

Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті

ӘОЖ 811.512.122:811.111`42

Қолжазба құқығында

ҚАСЫМБЕКОВА АНАР ТАЛҒАРБЕКОВНА

**Ертегілердегі ғаламның концептуалдық бейнесі
(қазақ және ағылшын тілдері негізінде)**

6D021300 – Лингвистика

Философия докторы (PhD)
дәрежесін алу үшін дайындалған диссертация

Отандық кеңесші:
ф.ғ.д., профессор Қ.Ө. Есенова

Шетелдік кеңесші:
Phd доктор,
Ұғурлы Мустафа
Түркия, Мұғла Сытқы
Кочман Университеті

Қазақстан Республикасы
Алматы, 2020

МАЗМҰНЫ

АНЫҚТАМАЛАР	2
КІРІСПЕ	4
1 Ертегілерді лингвомәдени және когнитивтік аспектіде зерттеудің теориялық алғышарттары	
1.1 «Ғаламның тілдік бейнесі» мен «ғаламның концептуалды бейнесінің» арақатынасы	9
1.2 Ғаламның тілдік бейнесінің концептуалды сипаты.....	20
1.3 Қиял-ғажайып ертегілерінің концептуалды жүйесінің ерекшеліктері.....	32
1.4 Қазақ және ағылшын ертегілерінің мазмұндық-құрылымдық жүйесі.....	43
Бірінші бөлім бойынша тұжырым.....	55
2 Қиял-ғажайып ертегілер дискурсының когнитивтік құрылымдары	
2.1 Қиял-ғажайып ертегілерінің үстіңгі және терең құрылым ұғымдарының сипаты	56
2.2 Қиял-ғажайып ертегілер құрылымының (үстіңгі және терең) синхронды және диахронды сипаты.....	66
2.3 Қиял-ғажайып ертегілері дискурсындағы уақыт пен кеңістік концептілері.....	77
Екінші бөлім бойынша тұжырым.....	89
3 Халық қиял-ғажайып ертегілерінің лингвомәдени ерекшеліктері	
3.1 Ертегі дискурсының лингвомәденитанымдық сипаты.....	91
3.2 «Ертегі кейіпкерлері есімдерінің лингвомәдени сипаты».....	106
3.3 Қиял-ғажайып ертегілеріндегі сан ұғымының мәдени маркер ретінде сипаты.....	112
Үшінші бөлім бойынша тұжырым.....	126
ҚОРЫТЫНДЫ	127
ПАЙДАЛАНҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ	132
ҚОСЫМША	135

АНЫҚТАМАЛАР

Антропоөзектік – адам феноменін ғаламның басқа да феномендеріне қарсы қоя отырып, адамды ғаламның орталығы ретінде танытатын, дүниедегі болып жатқан үдерістердің мақсатын адам факторымен байланыстыратын ғылыми бағыт.

Когниция – адам санасындағы білім арқылы көрініс табатын ақпараттар жүйесі.

Когнитология – адамның ақпаратты пайдалану, жинақтау, игеру үрдісін, сондай-ақ білімді концептуалды ұйымдастыру жолдары мен білімді көрсету құрылымын зерттейтін ғылым.

Ғаламның тілдік бейнесі – дүниені концептуалдаудың белгілі бір амал-тәсілі және сол бір тілдік ұжымның қарапайым санасында тарихи қалыптасып, ғалам жайындағы көзқарастар жиынтығының тілдегі көрінісі.

Ғаламның концептуалды бейнесі – ақиқат болмыстың интерпретацияланған түрі, ол концептілер жүйесінен тұрады және вербалды формаға ие бола алады. Ғаламның концептуалды бейнесінің вербалданған бөлігін ғаламның тілдік бейнесі деп атайды.

Ғалам бейнесі адам концепциясының өзекті ұғымы, оның өмір сүру ерекшелігін айқындайды. Ғалам бейнесі ұғымы адамзат болмысының ерекшелігін айқындайтын ұғымдар қатарына жатқызылады және ғаламмен өзара қарым-қатынасын сипаттайды да, оның ғаламда өмір сүруінің басты шарты болып табылады.

Ғаламның көркем, поэтикалық бейнесі немесе **ғаламның жеке тұлғалық-авторлық бейнесі**: ғаламның көркем бейнесі бір жағынан авторлық ғалам бейнесімен, ал екінші бір тұсында жалпы ұлттық ғалам бейнесімен де салғастыруға болады: физикалық, шындық болмыстың поэтикалық баламасы. Ол суретші санасы арқылы жасалған, оның рухани белсенділігінің нәтижесі. Ғаламның поэтикалық бейнесінің өзгешелігі тек тілдік формалар арқылы айқынадалып қоймайды, ол суретшінің танып игеру талғамына байланысты.

Таным – ақиқат болмыстың адам санасында мақсатты және белсенді түрде бейнелену үдерісі болып табылады.

Ұлттық сипат – елдің тарихи және мәдени дамуының ықпалымен қалыптасатын мінез-құлық ерекшеліктерінің, салт-дәстүр мен дүниетаным, көзқарастар жиынтығы.

Лакуна – лакуналар тілдің семантикалық картасындағы ақ дақтар.

Сана – белгілі бір ұлттық-мәдени қауымдастыққа тән болып келетін қоғамдық құбылыс. Ұлттық сана мәдени-ұлттық қоғамның ұзаққа созылған дамуының нәтижесінде пайда болды.

Ойлау – адам санасының маңызды ерекшелігі.

Концепт – идеалды сипаттағы белгілі бір материалдық негіз: жоғарғы деңгейдегі абстракция мен жинақталып қорытындылаудың маңызды дәрежесі. Басқаша айтқанда, концепт – белгілі бір маңыздың менталды

репрезентациясы. Ол сол маңызға қатысты көптеген білімдердің, ассоциациялар мен көріністердің менталды теориясы.

Сценарий – концепт қалыптастырудағы оның қарапайым танымдық элементтері фрейм болса, әрбір фрейм тармақтарының төңірегіндегі оқиғалар мен жағдаяттар жүйесін сценарий деп атайды.

Мәдени бағдарлы сценарийлер – белгілі бір мәдениет шеңберінде кең тараған және танымал алгоритмдер.

Прецеденттік фрейм – этномәдени қауымдастық мүшелерінің барлығына белгілі, таныс ақпарат.

Терең құрылымдар – мәдени бағдарлы сценарийлер, фреймдер және оны құраушы слоттар.

Үстіңгі құрылымдар – ертегі дискурсының әмбебап матрицасы болып табылады. Ол ертегі кейіпкерлері қызметтерінің реттілігін құрап, әр түрлі қиял-ғажайып ертегілерінде бірдей болып келеді.

Фрейм – стереотиптік жағдаяттарды көрсетуге арналған мәліметтер құрылымы.

Дискурс – экстралингвистикалық факторларға негізделе отырып жасалатын, белгілі бір жүйеге түскен, оқиғасы, қатысушылары бар, қатысушының баға беруі қажет етілетін тұтас мәтін.

Ертегі дискурсы – негізін уақыт категориясы құрайтын «идеалды ақиқат болмыс» болып табылады.

Элементарлық сюжет – бір кейіпкердің бір мақсатқа жетуімен байланысты барлық оқиғалар мен жағдаяттар.

Схема – когнитивтік санада сыртқы сигналдар мен ішкі сезімдер көмегі арқылы жинақталған ақпараттарды бір құрылымда таныту тәсілі.

Скрипт – фреймді қалыптастыратын басты элемент. Скрипттің санадағы көрінісі – сценарий құрылымының кеңейтілген формасы, концептілік, мәтіндік құрылымның бір түрі.

Ойсурет – концепт қалыптастыру операциясының ең күрделі формасы. Концепт құрайтын элементтердің санада метафоралануы, яғни суреттеу тәсілі.

Ассоциация – дүниетаным үдерісі барысында адам санасында алғаш пайда болатын діндік сигналдар, білім берудің бір түрі. Ассоциация арқылы бұрынғы тәжірибелер мен жаңадан қабылданған түсініктер арасындағы байланыс орнатылады.

Стереотип – нақты бір феноменге қатысты концептіні түсіндіруге қатысты оның ішкі валенттілік байланыстарын жинақтап ұйымдастыратын менталды-тілдік категория.

КІРІСПЕ

Қиял-ғажайып ертегілері – халық ауыз әдебиетінің ең көне жанрларының бірі. Ол аңыздардың, салт-дәстүрлердің, наным-сенімдердің, ырым-жоралғылардың негізі болып табылады. Ертегілер адам санасының ажырамас бөлігі бола тұрып, тікелей ұлттық сана-сезімнің қалыптасуына ықпал етеді. Олар ғажайып мистикаға негізделген діни көзқарастардан құралып, кейіпкерлердің бақытқа, сұлулық пен шындыққа деген талпыныс-ниеттерін сипаттайды. Ертегілер адамдардың жүзеге асыра алмай келе жатқан ежелгі арманын суреттейді: уақытты тәуелді ету, мәңгілік жастық пен байлыққа кенелу, өлімге қарсы тұру, жеңу, т.б. Халық қиял-ғажайып ертегілері мистикалық бастамадан басқа да маңызды қолданбалы мағынаға ие: олар жасөспірімдер буынын үлкен өмірге дайындап, негізгі сценарийлерді қалыптастырып, ең маңызды және күрделі мәдени құндылықтармен таныстырады.

Фольклор туындыларының ғылыми зерттелуі ХІХ ғасырда, әсіресе еуропалық романтизм бағытының ұлтқа қатысты, белгілі бір ұлтқа тән ерекшеліктерге деген зерттеушілік қызығушылықтың артуы нәтижесінде басталғаны белгілі. Шетелдік тіл мен әдебиет ғылымында халық ертегілерінің жалпы мәселелеріне арналған көптеген еңбектер мен мақалалар жарық көрді. Мысалы, Л.Н.Афанасьев, ағайынды В.Гримм мен Я.Гримм, Т.Бенфей, А.Н.Веселовский, Э.Тэйлор, В.В. Радлов, И.Н.Березин, Г.Н.Потанин, А.В.Васильев, А.Е.Алекторов, т.б. Қазақ ғылымында Ш.Уәлихановтың, Ы.Алтынсариннің, Ә.Диваев, М.Көпеевтің, М.Әуезовтің, С.Қасқабасовтың, Т.Қоңыратбаевтың, С.Қондыбай т.б. еңбектерін ерекше атап көрсеткен жөн.

Халық ертегілерін зерттеуде нағыз түбегейлі өзгеріс алып келген В.Я.Пропптың «Қиял-ғажайып ертегінің морфологиясы» атты еңбегі. Бұл еңбек функционалды лингвистика тұрғысынан қарастырылатын зерттеу жаңа жол ашып берді. В.Я.Пропп теориясы бойынша, қиял-ғажайып ертегілердің барлығын 31 қызмет аясында қарастыруға болады. Ғалымның аталған 31 қызметінің бүкілі қазақтың бір ғана ертегісінде (Ер Төстік) орын алатыны жан-жақты ғылыми әдебиеттерде дәлелденген (С.Қасқабасов, С.Қондыбай). Әрине, көп жағдайда бұл қызметтердің бірқатары бір-бірімен жұп, үштік құрап, синтагматикалық және парадигматикалық қатынастар арқылы байланысып жататыны да белгілі.

Зерттеудің өзектілігі. Қазіргі таңда тілшілердің, фольклортанушылардың және антропологтардың басым көпшілігі фольклорлық дәстүрлер, аңыздар мен ырым-жоралғыларды адам қалауының, ниетінің қиялдағы, ойдағы көрінісі, оның ақиқат болмыс пен мәдени құндылықтарға деген қарым-қатынасы деп санайды. Сондықтан да тілтанымдық зерттеулердің қазіргі кезеңінде халық қиял-ғажайып ертегілерінің концептуалды ғалам бейнесі мен дискурсын бір ұлт адамдарына түсінікті және оларға тән келетін ерекше мәдени код, сондай-

ақ этнолингвомәдени қауымдастық өкілдерінің барлығына таныс ерекше тіл ретінде жаңа қырларынан қарастыруға мүмкіндіктер туды.

Осыған орай түрлі мәдениеттердің бірегей ерекшеліктерін зерттеу, ең алдымен, халық қиял-ғажайып ертегілер концептосферасы мен дискурсының тілдік тетігін айқындауды қажет етеді. Оның үстіне, қазіргі кезде ертегілердің ұлттық ғалам бейнесі ретінде қалыптасуына маңызды әсер етуі әбден жан-жақты дәлелденген тілдік дерек болып табылады. Осымен байланысты алдыңғы зерттеулердің жетістіктері ертегі концептуалды ғалам бейнесі мен үстіңгі және терең құрылымдарын когнитивтік лингвистика тұрғысынан қарастырылуын меңзейді.

Осы тұрғыдан алғанда, ең басты айқындалмаған мәселе – түрлі ұлттардың халық қиял-ғажайып ертегілері үстіңгі құрылым бойынша бірдей болғанымен (В.Я.Пропп теориясының қызметтері бойынша), терең құрылымдар деңгейінде нақты мәдени танымдық айырмашылықтар осы кезге дейін арнайы зерттеу нысаны болмаған. Сондықтан да терең құрылымдардың кешенді, салғастырмалы зерттелуі – белгілі бір этнос өкілдерінің когнитивтік базасын құрайтын ұлттық прецеденттік феномендер қалыптасуы үдерісін түсіндіруге мүмкіндік береді.

Жұмыстың өзектілігі, ең алдымен қазіргі заманда халықаралық қатынастардың қарқынды даму жағдайында меңгерілетін өзге тілдің өзіне қарағанда, сол тіл елінің мәдениетін ұғынып түсіну аса маңыздылыққа ие болып отыр. Бұл ретте, халықтың өз туындысы ретіндегі ертегіден асқан сол ұлттың маңызын, салт-дәстүрін т.б. ашып беретін дереккөз жоқ деп пайымдауға әбден болады. Себебі, кез келген шет тілін меңгеруде дәл осы халық ертегілер лингвоелтанымдық білім мен мәдениаралық құзыреттілікті қалыптастыратын бірден бір амалы болып саналады. Сонымен, жоғарыда аталған тілдік жағдайлар мен зерттеу бағыты ертегілердегі концептуалды ғалам бейнесін салғастырмалы аспектіде арнайы қарастырудың өзектілігін айқындайды.

- **Зерттеудің мақсаты мен міндеттері.** Зерттеу жұмысының негізгі мақсаты – қазақ және ағылшын ертегілеріндегі концептуалды ғалам бейнесінің негізгі когнитивтік тетіктерін дискурстық талдау арқылы айқындау.

Алға қойылған мақсатты орындау үшін мынадай нақты міндеттер белгіленді:

- қазақ және ағылшын қиял-ғажайып ертегілеріндегі ғаламның тілдік бейнесі концептуалдануының ұлттық ерекшеліктерін айқындау;

- ертегі дискурсының негізінде архетип, тілдің базалық деңгейі секілді адам тәжірибесінің бастапқы категориялануы, яғни қоршаған ортаны ойлау арқылы ерекше тіркеу түрлерін айқындайтын мазмұндық маңыз-мағыналарды анықтау;

- ертегі кейіпкерлерінің қызметтері негізінде қазақ және ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінің үстіңгі құрылымдарындағы әмбебап сұлбасын айқындап, элементарлық сюжеттері мен олардың құрылымдарын белгілеу;

- қазақ және ағылшын ертегі дискурсының терең құрылымдарындағы сценарий, фрейм мен оның негізгі слоттарын анықтау;

- басты кейіпкерлердің мақсаттары тұрғысынан терең құрылымдардың жоспарларын айқындап, маңызды мәдени маркерлер мен элементарлық сюжеттердің өзара әрекеттестігін синхрония мен диахронияда қарастыру.

- **Зерттеу пәні** – ертегі дискурсының терең құрылымдарында айқындалатын ғаламның концептуалды бейнесі.

- **Зерттеу нысаны** ретінде қазақ және ағылшын халық қиял-ғажайып ертегілер дискурсын құрайтын мәтіндер жиынтығы алынып отыр.

Зерттеудің дереккөздері. Зерттеуіміздің негізгі дереккөздері ретінде қазақ және ағылшын қиял-ғажайып ертегілер мәтіндері алынды. Талдауға алынған материал корпусы 389 ертегіні құрайды, ағылшын ертегілері Аарне-Томпсон жүйесі бойынша түзілген ертегі көрсеткіштерден алынды (Thompson 1973).

Зерттеу әдістері. Зерттеу барысында сипаттамалы, салғастырмалы, интерпретациялау әдістері, сондай-ақ тілдік деректерді түрлі концептуалдық және дискурстық талдау және жаппай талдау, жүйелеу, салыстыру, фреймдік талдау тәсілдері қолданылды.

Зерттеудің жаңалықтары. Зерттеу жұмысында қазақ және ағылшын қиял-ғажайып ертегілеріндегі концептуалды ғалам бейнесі алғаш рет салғастырмалы кешенді түрде зерттеліп, олардың ұлттық табиғаты ашылып, негізгі мәденитанымдық маркерлері көрсетіліп, ғаламның тілдік бейнесі мен ғаламның концептуалды бейнесі ұғымдарының аражігі анықталып, басты сценарий түрлері мен фрейм үлгілері айқындалып, базалық концептілердің даму, қалыптасу заңдылықтары дәлелденді. Ертегі дискурсының үстіңгі және терең құрылымдар ұғымдарының өзгеше интерпретациясы ұсынылып, олардың негізінде болатын басты когнитивтік категориялар сипатталды.

Зерттеудің теориялық құндылығы. Зерттеу жұмысының барысында халық қиял-ғажайып ертегілерінің концептосферасы мен дискурсын зерттеуде дәстүрлі бағыттан тыс жаңаша талдау үлгісі ұсынылды. Ұсынылған талдау үлгісі халық қиял-ғажайып ертегілерінің мифологияға терең бойлайтын және тікелей қазіргі мәдени құндылықтарға әсер ететін күрделі жүйе ретінде әрі қарай зерттелуіне септігін тигізеді. Зерттеудің нәтижелері халық ертегілер тілін баланың қабылдауы мен ойлау жүйесіне әсер ету, прецеденттік артефактілер мен ұлттық ырым-жоралғылардың қалыптасу тетіктерін айқындауға үлес қосады. Зерттеу барысында жасалынған тұжырымдамалар мен нәтижелер когнитивтік лингвистика мен дискурс теориясының көкейкесті мәселелерінің дамуына, қалыптасуына септігін тигізеді.

Зерттеудің практикалық құндылығы. Зерттеудің нәтижелері концептология, дискурс теориясы жөнінде жаңа пайымдаулар жасауға мүмкіндік береді. Диссертацияның негізгі материалдары мен теориялық тұжырымдарын жоғары оқу орындарында дискурстық талдау теориясы,

когнитивтік лингвистика, мәтін интерпретациясы мен мәдениаралық коммуникация салаларынан оқулықтар мен оқу құралдарын жасауда, арнайы семинар мен арнайы курстық, аудиториялық дәріс оқуда пайдалануға болады. Сонымен, өз шешімін күтіп тұрған басқа да ұқсас құбылыстардың аражігін ашуда септігін тигізіп, когнитивтік лингвистика мен дискурс теориясы салаларына қатысты болашақ зерттеулерге жол ашады.

Қорғауға ұсынылатын негізгі тұжырымдар:

- қазақ және ағылшын халық қиял-ғажайып ертегілеріндегі ғаламның тілдік бейнесінің концептуалдануын салғастыру барысында әмбебап және идиоэтникалық компоненттердің тұрақты арақатынас сәйкестігі анықталып, түрлі тіл иелері ақиқат болмыстың белгілі бір үзіндісін қабылдауда концептінің ұғымдық компоненті әмбебап сипатта болғанымен, оның ұлттық-мәдени ерекшелігі негізгі үш дерекке қатысты. Атап айтқанда, табиғат, мәдениет және дүниетаным тұрғыдан басқа компоненттерде көрініс табады;

- ағылшын ертегілеріндегі «су кеңістігі» лингвомәдени концептісі ұғымдық, бейнелілік және құндылыққа ие компоненттерден тұратын күрделі лингвоменталды құрылым болатын болса, қазақ ертегілері үшін «жерасты кеңістігінің» рөлі ерекше. Әрине, жерасты патшалығы туралы сюжеттер барлық елдердің ертегілерінде кездеседі. Бірақ қазақ ұлты үшін ол қоршаған ортаны ойлау арқылы ерекше тіркеу түрін айқындайтын мазмұндық маңыз-мағынаға ие болып келеді;

- ертегі дискурсының үстіңгі құрылымы тікелей халық қиял-ғажайып ертегілерінің жанрлық қатыстылығына байланысты болғандықтан, бұл типологиялық ерекшелік ертегіні жанр ретінде анықтайтын тетік негізінде алынады. Сондықтан да ол қазақ және ағылшын халық қиял-ғажайып ертегілері үшін бір типтік болып табылады;

- халық қиял-ғажайып ертегілерінің терең құрылымы тарихи тұрғыдан қалыптасқан көзқарастармен, артефактілермен байланысты прецедентті мәдени мән-мағыналармен сәйкестендіріледі. Сол себепті де ертегідегі концептуалды ғалам бейнесі мен дискурсының негізгі айырмашылықтары аталған деңгейде көрініс табады;

- ертегілердегі терең құрылымның негізін мәдени маркерленген сан мен есімдер жүйесі құрайды. Олар ұлттық діл қалыптасуына тікелей ықпал ететін сценарийлер мен фреймдердің маңызды элементтері болып табылады. Үстіңгі және терең құрылымдар синхрония мен диахрония тұрғысын дамып, бір дискурс шеңберінде мүмкін болатын ғаламдар жүйесін жасайды.

