ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

на тему:

**Система образов албанских сказок о животных: корпусное исследование**

основная образовательная программа бакалавриата по направлению подготовки 45.03.02 «Лингвистика»

Исполнитель:

Обучающийся 4 курса

Образовательной программы

«Иностранные языки»

Профиль «Албанский язык»

очной формы обучения

Линник Юлия Вячеславовна

Научный руководитель:

к.ф.н., доц. Каминская Л.Н.

Рецензент:

к.ф.н., с. н. с. ИЛИ РАН М.В. Домосилецкая

Санкт-Петербург

2018

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc515797295)

[ГЛАВА I 9](#_Toc515797296)

[1.1. История изучения Албанского фольклора. 9](#_Toc515797297)

[1.2. Классификация албанских сказок и сюжетная типология. 11](#_Toc515797298)

[1.3. Язык албанского фольклора и албанской сказки о животных 18](#_Toc515797299)

[1.4. Система образов в албанских сказках о животных 22](#_Toc515797300)

[ГЛАВА II 26](#_Toc515797301)

[2.1. Методы компьютерной лингвистики. Применение математической статистики 26](#_Toc515797302)

[2.2. Албанский национальный корпус 28](#_Toc515797303)

[2.3. Создание корпуса с точки зрения теории. Характеристики AntConc 29](#_Toc515797304)

[2.4. Способы применения корпуса в исследованиях 31](#_Toc515797305)

[ГЛАВА III 33](#_Toc515797306)

[3.1. Процесс создания корпуса. Механизм исследования 33](#_Toc515797307)

[3.2. Основные характеристики лисицы 35](#_Toc515797308)

[3.3. Основные характеристики волка 37](#_Toc515797309)

[3.4. Перспективы исследований. Другие любопытные мотивы 39](#_Toc515797310)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 42](#_Toc515797311)

[ЛИТЕРАТУРА 45](#_Toc515797312)

[ИСТОЧНИКИ 48](#_Toc515797313)

ВВЕДЕНИЕ

История изучения фольклорного материала уходит корнями глубоко в прошлое, когда еще только начали появляться сборники фольклорных текстов. К примеру, первый европейский сборник сказок «Lo cunto de li cunti» («Сказка сказок») вышел в 1634-1636 годах в Неаполе. Многие сказки, которые приобрели всемирную известность под авторством Шарля Перро, Карло Гоцци и Братьев Гримм, являются переложениями сюжетов из вышеупомянутого сборника[[1]](#footnote-1).

Всплеск интереса к изучению сказок можно отнести к эпохе романтизма, когда поэты и писатели занимались поиском исторических корней своего народа. В качестве противопоставления идее прогресса, идущей из предыдущей эпохи – Просвещения, а также тенденции отбросить всё «устаревшее и отжившее», романтизм ставит во главу интерес к фольклору, мифу, сказке, возвращение к своим истокам и к природе простого человека. «The principal object […] was to choose incidents and situations from common life […], whereby ordinary things should be presented to the mind in an unusual aspect. Humble and rustic life was generally chosen, because, in that condition, the essential passions of the heart find a better soil […]; because […] the passions of men are incorporated with the beautiful and permanent forms of nature[[2]](#footnote-2)» [ Wordsworth 1800: 14]. Более того, углубившись в изучение сказок, фольклористы обнаружили, что сказки имеют схожие с поэмами эпохи эллинов и древненемецкими сагами мотивы и что это свойственно не только сказкам отдельно взятого ареала, но и сказкам всех народов мира. «Tiefergreifende Ansicht vom Märchen in der Wissenschaft, welche in dem Märchen nur eine besondere Form der alten Götter- und Heldensage erblickt und in ihm sogar die Urgedanken des Menschengeschlechtes sucht»[[3]](#footnote-3). [von Hahn 1864: 10]. Таким образом, фольклористика как наука появилась в начале XIX века, благодаря деятельности ранних романтиков.

**К проблеме классификации сказок**

Традиционно сказки подразделяют на три вида: волшебная, бытовая и сказки о животных. Классификация прояснилась и стала более ясной благодаря ключевому для фольклористики исследованию В.Я. Проппа «Морфология волшебной сказки»[[4]](#footnote-4). Тем не менее, албанские исследователи нередко расходятся в вопросах о классификации албанской сказки. Так, нередким для научных сборников албанского фольклора будет объединение сказок о животных с баснями. Подобное явление мы наблюдаем во всех сборниках PROZA POPULLORE[[5]](#footnote-5), где в раздел «përralla» - сказки - входят исключительно бытовые и волшебные сказки, а в раздел «fabula» - басни - только сказки о животных. Некоторые исследователи предпочитают интерпретировать это явление, выделяя категорию сказок басенного типа. Вопроса классификации мы коснемся отдельно в ходе нашего исследования (см. Глава I. Классификация албанских сказок и сюжетная типология).

Материалом для исследования мы решили выбрать сказки о животных, потому что они представляют довольно распространенный пласт сказок, но, что более важно, имеют наиболее архаичные корни, а также наиболее ярко выявляют различия в менталитете разных народов (при сравнении сказок). Считается, что первая сказка была найдена в египетских папирусах 1250 года до нашей эры и содержала в себе мотив двух братьев [Emmanuel de Rouge 1870: 25]. Сказка является важнейшим источником глубинного понимания культуры и психологии народа. Многие фольклористы, в том числе и Пропп, писали: «[…]сказку надо сравнивать с исторической действительностью прошлого […]» [Пропп 2000: 9], а Алексей Николаевич Толстой, посвятивший много времени изучению и переводам сказок, высказалдовольно актуальную среди исследователей сказочного фольклора мысль, которая особо важна и в контексте нашего исследования: «Сказка – великая духовная культура народа, которую мы собираем по крохам, и через сказку раскрывается перед нами тысячелетняя история народа» [Толстой 1958: 80]. Исследования в области сказок помогли бы прояснить языковую картину мира носителей и понять, какие поведенческие шаблоны и ассоциации закладываются в носителях - в нашем случае - албанского языка с самого детства. Таким образом, в практической части работы мы займемся выделением типичных для албанцев характеристик разных животных: постоянные эпитеты, наиболее частотные для сюжета действия, отношения животных друг с другом и т.д., - и попробуем проинтерпретировать это с точки зрения культурологии и истории народности албанского народа.

**Метод исследования**

В век современных технологий появляется все больше возможностей по работе с текстом. В современной науке формируется отдельное направление, названное Digital Humanities. Оно стирает границы между понятиями «гуманитарий» и «технарь». Цифровые гуманитарные науки предполагают использование оцифрованных материалов и материалов цифрового происхождения и объединяют методологии из традиционных гуманитарных наук (история, философия, лингвистика, литература, искусство, археология, музыка и т.д.) с компьютерными науками, предоставляя компьютерные инструменты и открывая новые возможности для сбора и визуализации данных, информационного поиска, интеллектуального анализа данных, а также применения математической статистики. Исследования в сфере цифровых гуманитарных наук обеспечивают сохранность культурного наследия с помощью цифровых технологий.

В эту область исследований, вне всякого сомнения, входит компьютерная лингвистика, в которую входит область поменьше – корпусная лингвистика. Предмет изучения корпусной лингвистики – это корпус, электронная база текстов, отсортированная определенным образом [ Lindquist 2013: 13]. Используя корпус, можно получить более точную информацию по частотности искомой лексемы/фразы. Как правило, результат выводится либо в виде списка соответствий, либо непосредственно в виде частотности. В данном исследовании корпусная лингвистика будет использована в качестве метода исследования.

**Материал исследования**

Нами было отобрано 165 сказок о животных из разных классических сборников албанского фольклора как «Mblezës të hershëm të folklorit shqiptar»[[6]](#footnote-6) или «Proza popullore»[[7]](#footnote-7). Они будут переведены в электронный формат и при помощи специальной программы AntConc станут базой данных или – пилотным миникорпусом - албанских сказок о животных.

После окончания исследований материалы будут переданы для включения в Албанский Национальный Корпус, поскольку, по нашему мнению, подкорпус фольклорных текстов, в частности, сказок, станет одной из важнейших его составляющих. Исследование начнется именно со сказок о животных, потому что они максимально отражают мировоззрение, мировосприятие албанцев, а также балканскую картину мира.

**Цели и задачи**

Таким образом, **одна из нескольких прикладных задач исследования** – это расширение албанского корпуса и создание в нем фольклорного подкорпуса, **объектом** и в то же время **материалом** исследования являются албанские сказки о животных, **метод** исследования – корпусная лингвистика. Мы **не ставим** отдельной целью подробное исследование истории развития албанского фольклора, поскольку она была неоднократно и детально описана в различных трудах предыдущих исследователей албанского фольклора.

**Предмет** исследования будет заключаться в особенностях сказки о животных, которые формируют шаблоны восприятия, ассоциации и стереотипы, связанные с человеческими чертами характера: система персонажей, характеристика их взаимоотношений, возможно, характеристика взаимоотношений человека и животного и композиция.

В исследовании поставлены следующие теоретические и практические **задачи**:

* описание истории изучения, собирания и публикации албанских сказок о животных;
* описание особенностей языка албанского фольклора и системы образов в албанских сказках о животных;
* выявление книжных изданий албанского фольклора, содержащих сказки о животных;
* составление итогового списка сказок о животных, оцифровка и собрание материала в мини-корпус при помощи программы AntConc;
* выделение списка исследуемых животных;
* изучение характеристик – смысловых кодов - персонажей в сказке с помощью корпуса;
* изучение структуры сказок и качественный анализ статистически собранного материала.

