...*

*... он же в походах, / в охотах ратных
несет меня в сечу, / и под солнцем в селеньях
камни на мне сверкают, / искусно оправленные
кузнецами-золотоделами. / Я концом заостренным
Живых убиваю; / Вождь меня украшает
серебром, самоцветами, / и в хоромах со мною
не худо обходится, / но охотно славит
мои достоинства в медовых застольях.
То под запором держит, / То опять выпускает
Странника усталого / Метаться в поле... [Тихомиров 1982, www].*

Данная загадка интересна также тем, что эксплицирует эмоциональное состояние существа, сетующего на невозможность продолжить свой род, оставить после себя сына, который мог бы отомстить за его возможную смерть в битве:

Old English

Modern English

*Ic me wenan ne þearf I do not need to expect
 þæt me bearn wræce on bonan feore, that a son should avenge me on the life of my
 gif me gromra hwylc guþe genæged; killer
 ne weorþeð sio mægburg gemicledu if a certain enemy should attack me in battle,
 eaforan minum þe ic æfter woc... nor will the race into which I was born
 become increased by my children*

[Megan Cavell 2014, www].

В точечной и в многоточечной историях, в отличие от прямоточной, кардинальные изменения не происходят.

В зависимости от статуса рассказчика повествование может быть производным, прямым и отвлеченным. В фонде древних английских загадок выделяются истории, рассказанные очевидцем (*I saw a creature...*) или слышавшим о произошедшем от других лиц (*I heard of a creature...; I have heard of something growing in the corner*), т.е. повествования из вторых рук – производные рассказы. Прямое повествование ведется: 1) субъективно от первого лица, являющегося очевидцем – некий безымянный рассказчик говорит о том, что видел: *Ic wiht geseah / in wera Burgum – I saw a creature in men's dwellings, the one who feeds the herds; Ic seah on bearwe beam hlifian – I saw a tree towering in a wood*; 2) непосредственным участником события, представляет собой рассказ от лица главного героя: *Ic wæs wæpenwiga. – I was an armed warrior* (Я был воином). В отвлеченном повествовании (описании), от третьего лица, автор не обнаруживает своего присутствия.

В зависимости от субъектно-объектного позиционирования загадочного существа – вещи, можно выделить следующие способы его презентации.

1. Вещь в загадке – объект действия, не имеет самостоятельного значения, а получает его от смысла повествуемого действия, с нею «играют»:
As I was going across London Bridge, / I met my sister Sally. / I bit off her head and sucked her blood, / And left her body standing (bottle of wine) (AT 805u) – На пути через London Bridge я повстречал свою сестру Салли. Я открутил ей

голову, высосал ее кровь и оставил ее тело стоять (о бутылке с вином).

Или, например другая версия: *As I was going over London Bridge, / I met my brother Will, / I cut off his head and sucked his blood, / And threw his body away* (a bottle of wine) – На пути через London Bridge я повстречал своего брата Вилли. Я сшиб ему голову, высосал его кровь и выбросил его тело прочь (о бутылке с вином) (АТ 8051).

2. Вещь наделяется собственным значением и включается в мир адресата загадки. Она выступает в качестве субъекта разыгрываемого ею действия, говорящего существа. При этом вещь может рассказывать о себе как объекте действия других героев. Или о ней могут рассказывать как наблюдаемом объекте разыгрываемого ею действия. Так, в загадке 34 (“Rake”) из Эксетерской книги некто рассказывает о том, что видел в селеньях (*wera burgum*) как некое существо, со множеством зубов (*hafað fela toþa*), которое скот кормит (*seo þæt feoh fedeð*) (строка 2), носом (*nebb*) к земле (вниз – *niperweard*) направляется к дому (*ham*) (строки 3,4), ворошит траву, забирая слабую (*fæst ne biþ*) (строка 6) и сорную, оставляя красивую (*læteð hio þa wlitigan stille stondan on stapolwonge*) расти и цвести (*blowan ond growan*) (строка 7):

Old English

*Ic wiht geseah / in wera burgum
seo þæt feoh fedeð. / Hafað fela toþa;
nebb biþ hyre æt nytte, / niperweard
gongeð,
hipeð holdlice / ond to ham tyhð,
wæpeð geond weallas, wyrte seceð;
aa heo þa findeð þa þe fæst ne biþ;
læteð hio þa wlitigan, wyrtum fæste,
stille stondan on stapolwonge,
beorhte blican, blowan ond growan.*

Modern English

*I saw a creature in men's dwellings,
the one who feeds the herds. It has many
teeth; its nose is at use; downward it goes,
plunders faithfully and proceeds towards
home, hunts through walls, seeks plants.
It always finds the ones that are not
firmly rooted;
it lets the beautiful ones, firm in their
roots, stand still in their foundations,
shine brightly, bloom and grow*

[Riddle 34, trans. Corinne Dale, www].

Таким образом, в зависимости от структурного типа высказывания, выделяются описательные и повествовательные английские загадки, границы между которыми стираются в случаях «точечного» повествования и динамического описания, многоточечного и «прямоточного» повествования. Английская загадка характеризуется вариативной синтагматической организованностью сюжетных элементов и использует различные способы презентации нарратора (прямое, опосредованное, отвлеченное повествование / описание), а также способы позиционирования репрезентируемых объектов (субъект/объект). Выступая одной из форм реакции на мир, его осмысления, в качестве способов своего текстопостроения английская загадка использует метафоризацию исходных значений (замену и отождествление объектов действительности), инверсию статуса объектов, игровую рекомбинацию их признаков. Данные способы направлены на конструирование объяснений окружающего мира, их использование не зависит от природы объясняемого. В основе текстопостроения английской загадки лежит уподобление одних объектов другим, возникающее при сопоставлении и нахождении сходства между объектами окружающего мира, что позволяет воспринимать мир целостно, вычленять то общее в разнородных объектах, что их объединяет. Выделяемые ключевые способы текстопостроения английской загадки раскрывают специфику мировосприятия английского этноса и выражают особенности закрепленного фольклорной традицией коммуникативного стиля передачи ценного для англоязычного социума содержания.

2.3. Дискурсивные стратегии английской загадки

Загадка изначально включает в себе трудность. Отгадка – действие, направленное на демонстрацию преодоления этой трудности. В ситуативных контекстах загадывания загадок эта трудность преследует разные цели, использует разные способы текстопостроения для их достижения. Можно выделить доминантные стратегии английской загадки, обусловленные ее

функциональным назначением: **эвристическую, развлекательную и статусную**. Эвристическая стратегия направлена на формирование представления о мире, о том, как он устроен, что в нем ценно. Чтобы отгадать, истолковать загадку – необходимо знать культуру, к которой принадлежит тот, кто загадывает, нужно понимать его мировосприятие, уметь «смотреть на мир его глазами». Развлекательная стратегия раскрывает игровую сущность загадки, направлена на разрушение конвенциональных стереотипов языковых структур и речевого восприятия с целью создания нового, нередко комического смысла. Различные поэтические формы (метафора, метонимия и т.п.), используемые в эвристических загадках об устройстве мира, являются, по сути, игровыми. Данная стратегия реализуется посредством языковой игры [Витгенштейн 1994, с. 32-37; Гридина 1996, с. 5] на разных уровнях языка, раскрывая его устройство. Загадка, загаданная в целях развлечения, также вносит игровой элемент соперничества между участниками коммуникативной ситуации, предполагая включение отгадывающего в процесс манипулирования языковыми формами и значениями, фиксацию им игровых приемов. Статусная стратегия фокусирует внимание на участниках ситуации общения, которые обладают определенным статусом, легитимирующим совершение загадки как действия и последующей реакции на него в виде отгадки.

Рассмотрим выделяемые нами стратегии в их взаимосвязи со способами текстопостроения загадки.

Загадка представляет собой модель коммуникации, в которой сообщение сначала закодировано, а затем раскодировано согласно некоторым опорам, в ней заложенным. У. Дж. Пепичелло утверждает, что загадка использует обычный язык необычным способом [Pepicello, Green 1984, p. 10]. Означаемое загадки не всегда легко определить, поэтому, как утверждают авторы, следует определить, какую опору имеют означающие: грамматическую или метафорическую.

Представляя собой особый вид словесного искусства, загадка ограничена рамками определенной культуры, предусматривающей ее конвенциональное функционирование в соответствии с правилами этой культуры. Как указывает Ю.М. Лотман, каждое произведение искусства является конвенциональным, так как предусматривает некую норму в качестве основания, в противовес которому воспринимается это произведение. Эти конвенции зависят от организации культуры в каждый данный период жизни этнокультурного сообщества; в ее рамках рождаются метафоры, которыми мыслят члены сообщества. Таким образом, каждое произведение искусства осмысливается с точки зрения существующих культурных норм, точно так же языковые формы ограничены рамками грамматических норм [Лотман 1998, с. 172]. Это значит, что в загадке не появляются новые метафоры или модифицируются языковые правила; загадки построены на игре с традиционными языковыми и культурными конвенциями. Следовательно, код, сообщение и контекст являются основными элементами при рассмотрении феномена загадки.

Загадка вносит элемент соперничества между коммуникантами; загадывающий провоцирует некоторый конфликт, суть которого состоит в том, что загадка намеренно выходит за рамки привычной референции объектов, блокируя тем самым нормальную коммуникацию. При этом две семантические структуры репрезентируются одной языковой формой. В обычной речи, стремящейся к ясности, двусмысленность содержания снимается контекстом. Если происходят сбои, то они объясняются несовершенством кода. В загадке такие сбои свидетельствуют об остроте ума ее создателя, а не о его языковой некомпетентности.

При анализе загадки с лингвистической точки зрения важными оказываются три языковых уровня: 1) уровень произнесения, фонология, 2) уровень словообразования, морфология, 3) уровень предложения, синтаксис. Семантика исследуется на всех трех уровнях. На всех трех уровнях загадка как языковая игра использует явление неоднозначности.

На фонетическом уровне для создания неоднозначности в английских загадках используется явление омофонии: *What has a mouth but not eat?* (River); *What does a man say when he walks into a bar?* (Ouch!); *How many seconds are there in one year?* (Twelve: January second, February second, March second...). В приведенных примерах разные лексемы имеют одну и ту же форму: *mouth* – ‘рот’ и ‘устье’; *bar* – ‘бар’ и ‘перекладина’; *second* – ‘секунда’ и ‘порядковый номер’. Такие загадки часто используются как разновидность шутки. Например: *Why were the little drops of ink crying? – Their mother was in the pen and they did not know how long her sentence would be.* Слово *sentence* в ответе к данной загадке имеет два значения – ‘предложение’ и ‘наказание, приговор’. В обоих случаях капли могли плакать, поскольку их мать была занята надолго – либо написанием длинного предложения, либо отбыванием наказания.

Некоторые английские загадки предназначены только для устного предъявления, поскольку потенциал их неоднозначности базируется на разном написании слов при их одинаковом произнесении. Например: *What are the two strongest days of the week? – They are Saturday and Sunday. All the others are weak / week days* (*weak* – ‘слабый’ имеет то же произношение, что и *week* – ‘будний’); *Why did the pony have a sore throat? – Because it was a little horse / hoarse* (*horse* – ‘лошадка’ совпадает по звучанию с *hoarse* – ‘хриплый’). *What is the tallest building in our town? – The library. It has the most stories* (*stories* – ‘истории, рассказы’ звучат так же, как *storeys*, *stories* – (AmE) ‘этажи’).

Особенностью английской фонетики является то, что некоторые буквы, присутствующие в слове на письме, выпадают при его произнесении, что также вносит элемент неоднозначности в понимание смысла загадки для отгадчика: *What did the fish say when he hit the wall? (Dam!).* В данном примере *Dam* (‘Проклятие!’) совпадает по своему звучанию со словом *Damb* (‘дамба’).

Выделяются загадки, построенные на игре с перестановкой букв (звуков). Так, прочтение слов с конца может послужить подсказкой к отгадке загадки: *What goes “ZUB, ZUB”?* (*A bee flying backwards – “Buz, Buz”*). Аналогичный прием мы наблюдаем в следующей загадке: *Forward I am heavy, but backward I am not. What am I?* (*Forward I am ton, backwards I am not*). Данная загадка строится на игре со словом *not*, прочтение которого с конца дает слово *ton* (‘тонна’).

Кроме омофонии, при построении загадки на просодическом уровне используется игра с ударением и паузацией. Так, к загадке *What bird is lowest in spirits?* отгадкой служит *Bluebird* (порода птиц), но если бы существовали птицы ‘в плохом настроении’, то отгадкой было бы словосочетание *blue bird* с двумя ударениями и небольшой паузой между словами, которой нет в сложном слове. Это же явление мы наблюдаем в следующей загадке: *What’s a minimum?* (*A very small mother!*). Если загаданное слово произнести с двумя ударениями, как словосочетание, то оно будет эквивалентом слову ‘минимама’ (*mini-mum*). Разная постановка ударения в исходном слове позволяет воспринимать его иначе.

Несовпадение между произношением и написанием слов позволяет создавать загадки следующего типа: *Which letter is always trying to find reasons?* (*Y = Why?*); *Which letter is not me?* (*U = You*); *What letter can do the work in one day that you can do in two days?* (*W = Double U = Double You*); *What letter of the alphabet has got lots of water?* (*C = Sea*); *What letter of the alphabet is always waiting in order?* (*Q = Queue*); *Which is the most self-centered letter of the alphabet?* (*I = I*). Приведенные загадки базируются на омофонической неоднозначности, когда одна буква звучит как полнозначное слово.

Нижеследующая загадка строится на игре с удалением и прибавлением букв, в результате которой каждый раз образуется новое слово: *stable₁ – (s)table – (st)able – stable₂: As a whole, I am both safe and secure. Behead me,*

and I become a place of meeting. Behead me again, and I am the partner of ready. Restore me, and I become the domain of beasts. What am I? (A stable).

Удаление букв может привести к комическому эффекту, например, в вопросе используется полнозначное слово *top* ('покрывать, накрывать'), тогда как в ответе посредством удаления первой буквы в слове – *(s)top*, - появляются смешные ничего не значащие слова, которые, тем не менее, становятся полнозначными, если к ним прибавить начальную букву *S* (*step, stupid*): *How do you top a car? – Tep on the brake, tupid!*

Загадываемый ответ может иметь более сложное, смешанное наполнение – и букву, и слово, например: *What begins with T, ends with T and has T in it? (Teapot)*. В данном примере слово *teapot* ('чайник') начинается и оканчивается буквой *T*, но третья *T*, замещая слово *tea* ('чай'), звучит как полнозначное слово, на чем и основана неоднозначность. Аналогичным образом строится следующая загадка: *What do you call a deer with no eyes? (No idea = No eye deer)*. Для нахождения отгадки в данном случае, необходимо заменить слово *eye* на букву *i* (*eye → i*).

Омофония может проявляться и на грамматическом уровне. Например, в загадке *When is it hard to get your watch out of your pocket? (When it keeps sticking / keeps ticking there)* смена позиции *s* приводит к неоднозначности решения, тогда как пауза между *keeps* и *sticking* в обычной речи снимает такую неоднозначность.