Зерттеу жұмысының талқылануы мен жариялануы

Зерттеу жұмысының басты нәтижелері бойынша 12 еңбек жарияланды, оның ішінде 1 мақала – Scopus базасына кіретін журналда:

«Comparative-Contrastive Analysis Of Phraseological Units In English And Kazakh Fairy Tales» (ПУМЫНИЯ, ISSN- 23934727, SCOPUS, ASRTRA SALVENSIS 2017);

5 мақала – отандық және шетелдегі халықаралық ғылыми-тәжірибелік конференцияларда: Қазақ, ағылшын халықтары ертегілеріне салғастырмалы-тақырыптық талдау / XV-Международная научно-практическая конференция: Modern Scientific Potential/Великобритания-Шеффилд, 28 февраль–7 марта 2019 года, SBN 978-5-966-8736-05-6; «Қазақ,ағылшын тілдеріндегі ертегілердің зерттелуі, дамуы мен қалыптасуы» /Абай атындағы ҚазҰПУ Филология және көптілді білім беру институты Жалпы тіл білімі кафедрасы.Филология өзекті мәселелері- 2 жинақ. Алматы -2017 ж. ISBN 978-601-298-589-4; ББК 80; «Қиял-ғажайып ертегілердегі әлемнің ғаламдық бейнесі» /Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті Филология және көптілді білім беру институты «Бабалар сөзі-Рухани жаңғырудың қайнар көзі»-Халықаралық симпозиумның жинағы. 16-17 мамыр, Алматы, 2019 ж ISBN-978-601-298-762-1, КБЖ-83,3-Б.124-126; Формирование субъекта межкультурной коммуникации в условиях полиязычного образования/«XXI ғасырдың ересектеріне білім беру; Заманауи тенденциялар» тақырыбында Республикалық форумы, ISSN 978-601-341-164-4 (print),УДК 37,0; Батыс Қазақстан мемлекеттік университеті, Орал қаласы, КМУ Хабаршысы-Вестник ЗКГУ «Қазақ және ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінің концептуалды жүйесінің ерекшеліктері - 4 мақала – ҚР БҒСБК-мен ұсынылған журналдарда: Қазақ, ағылшын тілдеріндегі ертегілердің зерттелуі, дамуы мен қалыптасуы /«.Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университетінің Хабаршысы. Филология сериясы. 2017, №2. Казахстан, Алматы Вестник КазНУ – Серия филология. – Алматы: 2017. – №2 (166). Индекс 75878;25878, ISSN 1563-0223; «Қазақ-ағылшын ертегілеріндегі мифологиялық сипаттағы кейіпкерлер» / ҚР Білім және ғылым министрлігі Ғылым комитеті А.Байтұрсынұлы атындағы Тіл білімі институты «Ғылыми мұрасы: зерттеу, жүйелеу, насихаттау атты халықаралық ғылыми-теориялық конференция материалдары. Алматы: 2017, ISBN 978-601-7849-23-8; «Қазақ, ағылшын ертегілеріндегі ғаламдық әлем бейнесіндегі мифогемалар» / Қазақстанның ғылымы мен өмірі-Наука и жизнь Казахстана, №3/2 (47) 2017, Халықаралық ғылыми көпшілік журнал–Международная регистрация ISSN 2073-333X, Париж, 2009, Серия филологическая. – Астана, 2017; «Қазақ,ағылшын ертегілерінің танымдық-тәрбиелік сипаты»/ Қазақстанның ғылымы мен өмірі-Наука и жизнь Казахстана, № 4 (48) 2017, Халықаралық ғылыми көпшілік журнал–Международная регистрация, ISSN 2073-333 X, Париж, 2009, Серия филологическая. – Астана, 2017; «Қазақ және қиял-ғажайып ертегілері концептуалды жүйесінің ерекшеліктері» / М.Өтемісов атындағы БҚМУ Хабаршысы. Филология сериясы. 2019, №4 санында мақұлданып, жарық көрді.

1 ЕРТЕГІЛЕРДІ ЛИНГВОМӘДЕНИ ЖӘНЕ КОГНИТИВТІК АСПЕКТІДЕ ЗЕРТТЕУДІҢ ТЕОРИЯЛЫҚ АЛҒЫШАРТТАРЫ

1.1 «Ғаламның тілдік бейнесі» мен «ғаламның концептуалды бейнесінің» арақатынасы

Қазіргі тілтаным ғылымында объективтік дүниенің айқындалу мәселесі, көп жағдайда, екі әлемнің іріктеліп сәйкестендірілуі түрінде көрініс табады: ғаламның концептуалдық бейнесі мен ғаламның тілдік бейнесі және оларға қатысты ғаламның мәдени бейнесі де келтіріліп жататыны белгілі. Бұл жіктелімдер тілдің іргелі қасиеттеріне негізделеді: антропоөзектік және жүйелілік. Жалпы, «ғалам бейнесі» термині ХІХ ғасырдың аяғы мен ХХ ғасырдың басында физика ғылымының аясында пайда болған. Бұл терминді алғаш рет ғылыми қолданысқа енгізген ғалымдар Г.Герц пен М.Планк табиғаттың нақты заңдылықтарын айқындайтын физикалық ғылыммен қалыптастырылатын «әлем бейнесі» ретіндегі ғаламның физикалық бейнесі деп түсінген [1].

Кез келген ұлттың болмыс-тіршілігі, мәдениеті, танымы мен ойлауы т.б. тіл арқылы көрініс табатыны белгілі. Осыған орай, адамзат жаратылысының, сондай-ақ ұлттық мәдениеттің, танымның бір бөлігі – ертегілерді танымдық тұрғыдан талдау оның терең этнотанымдық табиғатын ашуға мүмкіндік береді. Тілді когнитивтік тұрғыдан зерттеу қазіргі қазақ тіл білімінің өзекті мәселелері қатарынан табылып, адамзат баласы ақиқат болмыстың ғалам бейнесін қалай сипаттайды, ұлттық дүниеге қатысты ой-пайымдаулары негізінде менталды танымдары қалай пайда болады секілді сұрақтардың шешімі когнитивтік лингвистика ғылымының негізгі мақсат-міндеті болып саналады. Когнитивтік лингвистиканың ғылым ретінде қалыптасуы В.фон Гумбольдт, Э.Сепир идеяларынан бастау алып, қазақ тіл білімінде Ә.Т.Қайдар, Е.Жанпейісов, Ж.А.Манкеева, Н.Уәли, Қ.Жаманбаева, З.К.Ахметжанова, С.К.Сәтенова, Р.Шойбеков, Қ.Рысберген, Қ.Есенова, т.б. ғалымдардың зерттеу еңбектерінде қарастырылды.

Орыс ғалымы Б.А.Серебренниковтың пікірі бойынша: «Ғалам бейнесі – үлгі, бейне, бір жағынан қарағанда, адамнан тыс дүниенің интерпретациясы, ал екінші бір қырынан, ол сол дүниенің бір бөлігі... Бұл адаммен жасалатын бейне, онда тек ғалам ғана суреттелмейді, сонымен қатар сол бейнені жасаушы адамның өзі де сипатталады» [2]. Яғни, ғалам бейнесі дегеніміз – ақиқат болмыстың тек көшірмесі емес, ол қоршаған ортаның бейнелі түрде берілуі, ал мұндай жағдайда, әдетте, нысанның кейбір белгілері берілмей қалып, тек маңызды деп саналатындары ғана таңбалатыны сөзсіз.

Ғаламды «көрсетуші және қалыптастырушы» адам дүниенің жалпы бейнесін жасайды, ал ол өз кезегінде, тәжірибенің танымдық әсерін білдіреді

[3]. Осы тұрғыдан келгенде, В.Н.Топоровтың пайымдауынша, дүниені: «адам және олардың өзара әрекеттестігінің» ортасы деп ұғыну қажет; ғалам адамның өзі және ортасы жайындағы ақпарат өңделуінің нәтижесі. Бұл ретте, өте жиі «адам» құрылымдары мен схемалары қоршаған ортаға, сипатына әсер етіп, олар тілде антропоэзектік ұғымдар арқылы жүзеге асады және дәл сол ұғымдардың жиынтығы ғаламның концептуалдық бейнесін құрайды» [4].

Ғаламның концептуалды бейнесі идеалды, менталды құрылым болып табылады және ол тілдік мағыналар мен құрылымдарды терең талдауға алу нәтижесінде ғана талданып көрініс береді. Өз кезегінде, аталған лингвистикалық талдау тілдің белгілі бір концептілер жүйесімен сәйкес келетінін ескеру қажет. Бұл концептілер арқылы тіл иелері қоршаған орта туралы ақпарат ағынын қабылдап құрылымдайды, жіктейді, өзгертеді т.б. үдерістерді жүзеге асырады. Сондықтан да тіл әрбір адам өмірінің маңызды бір бөлігін құрап, тұрмыс-тіршілігінде үлкен рөл атқарады. Адам өзін қоршаған ортада тіл арқылы жүзеге асырады және тіл арқылы әлемді меңгереді. Ғаламның жалпы бейнесі адам баласымен ғаламның тілдік бейнесі арқылы «игеріліп»: «...тіл бірліктері тіл құрылымының элементтері ретінде қарастырылуы тиіс, ал тілдің бүкіл құрылымы дүниенің құрылымымен сәйкестендірілуге келеді...; ғалам бейнесі адамның дүние жайындағы білімдерінің жиынтығы ретінде тілдегі ғалам бейнесімен теңдестірілуі мүмкін, яғни ғаламның тілдік бейнесімен» [5].

Ғаламның тілдік бейнесі белгілі бір тілдік ұжымның қарапайым санасында тарихи тұрғыда қалыптасқан қоршаған орта концептуалдануы мен категориялануының амалы болып саналады. Ғаламның тілдік бейнесі ұғымы, жалпы алғанда, белгілі ғалым В.фон Гумбольдттың идеясынан бастау алатыны мәлім. Бұл идея бойынша, ғаламның тілдік бейнесі дегеніміз – нақты бір ұлттық тілдің ішкі формасы арқылы репрезентацияланатын бүкіл тілдік мазмұнның жиынтығы. Ғалымның пайымдауынша: «...әрбір халықтың тіліне біркелкі субъективтік бастама әсер етеді, яғни әрбір тілде өзіндік көзқарас, дүниетаным, әлем көрінісінің жүйесі болады; сондықтан да кез келген тіл өзіне тиісті халық шеңберінде ғана сипаттайды және бұл шеңберден басқа ортаға ауысқан жағдайда ғана шығуға болады» [6].

Ал лингвистикалық қатыстылық гипотезасын қалыптастырушылардың пікірі бойынша, ғаламның тілдік бейнесі мәселесі төмендегідей шешімін тапқан: «Ақиқат әлем белгілі бір қоғамның тілдік нормаларына сәйкес санаға қатыссыз құралады, себебі біз ақиқат болмысты көреміз, естиміз, өздігінше қабылдаймыз және ол сол қоғамның тілдік нормаларына тәуелді емес» [7]. Біздің ойымызша, ғалам бейнесі – рухани (идеалды, менталды, ділдік) құрылым және ол тілде емес, санада орын алады. Ал тіл өзінің сөйлеу құрылымдары арқылы ғалам бейнесін объективтендіріп, репрезентациялайды және бұл құрылымдар барлық жағдайда ой құрылымдарын толық бере алмайды. Өз кезегінде, тіл құрылымы бүкіл жекелеген тілдердің өзіндік ерекшеліктерімен бірге ғаламнан гөрі сана құрылымына жақын болады деп есептейміз және ғаламның белгілерімен емес, негізінен өзінің

коммуникативтік міндетімен, яғни сөйлеушіден тыңдаушыға мағына жеткізуші транслятор қызметімен айқындалады.

Кез келген тіл ғаламның ұйымдастырылуы (концептуалдануы) мен қабылдануының белгілі бір амалын көрсетеді. Ондағы бүкіл мағыналар тұтас көзқарастар жүйесін құрап, сол тіл иелері үшін міндетті ұжымдық философияға айналады. Бұл ретте, сол тілге тән ақиқат болмысты концептуалдаудың амалы, бір жағынан, әмбебап болады, ал екінші бір қырынан, ұлттық ерекше сипатқа ие болып келеді, себебі түрлі тіл иелері ғаламды өз тілдері арқылы түрліше қабылдайды. Көп жағдайда, ғаламның тілдік бейнесі «қарапайым, аңғал» болып саналады, өйткені «ғылыми» бейнеге қарағанда маңызды қатынастар тұрғысынан көптеген айырмашылықтары бар. Алайда, қарапайым және аңғал деп саналатын көріністері соншалықты қарабайыр, жай, оңай емес, керісінше ғылыми көзқарастарға қарағанда кей жағдайда өте күрделі, қызықты болып келетіні де белгілі.

Ғаламның тілдік бейнесі концепциясын қабылдау барысында, біздің ойымызша, мына қағиданы мойындау қажет: тіл жекелеген санадан үстем болады және өзінің формасымен сол тілде сөйлеушілердің барлығына объективтік дүние құрылысының жалпы белгілерін таңып міндеттейді. Яғни, тіл өзіндік формасы арқылы сөйлеушілер санасына өздері өмір сүріп жатқан әлемнің портретін жүктейді (Никитин В.М., Караулов Ю.Н., Почепцев Г.Г., Лосев А., Маковский М.М., т.б.). Тіл арқылы сөйлеу ақиқат болмыстан басқа да көптеген ғаламдарды суреттейді. Бірақ олар ақиқат болмыс әлеміне қатысты бағаланып сәйкестендіріледі. Белгілі бір халықтың фантазиялық менталитет үрдісі (мифтер, аңыздар, ертегілер) сол елдің мәдениеті мен қоршаған ортасынан гөрі, нақты бір тілдің формалды құрылымымен айқындалады.

С.Г.Тер-Минасованың пайымдауынша, «ғалам бейнесінің» анықтамасы адамның физикалық қызметіне және оның дүниені қабылдауының физикалық тәжірибесіне қатысты емес [8]. Сондықтан да Е.С.Кубрякованың пікірі бойынша: «Ғалам бейнесі анықтамасының ең дұрысы оны бастапқы жаһандық ғалам бейнесі деп түсінген жөн. Ол тіл иелерінің түйсігіндегі ғаламның ең бір маңызды қасиеттерін репрезентациялайды және адамның бүкіл рухани белсенділігінің нәтижесі болып табылады» [9]. Алайда, біздің ойымызша, адамның рухани және физикалық қызметтерін бір-бірінен ажыратып көрсетуге болмайды, себебі адам өмірінің бір қырын екінші бір жағынан тыс қарастыруға келмейді.

«Ғалам бейнесінің» тағы бір анықтамасын М.Хайдеггер ұсынған. Оның көзқарасы бойынша: «... «бейне» дегенде, ең алдымен біз бір нәрсенің суретін елестетеміз. Ғалам бейнесі дүниенің суреті емес, ол дүниенің сурет түріндегі түсінігі. Ғалам бейнесі кеңістіктік, уақыттық, сандық, этикалық және т.б. параметрлер арқылы көрініс беруі мүмкін. Олардың қалыптасуына тіл, салт-дәстүр, табиғат, жертарап, тәрбие, оқыту және басқа да әлеуметтік

факторлар әсер етеді» [10.]. Сонымен, ғалам бейнесі екі түрлі іс-әрекет нәтижесінде жасалады:

- адамның өмірлік қызметінің негізінде болатын ғалам бейнелерін ұғыну, объективтендіру, заттандыру, экспликациялау;

- жүйелі сипаттағы арнаулы рефлексия барысында жүзеге асырылатын жаңа бейнелерді әзірлеу шығармашылығы, жасампаздығы.

Ғалам бейнесінің қызметтері табиғаттан және адам өмірінің қызметіндегі дүниетаным ұстанымдарынан туындайды. Дүниетанымның екі негізгі базистік қызметі болады: интерпретативтік (дүниетанымды жүзеге асырушы) және осыдан туындайтын тұрақтылық қызметі (дүниеде бағыт-бағдар сілтеуші, адам қызметінің әмбебап бағыт-бағдары). Аталған қызметтерді ғалам бейнесі де атқарады. Олардың көмегімен адамның ғаламға, табиғатқа, басқа адамдарға, осы әлем мүшесі ретіндегі өзіне деген көзқарастары мен қарым-қатынастары қалыптастырылып, мінез-құлық нормалары бекітіледі.

Ғалам бейнесі екі қарама-қарсылық синтезінен тұрады: соңы және соңы жоқ. Өйткені адамның өмірлік тәжірибесінің аяқталуы, соңы болады, ал адам тәжірибесінің үдерісінде қалыптасатын ғалам бейнесі үздіксіз, соңы жоқ құбылыс. Сондықтан да соңы бар адамның аяқталмайтын, соңы жоқ үздіксіз ғаламмен қатынасының нәтижесінде ғалам бейнесі жасалады және онда осы екі негізгі белгі көрініс табады. Адамзаттың тарихи дамуы барысында ғалам бейнесінің белгілері айқындала түседі [11].

Осымен байланысты бүкіл адамзатқа тән ғаламның әмбебап бейнесін айқындап көрсетуге болады, алайда ол тым абстрактілі сипатқа ие болып келеді. Мәселен, барлық адамдарға мынадай бинарлы тіресімдер белгілі: ақ пен қара, бірақ бір халықтар үшін ақ жағымды бастама – өмірмен теңестірілсе, ал қара – жағымсыз, өлімнің белгісі, басқа бір халық үшін бұл керісінше мағына білдіреді, мысалы, қытайлықтарда. Кез келген халықтың түсінігінде жаман мен жақсы, белгілі бір нормалар мен құндылықтар жайында өз пайымдаулары болады, бірақ олар түрлі болуы заңды құбылыс.

Осыған орай, ғалам бейнесі дегенде біз оны ғаламның айнадағыдай көрінісі деп айта алмаймыз, себебі, ол интерпретация, бір біріне ұқсамайтын жекелеген субъектілермен жүзеге асырылатын ғаламның түсіндірмесі. Сондықтан да, ғалам бейнесі – үдемелі құбылыс деген қорытынды жасауға болады: ол үнемі даму барысында болып, тұрақты түрде нақтыланып отырады, ғалам, тіл, мәдениет және тұтас адамзат дамуына орай жаңа ұғымдар мен көріністер пайда болып тұрады.

Ғалам бейнесінің адам тілінде берілу мәселесін зерттеуде, әдетте, қарапайым ұштағаннан бастайды: ақиқат болмыс және бұл қоршаған ортаның адам миында көрініс табуы, көрініс нәтижелерінің тіл арқылы берілуі. Бұл ретте, алдын ала адам ақиқат болмысты дұрыс көрсетеді және ол тілде де солай дұрыс беріледі деген болжам жасалады. Ал, іс жүзінде бұл үдерістер әлде қайда күрделі әрі қиын. Ең алдымен, адам баласы қоршаған ортаны жан-жақты, толығымен және тұтас күйінде айқындай алмайтынын

ескеру қажет. Қоршаған ортаны танып білу үдерісі кей жағдайда өте ұзақ уақыт аралығында жүзеге асатыны белгілі.

Адамның танымдық аппаратының құрылымы нысанның бүкіл күрделілігін идеалды формада толық әрі бір мезетте беруге бейімделмеген. Таным үдерісінің тағы бір ерекшелігі – адамның қоршаған ортаны танып білу нәтижелері үнемі бір деңгейде бола бермейді. Осымен байланысты біршама шектеулер болады және олар адамның жасына, өмірлік тәжірибесіне, адам қызмет ететін саласына, кәсібіне, білім деңгейіне, белгілі бір нәрселерді қабылдау қабілеттеріне, т.б. көптеген себептер мен факторларға тәуелді болып келеді. Жеке тұлғалар арасында тілдесім тек тілдік таңбалар мен тілдік құрылымдарда жалпыға ортақ мағыналар болған жағдайда ғана орнатылуы мүмкін. Бұл дегеніміз – тілдегі кейбір ортақтық тұстар ақиқат болмыстың нақты таным деңгейінің үстінде орналасатынының белгісі. Мұндай ортақтық рөлін сөздердің жалпы мағыналары атқарады. Себебі, сөйлеу барысындағы айтылған жеке сөздің бүкіл сипаты онымен шектелмейді.

Осы тұрғыдан келгенде, ол сөз тек қоздырғыш, итермелеуші рөлін атқарады. Яғни, ол сұхбаттасушыға сөз болып жатқан затты түсінуге мүмкіндік туғызатын жалпы дифференциалды белгілердің жиынтығын келтіруге ықпал етеді. Таңба сөздің ақиқат болмыс элементіне деген қатынас ретінде ерекше формада – атау формасында көрініс табады. Сөздің дыбыстық жағы материалды, сезім арқылы қабылданатын негіз болып табылады және сол арқылы сөз екінші сигналды жүйенің сигналы ретінде қоршаған ортаны суреттеу қызметімен тығыз байланысқа түседі [12].

Қоршаған орта құбылыстары мен олардың арасындағы тұрақты байланыстарды көрсетуге тек адамның миы ғана қабілетті. Танымдық жұмыстардың нәтижелері ұғымдар арқылы тіркеледі, өйткені өз алдына дыбыстық кешендер ештеңе білдірмейді. Дыбыстық кешендер бір ғана мақсатпен айтылады: тыңдаушы сол дыбыс кешені арқылы затты немесе оның белгісін (сапалық немесе үдерістік) тануы тиіс. Осымен байланысты бір ғана түсінік айқын – бұл мақсатты жүзеге асыру үшін тыңдаушы санасында орын алатын сол зат жайындағы бүкіл мәліметті беру қажет емес. Таңбалау мәні де осында: тыңдаушы дифференциалды белгілердің минимумы арқылы да затты түсініп ұғынуы керек. Алайда егер дыбыстық кешен астарында белгілі бір мағына болмаса, тыңдаушы ешнәрсе ұғынбас еді. Әрқашанда адамдармен орнатылатын қатынас іс жүзінде үнемі дифференциалды белгілер кешеніне сілтеуші рөл атқарады [13.].

