

Политика – это универсальный феномен на всех уровнях и поэтому распространяется на все многообразие субъектов и форм социальных отношений, а политический дискурс – это явление, с которым в той или иной мере все сталкиваются каждодневно.

Концепт “politics” (политика) рассматривается в политической афористике (совокупность высказываний и суждений, в которых к политической сфере относится или внутреннее содержание, либо автор и адресат) в нескольких ракурсах: а) деятельность государственного управления, отражающая общественный строй; б) направление деятельности государства (внешняя и внутренняя политика); в) образ действий, стратегия. Борьба за власть есть ключевая тема и движущий мотивом данной сферы общения. Закономерно, что чем более демократична жизнь общества, тем больше его внимания уделяется языку политики. Однако язык политики, как и язык любой иной сферы человеческой деятельности, имеет свои фразеологизмы.

Таким образом, репрезентация концепта «политика» во фразеологии есть употребление фразеологических единиц в политическом дискурсе. Так как «политика» – понятие глобальное, то и идиомы будут различны в зависимости от ситуации, объекта говорения или говорящего.

Для примера можно взять идиомы, реализующие концепт «выборы».

Идиома *election fever* означает ‘безумие СМИ, когда объявлены выборы’: *The media is suffering from election fever, you can't switch the TV on without being bombarded by political pundits. One/two horse race* ‘используется о выборах, где немного вероятных победителей: *General elections in the UK are generally a two horse race*. А Парламент, в котором ни одна политическая партия не имеет прямого большинства можно заменить идиомой *Hung parliament: Everyone is saying there will be a hung parliament this election and the parties will have to make alliances with the smaller parties to form a majority*.

Политики в своей речи также используют фразеологизмы, например, *inside the beltway* означает ‘географическое расположение округа Колумбии’: *There is a general sense of frustration among the electorate that inside the beltway politicians are clueless about their main concerns*.

Или же когда речь идет о группе лиц, вовлеченных в политику. Идиому *stakeholders* употребляют о группе или избирательных округах, которые могут выиграть или проиграть по определенной политической инициативе, закону, правилу, концепции либо идее.

Таким образом фразеологизмы, реализующие концепт «политика» весьма разнообразны в своем применении, реализуют различные классы и подклассы значений, что представляет определенный интерес для исследователей.

СЕРЕДЮК А.Н. (Брест, БрГУ имени А. С. Пушкина)

ИГРОВОЕ ПРЕЛОМЛЕНИЕ ТРАДИЦИОННЫХ СЮЖЕТОВ В СТИХОТВОРНЫХ СКАЗКАХ Р. ДАЛА

Жанр большинства книг Роалда Дала определяется разными авторами по-разному. Его книги рассматривают как произведения детской литературы, или детскую книгу (*children's book*), или же как фантастическое произведение (*fantastic novel*), что отражает основную тенденцию западного литературоведения – отсутствие разделения жанров в детской литературе. Можно утверждать, что произведения Роалда Дала для детей относятся к жанру современной волшебной сказки (*modern fairy tale*) в силу того, что в их основе содержатся элементы, характерные для народных сказок. Однако это модернизированные «традиционные сказки, в которых автор изменяет точку зрения, окружающую обстановку, персонажей, сюжет или язык» или придумывает «новое продолжение старой истории», при этом перенося события сказки в современный мир.

В своих сказках Р. Дал, в первую очередь, обращается к жанру устной фольклорной сказки с ее шаблонными персонажами, обладающими магическими способностями, и с непременным торжеством справедливости, сопровождающимся наказанием отрицательных героев. Соединение традиций фольклорной и литературной сказки заключается в том, что реальный и волшебный миры взаимопроникаемы, но волшебный мир не масштабный, а локален и связан с одним героем, который может быть и протагонистом, и антагонистом.

Вторая жанровая форма, к которой обращается писатель, – это поучительные истории (*cautionary tales*), которые, по мнению М. Гренби, важны для писателя именно своим дидактическим началом. В какой-то мере они являются разновидностью фольклорных сказок, но имеют четкую функцию – предупредить слушателей об опасности.

Следующая тенденция, которая характерна для произведений Дала, берет начало в киноиндустрии и комиксах. Она заключается в демонстрировании беспричинной жестокости, как, например, в мультфильмах «Том и Джерри», и наличии так называемого грубого юмора, подчеркивающего физиологические функции, временами приближающегося к пантомиме. Таким образом, писатель обращается уже не только к литературным жанрам, но и к смежным видам искусства. Приемы кинематографа очень близки приемам фольклорной сказки, они нисколько не противоречат друг другу, и подобный синтез двух ведущих тенденций дает ту самую волшебную формулу успеха: мораль в увлекательном и современном виде. Роалд Дал также использует жанр небылицы (*tall tale*), который является основным в американском фольклоре.

Практически все произведения Дала основаны на игровом принципе, это обусловлено спецификой читательской аудитории и авторским замыслом. Категория игры является одной из жанрообразующих для литературной сказки, и на современном этапе она обновляется под влиянием игрового принципа постмо-

дерна, усиливаясь и приобретая новые черты.