В нижеследующей загадке звук [f] принадлежит сразу двум словам как конечный и начальный; сливаясь при произнесении, он порождает совершенно новое слово, являющееся отгадкой: *What do you call a fish that only cares about himself? (Selfish) (= self + fish)*.

Еще одной причиной фонетической неоднозначности, затрудняющей отгадывание, являются так называемые «минимальные пары звуков», которые в беглой речи почти не различаются, например: *What is the difference between a baby and a coat? (One you wear, one you were); Why couldn't Mozart find his teacher? (Because the teacher was Hayden = Hayden → Hidin' →*

Hiding); *What did the undertaker die of? (Coughin' = coffin)*; *What flowers have two lips? (Tulips = two/lips)*. Решение данных загадок основано на распознавании [wɛr] и [wɛr], [ən] и [in], [iŋ] и [in], [tju] и [tu].

Загадки, построенные на неоднозначности фонетического уровня, используют референцию к объектам, которые не могут сравниваться по своему содержанию, что является случаем манипулирования планом выражения в лексемах, а не их планом содержания.

Другой уровень неоднозначности – грамматический (морфологический и синтаксический).

В случае морфологической неоднозначности отгадку затрудняет омофония грамматических форм. Например, в загадке *What is black and white and red all over? (Newspaper)* лексема *red* созвучна лексеме *read* (второе причастие от глагола *to read*), она употреблена в одном ряду с другими прилагательными, обозначающими цвет (*black, white*), и вносит элемент неоднозначности в понимание этой загадки, о чем свидетельствует множество шуточных отгадок: *embarrassed skunk, zebra painted red, sunburned penguin*.

Помимо омофонии, важную роль при создании неоднозначности играет оморфия: *Why is coffee like the soil? (It is ground)*. И в устной, и в письменной речи *ground* может выступать и как существительное ('земля'), и как причастие от глагола *to grind* ('молоть').

Обращают на себя внимание загадки, использующие деление слова на морфемы и игру с оморфиями внутри одного слова. Например, в загадке *What kind of bow can you never tie? (Rainbow)* одна из морфем слова-отгадки (*bow*) используется как самостоятельное слово ('лук'). Аналогичным образом строится и следующая загадка: *What are the three important rings in life? (Engagement ring, Wedding ring, and suffering)*. Полнозначное слово *ring* превращается в часть последнего слова отгадки (*-ring*), морфемное деление которого искажается (*suffer-ing*); в данном случае имеет место омофония. В следующем примере используется разделение слова *anybody* на морфемы,

выступающих в качестве полнозначных слов – *any* и *body*: *Why didn't the skeleton go to the dance? (He didn't have anybody to take) (= any BODY).*

Чтобы отгадать загадку о самом длинном слове необходимо отделить в слове-отгадке морфемы (*s*), присутствующие в начале и конце слова *smiles* и получить, таким образом, новое слово *mile*, на семантике которого и построена данная загадка: *What's the longest word in the English language? (Smiles)* (между первой и последней буквами расстояние составляет *милю*).

В другом примере, помимо деления слова на морфемы, используется омофония, что в устной речи приводит к еще большему затруднению для отгадывания: *Why can't a bicycle stand on its own? (Because it's two-tired).* Компаунд *two-tired* ('двухколесный') звучит так же, как и словосочетание *too tired* ('слишком устал', поэтому и не может стоять сам).

В следующей загадке омофония полнозначного слова и морфемы (*witch* – *wich*) комбинируется с использованием лексем, связанных ассоциативно (*beach* – *sand*): *What do you call a witch at the beach? (A sandwich).*

Отгадка нижеприведенной загадки строится также на соединении целого слова (*horse*) и части слова (*-pital* от *hospital*), ассоциирующегося с упомянутым в вопросе *sick* (*sick* → *hospital*): *Do you know where people send a horse when it is sick? (To a horsepital).*

В следующей загадке в вопросе используется отдельная лексема (*miss*), в то время как в отгадке подразумевается ее омофон – отрицательная приставка *mis-*: *What miss is most unpopular? (Misfortune).*

В ряде загадок можно встретить иную стратегию, когда используется отдельное знаменательное слово (*key*; *room*), на самом деле представляющее только морфему в слове-отгадке (*-key*; *-room*): *What is the key to a good dinner? (A turkey); Which room has no doors, no windows? (A mushroom).* В следующем примере отделение морфемы *-bus* от слова *Columbus* позволяет дать правильный ответ на загадку о мореплавателе, пересекшем океан: *Which 'BUS' could cross the ocean? (Columbus!)*

Разделение слова на морфемы, при котором хотя бы одна из них является полнозначным словом, позволяет создавать загадки, подобные нижеследующим:

What's a teacher's favorite nation? (Expla-nation)

What's the most colorful state of U.S.A.? (Color-ado)

In what state does it cost the most to live in? (Expennsylvania)
(=expens+penns-, включает также омофонию [ns] и [ns]).

В приведенных случаях семантика знаменательного слова не имеет ничего общего со значением морфемы в слове-отгадке. Например, слово *key* ('ключ') в загадке *What is the key to a good dinner? (A turkey)* не имеет отношения к инструменту для открывания замка, и отгадывающему сложно догадаться, что *key* представляет собой только элемент другого слова. Пепичелло и Грин называют такие совокупности фонем псевдоморфемами [Pepicello, Green 1984, с. 43] и подчеркивают, что они никак не связаны с морфемами, с которыми они имеют сходство.

В случаях синтаксической неоднозначности может быть нарушена синтаксическая структура предложения, например, пропущена синтагма: *Would you rather have an elephant kill you or a gorilla? (I'd rather the elephant kill the gorilla)*. В данной загадке происходит переосмысление значения предложения из-за пропущенной части синтаксической структуры: *Would you rather have an elephant kill you or a gorilla (kill you)?* Отгадывающий может предположить выбор между *you* и *gorilla* в качестве прямого дополнения, тогда как загадка строится на использовании их в качестве субъектов предложения.

В загадке *Why is it impossible to starve in the desert? (Because of all the sandwiches (= sand which is) there)* отгадывающий может ассоциировать слово *desert* ('пустыня') со словом *sand* ('песок', *the sand which is there*), однако загадка предполагает объединение трех слов, составляющих придаточное предложение, в одно слово, функционирующее в качестве дополнения и звучащее аналогично трем отдельным. В результате, получается лексема

(*sandwiches* ‘сэндвичи’), значение которой коррелирует с главным словом загадки – *starve*; именно на него предлагается отреагировать отгадывающему.

Рассмотрим следующую загадку: *A big moron and a little moron are walking across a bridge when the big moron falls off. Why didn't the little moron fall off? (He was a little more on)*. В данном случае, наоборот, разделяется существительное *moron*, являющееся подлежащим, на две морфемы и получается совершенно иное грамматическое явление – словосочетание из знаменательного и служебного слов (*more on*), которое, во-первых, принадлежит к другим частям речи, во-вторых, используется в другой функции – предикативной. В дополнение к грамматической неоднозначности здесь используется лексическая, а именно антонимия (*off – on*), хотя *off* является наречием, а не морфемой (*mor-on*), и относится к другому слову – глаголу *fall*.

Сложным способом построения загадки представляется использование синтаксической конструкции, являющейся омофоном для морфологической структуры, когда результатом их смешения является новая фонетическая форма, например: *Why is a fish dealer never generous? (His business makes him selfish = sell fish)*. Данная загадка опирается на смешение двух членов предложения – предикатива *selfish* и прямого дополнения *fish* к глаголу *sell*. Главным инструментом для порождения неоднозначности здесь выступают ударение и паузация.

Why is a mouse like grass? (Because the cattle (= cat'll) eat it). В этом случае играет роль синтаксическое явление, называемое стяжением, когда полная грамматическая форма превращается в усеченную (*cat will → cat'll*) и порождает омофоничную лексему *cattle* с совершенно иной семантикой.

В следующей загадке синтаксическая форма при произнесении ее в разговорной речи превращается в отдельную лексему, являющуюся ее отгадкой: *If you are Russian before you enter the bathroom and Finnish after you leave the bathroom, what are you when you are in the bathroom? (European = You're a-peein')*.

Одним из приемов создания синтаксической неоднозначности загадки выступает буквальное употребление (буквализация) идиомы. Под идиомами традиционно понимаются выражения, значение которых не выводится ни из их лексического наполнения, ни из их синтаксической структуры, т.е. их синтаксис также остается неизменным. Этот факт позволяет строить загадки в виде вопроса как обычной синтаксической формы, но при этом подразумевать идиоматическое содержание, например: *What is it you will break if you even name it? (Silence)* (AT 1668). В данном случае задавая вопрос о некоем объекте, загадывающий подразумевает, что объект хрупкий и может разбиться. И только узнав ответ, мы можем понять, что здесь используется идиоматическое выражение *to break the silence*, в котором глагол *break* имеет иное значение – ‘нарушить’.

В следующей загадке используется не прямое значение лексемы, зависящее от ее ближайшего окружения: *What does a person grow if he works hard in his garden? – Tired*. Прямое значение глагола *grow* подразумевает его связь с дополнением в виде существительного, к которому и задан вопрос (*What?*). Однако загадка имеет в виду косвенное значение этого глагола – *become*, которое реализуется в сочетании с прилагательным (*to become tired*). Загадка дважды вводит в заблуждение – путем постановки вопроса, подразумевающего ответ в виде существительного, и использованием идиоматического выражения, значение которого не может быть выведено буквально из заданного вопроса.

Отгадывание загадки *When is the lamp in bad humor? (When it is put out)* зависит от понимания как буквального, так и переносного значений синтаксической конструкции *to be put out* (‘быть выключенным’ и ‘быть расстроенным’). В следующей загадке содержится намек на правильный ответ: *What goes most against a farmer’s grain? – Reaper*. В одном из своих значений (‘в наибольшей степени’) наречие *most*, казалось бы, подводит слушателя к мысли об идиоме *to go against the grain* (‘гладить против шерсти, раздражать’). Однако если принять за основу другое значение этого наречия

(‘очень часто’), то ответ должен опираться на буквальное понимание словосочетания *to go against the grain* – ‘сражаться с зерном’, т.е. жать его (жаткой, жнейкой).

Пепичелло и Грин подчеркивают, что загадка представляет собой искусную манипуляцию, или игру внутри культуры и приравнена к другим, неязыковым, метакультурным средствам, таким как фарс или комическая пантомима. Фарс, как и загадка, обыгрывает смешные события в контексте повседневной жизни. Это особенно очевидно в случае морфологической неоднозначности загадки, когда обыгрывается неполное или некорректное представление структуры слова [Pepicello, Green 1984, p. 58].

В загадках также используются «оговорки» в виде перестановки, рекомбинации буквенного или звукового состава слов (метатеза, спунеризм, метаграмма) для создания комического эффекта, например: *What is the difference between a fisherman and a dunce? (One baits hooks, the other hates books); What is the difference between a mouse and a young lady? (One harms cheese, the other charms he’s). В обоих случаях смысл загадки определяется перестановкой начальных букв в словах.*

В ряде случаев основой для построения загадки служит обратный порядок слов, например: *What is the difference between a jeweler and a jailor? (One sells watches, the other watches cells); What is the difference between a professional musician and one who hears him? (One plays for his pay, the other pays for his play)*. Обратный порядок слов, в основном, затрагивает переходные глаголы с прямыми дополнениями, выраженными существительными, образованными от этих же глаголов (*watch, sell, pay, play*). Более важным здесь оказывается звуковое сходство слов, чем их семантика, как в примере с лексемами *sell / cell*, которые звучат одинаково [sel].

Следует заметить, что обратный порядок слов, хотя и затрагивает глаголы и их дополнения, но не следует определенной синтаксической модели, например: *What is the difference between a sewing machine and a kiss?*

(*One sews seams nice, the other seems so nice*); *What is the difference between a hungry man and a glutton? (One longs to eat, the other eats too long)* В первом случае конструкция глагол + существительное (*sews seams*) противопоставляется конструкции глагол + наречие (*seems nice*), во втором случае глагол (*to eat*) контрастирует с сочетанием глагол + наречие (*eats long*). Как видно из приведенных здесь и выше примеров, важнейшим инструментом языковой игры является омофония, действующая внутри грамматических структур.

Загадки, основанные на омофонии, предполагают устное исполнение жанра. Однако часть загадок требует визуального представления, поскольку языковая игра в них использует написание слов и подразумевает знание отгадывающим правил английской орфографии. Например: *What makes a road broad? (The letter B)*. Эту загадку невозможно понять, если не видеть написание слов. Более того, такой тип загадок свидетельствует о том, что загадка – это не только семантическая единица, но и совокупность букв, которые можно вставлять, удалять, переставлять, тем самым создавая новые значения целого. С данных позиций интерес вызывают выделенные Пепичелло и Грин [1984, с. 62] три типа загадок, которые опираются на: 1) наименование букв алфавита, 2) отношения между буквами и звуками речи, которые представляют эти буквы, 3) начертание букв и цифр.

Первый тип основывается на том, что буквы алфавита (графемы, в терминологии авторов) имеют название и произношение, при этом большинство букв английского алфавита произносятся по-разному, передаются больше, чем одним фонетическим вариантом (например, буква *C* может звучать как [s] и как [k]). Тем не менее, каждая буква имеет свое название, которое, при его произнесении, может совпадать с целым словом, так же как и несколько букв, произнесенных последовательно, могут быть омофоничны полнозначному английскому слову: *What do the letters x, p, d, n, and c spell? (Expediency)*; *Spell enemy in three letters (NME)*. Таким образом, от отгадчика требуется представить написание этих букв, опираясь на их

произношение. Если же отгадчик примет в расчет семантику, то отгадкой должно быть слово *foe*, что не совпадает с замыслом автора загадки.

В следующих загадках обыгрывается омофония буквы и морфемы множественного числа, совокупность которых имеет референтом полнозначное слово: *What are the most sensible letters?* (Y's) (= wise); *What letters are most provoking?* (T's) (= tease); *How many P's (peas) are in a pint?* (One). Другие загадки вводят отгадывающего в заблуждение тем, что строят свои вопросы на орфографическом уровне, расчлняя полнозначное слово на отдельные буквы, которые становятся предметом описания не в качестве средств изображения действительности, а в качестве объектов действительности. Например: *What is the end of everything?* (G) или *What changes a lad into a lady?* (Y). Загадка не состоялась бы, если бы вместо *a lad* и *a lady* были использованы *the word lad* и *the word lady*. Таким образом, опуская уточнение *the word*, загадка порождает неоднозначность. Аналогично в примере *What changes a pear into a pearl?* (L) артикль вводит в заблуждение относительно референтов звучащих слов.

В нижеследующих загадках вопрос относится непосредственно к написанию слова, а не к его содержанию, при этом вопросительное слово *What* подразумевает наличие объекта. Таким объектом является слово *letter*, предваряющее название буквы, что вводит в заблуждение: *What occurs once in every minute, twice in every moment, yet never in a thousand years?* (The letter M); *What is at the end of a rainbow?* (The letter W); *From the beginning of eternity / To the end of time and space / To the beginning of every end / And the end of every place. / What am I?* (The letter E).