Тілдік таңба жасау үдерісінің еңбір маңызды кезеңі оған мағына таңу болып саналады. Бір белгісі бойынша жүргізілген аталым үдерісі таза техникалық тілдік амал болып есептеледі. Атау негізіне алынған белгі (сөздің дыбыстық формасының жасалуы) заттың бүкіл маңызын, оның барлық басқа да белгілерін бере алмайтыны анық. Адамдар тіл арқылы белгілі сөйлем санын пайдалануы негізінде түрлі заттар жайындағы білімдерін толықтырып, олардың маңызды мән-мағынасын ашады. Бірақ бұл үдерістің өзін сипаттау өте қиын әрі күрделі және техникалық тұрғыдан мүмкін де емес. Тілге

қарағанда ойлау жүйесі мазмұны жағынан әлде қайда бай әрі жылжымалы болып келеді. Ойлау үдерісінің мәні түрлі көзқарастар мен ұғымдар арасында жаңа байланыстар орнатуында болып саналады, сол себепті де оған үнемі тұрақты түрдегі «жылжымалылық» құбылысы тән келеді. Ал сөздер ұғымға қарағанда тұрақты, консервативтілік сипатқа тән және осы тұрғыдан алғанда, олар ақиқат даму үдерісін нақты әрі дәл бере алмайды [14].

Тіл- адамның ғалам туралы білімдерін қалыптастыратын және олардың өміршендігінің ең бір маңызды тәсілі. Адам өзінің қызмет үдерісі барысында объективтік дүниені айқындап, тілдік бірліктер арқылы таным нәтижелерін тіркейді. Тілдік формаларда берілген білімдердің жиынтығы түрлі концепцияларда түрліше аталып жүргені белгілі: «тілдік аралық әлем» (В.И.Абаев), «ғаламның тілдік репрезентациясы» (Т.М.Дридзе), «ғаламның тілдік үлгісі» (В.Гумбольдт), «ғаламның тілдік бейнесі» (Б.А.Серебренников) және т.б. Ақиқат болмыс көрінісі ретіндегі ғалам бейнесі мен ғаламның тілдік бейнесінің арасында күрделі қатынастар болады. Біз жоғарыда атап өткен болатынбыз, ғалам бейнесі кеңістіктік (жоғары – төмен, оң – сол, шығыс – батыс, жақын – алыс, т.б.), уақыттық (күн – түн, қыс – жаз, т.б), сандық, этикалық ,т.б. өлшемдер арқылы сипатталады.

Ғаламның тілдік бейнесі ғаламның арнаулы бейнелері қатарында тұрмайды (химиялық, физикалық және т.б.), алайда ол солардың бастау арнасы іспетті және оларды қалыптастырушы. Өйткені адам тілдің көмегімен ғана ғаламды да, өзін де түсіну қабілетіне ие бола алады. Яғни, тілде жалпы адамзаттық та, сондай-ақ ұлттық та қоғамдық-тарихи тәжірибенің көмегімен сақталады. Ұлттық тәжірибе тілдің ерекшеліктерін барлық деңгейлерінде айқындайды. Тілдің ерекшеліктеріне орай сол тілде сөйлеушілердің санасында белгілі бір ғаламның тілдік бейнесі пайда болады да, сол арқылы адам ғаламды танып ұғынады.

Осы тұрғыдан келгенде, тілдің мазмұндық жағында сол этностың ғалам бейнесі орын алады және ол бүкіл мәдени стереотиптердің іргетасы болып саналады. Оларға талдау жүргізу нәтижесінде ұлттық мәдениеттердің өзгешелігін, әлемдік мәдениет деңгейінде олар қалайша бір-бірін толықтыратынын түсінуге болады. Бұл ретте, егер барлық сөздердің мағыналары мәдени ерекшелікке ие болған жағдайда мүлдем мәдени айырмашылықтарды зерттеуге мүмкіндік болмас еді. Сондықтан да, мәдени-ұлттық аспектіні қарастырғанда тілдік бірліктердің әмбебап қасиеттерін де есепке алған жөн деп санаймыз. Тіл үнемі адамның мәдениеттегі болмысында үстемдік танытады, сол себепті де XIX ғасырдан бастап (Я.Гримм, Р.Раек, В. Гумбольдт, А.Потебня) осы күнге дейін тіл білімінде тіл мен мәдениет сабақтастығы, өзара әрекеттестігі, тығыз байланыстылығы мәселесі өз өзектілігін жоғалтқан жоқ.

Тіл біліміне «ғаламның тілдік бейнесі» терминінің енгізілуі тілді белгілі бір қауымдастықтың ғалам жайындағы бүкіл көзқарастары мен білім кешенін тіркеу және сақтау тұрғысынан зерттеуді меңзейді. Ғаламның тілдік бейнесін «тілде тіркелген ғалам туралы білімдердің жиынтығы және жаңа

білімдерді интерпретациялау мен алудың амалы», - деп түсіну дәстүрі қалыптасқан [15]. Профессор Ж.А.Манкеева танымдық лингвистиканың анықталуға тиіс бірнеше мәселелері мен сұрақтары бар екенін айта келіп: «Оның негізгісі – тілдің қызметіне қатысты «ғаламның тілдік бейнесі»...Шындықтың тілдік бейнеленуінің ерекшелігі неде? Адам дүниені жалпы адамзаттық және ұлттық қоғамдық-тарихи тәжірибе негізінде бейнеленген тіл арқылы таниды. Сонда ұлттық тәжірибе тілдің ерекшелігін анықтап, соның негізінде, сол тілде сөйлеушінің санасында, соған сай өзіндік дүниенің тілдік бейнесін жасайды», - деп көрсетеді [16].

Шын мәнінде де, әрбір ұлт тілінің негізінде сол ұлттың ғасырлар бойы жинақталған білім қоры, ділі жатады. Бұл ретте, тіл қоршаған ортаны жай ғана көрсетіп емес, бейнелеп береді. Сол себепті де В.фон Гумбольдт: «Түрлі тілдер – бір заттың түрліше аталуы емес, түрлі дүниетаным нәтижелері», - деп пайымдайды [6, 349 б.]. Осымен байланысты, академик Ә.Қайдар өзі мектебін қалыптастырған этнолингвистика саласы жайында: «...этностың инсандық һәм дүнияуи табиғатын тереңінен танып білу үшін басқа емес, тек тіл феноменінің өзіне ғана тән ғажайып мүмкіншіліктері мен қазына байлығын зерделеп зерттеуді мақсат ететін ғылым», - деп көрсетеді [17].

Ғаламның тілдік бейнесі феноменін зерттеген ғалым В.А.Маслова: «Ғаламның тілдік бейнесі» термині дегеніміз – метафора, себебі белгілі бір адамдардың ұлттық бірлестігінің бірегей қоғамдық-тарихи тәжірибесі тіркелген ұлттық тілдің өзгеше ерекшеліктері сол тіл иелері үшін объективтік түрде бар ғаламнан басқа қайталанбас ғалам бейнесін жасамайды, тек ұлттық маңызы бар заттар, құбылыстар, үдерістердің айрықша реңкі бар ғаламды бейнелейді. Және ол сол халықтың ұлттық мәдениеті мен өмір салтымен тығыз байланысты болып келеді», - деп тұжырымдайды [18]. Ғаламның тілдік бейнесі уақыт өте сана мен мәдениет дамуының деңгейіне орай өзгереді.

Осымен байланысты профессор Ж.А.Манкеева тілдік таңбаларға анықтама беруде былай келтіреді: «Олар – ұлттық болмыс-бітімін, дүниеге көзқарасын, рухани-мәдени құндылықтарын, әлеуметтік мәнін ұлттық таным қорында жинақтаған тілдік таңбалар. Себебі қазақ ұлты да басқа ұлттар секілді ғасырлар бойы жинақталған ой-тәжірибесін, даналығын, дүниетанымдық көзқарастарын, салт-дәстүрін, т.б. тілінде көрсете білген. Олар халық өмірінің, тұрмысының, мәдениетінің ортақ сипаты ретінде тұтас құрылымдық жүйе құрайды. Ал адамзат үшін ақиқат дүние біреу болғанымен, оны түсіну, тану, сол дүниенің біртұтас бейнесін санада қалыптастыру әрекеттері әр адамда, әр ұлтта әртүрлі деңгейде, сан алуан интерпретацияда беріледі. Сондықтан тіл иесінің ой-өрісіне, дүниені тұтас (концептуалды) таныған жан әлеміне байланысты дүниенің танымдық бөлшектері тілде өзінше көрініс табады. Сөйтіп, тіл иесі танымдық ойын өз тілінде сақталған дүние бейнесіне сәйкес танытуға тырысады» [19].

Сонымен, ғаламның тілдік бейнесі бір бірімен тығыз байланысты, бірақ екі түрлі идеядан тұрады:

1) жалпы адамзаттық және ұлттық сипаты бар қоғамдық-тарихи тәжірибе идеясы;

2) әрбір тіл өз ғалам бейнесін жасап суреттейді.

Ғаламның тілдік бейнесі дегеніміз – дүниені концептуалдаудың белгілі бір амал-тәсілі және сол бір тілдік ұжымның қарапайым санасында тарихи қалыптасып, ғалам жайындағы көзқарастар жиынтығының тілдегі көрінісі. Яғни халық мінез-құлқын, жалпы сипатын ашу дегеніміз – әлеуметтік-экономикалық құрылым, өмір сүру салты, болмыс-тіршілігі, өмір сүру жағдаяттарының т.б. ықпалынан тарихи тұрғыда қалыптастырылған ең маңызды әлеуметтік-психологиялық белгілерін айқындау болып табылады. Халықтың ұлттық тұрмыс-тіршілігінің қалыптасуына табиғи жағдайлар, өсімдік және жан-жануарлар әлемі әсер етіп, өз кезегінде олар айналысатын еңбек түрін, салт-дәстүр мен әдеп-ғұрыптар жүйесін айқындайды. Ғаламның тілдік бейнесі – түрлі тілдік құралдар көмегімен жүзеге асырылатын ақиқат болмыстың тұтас, жүйелі бейнеленуі.

Сонымен, антропоэзектік парадигма аясында В.фон Гумбольдт, Э.Сепир, Б.Уорф, А.Потебня зерттеулерінің нәтижесінде пайда болған «мәдениет», «когнитация», «концептуалдау», «когнитивтік негіз», «концепт», «ғаламның концептуалды бейнесі», «ғаламның тілдік бейнесі», «менталдылық», «менталитет», т.б. ұғымдар аса маңыздылыққа ие болып келеді. Адамның қоршаған дүниені игеруі нәтижесінде пайда болған білімдер белгілі бір топтарға бөлініп, когнитивтік негізді, базаны құрайды. Ақиқат болмысты концептуалдау үдерісінде, яғни нақты бір тілдің категориялары мен стереотиптері, белгілі бір үлгілері негізінде құрастырылатын ғалам жайындағы білімдердің интерпретациялары мен қайта өңделуі нәтижесінде ғаламның концептуалды бейнесі қалыптастырылады.

Лингвистикалық зерттеу еңбектерінде төмендегі терминдер синоним ретінде қолданылатыны белгілі: «концептуалды жүйе», «ғаламның концептуалды үлгісі», «концептосфера», «ғаламның менталды бейнесі». Сайып келгенде, бұлардың барлығын біріктіріп отырған бір ғана сәйкестік: «...концептілер жүйесі. Бұл концептілердің мазмұндық мәні индивидтың ақпаратын (шынайы немесе жалған болсын) айқындайды (оның ғалам жайындағы ойы, білімі, болжамы, елесі, т.б.)» [20]. Ал ғаламның концептуалды бейнесі «аялық білімдермен, этномәдени, әлеуметтік ортамен, ұрпақтан ұрпаққа беріліп келе жатқан сол лингвомәдени қауымдастықтың жинақталған құндылықтар тәжірибесімен» айқындалады [21].

Біздің ойымызша, «ғалам бейнесі» мен «ғаламның концептуалды бейнесі» ұғымдарын да аралас қолдану дұрыс емес. Бірақ кейбір ғалымдардың бұл ұғымдарды ажыратып беру талпыныстары да түсініксіз. Мәселен, А.Е.Щербинина ғалам бейнесін «адамның ғалам және өзі жайындағы көзқарастары», - деп анықтайды да, ал ғаламның концептуалды бейнесін «адамның көзқарастары негізінде қалыптасқан ұғымдар арқылы бейнеленетін ақиқат шындық», - деп көрсетеді [22]. Тіл зерттеушісі А.Д.Хуторянская былай деп жазады: «Ғалам бейнесі» мен «ғаламның

концептуалды бейнесі» синонимдер және біріншісінің қолданыс жиілігі жоғарырақ. «Ғаламның концептуалды бейнесі» негізінен философияда қолданылады. Ал психологияда бұл терминнің эквиваленті ретінде «ғалам бейнесі» ұғымы пайдаланылады» [23].

Аталған мәселеге арналған классикалық зерттеулерде ғалам бейнесі мен ғаламның концептуалдық бейнесінің анықтамалары сәйкес келеді. Мысал ретінде мынадай анықтамаларды келтіруге болады: «Ғалам бейнесі – адамның өзін қоршаған орта, объективтік шындық жайындағы көзқарастар жиынтығы» [24] және «адам дүниетанымы негізіндегі ғаламның жаһандық бейнесі» [1, 21 б.]. Біздің түсінігімізде, ғалам бейнесі үнемі өзгеріске ұшырап тұратын объективтік шындық, ал ғаламның концептуалды бейнесі (концептосферасы) – ақиқат болмыстың интерпретацияланған түрі, ол концептілер жүйесінен тұрады және вербалды формаға ие бола алады. Ғаламның концептуалды бейнесінің вербалданған бөлігін ғаламның тілдік бейнесі деп атайды.

Әрине, ғаламның концептуалды бейнесін вербалды формалардан тыс таза ойлау саласына қатыстылығын ғана мойындайтын пікірлермен толық келісу өте қиын [25]. Себебі, ғалымдардың басым көпшілігі (А.Вежбицкая, Н.Д.Арутюнова, А.П.Бабушкин, В.П.Нерознак, Г.Г.Слышкин және т.б.) концептіні ғаламның концептуалды бейнесінің негізгі бірлігі ретінде қарастырып, концептінің вербалды құралдар арқылы берілуін мойындайды. Біздің көзқарасымыз бойынша, әрине кейбір концептілер тек ойлау жүйесіне қатысты болғанымен, бірақ оларды бейвербалды деп тұжырымдау мүмкін емес.

Біз ғалым Р.Р.Замалетдиновтың мына бір пікірін құптаймыз: «Ғаламның тілдік бейнесі онсыз да концептуалды болып саналады, өйткені ол ғаламның концептуалды бейнесінің тәуелділігінде болып келеді. Себебі, ой тілде толық көлемінде тіркелмейді, тілдік бірліктер сол ойдың тек маңызды аспектілерін ғана айқындайды» [26]. Сонымен бірге тек ғаламның тілдік бейнесін талдау арқылы ғана халық ділін зерттеуге болады. Әрбір ұлттық ғаламның тілдік бейнесі бірегей болып танылады, себебі ол нақты бір тілдік қоғамның дүниені қабылдау ерекшелігін білдіреді.

Ғаламның тілдік бейнелеріндегі айырмашылықтар грамматикалық та, лексикалық та деңгейлерде көрініс бере алады, атап айтқанда ,сол тілдің аталым амал-тәсілдерінде: «Кейбір халықтар өзінің өмір тіршілігіне, болмыс-бітіміне, салт-дәстүріне, т.б. орай түрлі күрделі идеяларды аталым үдерісінен өткізіп, вербалды құрылымдар жасайды, ал басқа бір этнос үшін ол маңызды емес» [27]. Осымен байланысты, ғаламның тілдік бейнесінің ортасында тілдік мағына болады деген пікір қалыптасқан. А.Н.Леонтьев мағына рөлінің маңыздылығын ерекше атап көрсетеді: «... ғаламның өзгертілген және жинақталған идеалды формасы тіл материясында беріледі» [28].

Сонымен, жоғарыда атап өткеніміздей, көптеген зерттеушілер ғаламның тілдік бейнесі мен ғаламның концептуалдық бейнелерін сәйкестендіреді. Осы орайда ғаламның концептуалдық бейнесі ғаламның

тілдік бейнесіне қарағанда әлде қайда күрделі құрылымды сипаттайды. Себебі, ғаламның концептуалдық бейнесі мынадай маңызды әрі қиын мәселелермен тығыз байланысты: тіл мен ойлаудың, тіл мен ақиқат болмыстың, ақиқат болмысты бейнелеу үдерісіндегі инвариантты мен идиоматикалықтың арақатынастары. Ғаламның концептуалдық бейнесінің мәселесі өзекті және көп қырлы, сол себепті де зерттеушілер арасында қалыптасып қабылданған бірыңғай көзқарас жоқтың қасы деуге болады.

Мәселен, зерттеушілер Р.И.Павиленис пен И.И.Халееваның пікірінше: «...ғаламның концептуалдық бейнесі ұғымдар жиынтығы емес, ол сананың эмоционалды-бағалауыштық, уәждемелік, т.б. аспектілерден және концептілерден тұрады. Және ғаламның концептуалдық бейнесі социумның мәтіндік қызметінің негізінде жеке тұлғаның заттық пен танымдық қызметі арқылы қалыптасып, бұл қызметтердің астарында сол ғалам бейнесінің көптеген дескрипциялары орын алады. Басқаша сөзбен айтқанда, ғаламның концептуалдық бейнесі тілдік емес, пресуппозиционалды (имплицитивтік) формада көрініс беретін аялық білімдер мен ғалам туралы энциклопедиялық білімдермен сәйкестендіріледі» [20; 29].

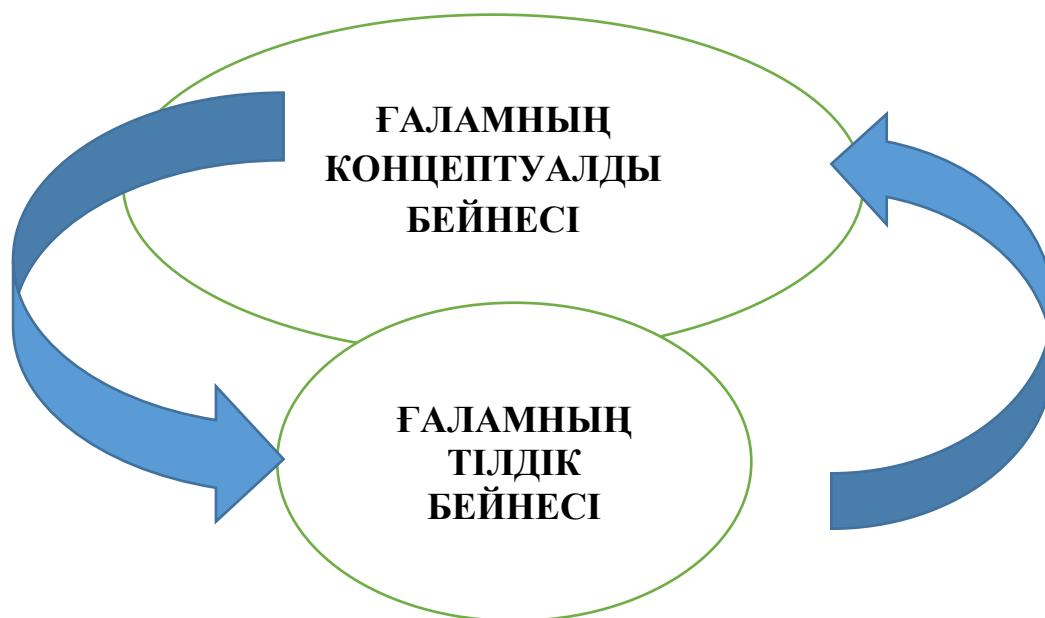
Дж.Лакофф адамның ғалам туралы білімдері мәселесін қарастыруда төмендегідей тұжырым жасайды: «...адам қалайша дүниені танып біледі, яғни бұл үдеріс адамның санасы, ойлауы, қабылдауына негізделіп, ақиқат болмыс құбылыстарын белгілі бір ерекше түрде бейнелейді» [30]. Дегенмен, ғалымдардың басым көпшілі тұжырымдауынша, ғаламның концептуалдық бейнесі бірнеше компоненттерден тұратын білімдер базасының негізінде жасалады:

- 1) тілдік білімдер;
- 2) тілден тыс білімдер (яғни мәнмәтін жағдаяты мен адресат жайындағы білімдер);
- 3) жалпы аялық білімдер.

Бұл ретте, аталған білімдердің ешқайсысы жетекші бола алмайды, тек олардың өзара әрекеттестігі мен интеграциялануы ғана адамның ақиқат болмысты ұғыну мен түсіну үдерісінің қажетті шарты болып саналады. Яғни адам санасы мен ойлау жүйесінің белсенді араласуы нәтижесінде алынған және өңделген білім түрлерінің біріктірілуі, сонымен қатар адам санасының бүкіл аспектілерінің интеграциялануы ғаламның концептуалдық бейнесін құраушы болып саналады. Және де ол жеке тұлғалық, индивидтік те, қоғамдық-әлеуметтік те түрде сипатталады. Сонымен, ғаламның концептуалдық бейнесі мен ғаламның тілдік бейнесі бір-бірімен тығыз байланыста болады және ғаламның тілдік бейнесі концептуалдық бейненің бір бөлігі болып табылады.

Ғаламның тілдік бейнесі мәселесін зерттеу де, өз алдына ғаламның концептуалды бейнесімен тығыз байланысты болып, соңғысы адам мен оның болмыс-тіршілігінің ерекшелігін, оның дүниемен қарым-қатынасы, өмір сүру және қызмет ету жағдайын айқындаса, ғаламның тілдік бейнесі адамның

түрлі ғалам бейнелерін, сондай-ақ ғалам бейнесінің жалпы сипатын көрсетеді. Көрнекі түрде беретін болсақ (сурет 1).



Сурет 1 - Ғаламның концептуалды бейнесі мен ғаламның тілдік бейнесінің арақатынасы

Адам баласы қоршаған ортаны танып білуде дүниені тұтастай қамтып, бүкіл белгілерін айқындап беруі мүмкін емес, таным мен концептуалдау үдерісі ұзақ уақыт бойы жүзеге асатын құбылыс. Концептуалдау үдерісінің нәтижелері: алынған ақпаратты ұғыну; таным нысандары жайында мән-мағыналар қалыптастыру; алынған білімдерді (концептілерді) құрылымдау; тілдің қызметі: кодтық (таңбалық) ұйымдастырушы, адамның ішкі және сыртқы әлемін біріктіруші; адам таным нәтижелерін тілде тіркеп отырады. Г.А.Брутян атап көрсеткендей: «Танушы субъектінің ұғымдық аппаратында тіркелген білім – ойлау үлгісі деп аталады, ал сөздер арқылы берілген білімдер ғаламның тілдік бейнесі болып саналады» [31].