Таким образом, основная **цель** дипломной работы – **самостоятельно** **создать** небольшой корпус албанских сказок и **дать описание** особенностей системы образов и композиции албанской животной сказки и способствовать развитию албанского национального корпуса. Кроме того, настоящее исследование призвано внести свой вклад в заполнение пробелов в исследованиях албанских сказок.

ГЛАВА I

**АЛБАНСКИЙ ФОЛЬКЛОР. СКАЗКИ О ЖИВОТНЫХ**

1.1. История изучения Албанского фольклора

С давних времен фольклорное творчество сопровождало трудовую деятельность и развитие любого народа, в том числе и албанцев, которые так же, как и остальные, выражали свои представления об идеальном мире, справедливости и добре. Эти ценности, впрочем, отнюдь не индивидуального свойства, они выражаются в коллективизирующих и обезличенных формах творчества и, следовательно, принадлежат одновременно всем и никому [Богданов 2015: 27]. Поскольку любая форма фольклора является напоминанием о социокультурном опыте, но не конкретного человека, а коллективного сознания в определенный момент времени, «любой культурный факт не может быть понят (…) иначе, нежели метафакт, (…) который указывает на отношение ко всем фактам того же эпистемического ряда» [Dundes 1976: 175-193]. С точки зрения истории, албанцы в течение многих веков были отстранены от решения политических и экономических вопросов. Огромную роль в этом сыграла эпоха турецкого ига, продлившегося в течение пяти веков, а позже и период итальянских империалистов, захвативших Албанию в 20е-30е годы XX века. Албания получила статус независимого государства только в 1944 году, и поэтому длительное пребывание в несвободном состоянии, не позволявшее развивать язык, культуру и литературу, привело к превалированию фольклорного творчества с главным мотивом – свободы и ненависти к угнетателям – пронизывающим трудовой и жизненный опыт албанского крестьянства. «Идейное и эстетическое содержание албанского сказочного фонда не оставляет сомнений в том, что творцом, исполнителем и хранителем его являлся трудовой люд» [Серкова 1989: 15]. И даже идеальный правитель, согласно сказочному фольклору, обладает характером пожилого зажиточного крестьянина, с которым подданные разговаривают на «ты».

Первым опытом собирания албанского фольклора можно считать приложение к итало-албанскому словарю XVII века, составленного Ф.Барди[[8]](#footnote-8). Среди ученых, внесших наибольший вклад в собирание албанского фольклора, стоит назвать Д. Камарду, Т. Митко и З. Юбани. Первопроходцем в научном изучении албанского языка и фольклора считается Димитер Камарда, живший в южной Италии и занимавшийся больше южноалбанским фольклором. Собиранием североалбанского фольклора занимался Зеф Юбани, а Тими Митко создал важнейший для албанского фольклора сборник Bleta Shqiptare, особенность которого заключается в систематизации фольклора по десяти различным рубрикам и непредвзятости: он отличался трезвостью и достаточной для того времени степенью научности.

Систематическое изучение албанского языка и в последствии албанского фольклора относится к XIX веку, а именно к периоду развития сравнительно-исторического языкознания, когда Норберт Йокль, Густав Мейер и Хольгер Петерсон обнаружили индоевропейские корни в албанском языке. Уже к концу XIX века в рамках национально-культурного движения Rilindje Kombetare в Албании возрос интерес к национальной истории, родному языку, был создан албанский алфавит, и началось изучение албанского фольклора. В начале XX века сбором материалов занимались католические монахи, что впоследствии было опубликовано в журналах Hylli i Drites, Cirka, Leka. В это же время Антонио Скурро занимался арбрешским фольклором Италии, Максимилиан Лямбертс издал монографию об албанских сказках Albanische Märchen, а в начале 40-х годов исследователем Курти были изданы два тома североалбанских сказок.

Однако, только в 60-е годы XX века зарубежные и албанские ученые приступили к систематическому собиранию и впоследствии анализу албанских сказок. В 1961 году решением Совета Министров Албанской Народной Республики Тираны был выпущен первый том научного издания албанского фольклора «Mbledhës te hershem te folklorit shqiptar».

Несмотря на огромную работу, проделанную албанскими и зарубежными учеными, значительные участки территории Албании остались неохваченными, и поэтому существует крупный пласт незафиксированного фольклора. Согласно исследованиям Й. Г. фон Хана, большая часть прозаического фольклора Албании была собрана на юге страны [von Hahn 1854: 32], в отличие от лирического фольклора. Наиболее изученными оказались легендарные песни горцев северной Албании, Косово и Сицилии. Сказки относятся к прозаическому типу фольклора, и поэтому результаты нашего исследования будут отражать особенности восприятия албанцев из южного региона.

К сожалению, в последнее время албанскому фольклору, а в особенности сказкам, уделялось недостаточно внимания. Существует ряд попыток исследования сказки как нашими, так и зарубежными исследователями, но все они были написаны достаточно давно. Одной из актуальных проблем албанских сказок является классификация, потому что в албанской науке до сих пор нет единого мнения на этот счет.

1.2. Классификация албанских сказок и сюжетная типология

Первой и наиболее важной задачейнаучного описания материалов является его классификация, потому что «от правильности классификации зависит правильность дальнейшего изучения» [Пропп 1969: 6]. Наиболее распространённой в фольклористике является трехчленная классификация, выдвинутая В.Я. Проппом:

1. Волшебные сказки (с чудесным содержанием);
2. Бытовые сказки;
3. Сказки о животных.

В албанской фольклористике не существует единого мнения относительно классификации фольклорного материала, однако нередко можно увидеть двухчленную классификацию. Например, в трехтомном издании албанского фольклора от 1963 года[[9]](#footnote-9) сказки делятся на две группы: *pёralla* и *fabula* (волшебные сказки и «басни»), объединяющие в себе бытовые сказки и сказки о животных. В более позднем издании албанского фольклора от 1988 года[[10]](#footnote-10), сказки разделяют на четыре группы:

1. *Pёralla fantastike* (волшебные сказки);

2. *Pёralla novelistike* (приключенческие, новеллистические сказки);

3. *Pёralla humoristike* (юмористические сказки);

4. *Fabula* («басни», объединяющие в себе бытовые сказки и сказки о животных).

Таким образом, можно сделать вывод, что в классификации албанской сказки существует четкая оппозиция *волшебных* и ***не****волшебных* сказок. С нашей точки зрения, между бытовыми и животными сказками все же существуют значительные различия в системе образов и персонажей. Сказки о животных - самое древнее произведение сказочного эпоса. Древний человек одушевлял природу, переносил на животных некоторые свойства характера, не видел различий между ними и собою. Звери способны думать, говорить, разумно действовать. Сказке о животных, помимо всего прочего, присущи две составляющие: анимизм – одушевление животных – и тотемизм – обожествление животных. С другой стороны, животные, присутствующие в бытовых сказках, не являются равными человеку, не умеют разговаривать и не являются особенными. Они фигурируют в сказке как характеристика быта крестьянина, короля или др., например, как корова в сказке «*Kau e Naserdinit*»[[11]](#footnote-11). Таким образом, в нашей работе мы будем придерживаться традиционной трехчленной классификации сказок, и при сортировке материала из раздела *FABULA* в фольклорных сборниках мы выделим только те сказки, в которых животные умеют говорить и мыслить и являются равными человеку персонажами, а главный конфликт определяется отношениями животного и человека или же просто отношениями между животными.

Сказки о животных занимают особое место в албанском фольклоре, потому что именно в них характеры персонажей наиболее проработаны и каждый образ получает индивидуальную разработку. А изучение сказок о животных является существенным элементом познания представлений человека об окружающем мире и о нем самом. Одухотворение природы, идущее от анимистических воззрений, стало привычной условностью многих волшебных сказок, песен, баллад.

Сказки о животных возникли в ту эпоху, когда основные занятия заставляли человека часто сталкиваться со зверями, т.е. в эпоху охоты и животноводства. Изначально люди пытались с их помощью описать окружающий мир для передачи опыта следующим поколениям.

Мир зверей становится формой выражения чувств, мыслей и ощущений человека, его взглядов на жизнь. Говорящие животные становятся поэтической условностью, которая помогает более точному выражению мировосприятия и миропонимания. В сказках переплетаются сюжеты происхождения животных: зверей и птиц, рассказы об отношениях между животными и людьми, мифы о тотемных животных. Помимо всего прочего, в сказках отражаются древние представления человека о природе: анимизм, антропоморфизм и тотемизм. Эти сказки вводят человека в круг первых жизненно важных представлений, объясняют сущность многих явлений, знакомят с характерами и взаимоотношениями людей.

Характеристика действующих лиц основана на наблюдениях за манерой поведения зверя, его повадками и образом жизни. В образах животных можно усмотреть параллели с качествами человека: животные говорят и ведут себя, как люди. Впоследствии такое явление привело к типизации характеров животных и сказки приобрели иносказательный смысл: под животными стали подразумевать людей с характерами определенных типов. Образы животных стали средством морального поучения, а затем и социальной сатиры.

Согласно более ранним исследователям, главными темами албанских сказок о животных является сатирическое высмеивание сумасбродных правителей и угнетателей. Согласно Т. Серковой, рассказы о животных возникли в острых перипетиях социально-классовой борьбы и несут на себе отчетливую печать этой борьбы [Серкова 1989: 15]. Другой отличительной албанских животных сказок является отсутствие строгого разделения на положительных и отрицательных персонажей, поскольку, как уже было сказано выше, характеры животных особенно глубоко проработаны. Подобно людям, образы животных не имеют застывших характеристик, отчего животные воспринимаются как носители человеческих качеств. Этим объясняется и непринужденность, с которой человек вступает в общение с говорящим животным [Серкова 1989: 20].