Таким образом, для построения загадок и введения отгадывающего в заблуждение используются различные способы, основанные на фонетическом, морфологическом, синтаксическом типах неоднозначности и их комбинациях. Заметим, что загадки-языковые игры представляют собой также загадки на внимание, способность отбирать информацию и сосредоточиваться на ней. Процесс решения многих загадок такого рода

построен на поиске ключевого момента, который репрезентируется таким образом, чтобы быть пропущенным реципиентом. Такого рода языковые игры, загадки-шутки, в которых предметом описания выступают языковые явления и средства, распространены в современной английской культуре.

Загадки могут рассматриваться в качестве трудностей, направленных на «управление трудностями». Их цель часто заключается не только в том, чтобы отгадать загадку, но и суметь составить аналогичную, т.е. «создать трудность». Они ориентированы на выработку компетенции в разгадывании и загадывании загадок. В таком качестве может выступать любой тип загадки как схема построения аналога.

Загадка может выступать как трудность, преодоление которой служит достижению цели, лежащей вне загадки. Загадка – лишь средство ее достижения. В таком качестве загадки явно выступают в сказочных сюжетах как одна из трудностей (или единственная трудность – в случае, если сказка выступает в качестве «сюжетного оформления загадки»), которую преодолевает главный герой истории на пути к своей цели. Эта цель должна обладать для него определенной ценностью – жизнь героя, его свадьба. Так в английской балладе “Riddles Wisely Expounded” (Загадки, мудро истолкованные) рыцарь задает загадки трем сестрам и женится на младшей, которая их отгадала. Эта баллада №1 списка Ф. Чайлда [Child Ballad no. 1, www], существует в нескольких вариациях. Самая ранняя из сохранившихся версий, датируемая серединой 15 века, “Inter diabolus et virgo” (1450 г.), а также современная версия “The Devil’s Nine Questions” состоит из девяти загадок дьявола и мудрых ответов невинной девушки. В версиях 17-ого, 18-ого и начала 19-ого столетий обмен загадками и их истолкованиями обрамляется историей. Загадки в различных версиях баллады представлены в виде вопросов. Задаваемый кому-то вопрос, как отмечает Й. Хейзинга [2011] является весомым агональным элементом социального общения; в совместных играх загадка сочетается со всевозможными литературными схемами и ритмическими формами. Таковы, например, вопросы, задаваемые

по цепочке и в нарастающей степени следующие друг за другом, или вопросы о том, что превосходит все на свете (по известному типу: *что слаще меда?*):

<i>What is greener than the grass?</i>	<i>Что на свете зеленее травы,</i>
<i>What is smoother than crystal glass?</i>	<i>Глаже хрустального стекла?</i>
<i>What is louder than a horn?</i>	<i>Что громче охотничьего рога?</i>
<i>What is sharper than a thorn?</i>	<i>Что острее тернового шипа?</i>
<i>What is brighter than the light?</i>	<i>Что ярче дневного света?</i>
<i>What is darker than the night?</i>	<i>Что темнее ночи?</i>
<i>What is keener than an axe?</i>	<i>Что острее лезвия топора?</i>
<i>What is softer than melting wax?</i>	<i>Что мягче тающего воска?</i>
<i>What is rounder than a ring?</i>	<i>Что бесконечнее кольца?</i>

<i>Envy is greener than the grass,</i>	<i>Зависть зеленее травы.</i>
<i>Flattery smoother than crystal glass.</i>	<i>Лесть глаже стекла.</i>
<i>Rumour is louder than a horn,</i>	<i>Молва звонче охотничьего рога.</i>
<i>Hunger is sharper than a thorn.</i>	<i>Голод острее тернового шипа.</i>
<i>Truth is brighter than the light,</i>	<i>Правда ярче дневного света.</i>
<i>Falsehood is darker than the night.</i>	<i>Грех темнее ночи.</i>
<i>Revenge is keener than an axe,</i>	<i>Мсть острее топора.</i>
<i>Love is softer than melting wax.</i>	<i>Любовь мягче тающего воска.</i>
<i>The world is rounder than a ring</i>	<i>Мир бесконечнее кольца.</i>

[Child, Ballad no. 1 (E), www].

В данных загадках наблюдается отражение внешней стороны (видимой и осязаемой) реально существующих в природе объектов (*моря, дороги, тернового куста, шелка, травы, в некоторых версиях молока, дерева*). Во-вторых, в них используется перенесение чувственного опыта на абстрактные сущности посредством различных ассоциаций (весовых, осязательных или фактурных, пространственных, акустических, вкусовых и т.п.). Ассоциативные связи могут соединять самые разные предметы и явления в

эмоциональные образы энигматических текстов эвристических загадок, несущих в себе черты мифологических систем. Абстрактные сущности, таким образом, получают чувственно-наглядную конкретность и оценочную характеристику посредством образного, ассоциативного языка (языка тропов). Отсюда загадка – образное высказывание об эмоционально-чувственном осмыслении внешнего и внутреннего мира. В традиционных текстах предметно-чувственные образы выступают фактами национальной концептосферы. Так, в фрагменте одной из версий баллады “Riddles Wisely Expounded” присутствует пространственная семантика «ада» как глубины, представление о том, что ад – бездна по сравнению с морем, а также пространственная семантика любви как необъятной, всеохватывающей и неограниченной сущности, в отличие от мирской дороги (жизни), имеющей начало и конец: *‘What is broader than the way, / And what is deeper than the sea?’ / ‘Love is broader than the way, / And hell is deeper than the sea.’* [Child, Ballad no. 1B (8-9), www]. Примечательно, что в художественных средневековых текстах различных культур мера греха соответствует мере глубины, а мера добродетели, святости – степени возвышенности. Так, в «Божественной комедии» Данте ад изображается как воронкообразная пропасть, которая, сужаясь, достигает центра земли. Склоны ада опоясаны концентрическими уступами, «кругами ада», глубина расположения которых соответствует весовой мере греха. Кодированные тексты дают представление о ценностной картине мира средневековья, следы которой сохранились в современном языке. Пространственные, весовые и иные соотношения явлений внутреннего и внешнего мира выступают материалом для построения культурных моделей и получают значение «ценный – неценный», «хороший – плохой», а также градуальные оценочные характеристики (более тяжкий, более глубокий). Сравнение эксплицирует оценочную шкалу, градуальную последовательность положительных и отрицательных значений, в качестве элементов градации которой выступают различные символы, эталоны, представление о которых создает психолингвистическую основу

оценочных высказываний. Сравнивая предметы и явления с эталонами (то, в чем образно измеряется мир: *мягче шелка, глубже ада, выше дерева, белее молока*), обнаруживая тождество и нетождественность, человек утверждает ценностно-значимое [Мечковская 1996]. За многообразием языкового тождества и нетождественности скрывается способность субъекта культуры к символическому воображению, благодаря которому конструируется ценностная предметность эвристических загадок. Предметом оценки выступают как явления внешнего мира (вещи, события), так и факты мысли, переживаний, внутреннего мира (идеи, образы). Данная позиция соответствует лингвокультурологическому подходу, когда ценности понимаются как социально-психологические идеи, взгляды, разделяемые обществом и наследуемые каждым новым поколением. Это нечто осмысленное этническим коллективом в качестве хорошего, правильного, ценного – то, что составляет социальный опыт народа.

Следует заметить, что многие эвристические загадки-испытания восходят к древней традиции испытаний готовности к браку, входящих в повторяемые структурированные культурные практики (предсвадебный ритуал, ритуал ухаживания, свадебное испытание) для передачи необходимого знания, которое сопровождается запретом называния темы, отличается табуированным характером. Это знание передается не напрямую, а с помощью загадки как «фигуры сокрытия» [Сендерович 2008, www], выполняющей кодирующую функцию. В качестве примера приведем современную версию энигматического текста “The Riddle Song” (датируемого 1450 г.) (*Che sente me the cherye / withoutyn ony ston / And so che dede dowe withoutyn ony bon...*), составляющего часть сюжета английской баллады “Captain Wedderburn’s Courtship”:

*I gave my love a cherry without a stone
 I gave my love a chicken without a bone
 I gave my love a ring that had no end
 I gave my love a baby with no crying*

How can there be a cherry that has no stone?

How can there be a chicken that has no bone?

How can there be a ring that has no end?

How can there be a baby with no crying?

A cherry when it's blooming it has no stone

A chicken when it's pipping, it has no bone

A ring while it's rolling, it has no end

A baby when it's sleeping, has no crying [Child, Ballad no. 46, www].

Загадка имеет двойной смысл и относится к загадкам сексуальной тематики (“sexual double-entendres”). Цветы вишни в ней означают невинность; зародыш в яйце, вращающееся кольцо интерпретируются как символы зарождения новой жизни, соединения мужского и женского начал. Такого рода загадки, как отмечает С.Я. Сендерович, интимно связаны с особым содержанием, которое должно быть, и скрывается, и выражается. Ученый рассматривает загадку как «фигуру сокрытия», особый троп, назначение которого – выражение посредством сокрытия и сокрытие посредством выражения. Разговор на эротические темы требует табуированного языка загадки, самой формы загадки как «фигуры сокрытия». Ухаживание и брак – события, жизненно важные для существования общества; загадка в этом случае является необходимой частью культуры, «загадка – традиция сексуальной культуры». В традиционных испытаниях такого рода загадками важно умение эвфемистического реагирования [Сендерович 2008, www].

Загадку, с данных позиций, можно рассматривать как диагностирующую трудность, обслуживающую последующее награждение героя или нанесение ему ущерба / вреда (необязательно всегда и в ряде случаев, выходящих за пределы сказочных сюжетов, символического – в виде высмеивания).

В сюжетах свадебных и иных испытаний загадками важным представляются не только стратегии самой загадки, но и стратегии позиционирования героев, лежащие в основе построения общения между ними, в котором эти загадки реализуются. Можно выделять **статусно-асимметричное построение взаимодействия** и **симметричное**. Первое подразумевает определенную степень власти в отношениях взаимодействующих лиц. Только один из участников обладает особым статусом, предполагающим право загадывать, право прямо обратиться с загадкой и его действие воспринимается слушающим как должное. Праву загадывать одного участника загадки соответствует обязанность другого их отгадывать, неисполнение которой может повлечь неблагоприятные последствия для неотгадавшего. Так, в английской балладе “King John and the Bishop” епископ может спасти свою голову, лишь ответив на три вопроса короля: *When I am set so high on my steed, / With my crown of gold upon my head, / Amongst all my nobility, with joy and much mirth, / Thou must tell me to one penny what I am worth. // And the next question you must not flout, / How long I shall be riding the world about; // And the third question thou must not shrink, / But tell to me truly what I do think* [Child, Ballad no. 45 (B), www]. – Скажи, какая мне цена, когда в короне золотой я на коне среди подданных своих возвышаюсь, властью наслаждаясь? Второе: как долго я буду в пути, желая мир весь обойти? И третья загадка: ответь напрямик, что я думаю сей миг

В других случаях, наоборот, способность дать ответ на загадку сулит определенные выгоды. Так, например, в старой сказке “The Clever Peasant Girl” (Мудрая дочь крестьянина), король задает девушке невыполнимую задачу: *Come to me not clothed, not naked, not riding, not walking, not in the road, and not out of the road, and if thou canst do that I will marry thee* – Прибуди ко мне и не одетой, и не обнаженной, не в седле и не пешей, не по дороге и не сходя с дороги. Исполни мое желание, и будешь моей женой (Aarne-Thompson tale type index 875, www).

В статусно-асимметричном взаимодействии вышестоящий не дает согласие беседовать с ним на равных, т.е. загадывать ему загадки («А ну-ка догадайтесь, Ваше Величество!»). Следование этому правилу означает признание статуса загадывающего.

Право загадывать в ряде случаев может быть оспорено, как, например, в английской балладе “Scarborough Fair” (“Ярмарка в Скарборо”), являющейся версией баллады “The Elfin Knight” (1670) [Child, Ballad no. 2, www]. Текст повествует о молодом человеке, который просит прохожего передать своей возлюбленной, что если она сумеет выполнить для него ряд невыполнимых заданий (сшить батистовую рубашку без швов, выстирать ее в сухом колодце, высушить ее над колючим кустом), то он разрешит ей вернуться к нему: *Tell her to make me a cambric shirt, / Without any seam or needlework; / Tell her to wash it in yonder well, / Where never sprung water or rain never fell; / Tell her to dry it in yonder thorn, / Which never bore blossom since Adam was born.*

В ответ она просит его выполнить несколько столь же невыполнимых заданий (найти ей акр земли между соленой водой и морским песком, вспахать эту землю бараньим рогом, засеять ее одним перечным зернышком, снять урожай серпом из кожи и связать снопы павлиньим пером), обещая отдать ему бесшовную рубашку, как только он закончит: *Tell him to buy me an acre of land, / Between the salt water and the sea sand; / Tell him to plough it with a ram's horn, / And sow it all over with one peppercorn; / Tell him to reap it with a sick leof leather, / And bind it up with a peacock's feather.* [Child, Ballad no. 2, www].