Ауызша мәтіннің тұжырымдамалық кеңістігін анықтау моделі ұсынылған, ол бірнеше деңгейден тұрады (кесте 1).

Кесте 1 - Ғаламның концептуалды және тілдік бейнесінің негізгі белгілері

Тұжырымдамалық кеңістік	Тілдік көрініс
Базалық деңгей Семиотикалық	
Әлемді түсіну, әлемнің құрылысы	Белгілер, символдар, кодтар
1 деңгей Лингвистикалық	

Мазмұн компоненттері, Семантика, мәні (1.4 тармақ)	Фреймдер, сценарийлер/ Үстіңгі және терең (2.1 және 2.2 тармақтары)
2 деңгей Когнитивтік	
Мағыналар, архетиптер, ұғымдар (1.3 тармақ)	Уақыт пен кеңістік ұғымдарының мысалында ертегі дискурсында бейнелеу (2.3 тармақ)
3 деңгей Мәдени	
В.Я.Проп бойынша құрылым, базалық компоненттер (3.1 тармақ)	Маркерлер арқылы көрсету (3.2 және 3.3 тармақ)

Сонымен, адамның ақиқат болмысты игеру үдерісінде жинақтаған білімдері белгілі бір категорияларға жіктеліп, когнитивтік базаны құрайды. Адамның жинақтаған ақпаратын интерпретациялауы нәтижесінде ғаламның концептуалды бейнесі немесе концептосфера қалыптастырылады. Өз кезегінде, ол жеке тұлғалық та, ұжымдық та тәжірибені айқындайды. Әрине, тіл құралдарының экспликациялау мен концептосфераның негізгі элементтерінің аталымына байланысты ғаламның концептуалды бейнесі ғаламның тілдік бейнесінде толық беріледі деп тұжырымдау қиын. Алайда, антропоөзектік парадигма аясында ұлттық ғалам бейнелеріндегі концептілердің репрезентациясы ерекшеліктері, тіл деректері мен мәдениет деректерінің өзара байланысын орнату мәселелері аса өзектілікке ие сұрақтар қатарына жататыны сөзсіз. Қорыта келгенде, зерттеу барысында лингвистикада ғаламның концептуалды бейнесінің анықтамасы төмендегідей негізгі басты белгілерден құралатыны анықталды:

- 1) адамның қызмет етуі барысында пайда болатын ғалам жайындағы білімдер жиынтығы;
- 2) жаңа білімдерді интерпретациялау тетіктері мен амал-тәсілдері.

1.2 Ғаламның тілдік бейнесінің концептуалды сипаты

Адам таным субъектісі ретінде ақиқат болмыс жайында белгілі бір пікірлер, көзқарастар, білімдер жүйесінің иесі болып табылады. Бұл білімдер жүйесі әртүрлі ғылымдарда әр қалай аталып (ғаламның концептуалды жүйесі, ғалам үлгісі, ғалам бейнесі, т.б.), бірнеше аспектілерде қарастырылады. Жоғарыда атап өткеніміздей, ғаламның тілдік бейнесі концептуалды бейненің бір бөлігі және оны ғаламның когнитивтік үлгісі ретінде қарастыруға болмайды. Ол ғалам туралы адам білімінің репрезентациясы, тілдік бейнелеудің негізі. Ғаламның қарапайым және тілдік бейнесін тұрмыстық, негізсіз көріністер деп те түсінетін пікірлер жоқ емес. Ғаламның қарапайым үлгісінің идеясы мынадан туындаған: әрбір табиғи тілдің белгілі бір ғаламды қабылдау тәсілі бар және барлық сол тіл иелеріне міндетті болып саналады. Ғалым Ю.Д.Апресянның көзқарасы бойынша, ғаламның тілдік бейнесінің аңғал болуы көлемі мен мазмұны бойынша ғылыми анықтамалар мен тілдік түсіндірмелердің үнемі сәйкес келе бермеуінен туындаған [32].

Ғаламның концептуалды бейнесі тілдік бейнеге қарағанда әлеуметтік және танымдық қызмет нәтижелерін айқындап, тұрақты түрде өзгеріп отырады, бірақ ғаламның тілдік бейнесінің кейбір жекелеген үзінділері де

адамдардың дүние құрылысы туралы өтпелі, реликт болып саналатын көзқарастарын ұзақ уақыт бойы сақтай алады. Жалпы алғанда, ғаламның тілдік бейнесінің маңызына қатысты көптеген түрлі-түрлі пікірлер ішінен даусыз қабылданатыны – әр халықта ғаламның тілдік бөлінісі әртүрлі болатыны. Қызметі барысында адам санасында бар дүниенің субъективтік бейнесі қалыптасады. Адам тілді де қоршаған орта секілді игереді. Және бұл ретте ғаламның логикалық (ұғымдық) бейнесімен қатар тілдік бейне де пайда болады, ал ол логикалыққа қарама-қарсы келмейді, бірақ онымен бара-бар да бола бермейді. Ғаламның концептуалды бейнесі индивидтың дүниені игеру үдерісінде қалыптасады, сол себепті де онда халықтың ұлттық рухани қызметі көрініс береді.

Профессор А.Салқынбайдың пайымдауынша: «Тіл – тек қарым-қатынас құралы ғана емес, адамзат дүниетанымы мен сананы қалыптастырып, дамытуға қызмет ететін күрделі құрылым» [33]. Ғаламның концептуалды бейнесінің ұлттық ерекшеліктерін айқындайтын концептілер – ақиқат болмыстың бір көрінісін бейнелейтін нәтиже ретіндегі когнитивтік құрылым болып табылады. Концептілерде екі түрлі мазмұн тіркеледі: ұғымдық, вербалды және ассоциативтік, мәдени танымдық. Сондықтан да концептілердің тіларалық салғастырылуы түрлі тіл иелерінің концептуалды ғалам бейнелеріндегі ұлттық пен әмбебап компоненттерін айқындауға мүмкіндік береді. Ал, менталды айырмашылық мәдениет құрылымындағы ерекше ұлттық концептілер арқылы айқындалады [34].

Ғаламның концептуалды бейнесінің ұлттық ерекшелігін қарастырған С.И.Драчева: «Қоршаған ортаны танып білу тәсілдерінің әмбебап болуына орай түрлі тіл иелерінің ұғымдық компонентінің мазмұнында үлкен ұқсастық болуы заңдылық. Оның үстіне түрлі мәдени концептілердің өзек компоненттері, жалпы алғанда, бір-бірімен сәйкес келеді. Ал, ұлттық ерекшеліктер, негізінен, концептінің мәдени компонентінде немесе шеткері аумақтарында ғана көрініс береді» [35]. Сол себепті де ұғым базалық ретінде түрлі тіл мен екі тіл иесі (билингв) білім көзқарастырының ерекшеліктерін айқындау барысында іріктеліп алынады. Ал, тіл иелерінің қызмет ерекшеліктеріне тәуелді, яғни мәдени, географиялық, т.б. концептуалдық бейнесінің ұлттық сипатын айқындауда талдауға тек бірқатар концептілер ғана негізге алынады.

Ғаламның концептуалды бейнесінің ұлттық сипаты мәдениетке қатысты белгілі бір концептілерде ғана көрініс береді. Мұндай концептілердің жиынтығы менталитет ерекшелігін айқындайды және оның маңыздылығы тек сөйлеу, айтылымдарды ұғыну үшін ғана қажет емес, сондай-ақ мән-мағына, жасалым өзгешелігін көрсетуге де септігін тигізеді. Концептілерді тіларалық салғастыру барысында, олардың құрылымында идиоэтникалық пен әмбебап компоненттердің тұрақты арақатынасы айқындалады және ақиқат болмыстың сол бір үзігіне, яғни әмбебап сипатына қатысты түрлі тіл иелерінің санасындағы ұлттық-мәдени ерекшеліктер концептінің басқа компоненттері арқылы анықталады.

В.А.Пищальникова: «...концептіде психологиялық та ,жеке тұлғалық та мән-мағына болады», - деп тұжырымдайды [36]. Бұл құрылымның өзегін ерекше белгілері бойынша бір топ заттардың қосындысы ретіндегі ұғым құрайды. Концептінің әрбір компонентінде интерсубъектік бөліктің болуы түрлі концептуалдық бейне иелерінің арасындағы коммуникацияға мүмкіндік береді. Субъектімен игерілген сөздер мен басқа да тіл бірліктерінің мағыналары тиісті концепт жүйесіне оның бір құрамдас бір бөлігі ретінде қосылып, концептінің қалған компоненттерінде (визуалды, есту ,т.б.) секілді оны тұтастай айқындауы мүмкін. Сондықтан да тілдік таңбаның қабылдануы концептідегі эмоционалды, ұғымдық, субъективтік бейнелі ақпаратты алға тартып және керісінше мұндай ақпараттың кез келген түрі таңбамен ассоциацияланады [37]. Мән-мағына сананы құраушы болып саналады және «нысанның басқа да барлық мүмкін визуалды, тактильді, есту, талғам, вербалды сипаттамаларын біріктіреді» [36, 12 б.].

Сонымен, ғаламның концептуалды бейнесі – нысандар жайындағы ақпараттар жүйесі. Олар жеке тұлғаның түрлі тәжірибелік, танымдық қызметінде актуалды және потенциалды түрде орын алады. Бұл жүйенің ақпарат бірлігі – концепт болып табылады. Оның негізгі қызметі – ғаламның концептуалды бейнесінің құрылымында орын алатын ақиқат болмыс нысандарының эмоционалды, ассоциативтік, вербалды, мәдениеттанымдық және басқа да мазмұндарды тіркеу мен актуалдандыру болып саналады.

Бұл реттегі ұғыну мәселесі, ең алдымен, субъектінің қызметінде объективтендірілетін және көрініс табатын өзінде осы кезге дейін бар ғаламның концептуалды бейнесінің негізіндегі дүниені ұғыну мәселесі ретінде қарастырылуы қажет. Ғаламды тіл және сөздер арқылы концептуалдау мәселесі өте маңызды. Кезінде контрастивтік лингвистиканың негізін қалаушы ғалымдардың бірі Р.Ладо: «Мынадай иллюзия бар, ол тіпті оқыған адамдарға да тән келеді: барлық тілдердегі мағыналар бірдей, тілдер тек сол мағыналарды берудегі формасымен ғана ажыратылады. Шын мәнінде, біздің тәжірибемізді сипаттайтын мағыналар мәдениетпен айқындалады. Сондықтан да олар бір мәдениеттен басқа мәдениетке түрленіп өзгеру ауыспалы қасиетімен сипатталады» [38]. Осымен байланысты тек мағыналар ғана өзгеріске ұшырамайды, сонымен бірге лексика құрамы да түрленуге қабілетті болып келеді.

Жоғарыда атап өткен болатынбыз, қоршаған ортаны қабылдау нақты бір тіл иелерінің мәдени-ұлттық ерекшеліктеріне тәуелді болып келеді. Сол себепті де, этнология, лингвомәдениеттаным, т.б. пәнаралық салалар үшін ғаламның тілдік бейнелеріндегі аталған айырмашылықтардың себептерін анықтау мәселелері өзекті, ал мұндай өзгешеліктер шын мәнінде де бар мәселе. Бұл сұрақтың шешімі лингвистикадан тыс болып көрінеді, өйткені басқа бір халықтың дүниетаным сырын ашуды меңзейді. Аталған айырмашылықтарды түсіндірудің көптеген себептері бар, алайда олардың тек бірнешеуі ғана айқын болып көрінеді. Сондықтан да олар негізгі болып

саналады. Тілдік айырмашылықтардың себебін үш атап көрсетуге болады. Олар: табиғат, мәдениет және таным.

Бірінші фактор – **табиғат**. Табиғат, ең алдымен, адам өмір сүруінің сыртқы жағдайлары және ол әр тілде сан алуан түрлі көрініс береді. Адам өзіне таныс, өзі сезінетін табиғат қалпына, жан-жануарларға, өсімдіктерге, аймақтарға атау береді. Табиғат жағдайлары адамның тілдік санасына белгілі бір қабылдау ерекшеліктерін мәжбүрлейді. Тіпті түр-түс қабылдау секілді құбылыстарға да өз әсерін тигізеді. Түрлі түстердің атаулары қоршаған табиғат заттарын көру арқылы қабылдаудың семантикалық белгілерімен уәжделеді. Әрбір түс түрі нақты бір табиғат нысанымен ассоциация тудырады. Осыған орай, әрбір тілдік мәдениеттерде өзіндік ассоциациялар тіркеледі, олар басқа бір тілдермен сәйкес келуі мүмкін, ал кейбір тұстар бойынша ерекше, өзгеше болады [32, 351 б.].

Мысалы, тіл зерттеушісі Қ.Т. Қайырбаева: «Түр-түс әлемі – өзіндік ерекшелікке, өзіндік символдық мәнге ие ұлт мәдениетін танытатын бір тұғыр. Ол өз тамырын тереңге жайып, ата-бабаларымыздың мифтік түсінігімен де астасып жатады. Сондықтан да қазақ тіліндегі ақ, қара, көк, қызыл, ала, сары, қоңыр, боз түрлерінің «киелі», «қасиетті» мағыналары тілдік деректер негізінде анықталады», - деп көрсетеді [39]. Адам өмір сүретін дәл осы табиғат о бастан тілде өзінің ассоциативтік көріністерін қалыптастырады, әрі қарай олар тілде мағынаның метафоралық ауысуы, теңеулер мен түрлі коннотациялар түрінде беріледі: «Табиғат көрінісіне, жағдайына икемделу – адамның негізгі қасиеті. Жүздеген, иә мыңдаған жылдар бойы жалғасатын бұл икемделу тек материалдық өндіріспен ғана байланысты емес, ол адамдардың ой-өрісіне де әсер етті. Этнос пен табиғатты біртұтас ұғым деп қарау әсіресе көшпенділер мәдениетін, психологиясын түсіну үшін ерекше маңызды. Себебі, олар көбінесе осы екі ұғымның (этнос пен табиғат) нәтижелік көрінісі» [40].

Екінші фактор – **мәдениет**. Мәдениет дегеніміз – материалдық және рухани қызмет нәтижелері, тәлеуметтік-тарихи, эстетикалық, моральдік, т.б. нормалар мен құндылықтар болып табылады. Олар түрлі ұрпақтар мен әлеуметтік бірлестіктерді ажыратып, ғалам жайындағы әртүрлі тілдік және концептуалды көріністерде орын алады. Мәдени саланың кез келген ерекшелігі тілде тіркеледі. Тілдік айырмашылықтар, сондай-ақ ұлттық рәсімдермен, салт-дәстүрлермен, фольклорлық, мифологиялық түсініктермен, символдармен айқындалады.

Г.Ж.Снасапова: «Дүние бейнесі мен тіл, мәдениет өзара күрделі байланыста болады. Тіл әр ұлттың дүнитанымын, болмысын анықтап, дүниені игерудегі тәжірибесін сипаттап, бейнелеудің тәсілі қызметін атқарады. Тіл ұлттық тәжірибені тек сипаттап қоймай, ұрпақтан-ұрпаққа жеткізіп отырады. Әр ұлттың өзіне тән мәдени-танымдық ерекшеліктерін бойына жинақтау арқылы тіл шындық болмысты игереді. Яғни тіл ақиқатты сезіну, қабылдау тәсілдерінің бірі ретінде белгілі бір тілдік ұжым мүшелерін тек тілдік жағынан ғана емес, мәдени-танымдық жағынан да өзара

жақындастырады», - деп көрсетеді [41]. Осымен байланысты белгілі бір атауларда концептуалданған мәдени үлгілер әлемге таралып, сол халықтың мәдениетімен бейтаныс адамдарға да белгілі бола алады. Соңғы кездері аталған мәселеге көптеген тілтанымдық зерттеулер мен жұмыстар арналып жатқаны мәлім.

Үшінші фактор – **танымға** қатысты дүниетанымның рационалды, сезу және рухани қабылдау амал-тәсілдері әрбір адам үшін ерекше сипатқа ие болады. Яғни шындық болмысты игеру тәсілдері әрбір адам және түрлі тілдер үшін ерекше болып келеді. Бұның дәлелі ретінде тілдік бейнелер мен түрлі халықтың тілдік сана ерекшеліктерінде көрініс беретін танымдық қызметтің нәтижелерінен айырмашылықтарын байқауға болады. Профессор Э.Д.Сүлейменова: «Дүниенің тілдік бейнесі жайлы мәселе көбіне түрлі дүниетаным мәселесі іспетті қарастырылады. Бүгінгі таңда «дүниенің тілдік бейнесі» ұғымында екі деңгей бар. Оның алғашқысының нақты тілдерге және олардың арасындағы айырмашылықтарға қатысы жоқ болса, екіншісі нақты ұлт тілдерінің қатысуымен қалыптасқан және атаулар жүйесі тәрізді тілдер арасындағы айырмашылықтарға бағыт-бағдар жасаушы «дүниенің тілдік бейнесімен» байланысты», - деп тұжырымдайды [42].

Белгілі бір жағдаятты немесе нысанды игеру тікелей қабылдау субъектісіне байланысты екенін ескеру қажет. Ол оның аялық біліміне, тәжірибесіне, тіпті оның орналасуы, яғни оның назарына тікелей түсуінде тәуелді болады. Бұл өз кезегінде сол бір жағдаятты түрлі көзқарастар тұрғысынан сипаттауға мүмкіндік береді. Сондықтан да «ғаламды құрылымдау» үдерісі қаншалықты субъективтік болса да, жағдаяттың түрлі объективтік аспектілерінде есепке алынады. Осының нәтижесінде «объективтік ғаламның субъективтік бейнесі» жасалады.

Тілдік аталымның когнитивтік негіздерін зерттеуші Е.С.Кубрякова: «Ғаламның тілдік бейнесі ғалам туралы білімдердің құрылымы болып саналады. Бұл менталды маңыздың нақты когнитивтік сипаты болады. Деривациялық үдерістерді когнитивтік бағат-бағдарлау тұрғысынан зерттеу тек қана жеке бір тілдің ғаламды «бейнелеу» ерекшелігін айқындауға, сонымен қатар типологиялық аспектіде бұл мәліметтерді жинақтап қорытындылап, басты болмыстық категориялардың, дүниетаным өзгешелігінің, ғалам құрылысының заңдылықтарының адам түсінігіндегі бірнеше жалпы ұстанымдарын айқындауға мүмкіндік береді», деп пайымдайды [43].

Сонымен, «ғаламның тілдік бейнесі» ұғымының түрлі интерпретациялары барлық тілдердегі ғалам бейнесінің әртүрлі болуымен түсініледі. Бұл дегеніміз – нақты бір тіл иелерінің шындық болмысты қабылдап игерудегі мәдени-ұлттық ерекшеліктерімен айқындалады. Әрбір ғалам бейнесі өзіндік тілдік бірліктерімен сипатталып, «ғаламның концептуалды бейнесі» мен «ғаламның тілдік бейнесін» ажыратып көрсету маңыздылығын меңзейді. Сондықтан да лингвистиканың қазіргі кезеңдегі дамуы ғаламның тілдік үлгілерін зерттеуде адам туралы кешенді ғылымдар

тұрғысынан қарастыруды талап етеді. Кез келген тілдің ғалам бейнесі тек фольклор, мифология, мәдениет, тарих, сол халықтың психологиясы мен салт-дәстүрі тұрғысынан ғана емес, сондай-ақ тілтаным мәнмәтінде зерттелуі қажет.

«Ғалам бейнесінің» феномені адам баласының жаратылысы секілді ежелгі болып саналады. Бірақ та «ғалам бейнесі» реалиясы ғылыми-философиялық зерттеу нысаны бола бастағаны кеше ғана десек те болады. Бұл ретте «ғаламды» тек көзге көрінетін бейне ғана деп түсіну қате. М.Хайдеггер: «Ғалам бейнесі дегеніміз – не? Жалпы алғанда, ғаламның суреті шығар. Алайда онда ғалам деген нені білдіреді? Бейне, сурет дегеніміз – не? Ғалам дегеніміз – космос, табиғат. Ғаламға тарихтың да қатынасы бар. Дегенмен, ғалам маңызын табиғат та, тарих та толық аша алмайды. Бұл ұғымның астарында ғалам негізі жатыр», - деп пайымдайды [44].

Ғалам бейнесі адам концепциясының өзек ұғымы, оның өмір сүру табиғатын айқындайды. Ғалам бейнесі ұғымы адамзат болмысының ерекшелігін анықтайтын ұғымдар қатарына жатқызылады және ғаламмен өзара қарым-қатынасын сипаттайды да, оның ғаламда өмір сүруінің басты шарты болып табылады. Ғаламның тілдік бейнесі соңғы кездері отандық тіл білімінің ең бір өзекті тақырыбына айналғаны белгілі. Жалпы, ғаламның тілдік бейнесі төмендегідей анықталады:

1) тілдік таңбалар мен олардың мағыналарында берілген ақиқат болмыс жайындағы түсініктер; шындық болмыс құбылыстары мен заттардың тілдік реттелуі;

2) белгілі бір тілдік қауымдастықтың қарапайым (тілдік) санасында тіркелген объективтік дүниенің берілу нәтижесі.

Зерттеу нысанымызды айқындау мақсатында ғаламның тілдік бейнесінің мынадай түрлерін ажыратып көрсетуге болады:

- Ғаламның ғылыми бейнесі мен ғаламның қарапайым, аңғал, пәк бейнесі: сол тілге тән концептілердің жекелеген сипаттамалары қарастырылады; ғылымиға дейінгі дүниеге деген көзқарастар іздестіріліп, тілге тән қасиеттер реконструкцияланады.