Что касается композиции, то албанская животная сказка преимущественно придерживается двух композиционных принципов:

1. Объективно-логический (каждое последующее действие обусловлено предыдущим;
2. Принцип однотипных повторов (повторяющиеся лексико-грамматические мотивы).

Как частный случай однотипного повтора исследователями албанских сказок часто выделяется прием трехкратного повтора однотипного действия, который является наиболее частотным приемом не только для албанских животных сказок.

В структуре албанских сказок соблюдается целый ряд определенных закономерностей. Они касаются, главным образом, употребления фатальных чисел, и, как и в типичных европейских сказках, в албанских господствует число три. «У родителей трое сыновей, герой должен пройти через три испытания, совершить три подвига, (…) ударить чудище только три раза» и т.п. [Серкова 1989: 10] Кроме того, в албанских сказках наблюдается ступенчатость т.е. каждое последующее ключевое действие (или предмет) будет превосходить предыдущее по некоторым объективным критериям (трудность выполнения, объем, красота и т.п.).

**Композиционная структура**

Любая сказка имеет составную структуру композиции, о чем лучше всего свидетельствуют результаты исследований В. Я. Проппа, Люти, Стросса, Бремона, Гремасита и т. д. В.Я. Пропп считал, что постоянной и неизменной структурой сказки является композиционная схема, состоящая из ряда неизменных элементов. Эти элементы называются функциями, и В.Я. Пропп описал их наиболее обще. Композиционная схема – это структура, в которой описаны действия персонажей. Каждая сказка имеет одинаковую композиционную структуру. Изменчивая часть сказки – это сюжет: он меняется от сказки к сказке и при этом включает в себя постоянную, неизменчивую структуру, которая определяет, как выполняются действия, кто их выполняет и какие присутствуют при этом атрибуты.

Структура сказки выражается в ее композиции, поэтому основное внимание уделяется изучению функций, являющихся неизменными элементами. В.Я. Пропп писал, что все сюжеты строятся одинаково и поэтому принадлежат к одному типу.

Известный исследователь мифов, Клод Леви Стросс, высоко оценивает работу В.Я. Проппа «Морфология волшебной сказки». Несмотря на это, он сделал несколько замечаний, которые освещают некоторые аспекты структуры сказки [Myzafeqe 2004: 162]. Одно из замечаний относится к функциям как к постоянным и важным элементам сказки, которые составляют ее композиционную структуру, но не являются главной особенностью сказки. По его словам, помимо функций как неизменных компонентов, так же изменяется и структура сказки, которая в основном связана с характером действия персонажей и их атрибутами, мотивациями, функциями последовательности и т. д. Чтобы доказать это, он не останавливается на структуре непосредственно сказок, но в качестве примера использует мифы Северной Америки и подчеркивает, что в этих самых мифах, в отношении функций важны носители действия (персонажи) и их атрибуты, а также объекты, к которым относится миф. В то время как В.Я, Пропп не заботился об объекте, о котором идет речь в сказке, Стросс считает, что логическую структуру мифа можно изучить из обрабатываемого объекта и его носителей. Для В.Я, Проппа же действия героя важны с точки зрения последствий, а не чувств.

Макс Люти, занимающийся общей формой сказки и ее стилистической составляющей, пришел к тому же выводу, что и Пропп, но в несколько другом аспекте. Особое значение для него имеет течение событий, а акцент делается на герое в качестве путешественника по всему миру, затем на его помощи и на дарах ему. Люти добавляет, что чувства героя проявляются через действие. Оба эти открытия частично схожи, хотя Люти видит композицию с другой точки зрения, неотделимой от стилистики.

Определение особенностей сказок в соответствии с их составом и порядком возникновения соответствует структуре сказок в терминах макроструктуры, что имеет особое значение для типов устной литературы; он реализуется через микроструктуры, через поэтический язык. По словам Зденко Шкреба, устная литература не обращает внимания на микроструктуры. Сказка заботится только о реализации композиционной структуры, которая не является носителем художественных ценностей, а только «логики» художественной ценности. Поэтому, по его словам, даже плохо рассказанная сказка остается все же сказкой, которая является результатом каких-то иных, не эстетических факторов [Skreb 1965: 39-48].

В дополнение к композиционной структуре, которая считается постоянной моделью сказки, разные ученые отмечают, что в сюжете присутствуют парадигматические элементы, на основе которых строятся сказки. Элеазар Мелетинский в своём исследовании отталкивался от работы «Морфология волшебной сказки» Проппа; он пытается найти постоянные элементы сказки, на основе которой создается полная семантическая система, где функции представляют собой дополняющие идеологические отношения независимо от их синтагматических связей. По его словам, действие «по правилам» приводит не только к успеху, но и к проблеме, потому что стимул приносит с собой определенную реакцию. Таким образом, герой обязан принять провокацию, ответить на вопросы, ответить на мольбу о помощи, даже если они исходят от дарителя с нейтральными намерениями или от вражески настроенного противника. Формализация системы действий, по словам Мелетинского, обусловлена необходимостью нарушения запретов (обратная форма обязательства действовать). Даже в сказках и их атрибутах можно найти парадигматические отношения, которые, подобно функциям, могут иметь двоичный характер. Такова схема атрибутов героя и ложного героя, который также имеет сказочные черты, в то время как другие герои реагируют на самосознание противоположным духовным, семейным и социальным состоянием (статусом) (оппозиция *самый молодой – самый старый* и т. д.). Героев, не подающих надежд, можно рассматривать в качестве оппозиционных, негативных вариантов благородных героев.

Отношения между героем и антагонистом обычно строятся в оппозиции «я-иностранец (пришелец)», спроектированные разными способами: дом - гора, (ребенок - ведьма), наше царство - другое царство (герой - кучедра), семья своя – семья чужая (мачеха - падчерица). Причина ущерба соответствует характеру ущерба: мачеха высылает приемную дочь, чтобы избавиться от нее, ведьма заманивает детей, чтобы их съесть, кучедра ворует дочерь короля и т. д. Это примеры чистого семантического анализа, основанного на артикуляции оппозиций, которые составляют основу идей и соответствующих моделей мира сказок.

1.3. Язык албанского фольклора и албанской сказки о животных

Язык фольклора – специфический для каждого отдельного народа язык, в котором материализуется словесное искусство.

«Проблема языка фольклора рассматривается в двух аспектах:

1. Стилистические и формально-языковые особенности устно-поэтической речи и их связь с характером устного народного творчества;
2. Соотношение устно-поэтической речи с диалектом» [Десницкая 1987: 163].

Исходя из определения фольклора (англ. folk-lore — «народная мудрость»), его носителем и создателем является народ, который говорит не на литературном языке, а, как правило, на языке диалекта. Язык фольклора – это «литературная» форма существования говора. Различные диалектные формы в фольклорных текстах создают впечатление живой нормы, поскольку они естественным образом вливаются в контекст. Это – главная особенность фольклорных текстов любого народа.

Т.В. Цивьян в сборнике статей «Лингвистические Основы Балканской Модели Мира» (Глава 3: О Балканской модели мира) пишет что, фольклорному языку балканских народов свойственна система ярко выраженных оппозиций, происходящих из главной оппозиции *свой/чужой*, в контексте постоянной динамики и переменчивости, что объясняется историческим контекстом Балканского полуострова: «(…) историческое развитие и географическая структура Балкан содержат стимул и основу для постоянных межэтнических контактов (…). Итог – Балканы постоянно движутся. (…) Движение – (…) является двигателем, как бы внутренним мотором БММ, обеспечивая ее динамичность, чуткость к переменам, способность и к отторжению чужого, и к превращению его в *свое*» [Цивьян 1990: 94].

В вышеупомянутой главе Т.В. Цивьян выделила 12 семиотических оппозиций, распределенных в три основные группы:

1. Пространственные, которые служат для отделения *своего* безопасного места, дома, от чужого, *внешнего* мира. *Левая* сторона в балканском контексте ассоциируется с плохим исходом, а *правая* – с удачным.
2. Временные, которые позволяют определить рамки внутрифольклорного времени.
3. Прочие: *свой/чужой*, *жизнь/смерть*, *полный/пустой* и проч [Цивьян 1990: 86].

Т.В. Цивьян уделяет особое внимание оппозиции *мужское/женское*, потому что она является такой же частотной, как и оппозиция *свой/чужой*. «Это проявляется на уровне количества и детальной разработанности персонажей в балканской мифологии и демонологии и вообще в тяготении к своего рода феминизации» – например, албанскому фольклору свойственны такие персонажи как кучедра и аруша (медведица, а не медведь) [Цивьян 1990: 86]. Основная функция всего «женского» - хранение ценностей, именно женские персонажи являются хранителями дома, культуры и менталитета.

**Мир сказки. Хронотоп**

Сказка - это плод воображения, поэтому ее мир очень богат, действие происходит в земном, подземном и поднебесном мирах.