Таким образом, действие разворачивается как симметричный обмен желаниями, в котором каждый иносказательно выражает то, что ждёт от другого, при этом отгадка как ответное действие остаётся нереализованной. Вместе с тем, для английских баллад характерна фрагментарность повествования. В них обычно отсутствует экспозиция, описание места действия, само действие ведется скачками, монтажно, без постепенности

развития и характеристики его промежуточных этапов. Это придает особый драматизм повествованию и одновременно открывает возможность множественным толкованиям рассказа слушателями. Во-вторых, символические образы энигматических текстов предполагают множественную интерпретацию. Так, колодец содержит в себе амбивалентный метафорический смысл, обозначает, с одной стороны, связь с прошлым – миром мертвых, с другой – погружение в сухой колодец может рассматриваться как погружение в будущее. Отсюда, колодец связан с исполнениями желаний; погружение в него служит знаком инициации, а также соединения мужского и женского начал [Бауэр, Дюмотц, Головин 1998, с. 247]. Thorn – ‘шип’, ‘колючая изгородь’ – помимо негативной несет в себе также положительную семантику, означает защиту, созидательную энергию мужского начала; рог – олицетворение крепости, славы и мужской силы; морская (соленая) вода – энергия отвращения несчастий, символ нравственных и духовных достоинств; павлинье перо – перо космологической птицы, олицетворяющей пестрое многообразие мира, яркость и радость жизни [там же]. С данных позиций, диалог может рассматриваться как обмен желаниями, в котором каждый иносказательно выражает то, что ждет от другого, тая в себе надежду, о чем свидетельствуют строки, добавляемые в некоторых версиях: *Let me know that at least she will try / And then she'll be a true love of mine.*

Полная реализация симметричной стратегии построения общения предполагает взаимный обмен загадками и отгадками – «состяжание в загадках», в основе которого лежат принципы построения «агонального скрипта» взаимодействия [Палашевская 2012, с. 154]. Схема агонального взаимодействия реализуется как спор равных (*субъект S1 – субъект S2*), организуемый и разрешаемый по заранее установленным правилам дискурса. Данный тип построения общения характеризуется взаимонаправленностью речеповеденческих ожиданий, симметрией взаимных обязательно-притязательных отношений участников поединка, идеальным обменом

действиями (в данном случае – загадками и отгадками), предполагающим равенство прав на доступ к игре и возможностей участия в ней [там же: с. 154-155]. Право загадать загадку одновременно выступает необходимым условием продолжения игры. Чтобы выиграть, необходимо не только отгадать загадку противника, но также загадать свою следующую загадку. Невозможность совершения ответного хода приравнивается к поражению. Правила игры предполагают симметричность ходов, отсутствие пропусков. В сказочных сюжетах это, как правило, игра не на счет. В качестве примера может служить поединок между Голлумом и Бильбо Бэггинсом – персонажами Дж. Р. Толкина [The Hobbit, ch. 5, www] . Для Голлума Бильбо изначально добыча (*I guess it's a choice feast* – Полагаю, что это отборное угощение...), потенциальная жертва, которая может быть опасна. Обращает на себя внимание варьирование в речи Голлума местоимений *he, it* по отношению к Бильбо (*What iss he, my precious?; It like riddles, praps it does, does it?*), что служит подтверждением тому, что Бильбо Бэггинс является для Голлума не столько субъектом взаимодействия, сколько потенциально съедобным объектом. Об этом свидетельствует также избираемый Голлумом эмоционально-стилевой формат общения с целью определенного воздействия на Бильбо. Ласковый тон, означающий осторожность и предвкушение, сопровождается морфологическими трансформациями узуальных форм множественного числа имен существительных – диминутивными формами. Он направлен на заговаривание и расположение собеседника, сокрытие многочисленными флексиями своих истинных интенций: *Wha's he got in his handses?* (А что у него в ручках?); *It isn't fair, my precious, is it, to ask us what it's got in its nasty little pocketses?* (Ведь правда, моя прелесть, ведь нечестно спрашивать нас, что у него в кармашке?); *It must give us three guesseses, my precious, three guesseses* (Пусть даст нам догадаться с трех попыток). В данных примерах наблюдается удвоение флексий узуальных форм множественного числа имен существительных с целью создания особой тональности высказывания. «Тональность высказывания» [Карасик 2015, с.

262] относится к ключевым компонентам речевых жанров, наряду с выделенными М.М. Бахтиным [1997, с. 159-160] речевым замыслом (речевой волей говорящего), «субъективным моментом высказывания», играет важную роль в прагматике коммуникативной ситуации.

Первая загадка Голлума не означает реального наступательного действия, а выступает лишь обозначением атаки. Голлум ориентируется на то, как реагирует потенциальная жертва:

<i>What has roots as nobody sees,</i>	<i>Что имеет невидимые корни,</i>
<i>Is taller than trees,</i>	<i>Выше деревьев,</i>
<i>Up, up it goes,</i>	<i>Ввысь, ввысь идет,</i>
<i>And yet never grows? (Mountain)</i>	<i>Но не растет. (Гора)</i>

Загадка представляет собой пример многочисленных традиционных английских загадок, относимых Р. Жоржем и А. Дандесом [1995] к категории «causal contradictive riddles», т.е. основанных на противоречии между действием и его результатом (*Up, up it goes, And yet never grows – Ввысь, ввысь идет, но не растет*). Бильбо демонстрирует готовность к защите, он знает загадку: “*Easy!*” said Bilbo. “*Mountain, I suppose.*” Однако Голлум не готов оставить жертву в покое; ему интересно, способен ли Бильбо на активное сопротивление, способен ли он нападать. Голлум обозначает ставки в этом состязании: *If precious asks and it doesn't answer, we eats it, my preciousss. If it asks us, and we doesn't answer, then we does what it wants, eh? We shows it the way out, yes!* (Если драгоценный спрашивает [Голлум имеет в виду себя] и тот не отвечает, мы съедим его, мой драгоценный. Если он спрашивает нас, и мы не отвечаем – тогда мы сделаем то, что он хочет, да? Мы покажем ему дорогу отсюда, да!). И Бильбо соглашается. Исходя из характера ставок, загадки принимают для него функцию «шееспасительных». Взаимодействие разворачивается как серия взаимных наступательных и оборонительных ходов, посредством которых противники пытаются узнать друг о друге больше. Две загадки Голлума относятся к категории депривационных, лишаящих каких-либо качеств объекта, но при этом

наделяющих объект функцией, связанной с наличием этих частей или качеств, что способствует созданию устрашающего эффекта:

<i>Voiceless it cries,</i>	<i>Безголосое оно кричит,</i>
<i>Wingless it flutters,</i>	<i>Бескрылое летит,</i>
<i>Toothless it bites,</i>	<i>Беззубое кусает,</i>
<i>Mouthless mutters (Wind).</i>	<i>Безо рта бормочет (Ветер).</i>

<i>Alive without breath,</i>	<i>Живет не дыша,</i>
<i>As cold as death;</i>	<i>Как смерть холодна,</i>
<i>Never thirsty, ever drinking,</i>	<i>Не хочет, а пьет,</i>
<i>All in mail, never clinking (Fish).</i>	<i>В кольчуге, но не звенит.</i>

Интерес вызывает загадка Голлума, связанная с древними мифологическими представлениями о времени как поедающем человека и все живое (ср., например, др.-греч. миф о Кроносе, пожирающем своих детей):

<i>This thing all things devours:</i>	<i>Оно все в мире пожирает:</i>
<i>Birds, beasts, trees, flowers;</i>	<i>Птиц, зверей, деревья и цветы;</i>
<i>Gnaws iron, bites steel;</i>	<i>Точит железо, сталь съедает.</i>
<i>Grinds hard stones to meal;</i>	<i>Твердые камни в муку обращает;</i>
<i>Slays king, ruins town,</i>	<i>Сражает царей, города разрушает,</i>
<i>And beats high mountain down.</i>	<i>Высокие горы с равниной ровняет.</i>

Время граничит с вечностью, о которой человек знает так же мало, как и о том, что такое время. Поэтому время – тайна, темнота, которая не ощутима, в которой все зарождается и умирает:

<i>It cannot be seen, cannot be felt,</i>	<i>Она незрима, неслышна, неосятима.</i>
<i>Cannot be heard, cannot be smelt.</i>	<i>Она стелется за звездами и в оврагах</i>
<i>It lies behind stars and under hills,</i>	<i>холмов,</i>
<i>And empty holes it fills.</i>	<i>Заполняет пустые ямы.</i>
<i>It comes first and follows after,</i>	<i>С нее все начинается и ею кончается.</i>

Ends life, kills laughter.

Она прекращает жизнь и убивает смех.

Загадки Голлума связаны с архетипическими образами времени, вечности, смерти и связанными с ними страхами.

Семантическая система поединка расслаивается на два пласта. Художественный эффект создается борьбой между подземным миром как «мраком» и антитетическим ему «надземным». Загадки Голлума о горе, которая в мифологических сюжетах выступает как место отказа от мира, место отшельничества, место рождения и смерти; темноте и тайне, ветре, ассоциируемом с дыханием неумолимого времени. Загадки Бильбо, напротив, о мире бытовом, домашнем, представленном в облике одуванчика, яйца, зубов, кошки, стащившей рыбу у человека. Они заключают в себе игровое развлекательное начало, относятся к традиционным словесным забавам. Они похожи на веселые головоломки, построенные на ассоциативных связях, метафорических образах, несущих в себе народный юмор и наблюдательность. В них зубы – кони на красном холме, яйцо – короб с золотом внутри, цветы – глаза в зеленой траве:

Thirty white horses on a red hill,

Тридцать белых коней на красном холме,

First they champ,

Сначала они чавкают (громко жуют),

Then they stamp,

Затем они топаяют,

Then they stand still.

Затем они стоят смирно.

Пока загадывающий произносит загадку, отгадывающий может наблюдать все описываемые в загадке действия. Версии данной загадки представлены в собрании английских загадок А. Тейлора “English riddles from oral tradition” под номерами 502-510 (Comparisons of horses to teeth) [Taylor 1951, p. 179-180].

A box without hinges, key, or lid,

Сундук (короб) без замка, без крышки, без

Yet golden treasure inside is hid.

петель,

(An egg)

Золотое сокровище спрятано в нем.

Одуванчики – оранжевые и желтые цветы – «земные звезды», которые связаны с солнечной символикой, ассоциируются с творением, манифестацией энергии солнца и жизни:

<i>An eye in a blue face</i>	<i>Око на лице голубом</i>
<i>Saw an eye in a green face.</i>	<i>Узрело око на лице зеленом.</i>
<i>“That eye is like to this eye”</i>	<i>«Оно похоже на меня»</i>
<i>Said the first eye,</i>	<i>сказало первое око,</i>
<i>“But in low place,</i>	<i>«Только оно там внизу,</i>
<i>Not in high place.”</i>	<i>Не в вышине».</i>

Состязание продолжается до момента, когда Бильбо, прибегая к манипулятивному приему, задает вопрос, который не отвечает требованиям загадки (*Что такое у меня в кармане?*). Это важный момент, который акцентирует правило антитетической игры, которому должна соответствовать загадка. Загадка коммуникативна, направлена не только на сокрытие смысла, но и возможность понимания. Состязание в загадках имеет смысл тогда, когда участвующие в нем разделяют знания о мире и, таким образом, могут взаимодействовать, несмотря на их различия.

Взаимодействие в противоречивых ситуациях, где цели его участников оказываются либо несовместимыми, либо противоречивыми, провоцирует использование манипулятивных приемов, что, противореча основному закону этики, актуализирует субъектно-объектное построение дискурса. Манипулятивные приемы связаны с целью обмануть противника, прибегнув к загадке, нейтрализацией его действий как помехи достижения собственной цели. Совмещение принципа целесообразности и принципа следования правилам придает состязанию в загадках особую изощренность. В сказочных сюжетах герои нередко побеждают обманом, либо прибегают к помощи со стороны [Child Ballad no. 45 (King John and the Bishop), www]. Обман нередко кроется в вопросе, ответ на который всегда будет во вред тому, кто отвечает. Это же верно, как замечает Й Хейзинга и для загадок, имеющих двойное

решение, причем первым приходит в голову одно из них, непристойное [Хейзинга 2011, с. 116].

Выделяемые нами стратегии дополняют друг друга. Одна и та же загадка может использоваться как способ открытия устройства мира, передачи ценного опыта, знания и развлечения. Преследуя внешние цели, она может служить как средством агональности, так и средством сближения, как средством подчинения, а также обмана другого, так и средством его узнавания.

Выводы к главе 2

1. Специфика языковой картины мира английских загадок отражена

а) в их предметно-тематическом содержании, языковой репрезентации тематических полей и взаимных отношений между ними, раскрывающих особенности организации мира английского этноса;

б) в ключевых способах их текстопостроения, выражающих особенности этнического восприятия мира, представлений о нем;

в) в паттернах коммуникативного поведения, обуславливающих стратегии актуализации данных представлений в фольклорной лингвокультуре.

2. Концептосфера традиционной английской загадки включает в себя четыре тематических поля: 1) «Природные явления и стихии»; 2) «Повседневная жизнь»; 3) «Военное дело»; 4) «Духовная жизнь». Понятийный аспект этих полей представлен группами лексем, отражающими познавательно-классификационную и оценочную деятельности человека.

Номинации, представляющие тематическое поле «Природа» включают в себя лексем, обозначающие а) природные явления, стихии, ресурсы, ландшафты; б) представителей мира животных, птиц и растений. Номинативная плотность данного концепта составляет 1060 единиц.

Тематическое поле «Повседневная жизнь» объективируют номинации:

а) человека, ключевых моментов его жизни, его тела, эмоциональных

состояний, личностных качеств; б) семейных и межличностных отношений, социального положения; в) жилища и его внутреннего убранства; г) хозяйственной и ремесленной деятельности, продуктов его труда; д) игр, развлечений, праздников. Данные номинации репрезентируют микросреду человека, в которой отражаются его отношения с повседневным окружением. Номинативная плотность тематического поля «Повседневная жизнь» составляет 1174 единицы.

Номинативная плотность тематического поля «Военное дело» составляет 1002 единицы. Данный концепт реализуется в загадках при помощи лексем, которые номинируют участников, военные действия и их последствия, оружие, трофеи и связанные с ними празднества.

Номинативная плотность тематического поля «Духовная жизнь» составляет 938 единиц. Данное поле образуют лексемы, обозначающие устройства мира, событие его творения, номинанты действий Творца и объектов творения. Группа характеризуется значительным количеством лексем с семантикой изменения и цвета, подчеркивающих красоту творения мира. Наблюдаются также пересечения номинант духовной жизни и военного дела.

В итоге, мы пришли к выводу, что наибольшей плотностью характеризуется тематическое поле «Повседневная жизнь» (28 %), далее следует тематическое поле «Природа» (25 %), тематическое поле «Военное дело» занимает 24 %, тематическое поле «Духовная жизнь» – 23 %. Обращение к повседневной жизни и окружающей природе оказывается наиболее частотным. Также типичным является проникновение в сферу повседневной жизни военной деятельности как неотъемлемой части существования англосаксонского этноса. Отметим также пересечения номинант духовной жизни, повседневных занятий и войны.

3. Ключевые способы текстопостроения английских загадок отражают когнитивные особенности английской лингвокультуры и сводятся к метафоризации исходных значений, трансформации восприятия объекта,

игровой рекомбинации его признаков, игровом замещении его узуальных обозначений нестандартными.

4. В зависимости от способа статусного позиционирования кодируемых объектов, выявляются *инверсивные* и *неинверсивные* загадки (субъект/объект).

В *инверсивных загадках* материальные объекты наделены «коммуникативной потенцией», способностью занимать место субъекта в социальном взаимодействии. Говорящие вещи выступают в качестве активного, инициативного участника интеракции, носителя языка, разговаривая с человеком инверсивно – его собственным «адресно-перевернутым» языком.

В *неинверсивных загадках* вещи встраиваются в ту или иную ситуацию, (изображаемую в загадке), в качестве ее маркеров.

В обоих случаях вещь выполняет самопрезентационную (сигнализирующую) функцию посредством фасцинативных сигналов-презентем.

Метафоричность и инверсивность как особенности репрезентации реальности в английской загадке отражают анимистическое ощущение мира и его антропоморфизацию.

5. По способу репрезентации кодируемого объекта выделены загадки, построенные на описании («статичные портреты» и «динамичные портреты» загадочных существ), и загадки, построенные на повествовании (загадки-истории).

По типу синтагматической организованности сюжетных элементов – «точечные», «многоточечные» и «прямоточные» истории, обнаруживающие нечеткость границ между статичным описанием и «точечным» повествованием, динамическим описанием и многоточечным повествованием.