- Ортақтандырылған ғалам бейнесі және ғаламның индивидуалды бейнесі: бұл ғалам бейнелері жалпылама деңгейі бойынша ажыратылады. Ортақтандырылған ғалам бейнесі дегенде белгілі бір ортақ белгісі (әлеуметтік, кәсіби, т.б.) бойынша жинақталған адамдар тобы түсініледі. Ортақтандырудың ең жоғары сатысын – ғаламның ұлттық бейнесі айқындайды. Бұл ретте тіл иелерінің жекелік айырмашылықтары мүлдем көрінбейді және маңызды болып басқа бір этникалық тілдік топқа қарама-қарсы қойылған тек жалпы белгілер үстемдік танытады [45].

Ал, ғаламның индивидуалды бейнесі адамның сөйлеуінде көрініс береді: белгілі бір тілдік бірліктерді қолдану немесе қолданбау, тұрақты тіркестер, жұрнақтар мен басқа тілдік элементтерді пайдалану, яғни адамның тілдік бірліктерге деген қатынасы.

- Ғаламның көркем, поэтикалық бейнесі немесе ғаламның жеке тұлғалық-авторлық бейнесі: ғаламның көркем бейнесін бір жағынан, авторлық ғалам бейнесімен, ал екінші бір тұсында жалпы ұлттық ғалам бейнесімен де салғастыруға болады. Н.А.Кузьмина ғаламның поэтикалық бейнесін: «...физикалық, шындық болмыстың поэтикалық баламасы. Ол суретші санасы арқылы жасалған, оның рухани белсенділігінің нәтижесі. Ғаламның поэтикалық бейнесінің өзгешелігі тек тілдік формалар арқылы айқынадалып қоймайды, ол суретшінің танып игеру талғамына байланысты»көрсетеді [46].

- Ғаламның қарапайым бейнесінің бір үзіндісі ретіндегі ғаламның метафоралық және метафоралық емес бейнелері: ғаламның бұл бейнелері берілу тәсілдері бойынша сәйкестендіріледі (ғаламның метафоралық бейнесінде концептілер объективтенуінің, концептуалдануының жетекеші тәсілі ретінде метафора болып табылады).

Сонымен, ғаламның тілдік бейнелерінде түрлі семантика болғанымен, олардың барлығы да өзара жүйелі қатынастармен бір-бірімен тығыз байланыста болып келеді. Біздің зерттеуімізге арқау болған ертегілер әрбір халықтың өмір сүруінің тарихи және табиғи жағдайларын бейнелейтін ауызша халық шығармашылығының түрінің бірі болып табылады. Ертегілерде ежелгі адамдардың тұрмыс-тіршілігі мен болмысы түрлі аспектілерде суреттеледі. Олар халық даналылығының, халық дарынының, халық дүниетанымының синтезі болып саналады.

Ертегілер, әдетте ойдан шығарылған кейіпкерлер мен оқиғалар жайындағы ғажайып, фантастикалық күштердің қатысуымен баяндалатын халықтық-поэтикалық шығарма деп түсініледі [47.. Ертегілер деп ауызша прозаның не бір түрлерін атайды, сол себепті де олардың жанрлық ерекшеліктерінің анықтамасында бірыңғай қалыптасқан тұрақтылық жоқ. Дегенмен, қазақ ертегілерін зерттеген бірқатар ғалымдарды атап кетуге болады: В.В.Радлов, Г.Потанин, И.Березин, А.Алекторов, П.Мелиоранский, Ш.Уәлиханов және т.б.

Академик В.В.Радлов: «Өзге туыстас елдерде қазақтың ерекшелігі – сөз орамына шебер, тамаша шешен», - деген қорытынды жасайды [48]. Фольклоршы, этнограф Ә.А.Диваев: «Көпеев бүкіл дерлік қазақ даласын, Түркістан өлкесін аралап, көптеген адамдармен, суырып салма жыршылармен кездесті... Өзінің белгілі адамдармен әңгімелерін, олардың айтқандарын, маңызды нақылдарын, ұтымды өткір сөздерін өзінің дәптеріне, күнделігіне жазып отырады... Оның үстіне ол орыс, татар ғалымдары мен жазушыларының қазақ жайындағы жазбаларын зейін қоя зерттеді. Қазақтың әдебиеті мен тарихы жөнінде бағалы материалдар жинады», - деп М.Ж.Көпеевтің қазақ ертегілерін зерттеудегі рөлін атап өтеді [49].

Осымен байланысты М.Әуезов: «Қазақ ертегісі көп. Сол ертегілердің ішінде ең ескіргенін алсақ, бұрынғы заманғы ескі нанымды білдіретін жалмауыздар араласқан ертегі мен кәсіптік ертегілері болады. Кәсіптік ертегіге көп кіретіні аңшылық. Өте ескі ертегілер-«Еділ-Жайық»,

«Құламерген» сияқтылар болса, бұнда иен тау, елсіз жерлерді жапа-жалғыз мекен еткен баяғының батыр аңшылары әңгімеге кіреді», - деп көрсеткен [50] және «...қазақ ертегілерін шартты түрде мынадай топтарға бөлеміз:

- а) қиял-ғажайып ертегілер;
- б) хайуанат жайындағы ертегілер;
- в) салт ертегілер;
- г) балаларға арналған ертегілер;
- д) аңыз ертегілер, күй аңызы», - деп жіктейді [50, 173 б.].

Осы тұрғыдан алғанда, фольклортанушы Ә.Қоңыратбаев: «Қазақ ертегілерінің қай түрі болса да замана елегінен өтіп, халық санасына сіңіп кеткен сюжеттер. Онда бірқатар елдерге ортақ әрі төл сюжеттер болып жүрген мотив-образдар аз емес», - деп айта келіп, қазақ ертегілерін тақырыбына қарай: «мифтік ертегілер, хайуанаттар туралы ертегілер, тұрмыс салт ертегілері», - деп көрсетеді [51]. Сонымен, фольклордың басқа түрлерінен ертегілердің айырмашылығы баяндаушы атып береді, ал тыңдаушылар оны, ең алдымен, поэтикалық, қиыл-елес шығармасы ретінде қабылдайды. Ертегілер осы жағынан ерекшеленеді. Алайда, бұл – ертегілердің идеялық мазмұнын, тілін, сюжеттер сипатын, уәждерін, бейнелерін айқындайтын ақиқат болмыспен байланысы жоқ деген сөз емес.

Алғашқыда ертегі тарихында классикалық ертегілер сипатының басты белгісі болып табылатын саналы түрде ойлап шығару жайында сөз болған да емес. Бірте-бірте адам баласы өзін табиғат күштерінен тәуелсіз бола алатынын сезінгеннен бастап, сондай-ақ қоршаған ортаны танып білу үдерісінің тереңдеуіне орай ертегішінің дүниетанымы ежелгі ертегілердегі мифологиялық көзқарастармен толық сәйкес келе бермейді деген де пікірлер де бар [52]. Бұл әрине ағылшын ертегілеріне қатысты көзқарас деп санаймыз.

Шын мәнінде, ертегілер сан түрлі болып келеді. Сондықтан да оларды толық көлемде зерттеу мүмкін емес сияқты көрінеді. Ол үшін материалды міндетті түрде бөлшектеп, яғни жіктеп алу қажет: «Дұрыс жіктелім – ғылыми сипаттаудың алғашқы сатысы. Жіктелім дұрыстығы кейінгі зерттеудің дұрыс шығуына тікелей байланысты... ертегілердің ең қарапайым жіктелуі – ғажайып мазмұны бар, тұрмыстық және хайуанаттар жайындағы т.б. ертегілер», - деп көрсетеді В.Я.Пропп [53].

Жоғарыда келтірілген жіктелім ертегілерді бөлімдерге ажыратып көрсетеді. Әрине, бір қарағанда, бұл жіктелім күмән келтірмейді. Алайда бірқатар пікірталас тудыратын тұстары да бар екені анық. Себебі, бөлімдерге бөліп көрсетуден басқа сюжетке негізделетін жіктелімдер де бар. Бұл ретте, күрделі, басы ашылмаған, бірнеше анықтамасы бар сюжет ұғымын атап өткен жөн. Мысалы: «Өмірдегі шындықтың, шынайы әдеби шығармаға айналуы, әдебиеттегі мазмұнның мазмұнды пішінге көшуі, тақырыптың идеялық-көркемдік шешім табу процесінде сюжет пен композицияның, атқарар ролін еш нәрсемен ауыстыру мүмкін емес. Соған қарамастан, бір таңғаларлық нәрсе, осыларды әркім әр күйге түсіреді: сюжетті біреулер оқиғаға, біреулер құбылысқа, біреулер фабулаға теліп жатса, композицияны біреулер

жүйеге, біреулер архитектурникаға, біреулер конструкцияға сайып жатады» [54]. Түптеп келгенде, қиял-ғажайып ертегілерін сюжет бойынша бөліп көрсету мүмкін емес болып саналады.

Әдетте, «...ертегілер авантюралық та деп бөлінеді бұл ертегілерде кейіпкерлердің ғажайып оқиғалары қиял, фантастикасыз баяндалады. Авантюралық ертегілердің кейіпкері тапқыр жылпос, қу болып келеді» [55]. Оларды ағылшын тілінде «трикстер» деп атайды. Ағылшын ертегілерінде қазақ, жалпы басқа елдердің ертегілеріне қарағанда бәрі шынайы болып көрінеді. Басты кейіпкер өз өмірін құрбан етіп, жамандықпен, зұлымдықпен күреске арнайды. Алайда бұл үнемі жеңіске жететін ертегі батырының ерлігі емес, ол қарапайым адамның зұлымдықпен шайқасы, кей жағдайда ол жас жеткіншек те болуы мүмкін және оқиғаның алдын ала «happy end» болып аяқталуы сюжет барысында айқын емес.

Ағылшын ертегілерінің кейіпкері ертегі батырларына қарағанда өз жеңісіне үнемі сенімсіз болады, бірақ ол шайқасқа шығуға міндетті, себебі оның бақытты, әл-ауқатты болуы осы шайқастағы жеңісіне байланысты. Ағылшын ертегілерінің кейіпкері, басым көпшілігінде, бала болып келеді және батырлар мен рыцарьлар жайында әңгіме жоқ. Әдеби ертегі көп қырлы құбылыс, бір жағынан қарағанда, жанр ерекшелігін сақтап, халық ертегілеріне ұқсас келеді, екінші бір қырынан, тарихи кезең мен авторлық интенциясына тәуелді [56].

Әдеби ертегілерін де күрделі құрылымы бар көркем шығарма деп тұжырымдауға әбден болады. Ғылыми әдебиеттерде бұл құрылымның элементтері жайында біркелкі қалыптасқан пікір жоқ. Дегенмен ғалымдар пікірінің көбі оның негізгі төрт элементіне тоқталады:

- 1) идеялық немесе идеялық-тақырыптық мазмұны;
- 2) сюжеті мен композициясы;
- 3) бейнелі жүйе;
- 4) тіл (сөйлеу стилі) [56, 98 б.].

Халық ертегілеріндегі ертегі бейнесінің ерекше құрылымы мынадай белгілер арқылы сипатталады:

- 1) кейіпкерлер бейнелерінің типтік мазмұнын жалпылау мен абстракциялау амалы арқылы ашу үрдісі;
- 2) кейіпкерлер тұрақтылығы;
- 3) кейіпкерлер қызметтерінің тұрақтылығы;
- 4) мінез құлықтары мен диалогтары арқылы ашылатын кейіпкерлердің портреттік және психологиялық сипаттамаларының қысқа әрі нұсқа болуы;
- 5) сюжет құрылымының екі-үш басты кейіпкермен шектелуі [56, 36 б.].

6) басты рөлдегі кейіпкердің қиял-ғажайып жағдаятқа құрылуы арқылы, кейіпкер ертегіде, ғажайып іс-әрекеттерді атқарады. Дәл осы ертегінің негізгі заңдылығы, ал сюжеттің кейіпкерлердің іс-әрекеттері мен диалогтарында орын алуы оның құрылымдық маңызы болып табылады [57]. Сонымен, әдеби ертегі фольклордың дереккөздеріне негізделіп, оның белгілі

бір сипаттамаларын қабылдап алады. Дегенмен, әдеби ертегінің басты ерекшелігі оның авторлығы – жазушы өз туындысын жасау барысында халық шығармашылығының элементтерін қолданады.

Қазақ және ағылшын ертегілеріндегі ғаламның концептуалды бейнелерін салғастырмас бұрын, ағылшын ертегілерінің негізгі ерекшеліктерін анықтап алған жөн. Ертегідегі ғалам бейнесін ертегі тілінде берілген ғаламның тұтас бейнесі деп түсінген дұрыс. Ол фольклор ғалам бейнесінің бір бөлігі. Алайда оның ертегі жанрына тиісті белгілері болады және ертегі ғалам бейнесінің басқа да фольклор жанрына қатысты ақиқат шындық бейнелерімен ортақ тұстары да бар. Мысалы, ағылшын «*Lazy Jack*» - «*Жалқау Джек*» ертегі басты кейіпкер Джектің эмоционалды портреті мынадай тілдік бірліктер арқылы сипатталады: «*merry, comical figure, with a loud laughter, he was coming capering and dancing*» - «күлкілі, көңілді фигура, қатты күліп, серуендеп, би биледі». Джектің көңіл-күйін білдіретін лексикалық бірліктер: «*cheerful and lively, to dance – to move in a lively way, happiness*» - «көңілді және жанды, би – жандандырып билеу, бақыт». Яғни, ертегінің басты кейіпкері үнемі көңілді, мұң-қайғысыз болып келеді.

Ертегінің басында кейіпкер «*жалқау*» екені сөз болады. Бұл тыңдаушының назарын аударту үшін қажет. Анасының баласына қатысты айтылымдарында «*silly, silly, stupid, lout*» - «ақымақ, ақымақ, ақымақ адам» тілдік бірліктер басымдылығымен кейіпкерді ақылсыз, ақымақ етіп сипаттайтын синонимдік қатар келтірілген. Эмоционалдылықты жүзеге асыратын негізгі амалдар баяндаушының лексикалық бірліктері болып табылады. Ал, ағылшынның «*The king of England and his three sons*» - «*Англия королі және оның үш ұлы*» ертегісіндегі халық билеушісінің сипаты төмендегідей сөздер арқылы бейнеленген: «*the old king fell very sick one time and there was nothing at all could make him well but some golden apples from a far country*» - «Бір кезде патша қатты ауырып қалды, оны алыс елден келген бірнеше алтын алма болмағанда, хәлі жақсармас еді», оның кіші ұлы Оливердің бейнесін «*sociable and merry*» - «көңілді және ашық мінезді» лексикалық бірліктері айқындайды.

Ертегіде мынадай «*old chap, old gentleman, lady, old man*» - «Қарт адам, қарт адам, әйел, қарт адам» мәнмәтіндерде орын алатын отбасы мүшелерін білдіретін, яғни «*father*» - «әке» және «*mother*» - «ана» зат есімдерінің синонимдері ретінде көрініс тапқан тақырыптық топтар бейнеленген. Ағылшын ертегілерінің құрылымдық және мазмұндық сипаттамалары негізінде ертегі ғалам бейнесінің түрлі деңгейде репрезентацияланатын мынадай ақиқат шындық салаларын атап көрсетуге болады:

- 1) адамның, хайуанаттардың және мифологиялық кейіпкерлердің әлеуметтік және биологиялық табиғаты;
- 2) тұрмыс-тіршілік;
- 3) адамның шаруашылық қызметі;
- 4) табиғи-географиялық орта;

5) ағылшын халқының этникалық бірегейлігі;

б) әлем және абстрактілі ұғымдар жайындағы ғылыми білімдер жүйесі.

Жоғарыда келтірілген әрбір сала ғаламның тілдік бейнесінің бірнеше өлшемдерімен сипатталады. Себебі, олар түрлі сөз таптарына жататын лексикалық бірліктермен маңыздылығы арттырылған. Мысалы, жеке тұлға немесе бірнеше топ адамдар аталымы адамның әлеуметтік сипаттамалары, кәсіби белсенділік саласы арқылы айқындалады: «*cowman, baker, butcher, cattle keeper, farmer, gardener*» - «*сиыршы, наубайшы, қасапшы, малышы, фермер, бағбан*». Адам мен мифологиялық кейіпкерлерді айқындайтын аталым белгілері ретінде биологиялық сипаттағы белгілер көрініс табады: жас, мінез-құлық және сыртқы келбет ерекшеліктері: «*he had long grey hair, and his teeth were curling out of his mouth, and his finger- and toe-nailshad not been cut for many thousand years*» - «оның ұзын сұр шашы бар, тістерін аузынан жұлып тастаған, тырнақтары мыңдаған жылдар бойы кесілмеген».

Сонымен, ағылшын шығармаларындағы ертегі кейіпкерлерінің аталымдары негізіне алынған ерекше белгілер: кейіпкерлердің жасы, мақсаты, физиологиялық жағдайы, мінез-құлық ерекшеліктері т.б. Ал, ағылшын ертегілеріндегі үй жануарларынан басқа, қолға үйретілмеген хайуанаттар әлемі мұндай ерекшеліктермен сипатталмайды. Мифологиялық тіршілік иелерінің аталым негізіне сыртқы келбеті: *unearthly monster, fiery serpents* - *жыртқыш құбыжық, от жыландар*; физиологиялық ахуал-жағдайы: *fairy-mother, swan – girl* - *ертегі ана, аққу - қыз*; жасы: *young man, old man, young lady* - *жас жігіт, қария, жас қыз*; қызметтік сипаты: *jolly shake-hands* - *көңілді қол алысулар*; әлеуметтік мәртебесі: *queen, king, prince* - *ханшайым, патша, ханзада* т.б. сияқты белгілер алынады.

Ертегі кейіпкерлерінің биологиялық белгілері дене мүшелері, эмоционалдық ахуалы, интеллектуалдық қасиеттері мен физикалық белсенділігі атауларында көрініс табады. Ал, әлеуметтік сипаттамалар -ертегі мәтіндерінде сөйлеу іс-әрекеттерінің түрлерінде, жекелік қасиеттерде, жеке тұлғааралық қарым-қатынастарда, адамдардың өзара әрекеттестіктерінде орын алады. Ағылшын халқының тұрмыс-тіршілік ерекшеліктері ертегі тілінде құрылыс түрлері, оның безендірілуінде, киім-кешек, азық-түлік және сусындар атауларында репрезентацияланады: *tle, mansion, stable, shoulder of mutton, bread, milk, soft cheese* - *қамал, үй, тұрақты мекенжай, қой еті, нан, сүт, жұмсақ ірімшік*. Бұл, өз кезегінде адамның үй, тамақ пен киім-кешек секілді базалық қажеттілігімен түсініледі.

Ал, кәсіби қызметтің маңызды саласы еңбекпен айқындалады. Мысалы, «*Lazy Jack*» - «*Жалқау Джек*» ертегісінде кейіпкер апта бойы жұмысқа кетеді: а) Джек фермерде жұмыс жасап, ақша табады, бірақ оны жоғалтып алады. Анасы оған ақшаны қалтаңа салуың керек еді дейді; ә) Джек мал шаруашылығында жұмыс жасап, бір құты сүт алады да оны қалтасына салады. Анасы оған басыңа қойып әкелуің керек еді дейді; б) Джек фермерде

жұмыс жасап, ақысына ірімшік алып, басына қойып алып келмекші болады. Анасы оған қолыңа ұстап алып келуің керек еді дейді; в) Ол наубайшыда жұмыс істеп ақысына мысық алады да, оны алақанына салып көтеріп келеді. Анасы оған оны жіпке байлап алып келу керек еді дейді т.с.с. (бұл ертегінің сюжеттік желісі қазақтың «Мақта қыз бен мысық» ертегісіне ұқсас келеді, бірақ моральдік-тәрбиелеу мәні екі бөлек екені сөзсіз).

Ертегідегі ғалам бейнесі мынадай тілдік бірліктер арқылы айқындалатыны белгілі: *forest, road, mountains, rock, apple-tree – gold – apple - Орман, жол, таулар, жартастар, алма ағашы – алтын* т.б. Әдеп-ғұрып іс-әрекеттері мынадай ертегі іс-әрекеттерінде сипатталған: *to sleep, to awake, to wash, to eat, to drink - ұйықтаңыз, сергек болыңыз, жуыңыз, тамақтаныңыз, ішіңіз*. Әрбір топ нысандарының атаулары тікелей ағылшын этносының өмір сүру жағдайы мен шарттарына, олардың шаруашылық қызметіндегі рөліне тәуелді екені байқалады. Бұл ретте, мәдени культ нысаны ретінде ерекше қызығушылықты «cross» - «тоғысу» лексемасы танытады. Халықтың танымы бойынша, крест белгісі барлық жаман дүниелерден қорғап, жақсылыққа алып келетін нышан іспетті.

«Cross» - «тоғысу» сөзі діни сипатта қолданылады, өйткені адамдар жаман және жақсы рухтар барына сенеді. Сондықтан да жоғары күштермен тілдесетін құралдар болып саналатын белгілі бір символдар мен заттар болған. Міне, солардың бірі – крест белгісі. Ертегіде крест жақсылықтың белгісі. Сол кездегі адамдар үшін табиғаттың ажыратылмас бір бөлшегі ретінде жан-жануарлар әлемі болып есептелген. Ертегідегі жан-жануарлар ішінен аққу мен аттың орны ерекше. Олар бүкіл ертегі бойынша кейіпкермен бірге болады. Аққу тазалықтың, жауапкершіліктің, тек пен рудың, руды қорғаудың символы. Англияда «Аққу тотемінің» астында өмір сүру мен өркендеу құқығын алу үшін тек «жақсы ойлап сөйлеу» ғана жеткіліксіз, сонымен қатар «жақсы іс-әрекеттерді» атқару қажет. Аққу британ монархының ресми Елтаңбасы болып табылады. Христиан дәстүрінде ат ерлік пен тектіліктің эмблемасы болып саналады.