Принцип действия и переход от одного мира к другому осуществляется естественным путем и без каких-либо затруднений. Это становится возможным благодаря миру сказки, которая уникальна, в ней нет разницы между «этим» и «тем миром». Достаточно, чтобы персонаж пошел по дороге для достижения определенных целей: герой уходит, чтобы устранить причину какой-либо проблемы, и случайно попадает в подземный мир, где он сталкивается с различными существами, присутствие и как таковое существование которых его совсем не удивляют. Он продолжает свои дела, как это было бы и в реальном мире, день за днем, ищет в себе мужество, сталкивается с противниками, побеждает и продолжает путь. Чтобы вернуться в земной мир, ему должны прийти на помощь различные существа, которым он ранее оказывал услуги, спасая их от врагов (например, он утопил кучедру, которая остановила течение воды и требовала людей принести ей жертвоприношения, а затем спас орла или какую-то другую гигантскую птицу от смерти. Справиться с бедами ему обычно помогают персонажи-помощники (обычно союзники), как правило, это большая птица, которая вернет его в земной мир), но он собирается использовать другие волшебные средства, обеспечит птицу пищей от короля (помощника), дочку которого он спас. Хотя переход от одного мира к иному не удивляет и не пугает героя, он, тем не менее, знает о трудностях возвращения к своему миру, поэтому он также обращается к союзникам, чтобы получить помощь. После возвращения герой продолжает действовать без каких-либо чувств, что объясняется сказкой и ее универсалиями, сказка - это мир чудес, которые связаны с реальным миром, не нарушая внутреннюю гармонию и не вредя его связности.

Другими словами, мир сказок и реальный мир сосуществуют без каких-либо трудностей и понимается, что оба мира подвержены различным законам и правилам. Существа, которые живут в них, не обладают одинаковой силой, их встречают почти без какого-либо удивления. «Сказка напоминает мир, где чудеса естественны, а заклинания правят бал. Сверхъестественный элемент не является ни удивительным, ни причудливым, потому что он представляет собой субстанцию этого мира, его законность, его климат. Он не выходит за рамки норм; он относится к регулярному положению дел» [Myzafeqe 2004: 160].

В сказочной вселенной обычный человек свободно и без страха странствует меж фей, ведьм, духов; он боится ведьмы и кучедры не больше, чем вора; существа этого мира и мира иного стоят рядом, они беспрепятственно общаются между собой; достигая «иного» мира, герой не испытывает ощущения, что он принадлежит другому пространству, границы миров для героя в сказке стираются.

Наше всепронизывающее чувство времени для героя сказки не имеет значения. Выделение пространства, времени и психологии чуждо для сказки. Подобно тому, как другой мир не принадлежит другому пространству, так и настоящее, и прошлое лежат в одной и той же плоскости. «(…) хронотопические характеристики получают статус предписаний и запретов. В результате (герой) знает не просто время и место, но и то, что должно и что запрещено делать в данном хронотопе» [Цивьян 1990: 121]. Согласно системе, разработанной Т.В. Цивьян, время в сказке может быть абсолютным или относительным. Абсолютное время состоит из трех «вертикальных срезов» или этапов:

1. Первоначальное время или время сотворения мира;
2. Немаркированное настоящее время;
3. Будущее время, к которому относится конец света и начало следующего мира.

Относительное время – время сезонов года, время, вечно идущее по кругу. Внутри этого времени ярче всего выделены оппозиции *свет/тьма* и *день/ночь*.

Сказка находится вне описания, она просто называет вещи, этот эпический и сокращенный язык изолирует объекты в грубых контурах, полностью маркируя предмет, до тех пор, пока подробное описание деталей или города не предстанет перед читателем как что-то реальное, что дало бы глубину описания. События изолированы от внешнего аспекта. Сказка, которая обладает удивительно ясной формой повествования, не предлагает сегодняшним читателям, детям, неоспоримый и убедительный взгляд на мир.

Она показывает главного героя как человека, который находится в гармонии со своей сущностью и по определению изолирован, но также способен устанавливать связи и контакты с самыми различными персонажами и стать частью общего единства. В сказке присутствуют элементы повседневной жизни, мотивы магического и мифологического происхождения, признаки ритуалов и обычаев, сексуальные мотивы и символы, которые выходят за рамки какого-то конкретного смысла. Некогда реалистичное содержание становится элементом формы. С сублимацией мотивов теряется специфика, оттенки и глубина, все становится прозрачным, достигается лишь четкость линии, ясность формы и цвета.

1.4. Система образов в албанских сказках о животных

Албанская сказка о животных обладает огромным разнообразием флоры и фауны. «*Për te arritur në burimin e fabulave disa studiues i marrin personazhet. Ne ketë pikëpamje nga 363 fabula në formën gojore, dhelpra paraqitet si personazh në 48 fabula, ujku në 47, lepuri në 38, gomari në 24, miu në 27, ariu 15, qeni 14, dhia 12, delja 10, kau 9, bretkoca 7, maca 6, shqiponja 7 etj».*[[12]](#footnote-12) [Veli 1982: 155] Помимо всего прочего, в сказках присутствуют и немногочисленное количество экзотичных животных: тигры, обезьяны, крокодилы и львы. Вели Велиу также упомянул, что было задокументировано не более 20 «экзотичных сказок», и выбор подобных животных обусловлен экзотичной, зарубежной обстановкой. Была замечена необычная тенденция использования образа волка или медведя в таких сюжетах, в которых для других стран обычным выбором персонажа является лев.

Одним из наиболее интересных вопросов исследователей сказок о животных является вопрос о выборе того или иного животного в качестве носителя определенных признаков. Существуют две главные теории возникновения сказок о животных: архаическая и охотничья.

Согласно последователям архаической теории, образ сказочного животного совпадает с древними суеверными представлениями народа. «Есть вполне реальное основание для того, чтобы сложившиеся на заре человечества представления о демоническом характере животного сохранились в отзвуках и пережитках до нашего времени и в большей или меньшей степени вошли в живую традицию всех, даже сравнительно культурных народов, значительная часть которых и теперь живет земледельческим трудом» [Костюхин 1987: 155].

Последователи охотничьей теории, такие как этнолог Дж. Фрэзер, останавливают особое внимание на связь сказок о животных и тотемизма, что ярко видно в его всемирно известной работе «Золотая ветвь». Персонаж животного – это не просто обобщение бессознательных суеверий, но одновременно и носитель человеческих качеств, потому что образ сказочного животного, в первую очередь, возник в процессе переосмысления действительности и его художественной трансформации [Пропп 1976: 36].

Как мы уже выяснили ранее, образы животных не являются простой поэтической условностью – у каждого из них есть свой звериный нрав и характер, некие постоянные характеристики. Лиса иногда может помочь советом другим персонажам, но она всегда «обманщица, хищница», ловкая и изворотливая, умеющая вовремя льстить. Лиса всегда выходит победительницей в сказках, в которых она борется с более крупными животными, которые как бы символизируют представителей более высокого класса, а противники становятся объектами сатиры. Например, мы это наблюдаем в сказке «Asllani i semurë» («Заболевший Аслан»). Лисица всегда думает только о своей выгоде. Так, в сказке *Zogla e dhelpna* («Птица и Лисица») говорится о том, что корыстная задумка всегда найдет глупца, который ей поверит.

Во многих сказках волк предстает злым и жадным, но вместе с тем доверчивым и несообразительным, зачастую даже самонадеянным и высокомерным. Заяц всегда проказник и насмешник, «существо легкомысленное и безобидное». Медведь чаще всего является символом глупости, а медведица – благородства и достоинства [Серкова 1989: 12]. В большом росте и размере медведя, его медленных и неуклюжих движениях, фантазия народа усмотрела черты физического сильного, но туповатого человека.

Человеку тоже есть место в системе образов албанской сказки о животных. Впрочем, образ человека неоднороден и зависит от того, какую роль в сказке он выполняет: активную «Ujk edhe dhelpra» («Волк и лисица») или пассивную «Mace, qeni dhe ujku» («Кошка, собака и волк»). В роли активно действующего персонажа человек будет действовать наравне с героями-животными; сказочные персонажи пассивного типа обычно являются хозяевами животных, иногда они даже не разговаривают и играют ту же роль, что и животные в волшебных сказках – для более полного описания картины действий. Таким образом, по статистике Вели Велиу и прочим фольклорным исследованиям, упомянутым в этой главе, главными персонажами албанской сказки являются лиса, заяц, осел, медведь и волк.

# **ГЛАВА II**

**КОРПУСНАЯ ЛИНГВИСТИКА В ГУМАНИТАРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЯХ**

2.1. Методы компьютерной лингвистики. Применение математической статистики

Чтобы правильно применить выбранный метод исследования, необходимо ознакомиться с научной литературой, посвященной этой теме.

Корпусная лингвистика – это молодая наука, существующая с 1960 года. Первым корпусом считается Брауновский корпус, созданный в США, в Брауновском университете (1961). Наиболее развитые корпуса на сегодняшний день – British National Corpus (BNC) и Corpus of Contemporary American English (COCA). Предмет изучения корпусной лингвистики – это корпус, электронная база текстов, отсортированная определенным образом. Используя корпус, можно получить более точную информацию по частотности искомой лексемы/фразы. Как правило, результат выводится либо в виде списка соответствий, либо непосредственно в виде частотности.

Х.Линдквист считает, что корпусная лингвистика – это вовсе не ответвление лингвистики, а удобный набор методов, которые можно и нужно положить в основу современных лингвистических исследований[[13]](#footnote-13).

Существует несколько проблем методов компьютерной лингвистики:

1. Как правильно использовать корпус для поиска;
2. Как правильно выстраивать обобщения, на чем основываться, выдвигая классификации;
3. Как определить релевантность результата.