6. В зависимости от способа позиционирования нарратора в английских загадках используется *прямое, опосредованное, отвлеченное повествование / описание*.

7. Загадка адресна, актуализуется в форме диалога, характеризуемого устойчивой обменной структурой (загадка-отгадка). Эвристическая стратегия английской загадки как нестандартной формы репрезентации мира предполагает понимание и расшифровку ее адресатом, направлена на познание мира, его устройства, системы этнокультурных ценностей. Развлекательная стратегия направлена на получение удовольствия от содержания языковой игры, представляющей неотъемлемую часть англоязычного общения.

Выделяются распространенные в современных языковых загадках с игровым элементом средства и приемы создания игрового эффекта неоднозначности, основанные на омофонии, оморфии и их сочетании, омографии, манипуляции с ударением и паузацией, ассоциативном блендинге единиц разных языковых уровней, нарушении синтаксической структуры предложения, использовании обратного порядка слов, оговорок, а также буквализации идиом.

Стратегии статусного позиционирования загадывающего и отгадывающего загадку в ситуации дискурса предполагают *статусно-асимметричное* построение взаимодействия, в котором праву загадывать одного участника загадки соответствует обязанность другого их отгадывать, или *симметричное (агональное)*, характеризуемое симметрией взаимных обязательно-притязательных отношений, поочередным обменом загадками и отгадками и отсутствием пропусков.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В диссертационном исследовании установлено, что английская загадка, обладая рядом конститутивных признаков (иносказательность обозначения фрагмента реальности, императивность соотношения такого обозначения с его прямой номинацией, аксиологичность, игровой эвристический характер кодирования информации, имплицитность, фасцинативность) отражает когнитивные и дискурсивные особенности английской лингвокультуры.

Данные особенности выражены:

1) в предметно-тематическом содержании английской загадки, охватывающем ценностно-значимые фрагменты национальной жизни английского этноса (мир природы, повседневная жизнь и быт, военное дело и духовная жизнь) в их взаимосвязи;

2) в ключевых способах текстопостроения английской загадки (метафоризация исходных значений, трансформация восприятия объекта, игровая рекомбинация его признаков, игровое замещение его узуальных обозначений нестандартными), раскрывающих специфику этнического мировосприятия и внутренние (структурные) закономерности построения репрезентаций традиционного содержания английской загадки;

3) в жанрово-композиционной структуре загадки (репрезентативная и побуждающая части), задающей определенное поведение адресата и раскрывающей игровую форму фольклорной коммуникации, в которой инициативное действие (загадка), характеризуясь стратегической направленностью (эвристическая, развлекательная, статусная) образует интеракционное единство с действием-реакцией (отгадкой).

В ходе исследования рассмотрены принятые в лингвистике подходы к типологизации загадок (тематический, структурный, по способу кодировки объекта, эклектический) и соответствующие типы (включая неопозиционные и оппозиционные в системе их разновидностей: метафорические и буквальные; антитетические, депривационные; построенные на каузальных и консекутивных противоречиях);

трансформационные разновидности жанра (загадки-задачи, языковые загадки с игровым элементом, загадки-шутки).

Рассмотрен игровой принцип, лежащий в основе семантической организации традиционной английской загадки как формы репрезентации феноменов действительности, заключающийся в метафорическом уподоблении одних объектов другим.

Исходя из способов текстопостроения английских загадок, предложена их типология, включающая: 1) разновидности когнитивной метафоры, лежащей в основе их смыслообразования (*биоморфные, антропоморфные, зооморфные, фитоморфные, реиморфные, комплексные, генеалогические загадки*); 2) разновидности субъектно-объектной репрезентации реальности в английских загадках (*инверсивные и неинверсивные*); 3) типы речевых структур, выражающих загадки (*повествовательные и описательные*); 4) композиционно-сюжетные разновидности текстопостроения загадок (*точечные, многоточечные и линейные*).

Установлено, что самой частотной по употреблению в английских загадках является антропоморфная метафора (из 1829 загадок 555 образуют антропоморфную группу, что составляет 30% от общего количества).

Мир в английской загадке изображается как живое, одушевленное существо, подобное человеку и вступающее с ним в игровую коммуникацию, что говорит об антропоморфизации и субъективации как базовых принципах построения языковой картины мира в английских загадках.

Выявлены доминантные тематические поля английской загадки («Повседневная жизнь», «Природа», «Военное дело», «Духовная жизнь»), составленные на основе результатов сплошной выборки лексических единиц в загадках Экстереского кодекса (всего 4174 ЛЕ). Установлена номинативная плотность данных полей, свидетельствующая об их ценностной значимости для английского этноса («Природа» - 1060 единиц (25 %); «Повседневная жизнь» - 1174 единицы (28 %); «Военное дело» - 1002 единицы (24 %); «Духовная жизнь» - 938 единиц (23 %)).

Обращение к дискурсивным характеристикам английской загадки (на материале языковых загадок, баллад и сказок) позволило рассмотреть репрезентации традиционного содержания английской загадки в связи с ее адресатом, в диалоговой модели с устойчивой обменной структурой и стратегической направленностью. Выявлены три стратегии английской загадки: 1) эвристическая (состоящая в игровой репрезентации знаний о мире и их актуализации в реакции адресата); 2) развлекательная (заключающаяся в доставлении удовольствия участникам общения от разгадывания содержания языковой игры), и 3) статусная (устанавливающая должные отношения между коммуникантами – симметричные и ассиметричные).

Перспективы исследования английских загадок связаны с лингвокультурологическим описанием концептосферы английской загадки и рассмотрением картины мира в английской загадке в диахроническом аспекте.

Литература

1. Абдрашитова, М. О. Трансформация миромоделирующих возможностей современного жанра загадки / М. О. Абдрашитова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – Тамбов : Грамота, 2014. – № 2 (32). – С. 13 – 15.
2. Абдрашитова М. О. Загадка как жанр современного фольклорного дискурса / М. О. Абдрашитова // Молодой ученый. – Казань, 2012. – №1. Т.2. – С. 6 – 9.
3. Акименко, Н. А. Языковые средства и способы реализации этнопедагогической направленности английских и русских народных сказок / Н. А. Акименко // Научно-методический журнал «Гегярлт» («Просвещение»). Элиста, 2008. – №1 (35). – С. 160 – 168.
4. Акименко, Н. А. Лингвокультурные характеристики англосаксонского сказочного дискурса / Н. А. Акименко. – Элиста : Изд-во Калмыцкого университета, 2013. – 163 с.
5. Алефиренко, Н. Ф. Современные проблемы науки о языке / Н. Ф. Алефиренко. – М. : Флинта, Наука, 2005. – 416 с.
6. Алефиренко, Н. Ф. Фразеология в системе современного русского языка / Н. Ф. Алефиренко. – Волгоград : Перемена, 1993. – 149 с.
7. Алещенко, Е. И. Этноязыковая картина мира в текстах русского фольклора (на материале народной сказки): автореф. дисс. ... д-ра филол. наук: 10.02.01 / Е. И. Алещенко. – Волгоград, 2008. – 45 с.
8. Алифанова, О. Г. Когнитивный и дискурсивный потенциал нарратива (на примере нарратива Священного Писания) : автореф. дисс... канд. филол. наук : 10.02.19 / О. Г. Алифанова. – Иркутск, 2011. – 17 с.
9. Амроян, И. Ф. Повтор в структуре фольклорного текста (на материале русских, болгарских и чешских сказочных и заговорных текстов) : автореф. дисс. ... д-ра филол. наук: 10.02.09 / И. Ф. Амроян. – М.: РГГУ, 2006. – 44 с.

10. Аникин, В. П. Метафора в загадках / В. П. Аникин // *Художественные средства русского народного поэтического творчества : Символ. Метафора. Параллелизм.* – М. : Изд-во Моск. ун-та, 1981. – С. 53 – 66.
11. Апресян, Ю. Д. Образ человека по данным языка: попытка системного описания / Ю. Д. Апресян // *Вопросы языкознания.* – М., 1995. – №1. – С. 37-67.
12. Аристотель *Этика. Политика. Риторика. Поэтика. Категории* / Аристотель. – Минск : Литература, 1998. – 550 с.
13. Арутюнова, Н. Д. Метафора / Н. Д. Арутюнова // *Лингвистический энциклопедический словарь* – М.: Большая Российская энциклопедия, 2002 (а). – С. 296 – 297.
14. Арутюнова, Н. Д. Перформатив / Н. Д. Арутюнова // *Лингвистический энциклопедический словарь.* – М. : Большая Российская энциклопедия, 2002 (б). – С. 372 – 373.
15. Арутюнова, Н. Д. Типы языковых значений: оценка, событие, факт / Н. Д. Арутюнова. – М. : Наука, 1988. – 338 с.
16. Арутюнова, Н. Д. Жанры общения / Н. Д. Арутюнова // *Человеческий фактор в языке. Коммуникация, модальность, дейксис.* – М. : 1992. – С. 53 – 55.
17. Арутюнова, Н. Д. *Язык и мир человека* / Н. Д. Арутюнова. – М. : Школа «Языки русской культуры», 1998. – 896 с.
18. Арутюнова, Н. Д. Языковая метафора (синтаксис и лексика) / Н. Д. Арутюнова // *Лингвистика и поэтика.* – М.: Наука, 1979. – С. 147 – 173.
19. Астафурова, Т. Н. Типология коммуникативных стратегий в научных парадигмах / Т. Н. Астафурова // *Лингводидактические проблемы межкультурной коммуникации.* – Волгоград : Изд-во ВолГУ, 2003. – 220 с. – С. 15 – 25.
20. Афанасьев, А. Н. Происхождение мифа, метод и средства его изучения / А. Н. Афанасьев // *Поэтические воззрения славян на природу.* – М. : Современный писатель, 1995. – Т. 1. – С. 5 – 29.

21. Бабич, Г. Н. Лексикология английского языка: учебное пособие / Г. Н. Бабич. – М. : Флинта : Наука, 2013. – 200 с.
22. Бадрызлова, Ю. Г. Правила применения процедуры лингвистической идентификации метафоры (MIPVU) в русскоязычном корпусе: лингвокогнитивный опыт (уточнения и дополнения) / Ю. Г. Бадрызлова, Е. В. Исаева, Р. Д. Керимов, Н. Г. Шехтман // Гуманитарный вектор. Серия «Филология. Востоковедение». – №4(36). – 2013. – С. 19–29.
23. Барабанова, Н. В., Пермяков, Г. Л. О логической структуре некоторых русских загадок : К вопросу об основной функции народных загадок и их научной классификации / Н. В. Барабанова, Г. Л. Пермяков // Паремнологические исследования: сборник статей. – М. : Наука, 1984. – С. 96 – 104.
24. Баранов, А. Н. Аксиологические стратегии в структуре языка : паремнология и лексика / А. Н. Баранов // Вопросы языкознания. – М., 1989. – № 3. – С. 74 – 90.
25. Барт, Р. Введение в структурный анализ повествовательных текстов / Р. Барт // Французская семиотика : От структурализма к постструктурализму / под ред. Г. К. Косикова. – М. : Прогресс, 2000. – С. 196 – 238.
26. Бахтин, М. М. Проблема речевых жанров / М. М. Бахтин // Из архивных записей к работе «Проблема речевых жанров». Проблема текста. Собр. соч. в 5 т. Т. 5. Работы 1940-х – начала 1960-х годов. – Москва, 1996. – С. 159 – 206.
27. Бахтин, М. М. Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин. – М. : Искусство, 1979. – 423 с.
28. Бахтин, М. М. Собрание сочинений : в 7 т. Т. 5. Работы 1940-х – начала 1960-х годов / М. М. Бахтин. – М. : Русские Словари, 1997. – 732 с.
29. Бахтин, М. М. Вопросы литературы и эстетики / М. М. Бахтин. – М.: Худож. лит., 1975. – 504 с.
30. Бауэр, В., Дюмотц, И., Головин, С. Энциклопедия символов / Пер. с нем. Г. Гаева. – М. : КРОН-ПРЕСС, 1998. – 512 с.

31. Белый, А. Символизм как миропонимание / А. Белый. – М. : Республика, 1994. – 528 с.
32. Бенвенист, Э. Общая лингвистика / Э. Бенвенист. – М. : Прогресс, 1974. – 448 с.
33. Бергсон, А. Смех / Анри Бергсон. – М. : Искусство, 1992. – 127 с.
34. Богатырев, П. Г. Народная культура славян / П. Г. Богатырев. – М. : ОГИ, 2007. – 364 с.
35. Богданов, В. В. Классификация речевых актов / В. В. Богданов // Личностные аспекты языкового общения / Калининский гос. ун-т; редкол.: И. П. Сусов (отв. ред.) [и др]. – Калинин, 1989. – С. 25 – 37.
36. Богданов, В. В. Речевое общение: Прагматические и семантические аспекты / В. В. Богданов. – Л. : Изд-во Ленингр. ун-та, 1990. – 88 с.
37. Бочаров, В. В. Власть в антропологическом дискурсе / В. В. Бочаров. – СПб. : Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2006. – 491 с.
38. Бремон, К. Логика повествовательных возможностей / К. Бремон // Семиотика и искусствометрия. – М. : Мир, 1972. – С. 108 – 135.
39. Брокмейер, Й. Нарратив : проблемы и обещания одной альтернативной парадигмы / Й. Брокмейер, Р. Харре // Вопросы философии. – 2000. – №3. – С. 29 – 42.
40. Брунова, Е. Г. Архаичные пространственные отношения в англосаксонской языковой модели мира : автореф. дисс. ... доктора филол. наук : 10.02.04 / Е. Г. Брунова. – М., 2007. – 42 с.
41. Варбот, Ж. Ж. Диахронический аспект проблемы языковой картины мира / Ж. Ж. Варбот // Русистика на пороге XXI в. : Проблемы и перспективы : Материалы Междунар. конф. 8-10 июня 2002. – М., 2003 [Электронный ресурс]. – URL : http://www.philol.msu.ru/~rlc2001/abstract/files/ist_dial.doc. (Дата обращения 07.08.2015).
42. Вардзелашвили, Ж. А. Наносмыслы лексических структур / Ж. А. Вардзелашвили // Русское слово. – Спб., 2003. – Т. 1 [Электронный

- ресурс]. – URL : <http://www.vjanetta.narod.ru/pedun.html>. (Дата обращения 01.04.2015).
43. Вебер, М. Социология религии / М. Вебер // Избранное : Образ общества. : пер. с нем. М. И. Левина, А. В. Михайлова, С. В. Карпушина / ред. Я. М. Бергер, С. Я. Левит, Л. Т. Мильской. – М. : Юрист, 1994. – С. 78 – 280.
44. Вежбицкая, А. Речевые жанры / А. Вежбицка // Жанры речи. – Саратов : Колледж, 1997. – Вып. 1. – С. 99 – 111.
45. Вежбицкая, А. Семантические универсалии и описание языков / А. Вежбицка. – М. : Школа «Языки русской культуры», 1999. – 780 с.
46. Вежбицкая, А. Язык. Культура. Познание : пер. с англ. / А. Вежбицкая. – М. : Рус. словари, 1996. – 416 с.
47. Величковский, Б. М. Когнитивная наука : основы психологии познания. В 2 т. Т. 2 / Б. М. Величковский. – М. : Академия, 2006. – 448 с.
48. Веллер, М. И. Технология рассказа / М. И. Веллер // Песнь торжествующего плебей. – М. : АСТ Москва, 2006. – 368 с.
49. Венгранович, М. А. Фольклорный текст : Проблемы обусловленности лингвостилевой специфики / М. А. Венгранович // Вестник МГУ. Сер. 19 : Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2005. – № 2. – С. 18 – 32.
50. Венедиктова, Т. Д. Разговор по-американски / Т. Д. Венедиктова. – М. : Новое литературное обозрение, 2003. – 328 с.
51. Вильсон, Д. Англосаксы. Покорители кельтской Британии. / Д. Вильсон. – М. : Центрполиграф, 2004. – 189 с.
52. Витгенштейн Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Новое в зарубежной лингвистике. – М., 1985. – Вып. XVI. – С. 79 – 128.
53. Волкова, М. В. Загадка и кроссворд как типы текста: семантический и прагматический аспекты (на материале немецкого языка): автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / М. В. Волкова. – Смоленск, 2011. – 24 с.
54. Воробьева, С. В. Концептосфера повседневности в средневековой английской лингвокультуре / С. В. Воробьева. – Волгоград : Волгоград. науч. изд-во, 2012. – 191 с.