Ағылшын халқының ғылыми білімдер жүйесі ертегіде мынадай аталымдарда көрініс табады: уақыт пен кеңістік бірліктері: *hour, minute, today, month, days of week - сағат, минут, бүгін, ай, аптаның күндері*; ақша жүйесінің бірліктері: *penny, golden coins – тиындар(пенни), алтын монеталар*; діни-философиялық ұғымдар мен көзқарастар: *use, harmony, beauty, pretty, believe - пайда, үйлесімділік, сұлулық, жағымды, сену* және т.б. Бұл аталымдар адамның қоғамдағы мінез-құлық ережелері мен құндылықтар жүйесін айқындайды. Ғаламның ертегі бейнесі ертегі тілінде көрініс тапқан ғаламның біртұтас бейнесі болып табылады. Ол ғаламның фольклорлық бейнесінің бір бөлігі және ертегі жанрына тән белгілерге ие болып келеді.

Сонымен, ғалам бейнесі – адамның рухани қызметінің нәтижесінде пайда болған ғаламның жаһандық бейнесі. Ғаламның тілдік бейнесі адамның әлем жайындағы көзқарастарын айқындайтын тұрақты тіркестерде,

стереотиптерде жүзеге асырылады. Ұлттық сипат дегеніміз – елдің тарихи және мәдени дамуының ықпалымен қалыптасатын мінез-құлық ерекшеліктерінің, салт-дәстүр мен дүниетаным, көзқарастар жиынтығы. Ағылшын халық ертегісінің жанрлық ерекшелігі оның тілдік бейнесінде толық көрініс табады.

1.3 Қиял-ғажайып ертегілерінің концептуалды жүйесінің ерекшеліктері

Мәдениет базалық элементі концепт болып табылатын жекелік және ұжымдық когнитивтік ғалам бейнесін қалыптастырады. Гуманитарлық ғылымдар саласында «концепт» ұғымының көптеген анықтамалары бар. Біз зерттеу жұмысымызда «концептіні» жеке тұлға діліндегі мәдениет бөлшегі, тілтанымдық ғалам бейнесінің негізі, әлеуметтік-мәдени ақиқат шындығының негізгі семантикалық бірлігі ретінде түсінеміз. Белгілі бір тіл мен қоғамдық-тарихи тәжірибе сол бір қоғам мүшелерінде ұқсас ғаламның тілдік бейнелерін қалыптастырады. Сондықтан да жалпы мәдениет дискурсы жайында сөз етуге болады. Дәл осы ғаламның тілдік бейнесі коммуникативтік мінез-құлықты айқындап, оның экстравертивтік (жеке тұлғаның сыртқы әлемге бағытталған психологиялық сипаттамалары) және интравертивтік (жеке тұлғаның ішкі әлемге бағытталған психологиялық сипаттамалары) детерминанттарын түсінуге мүмкіндік береді. Тілде таңбаланған ғаламның ұлттық когнитивтік бейнесі сол бір қауымдастық өкілдерінің мінез-құлық және құндылықты ұстанымдарына, діліне ықпал етеді.

Қазіргі таңда қалыптасқан қағида бойынша, мәдениетте, сондай-ақ әрбір халықтың тілінде әмбебеп (жалпы адамзаттық) және ұлттық-ерекше сипаты болады. Сонымен бірге әрбір мәдениетте өзіне ғана тән тілде, моральдық нормаларда, мінез-құлық ерекшеліктерінде, наным-сенімдерінде тіркелген мәдени мағыналары бар. Сол себепті де түрлі мәдениеттерде тілдік бірліктер арқылы менталдылық қалайша берілетінін зерттеу аса өзекті мәселелердің бірі болып саналады. Мысалы, «табысқа жету», «success» концептінің этимологиясы «іс-әрекет, тез, жылдам әрекет» дегенді білдіреді. Ал, мәселен, қытай тілінде табысқа жету «cheng gong» деген сөздер арқылы беріліп, иероглифтері мынадай мағынасындағы идеограммалармен таңбаланады екен: «аяқтау» + «жұмыс» + «әрекет».

Белгілі орыс ғалымы В.И.Карасиктің пікірінше: «...орыс және ағылшын лингвомәдениеттерінде «табысқа жету» концептісі орыс лингвомәдениеті үшін: 1) мақсатқа қол жеткізу үшін жолы болу және қандай жолмен жеткені маңызды болса (моральдық аспект), ағылшындар үшін – табысқа жету символдылығы, жеке тұлғаның әрекет етуі аса маңызды мағынаға ие болып келеді; 2) ағылшын лингвомәдениетінде табысқа жету мансапқа жетумен, байлық пен атақ-даңқпенен өлшенсе, орыс халқы үшін ол шайқастағы жеңіспен, танымдағы жетістіктермен, әйгілі, атақты болумен бағаланады; 3)

орыс халқында табысқа жете алмаған адамдарға аяушылықпен қараса, ағылшын мәдениетінде жаратпаушылық, жек көрушілік танытады» [58].

Қазақ халқы үшін бұл концептінің мән-мағынасы: «табысты болу – белгілі бір салада өзгелерден артық болу, жетістікке жету. Табысты адам – өзгелер қызыға қарайтын биікті бағындырған, өмірін, уақытын пайдалы іспен безендірген жан»; «Ерінбей еңбек қылса, түңілмей іздесе, кім бай болмайды?»; «Ісім өнсін десең, ретін тап» (Абай); «Тартыспен түскен, бейнетпен келген жақсылық қана, шын мәнінде, қымбат табыс» (М.Әуезов). Яғни, қазақ лингвомәдениетінде ол, ең алдымен, еңбекпен бағаланып түсініледі.

Ал, «еңбек» концептінің үлгісі ауыр, қиын (әдетте) физикалық жұмысты жасап жатқан адам бейнесі бар фрейм негізінде құрылады. Бұл жұмыс өте ауыр, ұзақ, тұрақты (үдерістің объективтік сипаттамалары) болуы мүмкін. Адам бір мәжбүрлікпен (сыртқы немесе ішкі) шыдамдылық, ұқыптылық, төзімділік (субъективтік сипаттамалар) танытып еңбектенеді: «Бұл кемпірдің перзент дегенде жалғыз баласы болыпты, мал дегенде он шақты ешкісі болыпты. Бала ешкілерін *бағып жүреді*» (Күн астындағы Күнікей қыз); «Ол ау салып, балық аулап, тамақ асырапты» (Қаңбақ шал). Және еңбек сапалы, табысты, жемісті атқарылады (нәтиженің объективтік сипаттамалары). Жалпы, әрбір концепт ерекшелігіне зерттеуіміздің келесі бөлімдерінде жеке-жеке тоқталатын боламыз.

Мәдениеттің сан-алуан түрлі аспектілерін тілтаным тұрғысынан зерттеу тікелей «ғалам бейнесі» ұғымымен тығыз байланысты. «Ғалам бейнесі» ұғымы лингвистикаға гносеологиядан келген. Бұл өте күрделі құрылым және ол дәстүрлі лингвистикалық зерттеулер шеңберінен шығып кетеді. Өйткені ол діни тәжірибеден, идеологиядан, өнердің тік құрылымынан, ұжымдық санадан тыс және мифологиялық терең қабаттарынан құралады. Г.В.Колшанский: «...тіл -ойлаудың айқындау қызметін тіркеу тәсілі...тіл ойлаудың екінші формасы іспетті болып саналады, абстрактілі ойлау формаларының субстанциясы болып саналады», - деп көрсетеді [59].

Ғалам бейнесі адамның әлем туралы білімдерінің жиынтығы ретінде тілдегі ғалам бейнесімен алмастырылады, яғни «ғаламның тілдік бейнесімен». Тіл ғалам бейнесінің негізгі элементтерін таңбалап, ғаламның концептуалды бейнесінің экспликациялануын жүзеге асырады [60]. Нақты бір тілді зерттеу, яғни ғаламның тілдік бейнесінің концептуалдану амал-тәсілдерін қарастыру белгілі бір тілдік ұжымның өзінің ерекше мәдениетін қалайша жүзеге асыратынын түсінуге мүмкіндік береді. Осы мәселеге қатысты ғалым С.Г.Тер-Минасова түрлі тілдерді салғастырғанда «әрбір сөз астарында ақиқат шындықтың бір бөлігі болады, ал бұл бөліктер әрбір тілде өзгеше сурет қосындысын жасайды», - деп келтіреді [61].

Көптеген фольклортанушылар А.Н.Афанасьев, Е.М.Мелетинский, В.П.Аникин, В.К.Гримм, Д.Джейкобс, М.Элиаде және т.б. ертегіні мифтің үйлесімді жалғасы деп санайды. Ертегіде мифтегідей табиғи және жоғары

күштердің, объективтік пен субъективтіктің арасындағы шекаралары жойылады және ассоциация мен аналогиялар байланысы себеп-салдарлық байланыстармен алмастырылады. Ертегі мәтіндерінің тілі жалпы тілдің көптеген қасиеттерінің жүзеге асуы болып саналады. Ертегі дискурсы өзіндік грамматикасымен, лексиконымен, айрықша сөзқолданысымен, синтаксисімен ерекшеленеді, өз кезегінде бұл ерекше ғалам қалыптастырады [62].

Қиял-ғажайып бейнелер ақиқат шындықта бар бейнелердің қайта өңделуі, қайта ойластырылуы, құрылымдануы арқылы жасалады. А.П.Бабушкиннің пікірі бойынша: «...олар біздің ішкі әлеміміз арқылы репрезентацияланатын идеалды бейнелер» [63]. Ертегілердегі қиял-ғажайып концептілер ой-қиял, елес бірліктері болып табылады. С.А.Питина: «...бұл біздің басқа әлем және оның тұрғындары жайындағы болжамымыз...кей жағдайда біз оларды қорқынышты түрде сипаттап, оларға әрдайым өзіміздің қолымыздан келмейтін мақсатты міндеттейміз», - деп тұжырымдайды [64].

Біз жұмысымызда қиял-ғажайып концептілер деп ойлап шығарылған әлем құбылыстары мен нысандарын айқындайтын ұжымдық сананың белгілі бір бірліктерін түсінеміз және олар тіл иелерінің ұжымдық жадында вербалды түрде орын алады. Қиял-ғажайып концептілердің вербалды берілу тәсілдері тура және ауыспалы мағыналарда қолданылатын тілдік бірліктер мен сөз тіркестері арқылы, сондай-ақ тұтас ертегі сюжеттер (мифологемалар) көмегімен де жүзеге асырылады.

Қиял-ғажайып ертегілер адам нанғысыз оқиғалар, құбылыстар, іс-әрекеттер, амалдар жайында баяндайды. Қиял-ғажайып ертегілердің фантастикасы орындалмайтын, іске аспайтын идеяны жүзеге асыратын амал. Шындықтан тыс, ойдан шығарылған ғалам бейнесін құрылымдауда ертегі таңғажайып кеңістікті сипаттаудың ерекше формаларын қажет етеді. Қиял-ғажайып ертегілерінің фантазиялық концептілерін зерттеу арқылы қоршаған ортаны танып білудің ерекше формаларын, қияли әлемнің қалайша концептуалданатынын, фантазиялық концептілер мазмұнының құрамын, сөздердің сыртқы жағын, оның мән-мағыналық жағы қалайша ұйымдастырылғанын анықтай аламыз.

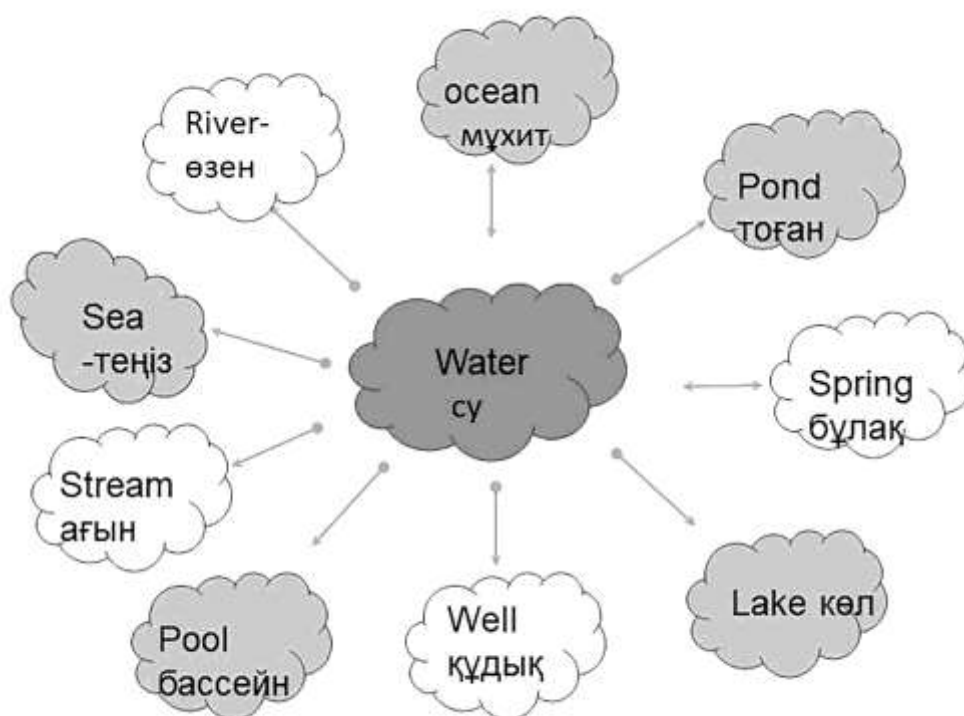
Фольклорлық мәтіннің кеңістіктік ұйымдастырылуы ерекше мағынаға ие болады. Кейбір зерттеушілер ертегі кеңістігін екіге бөліп қарастырады: «қиял-ғажайып кеңістік» және «тұрмыстық кеңістік» [65]. Бұл кеңістіктер вербалды құралдар арқылы қабылданып айқындалады. Қазақ және ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінің қияли кеңістіктік концептілерді беруінің өзіндік ерекше лингвопрагматикалық амал-тәсілдері болады. Жалпы қазақ және ағылшын ертегілеріндегі кеңістіктік қатынастар бүкіл кеңістікті «өзімдікі/өзгенікіне» бөліп көрсетумен өлшенеді. «Өзімдікі/өзгенікі» тіресімі адамның қоршаған ортаны бағалауына негізделеді: өзінің кеңістігін өзіне таныс, белгілі деп, ал өзгенікін – таным емес, белгісіз деп анықтауында.

Ю.М.Лотман: «Әрбір мәдениет ішкі (өзімдікі) және сыртқы (олардікі) деп бөлінуден бастау алады...Мұндай бөліністің өзі әмбебап сипатқа ие

болып келеді. Осындай шекаралар тірілерді өлілерден, қаланы даладан, көшпенділерді отырықшы халықтардан бөліп көрсетіп, мемлекеттік, әлеуметтік, конфенссионалды, т.б. сипатта болуы мүмкін» [65, 174 б.]. Бұл тіресім кез келген халық ертегінің орталықтық өзегін құрайды, себебі ,ол әрекет етуші күштердің сәйкестігін көрсетеді [66]. Көбінесе ертегілерде өзге кеңістікті репрезентациялауда нақты шекаралары жоқ концептілер қолданылады: «*Мысыр шаһарының бер жағында бір шаһар бар*», «*пәлендей жер астында*», «*бір жерлерге барғанда биік тауларға кездесесің*», «*пәлендей жерде, күн астында*», «*От тауының ар жағында*» және т.б. Ағылшын ертегілерінде: «*mountains, cliffs, rocks, hills, valleys, fields, moors, lakes, seas*» - «*таулар, жартастар, таулар, аңғарлар, дала, батпақтар, көлдер, теңіздер*» т.б.

Жалпы, Британия – теңізді мемлекет. Сулы кеңістік аталған аралдың қомақты аумағын алып жатыр. Сондықтан да британдықтар өмірі ғасырлар бойы мемлекетті жан-жағынан қоршаған теңізге тәуелді болған. Ежелден бастап Ұлыбританияның тұрмыс-тіршілігі тікелей теңізбен тығыз байланысты. Осыған орай теңіздің британ фольклорындағы маңызды рөлі айқындалады. Ол қазақ фольклорындағы «дала» ұғымымен тепе-тең келеді. Алайда, бұл қазақ ертегілерінде «су кеңістігі» мүлдем жоқ деген сөз емес. Бірақ, ол ағылшын ертегілеріндегідей соншалықты өзекті бола бермейді. Ағылшын ертегілеріндегі «су кеңістігі» лингвомәдени концептісі ұғымдық, бейнелілік және құндылық компоненттерден тұратын күрделі лингвоменталды құрылым болып табылады.

Аталған концептінің ағылшын ертегілер тіліндегі бейнелі қабатын келесі тілдік бірліктер айқындайды: *ocean, sea, lake, river, stream, pond, pool, spring, well* - *мұхит, теңіз, көл, өзен, бұлақ, тоған, бассейн, бұлақ, құдық, су*. Ал, «water» «су» лексемасы бұл концептінің өзегін құрайды. Көрнекі түрде беретін болсақ (сурет 2).



Сурет 2 - Ағылшын ертегілеріндегі «су кеңістігінің» концептісі

Ағылшын ертегілерінде «өзге кеңістік» ретінде көрініс табатын су кеңістігі бұл концептілер фантазиялық қатарына жатқызыла бүкіл маңызды белгілерге ие болып келеді. Ең алдымен, кейде адамзатқа қауіпті сұрапыл, оған бағынбайтын апат ретіндегі су сондай-ақ сәйкес символдық мағыналардың барлығына ие болып келеді. Ф.Джонсон-Лэрд пен Д.Миллердің пікірі бойынша: «...қоршаған орта реалийлерінің басым көпшілігі контейнерлер (containers), шекаралар (borders), немесе жолдар (pathways) ретінде концептуалданады» [67].

Су апаты ағылшын ертегілерінде контейнер бейнесінде беріліп, фантазиялық жаратылыстардың шоғырланатын орны ретінде саналады. Бұл контейнер су рухтары (*mermaids, selkies, merrows, kelpies, Finfolk*) мекендеген ғажайып әдемі, адам қалайтын орын болуы мүмкін. «Lutey and the Mermaid» ертегісінде негізгі іс-әрекеттер жүзеге асатын кеңістік шеңбері төмендегідей сипатталады: «*As they went slowly along, the mermaid told him of their beautiful dwellings, and of the pleasant life they led beneath the flood. "In out cool caverns we have everything one needs," she said, "and more. The walls of our abodes are encrusted with coral and amber, entwined with sea-flowers of every hue, and their floors are all strewn with pearls. The roof sparkles with diamonds, and other gems of such brightness that their rays make our deep grottos in the ocean hillsides as light as day*» - «Олар баяу жүріп келе жатқанда, су перісі оларға әдемі үйлерін және тасқын су астында өткізген жағымды өмірлері туралы айтып берді. «Тік үңгірлерде бізде қажеттінің бәрі бар, - деді ол, - және тағы басқалар. Біздің қолшатырларымыздың қабырғалары маржан және кәріптаспен көмкерілген, кез-келген көлеңкедегі түсті теңіз гүлдерімен көмкерілген, ал едендері інжу-маржандармен көмкерілген. Төбесі гауһар тастармен және басқа да қымбат тастармен жарқырайды, сондықтан олардың сәулелері біздің мұхит беткейлеріндегі терең шұңқырларды күн сияқты жарқыратады».

«Sea» - «теңіз» лексемасы бұл ертегіде сюжет дамуы мен оқиға желісінің негізгі орны болып саналады. Жоғарыда аталған кеңістіктің шекаралары ретінде құмдауыт жиектері «...*a bar of dry land between me and the waves*» - «мен және толқындар арасындағы жер белдеуі» мен жағалау жартастары «...*the seaward side of these*» болып табылады. «Sea» лексемасының метафоралық мағынасы үйшік бейнесін білдіреді: «*sea + dwellings; caverns + rooms*» - «теңіз + тұрғын үйлерінің теңіз жағасы; үңгірлер + бөлмелер». Алайда, бұл үй өзінің безендірілуі жағынан қалыптасқан нормаға сәйкес келмейді, ауытқу танытуына орай

концептуалдаудың ерекше амал-тәсілдерін талап етеді. Атап айтқанда, үй қасиетінің репрезентациясы жоғары стильдік сипатта беріліп, ғажайып идеясы мен ерекше бір құндылықпен байланысты бірқатар эмоционалды-экспрессивтік тілдік бірліктер арқылы концептуалданады.

«Houses» тілдік бірлігі «abodes» жоғары мағынадағы атауға ие болып келеді. Су астындағы үйдің қабырғалары маржан және кәріптастармен: *the walls of our abodes are encrusted with coral and amber the walls of our abodes are encrusted with coral and amber* - Біздің монологтардың қабырғалары маржан мен кәріптаспен қапталған, көмкерілген. безендірілген; сан алуан түрлі-түсті жалбыздармен: *entwined with sea-flowers of every hue* - кез-келген түсті теңіз гүлдерімен көмкерілген, сәнделген; үйдің едені інжу тастармен: *the floors are all strewn with pearls* - қапталған. Үйдің шатырындағы гауһар тастарының жарығы: *the roof sparkles with diamonds and other gems of such brightness* соншалықты керемет мұхитты ең бір терең тұсының өзінде де жер бетіндегі күндіздей жап-жарық болып кетеді: *their rays make our deep grottos in the ocean hillsides as light as day.*

Осымен байланысты келесі эпитеттер су асты әлемінің ғажайып әдемілігі мен әсемдігін білдіреді: *glittering, gold, soft and sweet, beautiful* - жарқыраған, алтын, жұмсақ және тәтті, әдемі (көзге көрінетін сипаттамалар). Мұхитты тереңінен ерекше бір дыбыстар естіледі, олар ғажайып мекеннің дыбыстық, есту арқылы берілетін сипаттамалар: *...he heard a sea-weedy sort of song; the flute-like melody of the merrymaid's voice* - ол балдырлар әнін естіді; *періште дыбыстық әуен сияқты.* Су айдыны – шекара болып саналады. Ағын немесе теңіз бейнесіндегі су еңсерілмейтін кедергі мағынасында қолданылады. Ағылшын ертегілерінде көп жағдайда су айдыны өзінің және өзгенің кеңістігі арасындағы шекара қызметін атқарады.