Для первой и второй проблемы нет четкого алгоритма решения. Правильное использование корпуса зависит от того, насколько развитым корпусом мы пользуемся: введено ли в него частеречная разметка, синтаксическая разметка; существуют ли в нем подкорпусы, - и от того, что является целью исследователя. Чем более четко с точки зрения грамматики определена задача, тем легче будет составить алгоритм поиска.

Значимость результата определяется по формуле хи-квадрат Пирсона, посредством анализа таблиц сопряженности. Ниже приведена упрощенная формула по Х. Линдквисту [Lindquist 2013: 36], которой будем пользоваться и мы в ходе нашего исследования:

C:\Users\User\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Figure 1.png

*Где О = Полученная частотность, Е = Ожидаемая частотность, ∑ = Сумма, X2 = Показатель Хи-квадрат.*

Алгоритм анализа значимости результата выглядит следующим образом:

1. Определяется уровень значимости (*р*). В лингвистических исследованиях, как правило, он принимается либо за 0,05, за 0,01; (Линдквист 38)
2. Рассчитывается ожидаемая частотность (*Е*) для каждого искомого;
3. Применение формулы хи-квадрат Пирсона для получения результата в виде таблицы. Далее суммируются все получившиеся *хи*, чтобы получить *итоговый хи*;
4. Рассчитывается степень свободы по формуле *(x-1)\*(y-1)*, где *x* = количество столбцов, *y* = количество строк таблицы;
5. При помощи степени свободы и уровня значимости находим *критическую область хи*. Если показатель *критической области* меньше *итогового хи*, результат является статистически значимым.

2.2. Албанский национальный корпус[[14]](#footnote-14)

Для корпуса была адаптирована поисковая система Восточноармянского национального корпуса (EANC). В разработке корпуса принимают участие лингвисты из Санкт-Петербурга: М. С. Морозова, М. В. Домосилецкая, А. Ю. Русаков и другие. Корпус насчитывает около 19 млн словоупотреблений. Большинство текстов снабжено доступной пользователю морфологической (словоизменительной) разметкой, которая представляет собой набор помет, приписываемых отдельным словоупотреблениям. В ближайшей перспективе будет выполняться работа по снятию омонимии в корпусе.

В настоящее время корпус находится в процессе разработки. В него вошли публицистические тексты в период с 2005 по 2013 год: албаноязычные газеты «Gazeta Shqiptare», «Zëri» и «Koha», а также художественные и нехудожественные тексты, которые охватывают период с 1960-х годов до настоящего времени. Нехудожественные тексты включают мемуарную прозу, научные тексты, юридические документы, религиозные тексты (Коран и Библия). В корпусе полностью отсутствует фольклорная составляющая, именно поэтому после исследования мы передадим все отцифрованные и обработанные тексты для добавления их в Национальный корпус.

Абсолютно точно Т. А. Архангелький подметил, что данный корпус «уступает в объёме корпусам крупных европейских языков», поэтому добавление новых текстов, расширение грамматических словарей и расширение функциональности корпуса являются наиболее важными приоритетами его развития [Архангелький 2015: 2, 3, 8]. При этом в корпусе не должен преобладать какой-либо тип текстов, иначе он не считается в достаточной мере репрезентативным.

2.3. Создание корпуса с точки зрения теории. Характеристики AntConc

Технологический процесс создания корпуса можно разделить на несколько этапов, главными из которых являются токенизация – разделение текста на элементы (слова, знаки препинания) – и разметка – введение размеченного текста в структуру корпусной программы. Разметка заключается в описании каждого элемента в тексте лингвистическими тегами (грамматические свойства), а также в присваивании каждому тексту экстралингвистического тега (жанр, стиль, год публикации, сведения об авторе). Все это должно происходить автоматически. Для реализации вышеописанного используются либо программы автоматической разметки, работающие по определенному алгоритму и не исправляющие ошибки, либо нейронные сети, которые сперва обучаются на каком-либо тренировочном массиве.

Если у исследователя нет возможности самостоятельно написать код для корпуса, можно воспользоваться чужими проектами, выложенными в общий доступ. Систем, позволяющих создавать корпуса не так много. Для создания малого корпуса (до миллиона словоупотреблений) повсеместно используется программа AntConc. Для создания больших корпусов используется Sketch Engine, который позволяет как создать корпус на основе своих текстов, так и на основе текстов из интернета по технологии WaCky. Кроме того, внутри этой системы уже существуют корпуса нескольких языков: английского, немецкого, французского, русского, испанского, китайского. Для нашего исследования была выбрана программа **AntConc**. Данная программа предназначена для поиска коллокаций по корпусу (она не подразумевает ни POS-таггинг, ни снятие омонимии).

**AntConc** это корпус-менеджер разработчика Dr. Laurence Anthony, который предназначен для обработки корпусов первого порядка. «С помощью него можно производить поиск и подсчет различных элементов текста, анализировать частотность и контекст употребления словоформ, словосочетаний и морфем, сравнивать употребительность словоформ в разных текстах» [ Станкевич 2011: 210-213].

Программа предоставляет 7 инструментов для использования:

1. Concordance, позволяет осуществлять поиск всех контекстов выбранного слова в формате *Key Words in Context* (далее *KWIC*);
2. Concordance plot, представляет результат в виде «штрих-кода», который показывает все возможные положения выбранного слова в тексте;
3. File View, инструментальное средство для представления текстов отдельных файлов;
4. Clusters (N-Grams), разбивает текст на однородные группы или кластеры, решая таким способом проблему классификации и систематизации (Буреева 14-15);
5. Collocates, позволяет выделить коллокации к слову;
6. Word List, подсчитывает, сколько раз все слова встречаются в тексте и составляет общий упорядоченный список;
7. Keyword List, инструмент, позволяющий сравнить частотности выбранных слов в созданном корпусе с частотностями в справочном корпусе [Laurence 2016: 162-180].

Некоторые из представленных инструментов не получится применить в силу редкости албанского языка т.е. инструмент *Keyword List* не может быть нами использован, потому что ранее не было создано справочного корпуса албанского языка внутри программы AntConc. Однако, многие инструменты представляются нам полезными и удобными в использовании: *Concordance*, *Clusters (N-Grams)*, *Collocates*, *Word List*, - будут применены нами в третьей главе исследования.

2.4. Способы применения корпуса в исследованиях

Что касается непосредственно использования корпуса, в сборнике The Routledge Handbook of Corpus Linguistics [Руководство Рутледж по Корпусной Лингвистике] предлагается множество областей применения:

1. Обучение тонкостям языка при помощи корпуса (наглядные примеры);
2. Проведение судебно-лингвистической экспертизы при помощи создания корпуса с текстами-уликами (установление личности автора текста);
3. Социолингвистические исследования (чаще всего гендерные исследования);
4. Литературоведческие исследования, направленные на исследование особенностей стиля автора;
5. Исследования в области СМИ и политике на основе журнальных корпусов (вт.ч. The Times Corpus);
6. Исследования в области семантики как отдельных слов, так и идиом или метафор;
7. Исследования в области грамматики языка;
8. Исследования истории развития языка (если корпус имеет временные подкорпуса);
9. Исследования морфологии языка[[15]](#footnote-15).

Так как наше исследование более всего подходит под категории «литературоведческие исследования» и «исследования в области семантики языка», то помимо очевидного установления частотности лексем и собирания статистических данных, более всего нас будут интересовать коллокации (collocations) т.е. какие слова чаще всего встречаются в окружении искомой лексемы, какие части речи с наибольшей вероятностью будут следовать за словом и перед ним. Это поможет понять не просто смысл слова или его коннотацию, но и как оно встраивается в языковую систему. Язык – это не просто словарь со сводом грамматических правил, это контекстно ориентированное пространство, и его пользователь общается не словами, а фразами – иначе говоря, контекстами. Именно поэтому при исследовании лексики всегда исследуется и окружение искомого.

«By forcing us to consider words in context, corpus concordances make us aware of how far the meanings of words are derived from context – even raising the question of whether words have independent meanings at all. This interdependence of meaning and context is clearest in the case of semantically depleted words […] »[[16]](#footnote-16)[[17]](#footnote-17).

Корпусная лингвистика – один из наиболее перспективных методов исследования. Кроме того, его развитие может выйти за рамки «метода» и вместе с нейро- и психолингвистикой сформировать новую науку, которая позволит еще глубже понять природу языка и человека[[18]](#footnote-18).

ГЛАВА III

**СОЗДАНИЕ КОРПУСА. ИССЛЕДОВАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ОБРАЗОВ КОРПУСНЫМИ МЕТОДАМИ**

# **3.1. Процесс создания корпуса. Механизм исследования**

Опираясь на теоретические положения, представленные в предыдущей главе, мы приступили к созданию корпуса. Итоговый процесс можно разделить на несколько основных этапов:

1. Поиск и отбор материала;
2. Оцифровка текстов;
3. Исправление неточностей и опечаток;
4. Присваивание текстам помет;
5. Выгрузка готового проекта в программу.

На первом этапе мы внимательно изучили все сказки из раздела FABULA во всех найденных нами источниках, а именно 9 сборников фольклора (см. Источники). Перед нами стояла задача разделить сказки о животных и бытовые сказки (см. раздел 1.2.). После составления итогового списка сказок начался второй этап, а именно оцифровка текстов при помощи программы ABBY FineReader 14, а далее и третий – самый длительный и энергозатратный – исправление неточностей и опечаток в файле со всеми текстами. Далее на четвертом этапе, мы добавили к каждому тексту небольшие пометы – название сказки, сборник, откуда она была взята, и область, где она была записана (если такая информация предоставлялась в сборнике). На последнем этапе мы добавили готовый проект в программу AntConc, функционал которой был описан выше, и начали исследование. Ниже мы приведем небольшую характеристику нашего корпуса:

* 9 источников;
* 165 сказок;
* около 100,000 словоупотреблений;
* 29 типов животных.