Рассмотрим авторские сказки Р. Дала, написанные по мотивам фольклорных и первых литературных сказок: «Золушка», «Джек и бобовый стебель», «Белоснежка и семь гномов», «Златовласка и три медведя», «Три поросенка». В этом цикле игровой принцип трансформируется в постмодернистскую игру с известными текстами, и рассказчик опирается на предполагаемое знание читателей этих произведений. Их переосмысление находит отражение на сюжетном уровне: внимание сосредотачивается на главной сюжетной линии, писатель добавляет новые события и вследствие этого изменяет конец сказки, который либо противопоставляется традиционному, либо не связан с замыслом сказки вообще. Изменения на образном уровне проявляются в подмене главного героя, утверждении нового типа героини (капризной, избалованной, независимой), амбивалентности положительных и отрицательных персонажей и введении образа рассказчика, который комментирует сказку прямо в тексте, с позиции «изнутри».

Так в сказке «Золушка» традиционный сюжет меняется, когда сестра Золушки заменяет «башмак» на подносе своим: *...Then in its place she calmly put the slipper from her own left foot.* С этого момента автор отходит в смысловом плане от прототипического текста, делая принца отрицательным героем. Меняется и мораль сказки: Золушка выбирает простого и честного человека, а не эгоистичного принца: *No more Princes, no more money. I'm wishing for a decent man.*

Помимо этого, в интерпретации сказки Р. Далом присутствует и черный юмор, так свойственный постмодернистской парадигме: *Off with her head! The Prince roared back. They chopped it off with one big whack. This pleased the Prince. He smiled and said: 'She's prettier without her head'.*

В сказке «Белоснежка и семь гномов» особое место занимают авторские комментарии, в которых автор от первого лица напрямую обращается к читателям, либо дает свою оценку происходящему. Например: *this is the disgusting part, I only hope she cooked it well. Boiled heart can be as tough as hell.* В сказке также изменены имена главных героев и их занятия. Так мачеху зовут *Maclehose*, а гномы становятся азартными игроками, делая ставки на скачках. Таким образом, автор обыгрывает способ «добычи золота» гномами, ведь в прототипическом тексте гномы работали на рудниках.

Сказки Р. Дала представляют и новый взгляд на категорию морали, которая переосмысливается под влиянием реалий и идей 1970-1980-х годов. Современную волшебную сказку отличает то, что «авторы модернизируют традиционные сказки, изменяя точку зрения, окружающую обстановку, персонажей, сюжет или язык, или придумывают новое продолжение старой истории». Игровой принцип позволяет сочетать одновременную субъективность и объективность восприятия событий, осуществлять переход между точками зрения героев на события, вводить в сказки образ рассказчика или подчеркивать фиктивность образа автора.

Взаимодействие сказки как прецедентного текста с вторичным текстом, ведущее к смене авторства, может осуществляться на основе механизмов интерпретации и модификации. Р. Дал использует в своих поэтических произведениях механизм модификации, так как в результате модифицированная сказка приобретает новый смысл. В анализируемых произведениях автор предлагает читателю альтернативную концовку, которая либо противопоставляется традиционной сказке, либо в корне отличается от нее.

Синтез и трансформация нескольких жанров в рамках одного произведения, а также доминирующий игровой принцип позволяют нам отнести произведения Р. Дала к жанру литературной сказки эпохи постмодернизма с ее установкой на мультикультурность, массовую индустрию и ориентацией на массового читателя.

СУПРУНЮК Е.И. (Брест, БрГУ имени А. С. Пушкина)

МЕТАФОРИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ НАТУРАЛИСТИЧЕСКИХ ДЕТАЛЕЙ В РОМАНЕ «ВОЗРОЖДЕНИЕ»

Пэт Баркер – одна из самых влиятельных английских романистов современности. Ее произведения, написанные на тему воспоминаний, травм, выживания и восстановления в период военных действий первой мировой войны, имеют множество наград в области литературы. «Возрождение» (1991), «Глаз в двери» (1993), и «Дорога призраков» (1995) – трилогия романов, которые исследуют историю первой мировой войны, обращая внимание читателя на последствия перенесенного травматического опыта ее участников.

Созданная писателем художественная реальность романа «Возрождение» пронизана символическим значением последствий психической травмы, смерти. Автор стремится повлиять на чувства, эмоции и воображение читателя посредством использования метафорических значений описываемых деталей. Из списка применяемых П. Баркер образов можно выделить несколько главных групп. Благодаря заключенным в них метафорическим значениям формируется осмысление событий романа, а также осуществляется передача мировоззрения самого автора. К основным образам относятся: 1) описания природы; 2) образы призраков в качестве галлюцинаций персонажей романа; 3) телесные образы полученных военных травм. Использование данных групп символов обусловлено основным замыслом произведения: осуждением кровопролитных войн.

В первую очередь, следует отметить особое место описания картин природы в трилогии П. Баркер. Формируя человеческую психику и характер, природа оказывается вовлеченной и в искусство, и в художественную литературу. В романе «Возрождение» природа помогает понять мотивы поведения героев и их настроение. Автор не может обойти стороной бережное отношение к природе главного героя – «окоп-