«The Lady of Llyn y Fan Fach» - «Леди Лилин мен Фан Фак» ертегісінде жас жігіт көл қызын жер мен су шекарасында күтіп отырады: «*So, the next day, long before first light Gronw was walking along the water margin of the lake with the half-baked bread held in his hand, staring fixedly into smooth waters*» - «Келесі күні, Грону алғашқы жарықтан бұрын, көлдің жағасында жүріп, қолында жартылай пісірілген нан ұстап, тегіс суларға көз тастады». Бұл шекарадан аттап өту «өзінің» кеңістігінен «өзгеге» түсу дегенді білдіреді: «*Then they came to a stream of water as clear as crystal, which ran across the lane. It was, however, very dark, and Cherry paused to see how she should cross the river*» («Cherry of Zennor») – «Содан кейін олар аллеяның бойымен мөлдір кристалл сияқты өзенге қарай беттеді. Алайда, өте қараңғы болды, ал Шери өзеннен қалай өту керектігін көруді тоқтатты («Зеннордың шиесі»). Бұл ретте «cross» - «тоғысу» етістігінің семантикасы қозғалыс мағынасын айқындайды: «*to pass from one side to the other*» - «бір жағынан екінші жағына өтіңіз». Яғни бір жақтан екінші бір жаққа өту мағынасын білдіреді. Ал метафоралық мағынасы – шекарадан асып, «өзінің» кеңістігінен «өзге» кеңістікке өту дегенді айқындайды.

Су ағынынан өту түсініксіз дыбыстардан қорқыныш сезімінен арылу, құтылу деп түсініледі: «*Gradually the sounds grew fainter as he speeded along, and at length, after he had crossed a little stream of water which trickled across the lane from a ferncovered spring in the fell side, the sounds ceased altogether*» («The Headless woman») – «*Бірме-бірме ол тездетілген кезде дыбыстар әлсірей бастады, ақырында, ол өсіп келе жатқан бұтақтардан аллеяға ағып жатқан судың кішігірім ағынынан өтіп бара жатып, дыбыстар толығымен тоқтап қалды*» («Әйел басы жоқ»). Ертегідегі кейбір жағдаяттарда су айдыны шекара ретінде метафоралық мағынасында қазіргі өмір мен болашақтың немесе өмір мен өлімнің де шекарасы болып саналады. Су айдыны жер қабатынан төмен орналасқан адамдарға бейтаныс кеңістік бейнесінде суреттеліп, тіршілік әлемін «тозақ, өлілер» дүниесінен ажыратып тұрады.

Ағылшын ертегілеріндегі су айдыны – арғы жақтағы дүние. Бұл қиял-ғажайып тіршілік иелерінің (су иелерінің) кеңістігі жер адамдарына «жоғары - төмен» тік тіресімі арқылы қарама-қарсы қойылады. «Арғы жақтағы дүние» ұғымының бастапқы мағынасы «суға қатысты» немесе «судың/өзеннің арғы жағында» дегенді білдірген (көптеген халықтардың мифологиялық көзқарастары бойынша, өлген адамдардың жаны о дүниеге су арқылы апарылған екен. Мысалы, антикалық мифте қайықшы Харон қайтыс болған адамдардың жандарын жер асты Стикс өзені арқылы тозаққа жеткізген) [68].

Бұл көзқарастар ертегілерде де сақталған. «The Lady of Llyn у Fan Fach» ертегісінде әйелі – су перісі өз күйеуінен жасауын алып қайтадан көлге кетеді: «*They disappeared beneath the placid waters of the lake*», ал қайғырған күйеуі оның артынан еріп барып, жер бетіндегі өмірімен қоштасады: «*He followed his wife despairingly down to the lake and, overwhelmed by grief, walked on into the lake behind her. His body was never found*». Көлдің қаһарлы атмосферасы «түнек» және «суық» ұғымдарымен байланысты эпитеттермен беріледі: *scudding waters, dark waters, cool waters*. «*Under the water, beneath the water*» секілді құрылымдар төменде болуды білдірсе, «*to plunge, to sink, to drop, to dive, to drown oneself*» қозғалыс етістіктерінің семантикасы – төменге қарайғы бағытты айқындайды.

Төменге қарай ығысудың кеңістіктік семалары етістіктердің семантикалық құрылымдарында орын алады: «*My hour is come,*” said Lutey, *the moment he saw her; and, rising like one distraught, he plunged into the sea... then they both sank*». «Су кеңістігі» концептінің метафоралық мән-маңызының ерекшеліктері – бұл концептінің этномәдени маркерлігін анық көрсетеді. Ағылшын концептосферасы үшін сан алуан түрлі метафоралық бейнелер келеді және метафораланудың дереккөзі «су кеңістігі» болып саналады. Ағылшын қиял-ғажайып ертегілеріндегі «су кеңістігі» фантазиялық концептінің бейнелі құрамы төмендегідей концептуалды метафоралар көмегімен репрезентацияланады:

1) су айдыны – бұл контейнер (фантазиялық тіршілік иелерінің мекені): *sea = dwellings; houses = abodes; rooms = caverns;*

- 2) су айдыны – бұл шекара: *lake/stream of water = border*;
- 3) су айдыны – бұл о дүние: *lake = the other world*.

«Су кеңістігі» фантазиялық концептінің бейнелі мазмұны, сондай-ақ тілдік тәсілдер арқылы да репрезентацияланады. Атап айтқанда, концептінің көзге көрінетін және естілетін сипаттамаларын бейнелейтін эпитеттер, синтаксистік құрылымдар мен белгілі семантикасы бар етістіктермен де беріледі. Сонымен, қиял-ғажайып ертегілер бұрынғы заман адамдарының дүниетанымынан, сан алуан түрлі қауіп-қатерлерден құтылу, тұрмыс-тіршілік ету, қоршаған ортаның сырын танып білу және оны өзіне бағындыру жайындағы қиял-фантазиядан туындаған. Сол себепті де бұл ертегілерде көне заман адамдарының еңбек үдерісі барысында алдына қойған мақсаты, арман-тілегі мен ниеті, жақсылықты аңсаған көзқарастары да көрініс тапқан.

Қазақтың қиял-ғажайып ертегілерінің ішінде ерекше орын алатыны – «Ер Төстік» ертегісі екені белгілі. Бұл ертегінің басты идеясы – адамзат баласына қарсы келетін күштермен күресу, оларға қарсы тұрып жеңіске жету. Ер Төстік – ертегінің басты кейіпкері болып табылады. Басты кейіпкердің бейнесі ертегіде сан түрлі жолмен беріледі. «Ер Төстік» ертегісінің басты ерекшеліктері – оқиғалар ғажайып сипатта, неше түрлі фантазия элементтеріне құрылып өрбиді, ертегінің кейіпкерлері жердің асты-үстінде бірдей жүреді.

Жоғарыда байқағанымыздай, ағылшын ертегілері үшін «су кеңістігі» аса маңызға ие болатын болса, қазақ ертегілері үшін «жерасты кеңістігінің» рөлі ерекше. Әрине, жерасты патшалығы туралы сюжеттер барлық елдердің ертегілерінде кездеседі. Бірақ оның мән-мағынасы мен маңызы өзгеше. Жерасты өркениеті туралы әңгімелер қазақ ертегілерінде өте жиі кездеседі. Ол *жер асты елі, жер үсті елі* секілді тіркестерден байқалады. Сонымен бірге, *«адам құлағы естімес, көзі көрмес жақ», «жер түбі», «жеті қабат жер астына түсіп кеткендей», «жер астынан шыққандай», «жерден тажал шыққандай», «адам аяғы жетпес жер»* және т.б. фразеологизмдер мен тұрақты теңеулерден де көрінеді.

Ертегі желісі бойынша, сегіз ағасын іздеп шыққан Ер Төстік сан алуан қилы оқиғаларды басынан кешіреді. Мыстан кемпірден қашып келе жатқан Ер Төстік өзінің тұлпарымен бірге жер астына түсіп кетеді де, сондағы жылан Бапы ханның патшалығына тап болады. Әдетте, мұндай эпизоды төменгі дүниеге түсіп кету деп түсініледі. Алайда, Бапы ханның жерасты патшалығы ұштағанды (жоғарғы, ортаңғы, төменгі) құрылымның төменгі дүниесі емес. Ол ғаламның түп бейнесі, оның сакрлады, ішкі орталығы болып саналады. Егер де Бапы хан патшалығының орналасуын адамның тұрмыс-тіршілігіне қатысты анықтайтын болсақ, онда ол аспан, жоғарғы дүниеге адамзат әлемінен жақын болып келеді.

Жер астына түсіп кеткен Ер Төстік ғалам орталығына, жер жәннатына жетеді. Ертегінің кез келген элементін символ деп түсінген дұрыс. Бапы ханның патшалығы жер әлемінен өзгеше және онда небір қызықты дүниелер орын алады: *«Төр алдына бара бергенде екі сұр жылан ысылдап келіп,*

Төстіктің жеңінен кіріп, қойнынан шығады, қойнынан кіріп, қонышынан шығады. Төстік олардан да сескенбейді. Төрге барып отыра бергенде, төсектен екі дәу жылан ысылдап көтеріледі. Төстік олардан да сескенбейді, төрге шығып отыра береді... Бір мезгілде төсектегі екі сары жыланның бірі үлкен кісі болады да, бірі соның бәйбішесі болады... Екі сұр жыланның бірі әдемі жігіт, бірі әдемі қыз болып кетеді... Босағадағы екі қара жылан екі қара құл болып кетеді».

Бапы хан Ер Төстікке қалауын орындағаны үшін өзінің қызын береді де, өз еліне кетуіне батасын беріп шығарып салады: *«Жер үстіне шығатын есікке дейін алты айлық жол екен. Жолдың ауырлығына шыдамай, жылан Бапы ханның қызы және жолдастарының бәрі қырылып қалады».* Бұл ретте, біз о бастан-ақ адамдар дүниетанымында кеңістіктер арасында шекаралар болғанын ұғынамыз. Жоғарыда байқағанымыздай, бір кеңістіктен екіншісіне өтетін есіктер болған. Жалпы жерасты кеңістігі ертегіде төмендегідей тіл бірліктері арқылы сипатталады: *үңгір, тас, тау, дала, мекен, ел, ауыл, құдық, зындан, оба, жалпақ жартас* және т.б. Ал, «жер» концептісіне қатысты өлшем атауларына мыналар жатқызылады: *бір жұмалық жер, бір күндік жер, алты айлық жер, бір айлық жер, адам баспаған жер* т.б.

Сонымен, қазақ, сондай-ақ ағылшын ертегілеріне де мифологиялық сипат пен белгілер тән. Сондықтан біздің зерттеуіміз үшін ертегі мен миф екеуі бір дүние ме, жоқ әлде екі бөлек нәрсе ме? Миф пен ертегінің арақатынасы қандай? секілді сұрақтар концептуалдық мағынаға ие. Осымен байланысты К.Леви-Стросс өзінің «Структурная антропология» еңбегінде: «Ертегі – көнерген, ескірген миф болып табылады. Кезінде адамдар үшін жоғары деңгейдегі ақиқат және оған иланып сенген миф уақыт өте келе аталған әлеуметтік қызметін жоғалтқан. Адамдар мифке сенімін жоғалтқан кезде ол ертегіге трансформацияланған», - деп көрсетеді [69]. Демек, ертегі мен мифтің генетикалық байланысы бар.

Ал, В.Я.Пропп керісінше ертегі мен мифтің генетикалық байланысы жоқ деп санайды. Е.Бете, В.Вундт, Д.Бринтон, О.Рэнд, Ф.Боас сынды батыс ғалымдарының көзқарастарын талдай келе В.Я.Пропп олардың миф, ертегі, аңыз, әфсана-хикаят секілді категорияларды бір-бірінен ажырата алмайтындығын атап көрсетеді. В.Я.Пропп мынадай тұжырымдарды ұстанады: 1) миф ертегіге қарағанда әлде қайда бұрынғы құрылым; 2) миф сакралды мағынаға ие, ал ертегі – көңіл-көтеретін дүние; 3) миф дегеніміз – ежелгі халықтардың әңгімелері және олар киелі қасиетке ие дүниелер [70].

Ал, басқа бір еңбегінде В.Я.Пропп миф пен ертегінің тікелей байланысы жайында сөз етеді де, инициация ертегінің ежелгі негізі болып саналады деп пайымдайды [71]. Шын мәнінде, де инициациялар өлім туралы көзқарастармен тығыз байланысты. Жоғарыда атап көрсеткеніміздей, басты кейіпкерлер көп жағдайда жерасты әлеміне түсіп, қиын сынақтардан өтеді. Олар жерасты әлемінде көп уақыт өткізіп, ерекше қиындықтарға қайтар жолда, жер үстіне шығарда тап болады. Н.Төреқұлов қазақ қиял-ғажайып ертегілерінің үш негізгі сюжеттер желісін атап көрсетеді. Олар:

инициациялар, жерасты рухтары жайлы шамандық көзқарастар және сыйлық алу немесе айырбас, айырбастау құбылысы [72]. Бірақ та, біздің ойымызша, сыйлық алуды жеке сюжет ретінде қарастыруға болмайды. Өйткені сыйлық алу, сондай-ақ айырбастау немесе сыйақы алу секілді элементтер жалпы қиял-ғажайып ертегілерінің негізгі қызметі болып саналады.

Қазақ ғалымдары С.А.Қасқабасов пен Е.Д.Тұрсынов та миф пен ертегінің өзара байланысы туралы сөз етеді. Мысал ретінде қазақ ертегілерінің танымал кейіпкері Жалмауыз кемпірді келтіріп, оның кей жағдайда басты кейіпкерге көмек көрсете алатынын, ал, негізінен ертегінің жағымсыз кейіпкері екенін атап көрсетеді. Авторлардың пайымдауынша, ертегідегі Жалмауыз кемпір бейнесі мифтен алынған және миф бойынша ол о бастан Жерді тудырған түп негіз және адам баласының қамқоршысы болған. Ертегіде оның бейнесі толық өзгеріске ұшырап, адамның қас жауына айналған [73; 74]. Мысалы, «Еркем-Айдар» ертегісінде ол жауыз қарындасқа немесе әйелге айналып, дәу алып көмегімен ағасын немесе күйеуін құртып жоймақшы болады. Сонымен, мифологиялық кейіпкерлердің қызметтері ертегілер, көп жағдайда, әлеуметтік маңызы өзгеруіне байланысты қарама-қарсы сипатқа ие болады. Осымен байланысты қиял-ғажайып ертегілері мен мифтердің генетикалық өзара қатыстылығы бар деп тұжырымдауға әбден болады деп санаймыз.

Жалпы, ертегілерде мифтегідей уақыт пен кеңістіктің нақтылығы айқын емес. Көптеген халық ертегілері, оның ішінде қазақ ертегілері де төмендегідей тілдік құрылымдармен басталады: «*Ерте, ерте, ерте екен, Ешкі жүні бөрте екен...; Баяғы өткен заманда, дін мұсылман аманда; Бұрынғы өткен заманда...; Баяғыда...; Бір күні...; Өткен уақытта...; Өткен заманда...; Ертеде...; Бұрынғы уақытта...; Ерте заманда...; Баяғы бір заманда...*» және т.б. Сондай-ақ, орыс ертегілері де осылайша басталады: «*В некотором царстве, в некотором государстве, в давние времена...; Жили-были...; Давным давно...*» т.б.

Ал, ағылшын ертегілері мынадай дәстүрлі тілдік құрылымдар арқылы басталады: «*there was once a man/boy/woman...; once upon a time...; in the reign of ...*». Зерттеушілер ағылшын ертегілерінің бастамасын екі топқа бөліп көрсетеді: «Баяндау диктемасы және пайымдау диктемасы» [75]. Баяндау диктемасы дегеніміз – жанрдың тұрақты қалыптасқан бастамасы, ол оқиға үдемелілігін айқындайтын тілдік құрылымдар мен клишелер арқылы беріледі: «*Once upon a time there was a boy named Jack, and one morning he started to go and seek his fortune*» («How Jack went to see his fortune»). Бастамада кейіпкер жайында негізгі ақпарат, оқиға орны мен уақыты айқын көрініс тапқан. Бұл ретте, уақыт көрсеткіштері мына қарама-қарсылық арқылы анықталады: «*once upon a time / one morning*».

Мәселен, «The Golden Arm» ертегісінің «*There was once a man who traveled the land all over in search of a wife. He saw young and old, rich and poor, pretty and plain, and could not meet with one to his mind. At last he found a woman, young, fair, and rich, who possessed a right arm of solid gold. He married*

her at once, and thought no man so fortunate as he was. They lived happily together, but, though he wished people to think otherwise, he was fonder of the golden arm than of all his wife's gifts besides» бастамасында мынадай қарама-қарсылықтарға мән беруге болады: «*once/at last*» уақыт маркерлері; «*who traveled the land all over / they lived happily together*» кейіпкер бейнесінің сипаты үйленгенге дейін және кейін.

Пайымдау-диктемасы ағылшын ертегілерінде сирек кездесетін бастама түріне жатады. Бұл бастамаға ертегішінің ұстанымы автордың төл сөзі формасында эксплицитті түрде берілуі тән. Мысалы, «*Ghosts in the Fen*» ертегісі сипаттау элементтері бар пайымдаумен басталады: «*Ghosts, bor? Why, the old Fen's full of them. The best time to see them is during what we call chiming hours: four, eight and twelve o'clock. Have I seen any of them? Of course I have, and so will you if you live as I've done and spend five nights out of six poaching or fishing like I do. I used to go fishing in the finest swim for bream that there was in the river; it was down by that blasted ash tree just before you come to Littleport Chair. Years ago there was a house quite close up to the bank there, but it's gone now*». Бұл бастамадан байқағанымыз, осы шақ (The Present Perfect, The Present Indefinite) және өткен шақ (The Past Indefinite) етістіктерінің түрлі уақыттық формаларының предикация деңгейіндегі қарама-қарсылығы. Бастамадағы тілдік құралдардың синтаксистік құрылымы екі уақыт үзіндісін анық көрсетеді – өткен уақыт пен қазіргі уақыттағы оқиғалар желісін.

Сонымен, қорыта келгенде, ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінде «су кеңістігі» ерекше мәнге ие болатын болса, қазақ ертегілері үшін «жерасты кеңістігі» аса маңызды. Мұның себебі ертегілердің мифпен тікелей генетикалық байланысымен айқындалады. Қазақ мифологиясына өзіндік ерекшеліктер тән келеді және ол, ең алдымен, көшпелі тұрмыс-тіршілікпен түсініледі. Басқа халықтардың мифтері, негізінен ғалам мен адам жаратылысының пайда болуымен өлшенеді. Ал, көшпенділер мифтері рулар пайда болуының генеалогиялық аңыздарымен сипатталады. Жалпы, уақыт пен кеңістік ұғымдары ағылшын ертегілерінде қазақ ертегілеріне қарағанда нақтылық мағынасында беріледі.

1.4 Қазақ және ағылшын ертегілерінің мазмұндық-құрылымды жүйесі

Ғаламның концептуалды бейнесі идеалды, менталдық құрылым ретінде тек тілдік мағыналар мен құрылымдарды терең талдау арқылы ғана айқындалады және осы ретте оны тілдің белгілі бір концептілер жүйесімен сәйкес келетінін есепке алған дұрыс деп санаймыз. Өйткені концептілер жүйесі арқылы тіл иелері қоршаған ортадан келіп түсетін ақпараттар ағынын интерпретациялайды, жіктейді, құрылымдайды және ең алдымен, қабылдайды. Сондықтан да адамның өзі тіл арқылы осы дүниеде өмір сүріп, тіл арқылы сол дүниені танып біледі.

Ғаламның тілдік бейнесі сол бір тілдік ұжымның қарапайым санасында тарихи тұрғыдан қалыптасып, ақиқат шындықты концептуалдау мен

категориялаудың белгілі бір тәсілі болып саналады. Әрбір ғаламның тілдік бейнесі сол тілдің құрылыс үлгілерінен тұрады және сол арқылы ғалам бейнесінің небір түрлері қалыптастырылып, кеңістік пен уақыт өлшемінде сан алуан ғаламның ұлттық тілдік бейнелері сақталады. Өз кезегінде, адам тіл суреттейтін ғалам бейнесінің басты фигурасы болып саналады. Тілдің семантикалық жүйесі антропоэзектік принципке негізделеді: тіл заттардың көлемін, пішінін, сапасын, кеңістікте орналасуын, т.б. қасиеттерін сипаттап беру үшін адамды пайдаланады. Сөйлеуші тұлғаның фигурасы дейксис, уақыт және модальдылық категориясының басты, өзек, орталықтық бейнесі болып саналады.

Яғни, тіл адамның концептуалды ғалам бейнесін экспликациялайтын құрал іспетті. Тіл жеке тұлғалардың білімі мен тәжірибесін беруге қабілетті, сондықтан да ол жаңа ғалам бейнесін қалыптастыруға немесе ғалам бейнесі туралы бар ақпаратты түзетуге, өзгертуге мүмкіндігі болады. Осы тұрғыдан келгенде, тілді көзбен көру құбылысымен салыстыруға әбден болады. Тіл таңбалық жүйе ретінде тек ақиқат шындықты ғана емес, сондай-ақ символдық әлемді де тіркейді. Ал, ол әрбір тіл үшін өзгеше, себебі көптеген тұстары бойынша ғаламның ғылыми бейнесімен сәйкес келе бермейді. Сол себепті де, символдық әлемді «ғаламның аңғал, қарапайым бейнесі» деп те анықтайды. Әрбір халықтың табиғаты, тұрмыс-тіршілігі, тарихы, құндылықтары өзгеше болып келеді және дәл осы ерекшеліктер ғаламның ұлттық бейнесін құрайды.

Ақиқат шындықтың және оның ғалам бейнесіндегі перцептуалды көрінісі барлығы үшін бірдей (түрлі ұлт өкілдері қоршаған ортаның нақты нысандарын қабылдаудың психофизиологиялық қабілеттерге орай бірдей көріп таниды), алайда әрбір ұлттың ұжымдық санасында осы әлем болмысы түрліше ой-түсінік, пайымдаулар арқылы қалыптасады. Сондықтан тілді мәдениет, ұлттық психология, тұрмыс-тіршілік салтының т.б. ерекшеліктерін білмей меңгеру өзара түсіністіктің жоғары деңгейде жүзеге асуын қамтамасыз ете алмайды.