Оказалось, что самые частотные персонажи в представленной выборке – *ujk - волк* (266 – 32)[[19]](#footnote-19), *dhelpër - лиса* (265 – 25). Наименее частотными оказались *krokondil - крокодил* (3 – 1), *lejlek - аист* (8 – 2) и *cjap - козел* (8 – 3). В албанских сказках о животных очень разнообразно представлен мир птиц: *zog - птица*, *pula - курица*, *gjel - петух*, *sqipiea - орел*, *orli - орел*, *sazan - сазан*, *bylbyl - журавель*, *lejlek - аист*. Вопреки нашим ожиданиям, орел встретился только в трех сказках и также не имеет большого количества вхождений при поиске (20 – 3). Это не совсем сходится со статистикой, предложенной Вели Велиу, поскольку в его доступе было в два раза больше сказок, чем у нас (см. разд. 1.4., стр.21).

Мы попытаемся выделить основные характеристики наиболее частотных животных: *волка* и *лисицы*. При выделении характеристик мы будем полагаться на наиболее частотные прилагательные, встречающиеся в контексте выбранных персонажей. Для этого мы зададим в программе «окно» искомых коллокаций – [0L-3R] т.е. диапазон поиска – это три слова справа от искомого (и 0 слов слева). Выбор именно такого диапазона объясняется грамматикой албанского языка и обычным положением определения относительно определяемого слова. После этого мы расширим окно до [5L-5R], чтобы посмотреть, с какими персонажами чаще всего взаимодействуют выбранные нами герои. Затем мы перейдем от количественного анализа к качественному: на основе прочитанного сделаем некие общие выводы о характеристиках выбранных нами персонажей.

Отдельно стоит отметить, что из-за того, что мы анализируем фольклорные тексты, собранные в разных областях Албании, мы наблюдаем в них отсутствие однородной, одинаковой языковой нормы. Из этого следует огромное количество диалектных вариантов написания слов. Чтобы решить эту проблему, мы выделили некий «паттерн» диалектных вариаций. Например, чтобы найти все варианты написания слова *dhelpër*, нужно вбить в строку поиска *dh\*lp\* (dh\*lpn\**), потому что вариация написания этого слова заключается в наличии или отсутствии гласного *е* в середине слова, иногда замена его на гласный *ë,* а также в наличии или отсутствии согласного *n* перед флексией. По аналогии, для того, чтобы найти все варианты написания слова *ujk*, мы будем искать строку *u\*k\** (т.к. в зависимости от диалекта мы наблюдаем переход согласного *j* в согласный *l*).

# **3.2. Основные характеристики лисицы**

Согласно данным корпуса, наиболее частотные и статистически значимые (см. раздел 2.1) определения к лисице – это *e vjeter, cubele, e urtë[[20]](#footnote-20)*. Наиболее интересным в этой тройке определением нам кажется *cubele*, потому что ни в каких других европейских сказках мы подобного явления не наблюдали. Это можно объяснить сюжетом: животные в албанских сказках, попадая по своей вине в какие-либо передряги и опасные для них ситуации, в качестве наказания, как правило, теряют хвост. Это мы наблюдаем, к примеру, в сказке «Zogla e Dhelpna» («Птица и Лисица»): лисица устроила несправедливый суд птичке, попытавшись отнять у нее честно заработанную пшеницу, а собака, вступаясь за птичку, оторвала хвост лисице:

«Langoni i a çoi bishtin zogles e i tha : — Bishtin ia kputa e tash baje grurin ti vetun, se s’të thotë ma gja»[[21]](#footnote-21)[[22]](#footnote-22).

Таким образом, отсутствие хвоста нам следует трактовать как характеристику, расширяющую и дополняющую и без того известный всем культурам образ плутовства и хитрости. Если развить эту мысль чуть дальше, то «бесхвостость» может символизировать опытность и мудрость, ведь, несмотря на множество неприятных ситуаций, в которых лисица побывала в прошлом, она выбралась из них живой и продолжает раздавать животным и людям советы.

Неспроста мы упомянули про лису в роли советчицы. Больше чем в половине сказок из нашего корпуса лиса не является главным персонажем. Как правило, между несколькими животными или между животным и человеком возникает некий спор, конфликт. Спорящие стороны начинают искать судью для справедливого разрешения конфликта, и тогда они обращаются за помощью к лисе. В сказках с таким сюжетом лиса действительно выступает в роли беспристрастного и мудрого судьи, помогая наказывать несправедливость. Нередок в таком сюжете мотив, когда лиса просит спорящие стороны «разыграть» перед нею заново ситуацию, из-за которой спор и начался, и в момент, когда (как правило) человек собирался помочь заново, говорит этого не делать. Такое мы наблюдаем в сказке «Ujk edhe Plak» («Старик и волк»)[[23]](#footnote-23). По сюжету, крестьянин спас волка от собачьей погони, спрятав его в мешок и подвесив на дерево. В благодарность волк решает съесть крестьянина, но тот просит лису рассудить ситуацию. Лиса, выслушав обе стороны сказала:

«Этого я знать не могу, потому что не видела, как происходило дело. Когда все своими глазами увижу, тогда и скажу. Ты запихни волка еще раз в мешок (…).  
А теперь возьми вот эту дубину, что валяется рядом, и колоти волка до тех пор, пока из него дух не выбьешь».

Нами было проанализировано 40 сказок, в которых встречается лицица. Сказки с этим персонажем мы считаем уместным разделить на два типа:

1. Лиса является главным персонажем сказки и, как правило, злоупотребляет наивностью других животных. В таких сказках ее могут наказать, наказание – отрывание хвоста. Можно разглядеть мотив несправедливого судьи;
2. Лиса является второстепенным персонажем и играет роль справедливого судьи.

# **3.3. Основные характеристики волка**

Основные характеристики волка, согласно данным нашего корпуса: i butë, i hangër, i bardhë/ i bishtbardhë[[24]](#footnote-24). Почти во всех сказках именно голод является главной двигающей силой сюжета. Особенно ярко это проявляется с таким животным, как волк.

Сказки про волка всегда начинаются одинаково: голодный волк, который давно не ел (часто появляется число три, не ел три дня), видит животное, которое можно было бы съесть. Когда он приближается к нему, он не нападает сразу на животное, а озвучивает свои намерения: «Я тебя сейчас съем». Тогда, жертва ситуации пытается либо разжалобить волка (именно в таких контекстах появляется i butë, самая яркая сказка с проявлением этой характеристики «Ulku i butë» («Добренький волк»), либо обмануть его и уговорить хитростью заняться каким-либо делом, совершенно не свойственным волчьему роду. Например, в сказке «Gomari e Ujku» («Осел и Волк») осел уговаривает довезти волка до места, где есть много баранов, волку нужно всего лишь сесть верхом на осла. Волк соглашается, и осел привозит волка в деревню, где за ним пускают охотничью стаю собак. В конце сказок такого типа всегда присутствует мораль: не занимайся тем, что не умеешь, тем, что не является твоим ремеслом, иначе опозоришься:

«Kambë më ka shkue baba e kambë më ka shkue gjyshi, po mue ç’m’ u desht me i hypë gomarit në shpinë?»[[25]](#footnote-25)[[26]](#footnote-26)

Можно было бы даже сказать, что волк – самый притеснённый персонаж в албанском сказочном мире, потому что он всегда страдает по своей доверчивости, «мягкости» и некоторой недалекости. В отличие от европейских сказок, образ волка не несет за собой характеристику жестокости или хищности, животные (даже парнокопытные) не боятся волка, и он всегда в конце сказки оказывается в проигрыше.

Другое интересное явление, которое мы заметили, связано с цветообозначением. Волк в албанских сказках всегда описывается прилагательным *белый*, иногда возникает при описании прилагательное *белохвостый*, что совершенно нетипично ни для Балкан (ведь там водятся только серые волки), ни для европейского фольклора, в котором волк тоже всегда серый. Мы проверили корпус на наличие каких-либо цветовых определений к другому «серому» животному – ослу, но, к сожалению, в представленной выборке текстов ослу не дают никакой цветовой характеристики. И вообще слово серый в сказках не встречается. С нашей точки зрения, это стоит связать с основными закономерностями развития языка. Согласно универсалистской цветовой теории, связанной с такими учеными как Берлин и Кей[[27]](#footnote-27), в разных языках системы цветообозначений проходят один и тот же путь развития. Сначала формируются основные (базовые) цветонаименования. «Существует несколько стадий развития цветовой терминологии, отражающих последовательность появления новых слов. На стадии I есть два базовых наименования – БЕЛЫЙ и ЧЕРНЫЙ. На стадии II к ним добавляется третий – КРАСНЫЙ. На следующей стадии – СИНИЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНЫЙ. Потом - КОРИЧНЕВЫЙ. А на последней стадии (VII) появляются такие цветонаименования, как РОЗОВЫЙ, ОРАНЖЕВЫЙ, ФИОЛЕТОВЫЙ и СЕРЫЙ. Вспомним в этой связи албанский язык. Первый албанский печатный текст – «Служебник» Бузука (Gjon Buzuk «Meshari», 1555) – не содержит цветообозначений для СИНЕГО и ЖЕЛТОГО»[[28]](#footnote-28). Так как сказки являются одной из самых древних форм фольклора, можно предположить, что во время их появления, язык еще не дошел до последней стадии цветового обозначения. И тогда, становится понятным использование цвета *белый* в значении *серый*. Кроме того, и в современном албанском языке можно найти подтверждение такой функции белого цвета: прилагательное *flokëbardhë* (дословно *беловолосый*) переводится не *белобрысый*, а именно *седой*.