55. Воробьева, С. В. Отношение общества к иноязычным заимствованиям как фактор языкового взаимодействия / С. В. Воробьева // Предпринимательство в Беларуси: опыт становления и перспективы развития : материалы IX Международ. науч.-практ. конф., Минск, 10 апреля 2012 г. / Ин-т предпринимат. деят.; ред. колл.: В.Л. Цыбовский, В.В. Шевердов, И.С. Солодуха [и др.]; под общ. ред. В.Л. Цыбовского. – Минск: БГПУ, 2012. – С. 216 – 217.
56. Воркачев, С. Г. Концепт счастья в русском языковом сознании : опыт лингвокультурологического анализа: монография. / С. Г. Воркачев. – Краснодар : Изд-во КубГУ, 2002. – 155 с.
57. Воркачев, С. Г. Счастье как лингвокультурный концепт / С. Г. Воркачев. – М. : ИТДГК «Гнозис», 2004. – 236 с.
58. Гак, В. Г. Семантическое поле конца / В. Г. Гак // Логический анализ языка. Семантика начала и конца / отв. ред. Н. Д. Арутюнова. – М. : Индрик, 2002. – С. 50 – 55.
59. Гачев, Г. Д. Космо-Психо-Логос : национальные образы мира. / Г. Д. Гачев. – М. : Прогресс, 1995. – 480 с.
60. Грейдина, Н. Л. «Этнокультура»: теоретические и практические реалии / Н. Л. Грейдина // Человек в зеркале языка. Вопросы теории и практики: сб. ст. к 60-летию д-ра филол. наук Юдакина А. П. / РАН, Ин-т языкознания; редкол.: И. А. Стернин (отв. ред.) [и др.]. – М. : Фабула, 2002. – С. 328 – 347.
61. Гридина, Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество: монография / Т. А. Гридина. – Екатеринбург : Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 1996. – 214 с.
62. Гумбольдт, В. фон. Избранные труды по языкознанию : пер. с нем. / В. фон Гумбольдт. – М. : Прогресс, 1984. – 398 с.
63. Гумбольдт, В. фон. Язык и философия культуры : пер. с нем. / В. фон Гумбольдт. – М. : Прогресс, 1989. – 452 с.

64. Гуревич, А. Я. Средневековый мир / А. Я. Гуревич // Избранные труды. Т. 2. – СПб. : Изд-во Фонда поддержки науки и образования «Университетская книга», 1999. – 560 с.
65. Гуревич, А. Я. Проблемы средневековой народной культуры / А. Я. Гуревич. – М. : Искусство, 1985. – 359 с.
66. Гуревич, А. Я. Категории средневековой культуры / А. Я. Гуревич. – М.: Искусство, 1972. – 318 с.
67. Алигьери, Д. Божественная комедия. – М. : Правда, 1982. – 640 с.
68. Дейк Т. А. ван. Стратегии понимания связного текста / Т. А. ван Дейк, В. Кинч // Новое в зарубежной лингвистике. – М., 1988. – Вып. 23. – С. 153 – 211.
69. Дейк, Т. А. ван. Язык. Познание. Коммуникация : сб. работ / Т. А. ван Дейк. – Благовещенск : БГК им. И. А. Бодуэна Куртенэ, 2000. – 308 с.
70. Дементьев, В. В. Когнитивная генеристика: внутрикультурные речевые ценности / В. В. Дементьев, В. В. Фенина // Жанры речи: сб. науч. ст. – Саратов : Колледж, 2005. – Вып. 4. – С. 5 – 34.
71. Дементьев, В. В. Теория речевых жанров / В. В. Дементьев. – М. : Знак, 2010. – 62 с.
72. Денисова, Е. А. Структура и функции энигматического текста (на материале русских загадок и кроссвордов) : автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Е. А. Денисова. – М. : ГОУ ВПО «Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова», 2008. – 26 с.
73. Долгова, Н. Б. Становление и развитие англосаксонского эпоса : Генезис и типология / Н. Б. Долгова. – СПб. : РГПУ, 2003. – 120 с.
74. Достопочтенный, Б. Церковная история народа англов. / Б. Достопочтенный. – СПб. : Изд-во Алетейя, 2003. – 361 с.
75. Елизаренкова, Т.Я., Топоров, В. Н. О ведийской загадке типа *brahmodya* // Пармиологические исследования. – М. : Наука, 1984. – С. 14 – 46.
76. Жирмунский, В. М. Теория стиха / В. М. Жирмунский. – Л. : Советский писатель, 1975. – 664 с.

77. Женетт, Ж. Границы повествовательности / Ж. Женетт // Фигуры. – М. : Изд-во им. Сабашниковых, 1998. – В 2 т. – Т. 1. – С. 60 – 281.
78. Зиновьева, И. Н. Образ пространства в фольклорно-языковой картине мира *nursery rhymes* / И. Н. Зиновьева // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. № 24 (55) : Аспирантские тетради : Научный журнал. – СПб., 2008. – С. 134 – 139.
79. Зубкова, Л. И., Илларионова Ю. Г. Учите детей отгадывать загадки : монография / Л. И. Зубкова, Ю. Г. Илларионова. – М. : Просвещение, 1985. – 159 с.
80. Ивлева, М. А. Вторичное кодирование в загадках Эксетерского кодекса / М. А. Ивлева // Вестник НГУ. Серия «Лингвистика и межкультурная коммуникация». – 2009. – № 2. – Т. 7. – С. 86 – 96.
81. Ивлева, М. А. Классификация кодов в англосаксонской культуре / М. А. Ивлева // Вестник НГУ. Серия «Лингвистика и межкультурная коммуникация». – 2009. – № 2. – Т. 8. – С. 65 – 71.
82. Ильинова, Е. Ю. Вымысел в языковом сознании и тексте : монография / Е. Ю. Ильинова. – Волгоград : Волгоградское научное издательство, 2008. – 513 с.
83. Иссерс, О. С. Коммуникативные стратегии и тактики русской речи / О. С. Иссерс. – М. : URSS : ЛКИ, 2012. – 288 с.
84. Карасик, В. И. Культурные доминанты в языке / В. И. Карасик // Языковая личность : культурные концепты. – Волгоград; Архангельск : Перемена, 1996. – С. 3 – 16.
85. Карасик, В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – Волгоград : Перемена, 2002. – 477 с.
86. Карасик, В. И. Определение и типология концептов / В. И. Карасик // Этнокультурная концептология : сб. научных трудов / Калмыцкий государственный университет. – Вып. 1. – Элиста : Издательство Калмыцкого университета, 2006. – С. 14 – 21.

87. Карасик, В. И. Языковые ключи / В. И. Карасик. – Волгоград : Парадигма, 2007. – 520 с.
88. Карасик, В. И. Языковая матрица культуры : монография / В. И. Карасик. – Москва : Гнозис, 2013. – 319 с.
89. Карасик, В. И. Языковая спираль : ценности, знаки, мотивы / В. И. Карасик. – Волгоград : Парадигма, 2015. – 432 с.
90. Караулов, Ю. Н. Русский язык и языковая личность / Ю. Н. Караулов. – М. : Наука, 2004. – 264 с.
91. Кассирер, Э. Философия символических форм : в 2 т. Т.2. Мифологическое мышление / Э. Кассирер. – М.; СПб. : Университетская книга, 2001. – 280 с.
92. Квеннел М., Квеннел Ч.Г.Б. Повседневная жизнь в Англии во времена англосаксов, викингов и норманнов / М. Квеннел, Ч.Г.Б. Квеннел. – СПб. : Евразия, 2002. – 384 с.
93. Кенгэс-Маранда, Э. Логика загадок / Э. Кенгэс-Маранда // Паремнологический сборник : Пословица. Загадка. Структура. Смысл. Текст. – М. : Наука, 1984. – С. 249 – 282.
94. Кенгэс-Маранда, Э. Теория и практика анализа загадок / Э. Кенгэс-Маранда // Паремнологические исследования. – М. : Наука, 1984. – С. 47 – 60.
95. Кожина, М. Н. Речевой жанр и речевой акт (некоторые аспекты проблемы) / М. Н. Кожина // Жанры речи. – Саратов : Колледж, 1998. – С. 52 – 61.
96. Колшанский, Г. В. Объективная картина мира в познании и языке : монография / Г. В. Колшанский; отв. ред. А. М. Шахнарович; авт. предисл. С. И. Мельник, А. М. Шахнарович. – 2-е изд., доп. – Москва : Едиториал УРСС, 2005. – 128 с.
97. Кононова, И. В. Религиозные концепты в языке поэтических памятников англосаксов эпохи утверждения христианских ценностей / И. В. Кононова // Религиоведение. – 2009. – №3. – С.124 – 130.

98. Красных, В. В. Этнопсихоллингвистика и лингвокультурология / В. В. Красных. – М. : Гнозис, 2002. – 284 с.
99. Красных, В. В. Основы психоллингвистики и теории коммуникации / В. В. Красных. – М. : ИТДГК «Гнозис», 2001. – 270 с.
100. Кубрякова, Е. С. Язык и знание: На пути получения знаний о языке: Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира / Е. С. Кубрякова. – М. : Языки славянской культуры, 2004. – 560 с.
101. Кузина, Ю. В. Интерпретация текста: выявление метаконцептов / Ю. В. Кузина // Педагогическое образование в России. – ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т». – Екатеринбург, 2014. – № 4. – С. 40 – 42.
102. Кузнецова, Т. С. Загадки Эксетерского кодекса в фольклорно-литературном контексте средневековья: автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.01.09 / Т. С. Кузнецова. – Челябинск, 2008. – 23 с.
103. Курганова, Н. И. Когнитивно-дискурсивный подход к исследованию ассоциативного поля / Н. И. Курганова // Актуальные проблемы лингвистики и методики преподавания иностранных языков : материалы региональной науч.-практич. конференции (Мурманск, 16-17 ноября 2010 г.) / отв. ред. Т.Н. Лисицына, Е.А. Беличенко. – Мурманск : МГПУ, 2011. – С. 60 – 66.
104. Курганова, Н. И. Обыденное знание россиян и французов через призму ассоциативных полей / Н. И. Курганова // Проблемы образования, науки и культуры, 2010. № 6 (85). – С. 113 – 119.
105. Ларина, Т. В. Этностилистика в ее коммуникативном аспекте / Т. В. Ларина // Известия РАН. Серия литературы и языка. – 2007. – Т. 66. – № 3. – С. 3 – 17.
106. Ларина, Т. В. Категория вежливости и стиль коммуникации: сопоставление английских и русских лингвокультурных традиций / Т. В. Ларина. – М. : Языки славянских культур, 2009. – 507 с.
107. Ларина, Т. В. Англичане и русские. Язык, культура, коммуникация. / Т. В. Ларина. – М. : Языки славянских культур, 2012. – 358 с.

108. Лебедева, Н. Б. Полиситуативность глагольной семантики (на материале русских префиксальных глаголов) / Н. Б. Лебедева. – Томск : Изд-во Томского гос. ун-та, 1999. – 262 с.
109. Левин, Ю. И. Семантическая структура загадки / Ю. И. Левин // Паремнологический сборник. Пословица. Загадка (Структура, смысл, текст). – М. : Наука, 1978. – С. 283 – 313.
110. Лаурикене, Н. Образы земли и змеи и их корреляция в литовских заговорах / Н. Лаурикене // Заговорный текст. Генезис и структура / отв. ред. Т. Н. Свешникова. – М. : Индрик, 2005. – С. 348 – 354.
111. Лелеко, В. Д. Пространство повседневности в европейской культуре : монография / В. Д. Лелеко. – СПб. : С.-Петербургский гос. ун-т культуры и искусств (СПбГУКИ), 2002. – 320 с.
112. Ле Гофф, Ж. Цивилизация средневекового Запада / пер. с фр. под общ. ред. В. А. Бабинцева; послесл. А.Я. Гуревича. Екатеринбург : У-Фактория, 2007. – 560 с.
113. Леонтович, О. А. Методы коммуникативных исследований / О. А. Леонтович. – М. : Гнозис, 2011. – 224 с.
114. Лотман, Ю. М. Об искусстве / Ю. М. Лотман. – СПб. : Искусство, 1998. – 704 с.
115. Лотман, Ю. М. Диалог с экраном / Ю. М. Лотман, Ю. Г. Цивьян. – Таллинн: Александра, 1994. – 215 с.
116. Лурия, А. Р. Язык и сознание / А. Р. Лурия. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1998. – 416 с.
117. Магировская, О. В. Вторичная номинация концепта в современном английском языке (на материале пословиц и загадок): автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / О. В. Магировская. – Красноярск : Краснояр. гос. пед. ун-т, 2001. – 20 с.
118. Макки, Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / Роберт Макки; Пер. с англ. – 5-е изд. – М. : Альпина нон-фикшн, 2013. – 406 с.