# **3.4. Перспективы исследований. Другие любопытные мотивы**

Конечно, несмотря на то, что для полноценного и объективного исследования других животных нам не хватает статистического материала, нами было замечено несколько интересных мотивов и характеристик.

Как правило, в сказках, в которых присутствует персонаж *pula* (*курица)*, неизменной парой будет выступать персонаж *gjeli* (*петух)*. Скорее всего, главная ассоциация с курицей в сказках – *e zeze*, *ka kiameti (печальная; у нее горе)*. Она часто попадает в неприятные ситуации, но никогда не выходит из них с положительным для себя концом. Существует ряд сказок, в которых курица символизирует жадную старуху, а петух – старика, с которым старуха отказывается делиться, но который потом ей мстит. Это мы можем наблюдать в ряде сказок, в которых старик и петух являются главными персонажами. Один из, вероятно, неотделимых цветов для петуха – золотой: в таких сказках петух учится делать золото, чтобы старик смог отомстить старухе за то, что она не делится яйцами своей курицы. В любом случае, именно в связке с этими двумя персонажами чаще всего прослеживается мотив неблагодарности и несколько глупости.

Во многих сказках просматривается четкая возрастная иерархия и уважение к старшим, к опыту пожилых людей. Это можно объяснить тем, как устроено общество и семейный институт в Албании. Сказка, которая наиболее ярко показывает эту сторону албанского менталитета – «Mi e vjetër» («Старая мышь»). С другой стороны, если все-таки курица и петух всегда символизируют старуху и старика, то тогда можно сделать вывод, что народная мысль допускает то, что пожилые люди бывают жадными и неблагодарными, и так сатирически пытается высмеять это в сказках.

С другой стороны, остальные птицы, как правило, в сказках символизируют благородство и красоту, особенно, если это обобщенное слово для птиц, *zog*. И в контексте с любыми птицами чаще всего появляется такой персонаж как лисица, что логично с точки зрения животного мира.

Другой интересный и часто встречающийся мотив – мотив удара копытом. Существует ряд сказок, в которых хищные животные пытаются съесть парнокопытное под предлогом того, что хищные животные идут из благородного рода, а у парнокопытного род неизвестен. Тогда осел/лошадь/баран идет на хитрость: говорит, что не помнит своего отца, но тот написал свое имя на заднем копыте. Хищник, как правило, вызывается посмотреть это имя, а парнокопытное животное ударяет его копытом со всей силы и убегает. Есть и другая вариация подобного мотива: якобы у парнокопытного животного застряла заноза в заднем копыте и тогда хищнику поступает последняя просьба перед смертью: вытащить занозу. Яркий пример такой сказки «Ujk edhe kali» («Волк и кобыла»). Этот мотив можно считать общебалканским, поскольку он встречается во многих балканских сказках. Например, существует греческая сказка «Ο λύκος, η αλεπού κι ο γάιδαρος» «Волк, лиса и осел»[[29]](#footnote-29), в которой животные пустились вместе в путь на лодке, лисица, являющаяся главным персонажем, устраивает несправедливый суд над ослом за то, что он когда-то съел листик салата своего хозяина; тогда он просит лисицу и волка перед смертью посмотреть на его заднее копыто и рассказать ему, как зовут его отца. В итоге осел скидывает хищников с лодки и спасается.

Интересно посмотреть на эту сказку с точки зрения социума и общества. Мы считаем, что хищники в албанских сказках символизируют правительство или людей с более высоким социальным статусом, а все остальные животные и птицы – это различные представители народа. И тогда напрашивается очень любопытный вывод: как несправедливо бы ни поступали власти, судьи и чиновники, народ все равно в итоге хитрей и сможет перехитрить власть.

В качестве защитника народа от власти в сказках периодически появляется собака, что логично, ведь именно собака защищает дом от хищников и является сторожем и главным другом человека. К сожалению, этот персонаж не так часто встречался в доступных нам сказках, поэтому мы не можем его подробно разобрать.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе были рассмотрены вопросы создания собственного корпуса и применения его в фольклорных исследованиях при помощи современных технологий и методов корпусной лингвистики. Кроме того, мы подробно рассмотрели историю изучения албанского фольклора, основные особенности сказок о животных в мировом и балканском контекстах, язык и хронотоп албанской сказки; попробовали решить вопрос классификации албанских сказок.

Сказки о животных, выбранные нами в качестве материала исследования, мы выделили в качестве самостоятельной единицы в классификации сказок. Для этого мы опирались на работы В.Я. Проппа. Мы заметили существование четкой оппозиции между бытовыми сказками и сказками о животных. Животные, присутствующие в бытовых сказках, не являются равными человеку, не умеют разговаривать и не являются особенными**,** в то времякак в волшебных сказках главный конфликт создается из-за взаимодействия животных друг с другом или животного и человека.

Что касается композиции, то албанская животная сказка преимущественно придерживается двух композиционных принципов:

1. Объективно-логический (каждое последующее действие обусловлено предыдущим;

2. Принцип однотипных повторов (повторяющиеся лексико-грамматические мотивы).

В структуре албанских сказок соблюдается целый ряд определенных закономерностей. Они касаются, главным образом, употребления фатальных чисел, и, как и в типичных европейских сказках, в албанских господствует число три.

Фольклорному языку балканских народов свойственна система ярко выраженных оппозиций, происходящих из главной оппозиции *свой/чужой*, в контексте постоянной динамики и переменчивости. Мы рассмотрели основные семиотические оппозиции, свойственные балканским сказкам. Главные оппозиции, замеченные нами в сказках о животных – это оппозиции *мужское/женское*, *старший/младший* и, если так можно выразиться, *власть имущий/не имущий*.

Для создания корпуса мы использовали программу AntConc, а исследование проводили при помощи инструментов *Collocations, Word-list, Concordance*. Ниже мы приведем небольшую характеристику нашего корпуса:

* 9 источников;
* 165 сказок;
* около 100,000 словоупотреблений;
* 29 типов животных.

Сказки о животных мы рассматривали с точки зрения системы образов и основных мотивов. К сожалению, нам не хватило статистического материала, чтобы провести более обширное и статистически значимое исследование. Несмотря на это, нам удалось дать емкую характеристику двух ключевых персонажей албанских сказок, лисицы и волка.

Лиса по статистическим данным имеет постоянные характеристики *старая*, *мудрая*, *бесхвостая*. Бесхвостость нам следует трактовать как характеристику, расширяющую и дополняющую образ плутовства и хитрости, а такжевоспринимать как показатель мудрости. Мы считаем, что лиса в албанских сказках является олицетворением судьи.

Сказки с лисицей можно разделить на два типа:

1. Лиса является главным персонажем сказки и злоупотребляет наивностью других животных. В таких сказках ее могут наказать, наказание – отрывание хвоста. Можно выделить мотив несправедливого судьи;
2. Лиса является второстепенным персонажем и играет роль справедливого судьи.

Волк же, скорее всего, является мелким чиновником или другим мелким представителем власти. Впрочем, он часто страдает по своей доверчивости, «мягкости» и некоторой недалекости. В отличие от европейских сказок (например, самый типичный сюжет – Красная шапочка), образ волка в албанских сказках не несет за собой характеристику жестокости или хищности, животные не боятся волка, и он всегда в конце сказки оказывается в проигрыше. Основные характеристики волка по статистическим данным – *голодный*, *мягкотелый* (не добрый), *серый*. Кроме того, мы заметили, что, скорее всего, в фольклоре *белый* цвет используется в значении *серый*. Было бы интересно провести отдельное исследование про волка в контексте балканских сказок т.е. это типичные свойства волка только для албанского фольклора, или же это общебалканское явление.

Мы выделили еще несколько любопытных мотивов: мотив несчастной курицы, мотив неблагодарных стариков, мотив удара копытом и т.п., которые нуждаются в пристальном исследовании. В дальнейшем необходимо расширить выборку текстов для более глобального исследования и вынести его на общебалканский контекст.

ЛИТЕРАТУРА

АНК — Албанский национальный корпус. URL: <http://web-corpora.net/AlbanianCorpus/search>. (Дата обращения: 16.02.2018)

Архангельский Т., Корпуса албанского, калмыцкого, лезгинского и осетинского языков, официальный сайт ВШЭ, 2015. URL: <https://www.hse.ru/mirror/pubs/lib/data/access/ram/ticket/77/15281336014a8053fce298d7cd998ebbe545f2b171/arkhangelskiy_nti_corpora.pdf>. (Дата обращения: 05.03.2018)

Οι παραμυθάδες: Ομάδα Μελέτης, Διατήρησης και Διάδοσης του Λαϊκού Παραμυθιού και Παιχνιδιού. URL: <https://paramythades.org>. (Дата обращения: 25.05.2018)

Богданов К., Повседневность и мифология, М.:Азбука-Аттикус, 2015.

1. Десницкая А. В. Албанская литература и албанский язык. — Л.: [Наука](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%83%D0%BA%D0%B0_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)" \o "Наука (издательство)), 1987.
2. Костюхин Е.А. Типы и формы животного эпоса, М.:Наука, 1987.
3. Пропп В.Я. Морфология сказки. 2-е изд. М., 1969.
4. Пропп В.Я., Фольклор и действительность, М.: Наука, 1976.
5. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. - М.: Лабиринт, 2000.
6. Прикладная и компьютерная лингвистика, ред. И. С. Николаев, изд. 2-е., М.: Ленинград, 2017.
7. Русаков А.Ю. К описанию цветообозначений в албанском языке // *Проблемы балканской филологии*. СПб.: Наука, 2006.
8. Серкова Т., Албанские народные сказки, М.: Художественная литература, 1989.
9. Сказка сказок, или забава для малых ребят. Изд. 2-е, испр./Пер. с неап. Петра Епифанова. – СПБ.: Издательство Ивана Лимбаха, 2016.
10. Станкевич, А.Ю. Поиск контекстов и оценка их типичности средствами AntConc (Laurence Anthony) / А.Ю. Станкевич // *Теория и практика преподавания русского языка как иностранного: достижения, проблемы и перспективы развития*: материалы V Между- нар. науч.-метод. конф. Минск, 16-17 июня 2011 г. / Редкол.: С.И. Лебединский, (гл. ред) [и др.].– Минск: Изд. Центр БГУ, 2011.
11. Толстой А., Том 10. Публицистика: Толстой Олексій Миколайович // Серия: *А.Н.Толстой. Собрание сочинений в десяти томах*, Москва, 1958.
12. Цивьян Т.В., Лингвистические основы балканской модели мира, М.:Наука, 1990.
13. Bardhi F., Dictionarium Latino Epiroticum, Romae, Typis Sac.Comgr.de.Propag. Fide. 1635.
14. Corpus Linguistics and the Description of English, Hans Lindquist/Edinburgh University Press, 2013.
15. Emmanuel de Rouge, Notice sur une manuscript Egyptian, Revenue archeologiqu, vol. VII., 1870.
16. Famous Prefaces. The Harvard Classics/ Preface to Lyrical Ballads by William Wordsworth (1800), 1909.
17. Johann Georg von H., Albanische Studien: Jena, 1854.
18. Johann Georg von H., Griechische und albanesische Märchen: Leipzig, 1864.

Kay P., Berlin B., Maffy L. & Merrifield W.R, The world colour survey. Centre for the Study of Language and Information, Texas, 2003.

1. Laurence A. Introducing corpora and corpus tools into the technical writing classroom through Data-Driven Learning (DDL) in J. Flowerdew and T. Costley (Eds) *Discipline Specific Writing* (pp. 162-180). Abingdon, UK: Routledge, 2016.
2. Myzafeqe M., Disa Veçori tё Përrallës, // *Gjurmime Albonologjike,* Prishtinё, 2004.
3. Skreb Z., Sitni I najsitnij oblinci knjizevenosti // *Umjetnost rijeci*, br.1, Zagreb, 1965.
4. Structuralism and Folklore, Dundes A.// *Studia Fennica*. Vol. 20, 1976.
5. The Routledge Handbook of Corpus Linguistics, ed. O’Keeffe, Machael McCarthy, Routledge, 2010.
6. Veli V., Fabula Sqiptare nё Formën Gojore// *Gjurmime Albanologjike*, PRISHTINЁ, 1982.

ИСТОЧНИКИ

1. Folklor Shqiptar, vёllimi 3. Proza popullore 1, Tiranё, 1966.
2. Folklor Shqiptar, Seria 1. Proza popullore 6, Tiranё, 1988.
3. Mblezës të hershëm të folklorit shqiptar I (1635-1912), red. përgj. Z. Sako/ Tiranë,1961.

Mblezës të hershëm të folklorit shqiptar II (1635-1912), red. përgj. Z. Sako/ Tiranë,1961.

Mblezës të hershëm të folklorit shqiptar III (1635-1912), red. përgj. Z. Sako/ Tiranë,1962.

1. PЁRALLA II, red. përgj. Anton Cetta, Prishtinё, 1982.

Pralla Kombtare, ble I, SHKODER, 1942.

Pralla Kombtare, ble II, SHKODER, 1943.

1. PRALLA POPULLORE SHQIPTARE, red. përgj. Z. Sako, Tiranё, 1954.

1. Сказка сказок, или забава дл малых ребят. Изд. 2-е, испр./Пер. с неап. Петра Епифанова. – СПБ.: Издательство Ивана Лимбаха, 2016. – С. 10 [↑](#footnote-ref-1)
2. Мы принципиально […] выбрали происшествия и события повседневной жизни (как ведущую тему), потому что обычные вещи должны видеться сознанию с необычной стороны. Скромная загородная жизнь была выбрана нами, в большей степени потому что естественные страсти человеческого сердца находят там более плодородную почву […]; потому что […] страсти людей совпадают с красивыми и постоянными образами природы. (пер. Авт.) [↑](#footnote-ref-2)
3. В науке же взгляд на сказку более глубок, наука видит в сказке особую форму древней божественно-героической легенды и ищет в ней первичные мысли человеческого рода. (пер. Авт.) [↑](#footnote-ref-3)
4. Пропп В.Я. Морфология сказки. 2-е изд. М., 1969 [↑](#footnote-ref-4)
5. Folklor Shqiptar, Seria 1. Proza popullore 6, Tiranё, 1988 [↑](#footnote-ref-5)
6. Mblezës të hershëm të folklorit shqiptar I (1635-1912), red. përgj. Z. Sako/ Tiranë,1961

   Mblezës të hershëm të folklorit shqiptar II (1635-1912), red. përgj. Z. Sako/ Tiranë,1961

   Mblezës të hershëm të folklorit shqiptar III (1635-1912), red. përgj. Z. Sako/ Tiranë,1962 [↑](#footnote-ref-6)
7. Folklor Shqiptar, Seria 1. Proza popullore 6, Tiranё, 1988 [↑](#footnote-ref-7)
8. F. Bardhi, Dictionarium Latino Epiroticum, Romae, Typis Sac.Comgr.de.Propag. Fide. 1635 [↑](#footnote-ref-8)
9. FOLKLOR SHQIPTAR, T1 TIRANЁ, 1963 [↑](#footnote-ref-9)
10. FOLKLOR SHQIPTAR, T6 TIRANЁ, 1988 [↑](#footnote-ref-10)
11. Kau e Naserdinit, FOLKLOR SHQIPTAR T1, 1963 – C.195 [↑](#footnote-ref-11)
12. Чтобы приблизиться к источнику сказок, некоторые ученые изучают систему персонажей. С этой точки зрения, из 363 сказок в устной форме лисица встречается как персонаж в 48 сказках, волк в 47, заяц в 38, осел в 24, мышь в 27, медведь в 15, собака в 14, козел в 12, баран в 10, корова в 9, лягушка в 7, кошка в 6, орел в 7 и т.д. (пер. Авт.) [↑](#footnote-ref-12)
13. Corpus Linguistics and the Description of English, Hans Lindquist/Edinburgh University Press, 2013. – C.20 [↑](#footnote-ref-13)
14. АНК — Албанский национальный корпус. URL: http://web-corpora.net/AlbanianCorpus/search [↑](#footnote-ref-14)
15. The Routledge Handbook of Corpus Linguistics, ed. O’Keeffe, Machael McCarthy, Routledge, 2010. – C.195-200 [↑](#footnote-ref-15)
16. Заставляя рассматривать нас слова в связи с их контекстом, корпусные соответствия позволяют нам понять, насколько слова определяются этим контекстом, и даже поднимают вопрос, а существуют ли вообще у слов независимые значения. Такая взаимозависимость значения от контекста наиболее ярко видна в случае семантически истощенных слов. [↑](#footnote-ref-16)
17. The Routledge Handbook of Corpus Linguistics, ed. O’Keeffe, Machael McCarthy, Routledge, 2010. – C.195-202 [↑](#footnote-ref-17)
18. Прикладная и компьютерная лингвистика, ред. И. С. Николаев, изд. 2-е., М.: Ленинград, 2017. – С.151 [↑](#footnote-ref-18)
19. Здесь и далее: первое число – количество встреченных употреблений по всему корпусу, второе – в скольких сказках животное является персонажем. [↑](#footnote-ref-19)
20. С алб. «старая», «бесхвостая», «мудрая». [↑](#footnote-ref-20)
21. Принесла она хвост птичке и сказала: Хвост я ей оторвала, и теперь забирай спокойно всю свою пшеницу, ничего больше она тебе сказать не посмеет. (пер. авт.) [↑](#footnote-ref-21)
22. Zogla e Dhelpna/ Pralla Kombtare, ble II, SHKODER, 1943 [↑](#footnote-ref-22)
23. Ujk edhe Plak/ PЁRALLA II, PRISHTINЁ, 1982 [↑](#footnote-ref-23)
24. Пер. с. алб. «мягкотелый», «голодный», «белый/белохвостый». [↑](#footnote-ref-24)
25. Пешком ходил мой отец, пешком ходил и мой дед, но с чего же мне вдруг вздумалось прокатиться на осле? (пер. авт.) [↑](#footnote-ref-25)
26. Gomari e Ujku/ Pralla Kombtare, ble I, SHKODER, 1942 [↑](#footnote-ref-26)
27. Kay P., Berlin B., Maffy L. & Merrifield W.R, „The world colour survey. Centre for the Study of Language and Information”, Texas, 2003. [↑](#footnote-ref-27)
28. Русаков А.Ю. Проблемы балканской филологии. Сборник статей. СПб., Наука, 2006 [↑](#footnote-ref-28)
29. Греческие сказки: https://paramythades.org/2014/03/09/ο-λύκος-η-αλεπού-κι-ο-γάιδαρος/ [↑](#footnote-ref-29)