119. Маслова, В.А. Лингвокультурология / В. А. Маслова. – М. : Academia, 2001. – 202 с.
120. Маслова, В. А. Введение в когнитивную лингвистику / В. А. Маслова. – М. : Флинта : Наука, 2011. – 296 с.
121. Матвеева, Т. В. Тональность / Т. В. Матвеева // Стилистический энциклопедический словарь русского языка. – М. : Флинта : Наука, 2003. – С. 549 – 552.
122. Мелетинский, Е. М. Поэтика мифа / Е. М. Мелетинский. – М. : «Восточная литература» РАН : Пандора, 2000. – 406 с.
123. Мельникова, Е. А. Меч и лира : Англосаксонское общество в истории и эпосе / Е. А. Мельникова. – М. : Мысль, 1987. – 203 с.
124. Мечковская, Н. Б. Социальная лингвистика / Н. Б. Мечковская. – М. : Аспект Пресс, 1996. – 207 с.
125. Мечковская, Н. Б. Язык и религия: Пособие для студентов гуманитарных вузов / Н. Б. Мечковская. – М. : Агентство «ФАИР», 1998. – 352 с.
126. Мечковская, Н. Б. Семиотика: Язык. Природа. Культура / Н. Б. Мечковская. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 432 с.
127. Митрофанова, В. В. Русские народные загадки. / В. В. Митрофанова – Л. : Наука, 1978. – 180 с.
128. Москвин, В. П. К соотношению понятий «речевой жанр», «текст» и «речевой акт» / В. П. Москвин // Жанры речи : сб. науч. ст. Вып. 4. Жанр и концепт. – Саратов : Колледж, 2005. – С. 63 – 76.
129. Мощанская, О. Л. Картина мира в художественном восприятии англосаксов и древних русичей / О. Л. Мощанская // Филологические науки. – 2000. – №1. – С. 31 – 39.
130. Насыбулина, А. В. Современные трансформации русской загадки: автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.01 / А. В. Насыбулина. – Великий Новгород, 2008. – 18 с.

131. Неклюдов, С. Ю. К вопросу о фольклоре и обряде / С. Ю. Неклюдов // Миф, символ, ритуал. Народы Сибири; Сост. О. Б. Христофорова. – М. : РГГУ, 2008. – С. 11 – 22.
132. Никитина, С. Е. Устная народная культура и языковое сознание / С. Е. Никитина. – М. : Наука, 1993. – 187 с.
133. Оглоблин, А. К. Типы яванских загадок : К вопросу о соотношении формы и значения / А. К. Оглоблин // Паремнологические исследования / Сост. и ред. Г. Л. Пермяков. – М. : Наука, 1984. – С. 81 – 95.
134. Олянич, А. В. Презентационная теория дискурса : монография / А. В. Олянич. – М. : Гнозис, 2007. – 407 с.
135. Олянич, А. В. Презентационный дискурс / А. В. Олянич // Дискурс-Пи. – 2015. – Т. 12. – № 3 – 4. – С. 148 – 150.
136. Остин, Дж. Л. Перформативы – констативы / Дж. Л. Остин // Философия языка / ред.-сост. Дж. Серль. – М. : Эдиториал УРСС, 2004. – С. 23 – 34.
137. Остин, Дж. Л. Слово как действие / Дж. Л. Остин // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. – М. : Прогресс, 1986. – С. 22 – 129.
138. Падучева, Е. В. Высказывание и его соотнесенность с действительностью / Е. В. Падучева. – М. : Наука, 1985. – 276 с.
139. Падучева Е. В. Говорящий: субъект речи и субъект сознания / Е. В. Падучева // Логический анализ языка. Культурные концепты. – М. : Наука, 1991. – С. 164 – 169.
140. Падучева Е. В. Говорящий как наблюдатель: об одной возможности применения лингвистики в поэтике / Е. В. Падучева // Изв. РАН. Серия литературы и языка. – 1993. – Т. 52. – № 3. – С. 33 – 45.
141. Палашевская, И. В. Сюжетно-фабульная функция юридического дискурса (на примере дискурса уголовного судопроизводства) / И. В. Палашевская // Языковая и речевая коммуникация в семиотическом, функциональном и дискурсивном аспектах : материалы междунар. науч.

- конф. Волгоград, 30 окт. 2012 г. – Волгоград : Изд-во ВолГУ, 2012. – С. 297 – 301.
142. Палашевская, И. В. Юмор как способ утверждения модальной институциональной культуры / И. В. Палашевская // Коммуникативные аспекты современной лингвистики и лингводидактики: материалы всероссийской науч. конф., Волгоград : Изд-во ВолГУ, 2014. – С. 100 – 105.
143. Пермяков, Г. Л. Основы структурной паремиологии / Г. Л. Пермяков. – М. : Наука, 1988. – 236 с.
144. Пермяков, Г. Л. К вопросу о структуре паремиологического фонда / Г. Л. Пермяков // Типологические исследования по фольклору : сборник статей памяти В. Я. Проппа. – М. : 1975. – С. 33 – 48.
145. Плахова, О. А. Лингвосемиотика английской сказки: жанровое пространство, знаковая репрезентация, дискурсивная актуализация / О. А. Плахова. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2013. – 308 с.
146. Плотникова, Г. Н. Теория и практика сопоставительной политической метафологии / Г. Н. Плотникова, Е. Г. Доценко // Политическая лингвистика. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2012. – № 1. – С. 36 – 42.
147. Попова, З. Д. Когнитивная лингвистика / З. Д. Попова, И. А. Стернин. – М. : АСТ : Восток-Запад, 2007. – 314 с.
148. Премудрый, Г. О гибели Британии. Фрагменты посланий. Жития Гильды / Г. Премудрый. – М. : Изд-во Алетейя, 2003. – 464 с.
149. Пропп, В. Я. Исторические формы волшебной сказки / В. Я. Пропп. – М. : Лабиринт, 2000. – 333 с.
150. Пропп, В. Я. Фольклор. Литература. История / В. Я. Пропп. – М. : Лабиринт, 2002. – 464 с.
151. Рыбникова, М. А. Загадка как элементарная поэтическая форма / М. А. Рыбникова // Избранные труды : К 100-летию со дня рождения / сост. И. Е. Каплан. – М. : Педагогика, 1985. – С. 180 – 185.

152. Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира / отв. ред. Б. А. Серебренников. – М. : Наука, 1988. – 215 с.
153. Седакова, И. А. Эпитет в структуре и семантике болгарских пословиц и загадок (Опыт сравнительного анализа) // Загадка как текст. Исследования в области балто-славянской духовной культуры. – М. : Изд-во «Индрик», 1999. – С. 157 – 176.
154. Седов, К. Ф. Анатомия жанров бытового общения / К. Ф. Седов // Вопросы стилистики : Человек и текст. – Саратов : Изд-во Саратов. ун-та, 1998. – Вып. 27. – С. 9 – 20.
155. Семененко, Н. Н. Когнитивно-прагматическая парадигма паремической семантики (на материале русского языка): автореф. дисс. ... д-ра филол. наук: 10.02.01 / Н. Н. Семененко. – Белгород, 2011. – 46 с.
156. Сендерович, С. Я. Морфология загадки / С. Я. Сендерович. – М. : Школа «Языки славянской культуры», 2008. – 208 с.
157. Серль, Дж. Р. Классификация иллокутивных актов / Дж. Р. Серль // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. – М. : Прогресс, 1986. – С. 170 – 194.
158. Сибирцева, В. Г. Языковая картина мира в русской загадке: автореф. дисс... канд. филол. наук : 10.02.01/ В. Г. Сибирцева. – Нижний Новгород: Нижегородский гос. ун-т, 2003. – 22 с.
159. Слышкин, Г. Г. От текста к символу: лингвокультурные концепты прецедентных текстов в сознании и дискурсе / Г. Г. Слышкин. – М. : Academia, 2000. – 128 с.
160. Смирницкая, О. А. Древнегерманская поэзия. Каноны и толкования / О. А. Смирницкая. – М. : Языки славянских культур, 2005. – 176 с.
161. Смирницкий, А. И. Древнеанглийский язык / А. И. Смирницкий. – М. : Изд-во МГУ, 1998. – 319 с.
162. Соковнин, В. М. Что такое фасцинация / В. М. Соковнин. – Екатеринбург : Изд-во Авторской Академии фасцинологии, 2009. – 56 с.

163. Старкова, Д. А. Реализация управленческих методических умений на уроке иностранного языка будущими учителями в ходе педагогической практики / Д. А. Старкова // Педагогическое образование в России. – 2014. – № 5. – С. 179 – 184.
164. Стеблин-Каменский, М. И. Труды по филологии / М. И. Стеблин-Каменский. – СПб. : Изд-во СПбГУ, 2003. – 192 с.
165. Степанов, С. П. Организация повествования в художественном тексте / С. П. Степанов. – СПб.: Наука, 2002. – 254 с.
166. Степанов, Ю. С. Язык и Метод. К современной философии языка / Ю. С. Степанов. – М. : Языки русской культуры, 1998. – 784 с.
167. Степанов, Ю. С. Константы : Словарь русской культуры : Опыт исследования / Ю. С. Степанов. – М. : Языки русской культуры, 1997. – 824 с.
168. Соссюр, Ф. Труды по языкознанию / Ф. Соссюр. – М. : Прогресс, 1977. – 696 с.
169. Тайлор, Э. Б. Первобытная культура: пер. с англ. / Э. Б. Тайлор. – М. : Политиздат, 1989. – 573 с.
170. Тamarченко, Н. Д. Принцип кумуляции в истории сюжета (К постановке проблемы) / Н. Д. Тamarченко // Целостность литературного произведения как проблема исторической поэтики. – Кемерово, 1986. – С. 47 – 53.
171. Теляя, В. Н. Метафоризация ее роль в сознании языковой картины мира / В. Н. Теляя // Роль человеческого фактора в языке : Язык и картина мира. – М. : Наука, 1988. – С. 173 – 204.
172. Теляя, В. Н. Русская фразеология. Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты / В. Н. Теляя. – М. : Языки русской культуры, 1996. – 286 с.
173. Тодд, М. Варвары. Древние Германцы. Быт, религия, культура. / М. Тодд. – Изд-во Центрполиграф, 2005. – 224 с.

174. Толстой, Н. И. Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике / Н. И. Толстой. – М. : Индрик, 1995. – 512 с.
175. Томашевский, Б. В. Теория литературы. Поэтика / Б. В. Томашевский. – М. : Аспект Пресс, 1996. – 334 с.
176. Топоров, В. Н. Миф. Ритуал. Символ. Образ : исследования в области мифопоэтического / В. Н. Топоров. – М. : Прогресс : Культура, 1995. – 621 с.
177. Топорова, Т. В. О древнеисландских космологических загадках как феномене языка и культуры / Т. В. Топорова. – М. : ИМЛИ РАН, 2002. – 235 с.
178. Трубина, Е. Г. Нарратология : основы, проблемы, перспективы : материалы к специальному курсу / Е. Г. Трубина. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2002. – 104 с.
179. Тынянов, Ю. Н. Поэтика. История литературы. Кино / Ю. Н. Тынянов. М. : Наука, 1977. – 575 с.
180. Успенский, Б. А. «Заветные сказки» А. Н. Афанасьева / Б. А. Успенский // Избранные труды. В 2-х тт. Т. 2: Язык и культура. – М. : Гнозис, 1994. – 688 с. С. 129 – 150.
181. Успенский, Б. А. Поэтика композиции / Б. А. Успенский // Семиотика искусства. – М. : Школа «Языки русской культуры», 1995. – С. 9 – 218.
182. Уфимцева, А. А. Лексическое значение : Принцип семиологического описания лексики: 2-е изд. / А. А. Уфимцева. – М. : Эдиториал УРСС, 2002. – 240 с.
183. Фрэнклер, Дж. Золотая ветвь : исследование магии и религии / Дж. Фрэнклер. – М. : Политиздат, 1983. – 703 с.
184. Хабермас, Ю. Моральное сознание и коммуникативное действие / Ю. Хабермас; под ред. Д.В. Скляднева. – СПб. : Наука, 2001. – 380 с.
185. Хейзинга, Й. Homo Ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга. – СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

186. Цаллагова, И. Н. Лингвистические особенности осетинской загадки: автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.02 / И. Н. Цаллагова. – Владикавказ, 2010. – 22 с.
187. Цаллагова, И. Н. Особенности функционирования фитонимической лексики в осетинских поговорках (на материале дигорских пословиц, поговорок и загадок) / И. Н. Цаллагова // Вопросы литературы и фольклора: сб. науч. ст. Вып. VIII. Ч. 2. / Отв. ред. Ф. М. Таказов. – Владикавказ: ИПЦ СОИГСИ ВНЦ РАН и РСО-А, 2015. – 170 с. С. 136 – 147.
188. Цивьян, Т. В. Модель мира и ее лингвистические основы / Цивьян, Т. В. – М. : КомКнига, 2006. – 280 с.
189. Чесноков, И. И. Месть как эмоциональный поведенческий концепт (опыт когнитивно-коммуникативного описания в контексте русской лингвокультуры): автореф. дис. ... докт. филол. наук : 10.02.19 / И. И. Чесноков. – Волгоград: Волгоградский гос. пед. ун-т, 2009. – 43 с.
190. Чернышев, В. В. Из истории изучения русской загадки / В. В. Чернышев // Язык русского фольклора. – Петрозаводск, 1985. – С. 23 – 29.
191. Чернышев, В. В. Синтаксис русской загадки: автореф. ... к. филол. наук. / В. В. Чернышев. – Воронеж: Изд-во Воронежского ун-та им. Ленинского комсомола, 1987. – 22 с.
192. Чернышев, В. В. Текст русской загадки как сложное синтаксическое целое / В. В. Чернышев // Язык русского фольклора: Межвуз. сб. / отв. ред. З. К. Тарланов. – Петрозаводск, 1988. С. 64 – 70.
193. Чичеров, В. И. Русское народное творчество / В. И. Чичеров. – М. : Изд-во МГУ, 1959. – 528 с.
194. Чудинов, А. П. Россия в метафорическом зеркале: когнитивное исследование политической метафоры (1991–2000): Монография / А. П. Чудинов. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2001. – 238 с.

195. Чупрына, О. Г. Семасиологическое исследование темпоральной лексики древнеанглийского языка : автореф. дисс. ... д-ра филол. наук: 10.02.04 / О. Г. Чупрына. – М., 2001. – 39 с.
196. Шабес, В. Я. Событие и текст / В. Я. Шабес. – М. : Высш. шк., 1989. – 175 с.
197. Шапошникова, И. В. Системные диахронические изменения лексико-семантического кода английского языка в лингво-этническом аспекте / И. В. Шапошникова. – Иркутск : ИГЛУ, 2001. – 243 с.
198. Шкловский, В. Б. О теории прозы / В. Б. Шкловский. – М. : Федерация, 1929. – 268 с.
199. Шкловский, В. Б. Связь сюжетосложения с общими приемами стиля / В. Б. Шкловский // О теории прозы. – М. : Сов. писатель, 1983. – С. 26-62.
200. Шмелева, Т. В. Модель речевого жанра / Т. В. Шмелева // Антология речевых жанров : повседневная коммуникация. – М. : Лабиринт, 2007. – С. 81 – 89.
201. Шмид, В. Нарратология / В. Шмид. – М. : Языки славянской культуры, 2003. – 312 с.
202. Шмидт, З. Й. «Текст» и «история» как базовые категории / З. Й. Шмидт // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 8. – М., 1978. – С. 89 – 111.
203. Штокмар, В. В. История Англии в средние века / В. В. Штокмар. – Изд. 2-е, доп. – СПб. : Алетейя, 2000. – 204 с.
204. Шустрова, Е. В. Анализ фитоморфной и зооморфной концептуальной метафоры на материале романов Дж. Болдуина / Е. В. Шустрова // Вестник Уральского гос. технич. ун-та – УПИ. Серия «Язык и культура». – Екатеринбург, 2006. – № 3 (74). – Ч. 1. – С. 297 – 307.
205. Эмер, Ю. А. Фольклорный текст : пространственная организация жанра / Ю. А. Эмер. – Томск : Изд-во Том. ун-та, 2007. – С. 32 – 34.
206. Юсупова, Э. Д. Особенности взаимодействия первичной и вторичной концептуальных сфер английских и русских загадок: автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 / Э. Д. Юсупова. – Уфа, 2009. – 23 с.

207. Якобсон, Р. О. Речевая коммуникация. Язык в отношении к другим системам коммуникации / Р. О. Якобсон // Избранные работы. – М. : Прогресс, 1985. – С. 306 – 330.
208. Яковлева, Е. С. О понятии «культурная память» в применении к семантике слова / Е. С. Яковлева // Вопросы языкознания. – 1998. – № 3. – С. 43 – 73.
209. Яковлева, Е. С. Фрагменту русской языковой картины мира (модели пространства, времени и восприятия) / Е. С. Яковлева. – М. : Гнозис, 1994. – С. 73 – 89.
210. Янушкевич, И. Ф. Лингвосемиотика англосаксонской культуры : монография / И. Ф. Янушкевич. – Волгоград : Волгоградское научное издательство, 2009. – 500 с.
211. Bragg, M. The Adventure of English: 500 AD to 2000. The Biography of a Language / M. Bragg. – London : Sceptre, 2003. – 354 p.
212. Davidson, D. What metaphors mean / D. Davidson // Crit. inquiry. – Chicago, 1987. – Vol 5. – P. 31–47.
213. Georges, R. A. Folkloristics: an introduction / Robert A. Georges, Michael Owen Jones. – Bloomington : Indiana University Press, 1995. – 336 p.
214. Krapp, G. Ph. The Exeter Book: The Anglo Saxon poetic records, a collective edition (III) / Krapp, George Philip, Elliott Van Kirk Dobbie. – New York : Columbia University Press, 1936. – 382 p.
215. Crystal, D. The Cambridge Encyclopaedia of the English Language / D. Crystal. – Cambridge : Cambridge University Press, 1995. – 489 p.
216. Green T. A. The Folk Riddle: A Redefinition of Terms / T. A. Green, W. J. Pepicello // Western Folklore. 1979. – Vol. 38, No 1. – P. 3 – 20.
217. Green T. A., Pepicello W. J. Sight and Spelling Riddles / T. A. Green, W. J. Pepicello // Journal of American Folklore. 1980. – Vol. 93, No 367. – P. 23 – 34.
218. Green, T. A. The Language of Riddles. New Perspectives / T. A. Green, W. J. Pepicello. – Columbus: Ohio State University Press, 1984. – 184 p.

219. Johnson, D. *Readings in Medieval Texts: Interpreting Old and Middle English Literature* / David Johnson, Treharne Elaine. – New York : Oxford University Press, 2005. – 416 p.
220. Kennedy, Ch.W. *The Earliest English Poetry* / Charles William Kennedy. – New York : Oxford University Press, 1943. – 375 p.
221. Koestler, A. *The Act of Creation* / Arthur Koestler. – L. : Hutchinson & CO. Publ., 1964. – 731 p.
222. Lakoff, G. *Metaphors We Live By* / G. Lakoff, M. Johnson. – Chicago : The University of Chicago Press, 1981. – 242 p.
223. Lehmann-Nitsche, R. *Some Approaches to the Study of the Riddle* / R. Lehmann-Nitsche, A. Taylor, Ch. Scott // *Studies in Language, Literature, and Culture of the Middle Ages and Later*. – Austin, Texas: Texas University Press, 1969. – P. 111 – 127.
224. McCrum, R., *The Story of English* / R. McCrum, R. MacNeil, W. Cran. – Faber & Faber, 2011. – 468 p.
225. Mursell, G. *The Wisdom of the Anglo-Saxons* / Gordon Mursell. – Oxford : Lion Publishing, 1997. – 48 p.
226. Neville, J. *Representations of the Natural World in Old English Poetry* / J. Neville. – Cambridge : CUP, 1999. – 224 p.
227. Pepicello, W. J. *The language of Riddles. New perspectives* / W.J. Pepicello, T.A. Green. – Columbus : Ohio State University Press, 1984. – 184 p.
228. Radcliff-Brown, A. R. *On Joking Relations* / A. R. Radcliff-Brown // *Structure and Function in Primitive Society*. – L. : Polity Press , 1961. – 188 p.
229. Rosenwein, B. H. *A Short History of the Middle Ages* / Barbara H. Rosenwein. – Orchard Park, NY : Broadview Press, 2002. – 219 p.
230. Searle, J. R. *What is speech act?* / John R. Searle // *Philosophy in America* / ed. M. Black. – L. : Allen : Unwin, 1965. – P. 221 – 239.
231. Shay, S. *The history of English : a linguistic introduction* / Scott Shay. – Wardja Press, A division of Wardja Ventures, LLC San Francisco, CA / Washington, DC, 2008. – 219 p.

232. Shook, L. K. Old English Riddle N 20 : heoruswealwe / Medieval and linguistic, studies in honor de Francis Peabody Magoun, Jr. / L. K Shook. – London, 1965. – P. 194 – 204.
233. Tylor, E. B. Primitive Culture: Researches into the development of mythology, philosophy, religion language, art, and custom / Edward B. Tylor. – London : John Murray, Albemarle Street, W., 1920. – In two volumes. Vol. I. – 426 p.
234. Taylor, A. The Varieties of Riddles // Philologica : The Malone Anniversary Studies. / A. Taylor. – Baltimore: J. Hopkins University Press, 1949. – P. 1 – 8.
235. Turner M. Aspects of the Invariance Hypothesis / M. Turner // Cognitive Linguistics. – 1990. – Vol. 1 (2). – P. 247 – 255.
236. Turner M. Conceptual Integration and Formal Expression / M. Turner, G. Fauconnier // Metaphor and Symbolic Activity. – 1995. – Vol. 10. – № 3. – P. 183 – 204.
237. Turner M. Metaphor, Metonymy, and Binding / M. Turner, G. Fauconnier // Metaphor and Metonymy at the Crossroads : A Cognitive Perspective / Ed. A. Barcelona. Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 2000. – P. 133 – 179.
238. Turner, Sh. The history of the Anglo-Saxons, from the earliest period to the Norman Conquest / Sharon Turner. – London : Longman, Brown, Green, and Longmans, 1852 – Vol. 2, ch. 3 – 505 p. [Electronic resource]. – URL : <https://archive.org/details/historyanglosax03turn>
239. Weber, M. The sociology of religion / M. Weber. – Boston : Beacon Press, 1993. – 304 p.
240. Williamson, C. A Feast of Creatures : Anglo-Saxon Riddle-Songs / Craig Williamson. – Philadelphia : University of Pennsylvania Press, 2011. – 248 p.

Словари и справочники

1. Бенвенист, Э. Словарь индоевропейских социальных терминов / Э. Бенвенист. – М. : Прогресс-Универс, 1995. – 456 с.

2. Большой справочник по литературе / авт.-сост. Е. Л. Ерохина, авт.-сост. разд. «Тесты по лит.» Н. Н. Оглоблина. – М. : АСТ : Астрель : Олимп, 2000. – 294 с.
3. Брокгауз, Ф. А., Ефрон, Е. А. Философия и литература. Мифология и религия. Язык и культура: энциклопедия / Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон. – М. : Эксмо, 2004. – 592 с.
4. Квятковский, А. П. Поэтический словарь. – М. : Советская энциклопедия, 1966. – 376 с.
5. Краткий культурологический словарь [Электронный ресурс]. – URL : http://www.sociology.mephi.ru/docs/kulturologia/html/slovar_kultur.html (Дата обращения 02.11. 2013).
6. Седакова, И. А., Толстая, С. М. Славянские древности. Этнолингвистический словарь / ред. Н. И. Толстой.– М. : Международные отношения, 1999. – 704 с. – Т. 2., с. 234.
7. Указатель сюжетов фольклорной сказки Аарне-Томпсона (AaTh) [Электронный ресурс]. – URL : http://research.omicsgroup.org/index.php/AarneTompson_classification_system (Дата обращения 04.11. 2014).
8. Энциклопедический словарь-справочник / под ред. Л. Ю. Иванова, А. П. Сковородникова, Е. Н. Ширяева и др. – М. : Флинта : Наука, 2003.
9. American Folklore: An Encyclopedia / ed. Jan Harold Brunvand. – USA : Taylor & Francis Publ., 1996. – 794 p.
10. Cambridge International Dictionary of English. – Cambridge : Cambridge University Press, 1995. – 1775 p. (CIDE).
11. Dictionary of English Language and Culture. – Harlow : Longman Group UK Limited, 1992. – 1528 p. (LDELC).
12. Merriam-Webster's Collegiate Dictionary, Eleventh Edition [Electronic resource]. – URL : <http://www.merriam-webster.com/dictionary/wight> (MWCD).

13. Oxford Concise Dictionary of English Etymology / ed. T. F. Hoad. – Oxford : Oxford University Press, 1996. – 552 p. (OCDEE).
14. Oxford Dictionary of English. – Oxford : Oxford University Press, 2010 [Electronic resource]. – URL : <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199571123.001.0001/acref-9780199571123> (ODE).
15. Oxford Dictionary of English Folklore [Electronic resource]. – URL : <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780198607663.001.0001/acref-9780198607663> (Дата обращения 12. 10. 2015) (ODEF).
16. Oxford Dictionary of the Middle Ages [Electronic resource]. – URL : <http://oxfordindex.oup.com/view/10.1093/acref/9780198662624.001.0001> (ODMA).
17. Dictionary of the Bible [Electronic resource]. – URL: <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199543984.001.0001/acref-9780199543984> (DB).
18. Oxford Dictionary of Literary Terms [Electronic resource]. – URL : <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199208272.001.0001/acref-9780199208272> (ODLT).

Источники

1. Измайлов, В. А. Сборник английских загадок, пословиц, поговорок / В. А. Измайлов. – Ростов на Дону : Феникс, 2008. – 100 с.
2. Смирницкая О. А., Тихомиров, В. Г. Древнеанглийская поэзия / О. А. Смирницкая, В. Г. Тихомиров. – М. : Наука, 1982. – 320 с.
3. Хейнонен, Е. 167 загадок для тех, кто хочет знать английский лучше. / Е. Хейнонен. – Москва : Эксмо, 2015. – 320 с.
4. Abrahams, R. D. Riddles / R. D. Abrahams, A. Dundes // Folklore Folklife / ed. Richard M. Dorson. – Chicago, IL : University of Chicago Press, 1972. – p. 129 – 143.

5. Alexander, M. *The Earliest English Poems* / M. Alexander. – Harmondsworth : Penguin, 1991. – 198 p.
6. Baum, P. *Anglo-Saxon Riddles of the Exeter Book*. / P. Baum. – Durham, North Carolina: Duke University Press, 1963. – 70 p. [Electronic resource]. – URL:
<https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=mdp.39015081198031;view=1up;seq=31>
(Дата обращения 05.03. 2016).
7. Bryant, M. *Dictionary of Riddles* / Mark Bryant. – L. : Orion Publishing Co, 1994. – 384 p.
8. Beadle, M. *Games of the Viking and Anglo-Saxon Age* / M. Beadle, B. Levick, 1992 [Electronic resource]. – URL :
<http://www.bkgm.com/articles/authors.html> (Дата обращения 09.10.2015).
9. Cousineau, Ph. *Riddle me this: A World Treasure of Riddles* / Phil Cousineau. – Berkeley, CA: Conary Press, 2001. – 202 p.
10. *Just Riddles and More! A free, fun collection of riddles, puzzles, games, illusions, quizzes* [Electronic resource]. – URL :
<http://www.justriddlesandmore.com> (Дата обращения 05.10. 2014).
11. *Old English Riddles* / Wyatt A. J., ed. – Boston, London : D. C. Heath & Co, 1912. – 248 p. [Electronic resource]. – URL:
<https://archive.org/details/oldenglishriddl01wyatgoog> (Дата обращения 10.05. 2016).
12. Porter, J. *Anglo-Saxon Riddles* / John Porter. – Norfolk, 2003. – 144 p.
13. *The Exeter Book Riddles* / Translated and introduced by Kevin Crossley-Holland. Penguin Publishing Group, 1993. – 144 p. [Electronic resource]. – URL: <http://bookzz.org/book/2642592/cb7914> (Дата обращения 17.04.2016).
14. *The Exeter Book: Exeter, Cathedral Chapter Library, MS 3501* [Electronic resource]. – URL:
<http://homepages.ucalgary.ca/~mmcgilli/OEPoetry/exeter.html> (Дата обращения: 05.11.2015).

15. The English and Scottish Popular Ballads / ed. by Francis James Child [1882-1898] [Electronic resource]. – URL : <http://www.sacred-texts.com/neu/eng/child> (Дата обращения: 03.8.2015).
16. Krapp, G. Ph. The Anglo-Saxon Poetic Records / George Phillip Krapp and Elliott Van Kirk Dobbie – New York : Columbia University Press, 1936. – vol. 3. – 382 p. (ASPR)
17. More Celtic Fairy Tales / ed. by Joseph Jacobs [Electronic resource]. – URL : <http://www.sacred-texts.com/neu/celt/mcft> (Дата обращения: 24.11.2014).
18. Taylor, A. English Riddles from Oral Tradition / A. Taylor. – Berkeley – Los Angeles : University of California Press, 1951. – 1054 p.
19. Murphy, P. J. Unriddling the Exeter Riddles / Patrick J. Murphy. – University Park, PA : Pennsylvania State University Press, 2011. – 272 p.
20. Tolkien, J. R. R. The Hobbit or There and Back Again / John Ronald Reuel Tolkien. HarperCollins, 2009 [Electronic resource]. – URL : royallib.com/book/Tolkien_John/the_Hobbit.html (Дата обращения: 12.05.2016).
21. Tupper, F. The Riddles of the Exeter Book. / F. Tupper. – Boston: Ginn and Company, 1910. – 410 p.
22. Wyatt, A. J. Old English Rædelss. / A. J. Wyatt. – Boston, L., D.C. : Heath & Co, 1912. – 248 p.
23. Online Corpus of Old English Poetry. / Ed. Murray McGillivray [Electronic resource]. – URL : <http://homepages.ucalgary.ca/~mmcgilli/OEPoetry/oepoems.htm> (Дата обращения: 05.04.2016).
24. Riddle. [Electronic resource]. – URL : <http://www.vam.ac.uk/content/articles/f/riddle/> (Дата обращения 07.06.2014).
25. The Riddle Ages: Modern English translations of the Old English riddles found in the Exeter Book [Electronic resource]. – URL : <https://theriddleages.wordpress.com> (Дата обращения 12.04. 2016).