Ғаламның тілдік бейнесін дайын (тіркелген) тілдік формалар арқылы айқындалатын мән-мағыналар құрайды. Және осы мән-мағыналар ғаламның тілдік бейнесінің негізі болып, жалпы ғаламның концептуалды бейнесін ұғымдар, бағалау, көріністер, суреттер, бейнелер – концептілер арқылы толықтырып отырады. Концептілер адамның заттық және танымдық қызметі барысында да, сонымен қатар ауызша, жазбаша мәтіндер, түрлі сөйлеу туындылары түрінде де, басқа адамдар ұсынған ғалам сипаттамалары арқылы да қалыптасады. Біздің жұмысымызда «концепт» деп жедел жадтың түрлі субстартты бірліктері, яғни көріністері, бейнелері, ұғымдары түсініледі. Осындай концептілер жиынтығы «ғаламның концептуалды бейнесі» деп аталатын біртұтас жүйеге біріктіріліп отырады.

Жалпы концепт дегеніміз – идеалды сипаттағы белгілі бір материалдық негіз: жоғарғы деңгейдегі абстракция мен жинақталып қорытындылаудың маңызды дәрежесі. Басқаша айтқанда, концепт – белгілі бір маңыздың

менталды репрезентациясы. Ол сол маңызға қатысты көптеген білімдердің, ассоциациялар мен көріністердің менталды теориясы. Осымен байланысты концептілер мифологиядан туындаған ғаламның фольклорлық бейнесінің негізін де құрайды. Мифпен өзара тығыз байланысты фольклордың жанры – халық ертегісі екенін атап айтқан болатынбыз.

Ағылшын халық ертегілері уақыты бойынша басқа тілдерге қарағанда кештеу жазбаға түсіріліп жинақталған. Ағылшын халық ертегілерінің алғашқы жинақтары ХІХ ғасырдың соңында жарық көрген. Ертегілерді жинап, екі том етіп шығарған ғалым Джозеф Джейкобс (1854-1916) ағылшын фольклор клубының президенті болған. Д.Джейкобс ертегілерді жинау барысында қиындықтар мен кедергілерге тап болған, себебі көптеген ертегілер ұмытылған және ол Ресейдегі А.Афанасьев, Франциядағы Ш.Перро, Германиядағы ағайынды Гримм секілді ертегілерді әдеби өңдеуге алмаған. Оның басты мақсаты – ертегі халық шығармаларында үлгілерін сол халық қай формада жасады, сол күйінде беру болған.

Ағылшын қиял-ғажайып ертегілері қазақ ертегілері секілді бастама, сюжет дамуы, кульминация және түйін секілді құрылымдардан тұрады. Қиял-ғажайып ертегінің сюжет негізі сиқырлы амал-құралдар немесе ғажайып көмекшілер арқылы белгілі бір жоғалтқан нәрсені, дүниені я айырылған затты қайтарумен басталады. Ертегінің экспозициясында аталған бастамаға себеп болған барлық жағдаяттар айтылады: тыйым салу немесе белгілі бір тыйым салынған іс-әрекеттерді бұзу, т.б. Ал қазақ қиял-ғажайып ертегілерінің бастамасынан кейін, оның нақты кейіпкерлері сөз болады. Әдетте, олар екі ұрпақ өкілдері болады: ата-анасы мен балалары, үлкендер мен кішілер. Қазақ ертегісінің басқалардан бір ерекшелігі – эпос түрінде басталады, яғни қартайған кісілерден баласы жоқ және жалбарынып сұрап алған баласының дүниеге келуі де «наннан, бір үзік майдан, күн нұрынан» т.б., өсуі де өзгеше болады («Ер Төстік», «Нан батыр»). Олар күн сайын емес сағат сайын өседі екен: *«бір айда бір жастағы баладай, үш айда үш жастағы баладай, бір жылда он бестегі жасөспірімдей болып, екі жасында алысқан кісілерін алып ұратын бала болады. Садақ тартып үйренеді, тартқан садағын тоғыз қабат кетпеннен өткізеді. Аң аулап, құс атып, шал әкесі мен кемпір шешесін асырайды»* («Ер Төстік»).

Ертегінің бұл элементтері қызмет көрінісі емес, ол бірінші қызмет – бір жаққа кетудің бастапқы жағдаяты. Басты кейіпкер өзінің туыстарын, қалыңдығын іздеуге, соғысқа, т.б. кетеді. Жалпы қиял-ғажайып ертегілері төмендегідей қызметтерден тұрады: 1) бір жаққа кету, сапарға аттану; 2) тыйым салу; 3) тыйымды бұзу; 4) дұшпан тіршілік иесінің пайда болуы; 5) қастандық жасалуы, зиян келтірілуі; 6) өз үйінен кету, басқа әлемге түсу; 7) тапсырмалар мен сынақтар; 8) сиқырлы құрал алу; 9) өткел; 10) шайқас; 11) жеңіске жету; 12) бастапқы уайым қайғыдан, т.б. құтылу; 13) кейіпкердің үйіне оралуы; 14) дұшпаннан қашу; 15) қуғыннан құтылу; 16) қайта оралу; 17) екінші сынақ; 18) сынақтан тек басты кейіпкер ғана өте алады; 19) тану;

20) жалған кейіпкерді әшкерелеу; 21) жазасын тарту; 22) трансформация, бастапқы кейпіне оралу; 23) үйленіп, мұрат-мақсатына жету.

Алайда, бұл дегеніміз – жоғарыда келтірілген қызметтердің барлығы дерлік бір ертегіде болуы міндетті емес. Бірақ, мысалы «Ер Төстік» ертегісінде бұл қызметтердің барлығы орын алған. Сонымен, сапарға аттану тыйым салынумен ілеседі де және ол міндетті түрде бұзылады. Тыйым салу мен оны бұзу қос қызмет болып табылады. Олар ертегі сюжетінің бастамасы, себебі белгілі бір тыйымды бұзу бір қиындыққа немесе қайғыға алып келеді. Мысалы, «Сиқырлы жақпа май» атты ағылшын қиял-ғажайып ертегісінде аталған қызметтердің жетеуі ғана көрініс тапқан:

1) Бір жаққа кету: *«And when she got down to him, he whisked her up on to a large coal-black horse with fiery eyes, that stood at the door; and soon they were going at a rare pace, Dame Goody holding on to the old fellow like grim death»;*

2) Тыйымды бұзу: *«Dame Goody took the babe, which was as fine a baby boy as you'd wish to see. The mother, when she handed the baby to Dame Goody to mind, gave her a box of ointment, and told her to stroke the baby's eyes with it as soon as it opened them. After a while it began to open its eyes. Dame Goody saw that it had squinny eyes just like its father. So she took the box of ointment and stroked its two eyelids with it. But she couldn't help wondering what it was for, as she had never seen such a thing done before. So she looked to see if the others were looking, and, when they were not noticing, she stroked her own right eyelid with the ointment»;*

3) Сиқырлы құрал;

4) Басқа әлемге түсу: *«No sooner had she done so, than everything seemed changed about her. The cottage became elegantly furnished. The mother in the bed was a beautiful lady, dressed up in white silk. The little baby was still more beautiful than before, and its clothes were made of a sort of silvery gauze. Its little brothers and sisters around the bed were flat-nosed imps with pointed ears, who made faces at one another, and scratched their polls. Sometimes they would pull the sick lady's ears with their long and hairy paws. In fact, they were up to all kinds of mischief; and Dame Goody knew that she had got into a house of pixies»;*

5) Үйге қайта оралу: *«But she said nothing to nobody, and as soon as the lady was well enough to mind the baby, she asked the old fellow to take her back home. So he came round to the door with the coal-black horse with eyes of fire, and off they went as fast as before, or perhaps a little faster, till they came to Dame Goody's cottage, where the squinny-eyed old fellow lifted her down and left her, thanking her civilly enough, and paying her more than she had ever been paid before for such service»;*

6) Таңу: *«Now next day happened to be market-day, and as Dame Goody had been away from home, she wanted many things in the house, and trudged off to get them at the market. As she was buying the things she wanted, who should she see but the squinny-eyed old fellow who had taken her on the coal-black horse. And what do you think he was doing? Why he went about from stall to stall taking*

things from each, here some fruit, and there some eggs, and so on; and no one seemed to take any notice»;

7) Жаза тарту: *«Now Dame Goody did not think it her business to interfere, but she thought she ought not to let so good a customer pass without speaking. So she ups to him and bobs a curtsey and said: Gooden, sir, I hopes as how your good lady and the little one are as well as. But she couldn't finish what she was a-saying, for the funny old fellow started back in surprise, and he says to her, says he: What! do you see me today? See you, says she, why, of course I do, as plain as the sun in the skies, and what's more, says she, I see you are busy, too, into the bargain. Ah, you see too much, said he; now, pray, with which eye do you see all this? With the right eye to be sure, said she, as proud as can be to find him out. The ointment! The ointment!' cried the old pixy thief. Take that for meddling with what don't concern you: you shall see me no more. 'And with that he struck her on the right eye, and she couldn't see him any more; and, what was worse, she was blind on the right side from that hour till the day of her death».*

Қазақ ертегілеріне келер болсақ, мысалы, «Есекмерген» халық туындысында әкесі о дүниеге аттанбас бұрын баласына бірнеше тыйым жайында айтып кетеді: «Балам, сен аң аулап жүріп жалғыз орманға барма. Бара қалсаң, тақыр жердегі молаға түнеуші болма». Алайда, баласы әкесінің үш тыйымын да бұзып, айдаһардың екі бірдей туысын жезтырнақ пен Таутайлақты өлтіреді. Сол үшін айдаһар Есекмергенді басқа айдаһарлармен күреске шығуға мәжбүр етеді де, кейіпкер басқа айдаһарлардың барлығын өлтіргені үшін: «*ат басындай алтын, қой басындай күміс береді*» де, үйіне қайтарады.

Дегенмен, қазақ ертегілерінің барлығы тыйым салу мен оны бұзудан бастала бермейді. Қазақ ертегілері, көп жағдайда мал жоғалуымен немесе оны біреу айдап кетуімен және жұт секілді табиғаттың қолайсыз құбылыстарымен басталады да, басты кейіпкер жалғыз өзі иә бауырларымен, көмекшілерімен іздеуге аттанады («Ер Төстік», «Қасқыр мен жігіт» т.б.). Жалпы, қалыптасқан дәстүр бойынша басты кейіпкерлерді екіге бөліп көрсетеді: іздеуші-кейіпкер және құрбан болушы кейіпкер. Қазақ ертегілеріне біріншісі тән келеді. Бірақ та, екінші тип те жоқ емес. Мысалы, «Еркем Айдар» ертегісінде басты кейіпкердің көзін туған қарындасы құртпақшы болады.

Жалпы, қазақ ертегілері де ағылшын ертегілері де құрылымы жағынан ғылыми дәстүр бойынша қалыптасқан қиял-ғажайып ертегілерінің құрылысына толық сәйкес келеді деуге әбден болады. Барлық аталған қызметтер тек «Ер Төстік» ертегісінде орын алады, ал қалғандары ағылшын ертегілері секілді қысқартылған, ықшам формаға ие. Уақыт тұрғысынан келгенде, бастапқы ертегілердің мифпен ұқсастығы айқын көрініс табады, бірақ ислам дінінің элементтері сақталған. Осы тұрғыдан келгенде, қазақ ертегілерінің басқа халық ертегілеріне қарағанда кейінірек пайда болғанын аңғартады. Себебі, олар мынадай қарама-қарсы құбылыстар және

қасиеттермен сипатталады: ислам мен шаманизм, эндогамия мен экзогамия, кек алу мен кешірім т.б.

Алайда ағылшын ертегілерінің пайда болу кезеңі одан да кейін болып табылады. Оған дәлел ретінде, жоғарыда талдауға алынған ертегіні келтіруге болады: басты кейіпкер бала күтушісі болып жұмыс жасайды; өз еңбегіне белгіленген ақша алады т.б. Яғни, қоғамдағы әлеуметтік тұрмыс-тіршілік, қарым-қатынас экономикалық тұрғыдан әбден қалыптасып қойған. Сол себепті де, ағылшын ертегілерінің басты ерекшеліктері: нақты ақпарат, деректер жайында тұжырымдар, т.б. Яғни ағылшын ертегілері «қиял-ғажайыптан» гөрі көңілсіз, нақты бір нәрсені үйретуге, танып білуге, түсінуге бағытталған оқиға желісі іспетті және аяғы мен соңы да, барлық жағдайда жақсылықпен аяқтала бермейді. Ағылшын ертегілерінің басым көпшілігінде басты кейіпкер дүниені кезіп, белгілі бір оқиғаларды бақылап жүреді.

Әрине, қазақ ертегілері осы күнге дейін, ең алдымен, әдебиеттанымдық, сонымен бірге тілтанымдық аспектіде жан-жақты зерттелген. Бірақ, оларды мүлдем түрлі тектес, мәселен, ағылшын ертегі болмысымен салғастырып зерттеулер жоқтың қасы. Сондықтан да, біздің зерттеуімізде салғастырудың бастапқы нысаны ретінде ағылшын ертегілері алынып отыр. Ағылшын ертегілері мәнмәтінің басты концептілері «*wood*», «*garden*», «*water*» тілдік бірліктері арқылы беріледі.

Осымен байланысты көптеген елдер мен аймақтарда жазбаға түсіру негізінде құрастырылған Еуропа халық ертегілерінің жинақтарында қиял-ғажайып ертегілердің саны басым болып келеді. Себебі қиял-ғажайып ертегілердің фантастикасы – басты жанрлық белгі болып саналады. Ағылшын қиял-ғажайып ертегілеріндегі ғаламның концептуалды бейнесі, міндетті түрде, бір-біріне бағынбайтын қарама-қарсы дүниеден тұрады, яғни екі шегі болады. Біріншісі- кеңістік пен уақыт шеңберінде нысандардың сан алуан түрлі трансформацияларымен сипатталатын фантастикалық әлем. Екіншісі- ғаламның объективтік бейнесін айқындайтын ақиқат шындыққа негізделетін әлем.

«*Wood*» концепті ағылшын халық ертегілерінің барлық түрлері үшін де өзекті әрі маңызды болып табылады. Орман – жабайы табиғат нысаны ретінде ертегінің фантастикалық хронотопы болып есептеледі. «*Garden*» концептісінің ағылшын халық ертегілерінде алар орны ерекше. Кеңістікті білдіретін бұл концепті фантастикалық оқиғалар орын алатын таңғажайып мекен мағынасында қолданылады. Бұл кеңістіктің шеңбері өте кең және түрлі сипатта көрініс табады: қамал, ауыл, қала, т.б. «*Wood*» концептісі секілді «*water*» де ертегі фантастикасының топонимиялық маркері. Су – ертегінің фантастикалық кейіпкерлері мекендейтін орын болып саналады және ағылшын ертегілері көптеген сюжеттері басты кейіпкердің су асты әлемімен байланысты. Мәселен, кейіпкердің құдыққа құлауы. Яғни құдық сиқырлы хронотопқа жеткізетін есік. Онда ертегі кейіпкерлері бірнеше сынақтан өтіп, сый, байлық алып қайтады.

Ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінде көптеген табиғат нысандары мен құбылыстары орын алады: *sun, star, moon, daylight, world, forest, land, hour, day, morning, night, midnight, evening, year, autumn, summer, winter, spring, tree, grass, flower, mountain, bush, river, water, lake, snow, stone, gold, silver, pearl, thunder* және т.б. Мысалы, «*On the morning after this happened, the younger brother took out his brother's knife to look at it, and he was very sorry to find that it was rusty*» («Three Brothers»); «*So she said that she was going to make a cake for him and asked him to take the jar and go to the well for water*» («Catskin»).

Ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінде табиғат нысандары мен құбылыстарын білдіретін атауларды тақырыптық топтарға жіктеп көрсетуге болады: астрономиялық нысандар, бет-бедер, ландшафт, уақыт өлшемдері, табиғи циклдар, су айдыны, минералдар т.б. Қиял-ғажайып ертегілердегі табиғат бейнесі ертегі субъектісімен жақсы танылған, игерілген түрде сипатталады және абстрактілі ұғымдар да кездеседі: *length, width, weight, pace*. Мысалы, «*Bui just then the harp cried out, Master! Master! And the ogre began to climb down the beanstalk, which shook with his weight*» («Jack and the Beanstalk»); «*So she mounted on the dog's back, and away they went at a great pace until they reached the dog's house, which was many miles off*» («The Small-Tooth Dog»). Сондай-ақ, ағылшынның аталған ертегілері түрінде табиғи минералдар атаулары жиі кездесі. Әсіресе, асыл тас атаулары: «*Her dress sparkled like diamonds*» («Catskin»).

«Water» концептісі де қиял-ғажайып ертегілерде түрлі тақырыптық топтар арқылы сипатталады: *sea, lake, river, pond*. Мысалы, «*Jack and his mother lived not far from the lake*» («Jack and the Beanstalk»); «*Then the baron rode by the bank of the River Ouse, he threw the child into the river and rode off to his castle, The baron took the girl out for a walk towards the mountains by the sea*» («The Fish and the Ring»). Бұл ретте, ерекше маңызға «forest» тілдік бірлігі ие болады. Өйткені ағылшын ертегілері кейіпкерлерінің қиял-ғажайып оқиғалары орманда жиі өтеді. Және орман жайындағы қалыптасқан екі түрлі көзқарасты атап көрсетуге болады.

Біріншісі, сиқырланған және қауіпті жер «wood»: «*The three little girls ate their bread and then they walked and walked till they were lost in the woods, soon it became dark and they saw a light between the trees*» («Molly Whuppic»). Ағылшын халық ертегі кейіпкерінің «forest» мекеніне тап болуы мәтін экспозициясындағы реалистік хронотоп фантастикалыққа ауысқанын айқындап, енді міне, ғажайып сипаттағы оқиғалар басталатынын білдіреді. Екіншісінде, орман, керісінше, қауіпсіз, жақын орналасқан, адамның мәдени тұрмысына лайық, сол кездегі өркениет бейнесі сәйкес сипатталады: «*The mother said that she was going to make a cake for him and asked him to take the jar and go to the spring for water in the forest*» («The History of Tom Thumb»).

Қиял-ғажайып ертегілерінде адамның еңбек қызметі шеңбері мен жабайы орман арасында белгілі бір аралық кеңістік болады. Әдетте, ол белгілі бір өріс, дала болып келеді: «*The little girl walked across the field till she*

reached the woods» («Molly Whuppie»). Ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінің мәтіні бойынша, сиқыршы әйел кейіпкерлерінің үйі бақпен қоршалған. Бақ – ғажайып оқиғалар жүзеге асатын кеңістік рөлін атқарады. Жалпы, ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінде бұл концептінің тақырыптық топтары өте кең берілген.

Атап көрсететін бір ерекшелігі – табиғи нысандар мен құбылыстардан басқа, өркениетке қатысты «халық ертегі» жанрының модификациясын айқындайтын ғалам бейнесінің өзгеріске ұшырағанын дәлелдейтін деректердің орын алуы. Оған, мысалы, сәулет-құрылыс нысан атауларын келтіруге болады: *house, castle, church, bridge, building*. Барлық жерлерде көшелер, міндетті түрде шіркеу болады және үйлер мен ауылдар шарбақ пен дуалдармен қоршалған. Ауыл сыртында – шабындық, өріс, дала, жайылым, содан кейін барып орман орналастырылады. Яғни, осылайша ағылшын ертегілерінде мәдени және жабайы кеңістіктер өзара байланыстырылады.

Ағылшын ертегілерінің кез кезген концептісі бинарлы тіресімдермен сипатталады. Мысалы, «тағам» тобының өзі «жартылай фабрикалар» мен «дайын тағам» деп жіктеледі. Мәдени заттар мен мәдени тұрмыстық заттар да клерикалды және зайырлы мәдениет заттық әлеміне сәйкес екіге бөлінеді: *bible* және *book*. Мәселен, «*Then he walked across the churchyard, he saw a man with a bible in his hand, standing by the wall*» («The Last Man»). Сәулет-құрылыс нысандарында тұрғын-үй және басқа да атауларда әлеуметтік маркерлер байқалады. Бір жағынан, «*church, monastery*» болса, екінші жағы «*castle, tower, house*» тілдік бірліктерімен айқындалады: «*There was a lot of talk down to the Castle*» (Tom Tit Tot).

Ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінде ғаламның тілдік бейнесінде тұрғын үй құрылысы айқын берілген. Үйдің негізгі бөліктерінен басқа *wall, window, door, roof*, мысалы: «*At last they got to the door of the merchant's house and knocked at it*» («The Small - Tooth Dog») әлеуметтік маркерлері бар *hall, cellar* сияқты атаулылар да кездеседі: «*I can bake and I can brew? And about the house all things can do, said the little girl, standing in the hall*» («The Green Lady»). Сонымен бірге, үй ішінің құрылысы да айқын көрініс табады: «*Jack went upstairs to his little room*» («Jack and the Beanstalk»). Яғни, ағылшын қиял-ғажайып ертегілеріндегі тұрғын үй құрылысы ертегінің басқа түрлеріне қарағанда күрделі және ауқымы жағынан үлкен болады.

Ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінің ғалам бейнесінде заттық мәдениет көптеген абстрактілі ұғымдар арқылы да айқындалады. Оларды келесі белгілері бойынша жіктеп көрсетуге болады: қалып-жағдай, сапа, нәтиже, үдеріс, эмоционалды жағдай. Қалып-жағдай мен нәтиже: *reproach, duty, peace, hunger, choice, war*. Мысалы: «*And when she was at the Green Lady's house, she didn't do her duty, didn't make the dust fly, and the Green Lady was cross with her*» («The Green Lady»). Үдерісті білдіретін атаулар: *walk, battle, life, speech, war, visit, trip, journey*. Мысалы: «*His feeling was so strong that he could not bear to wait, but set to get help from the fairies*» («The Fairy Follower»). Эмоционалды жағдай: *happiness, fear, joy, grief, boredom, pain*,

anger. Мысалы: «*When she had said this she had a fear that the dog would have been content and have galloped away, but instead of that he suddenly stood up on his hind legs, and with his fore legs he pulled off his dog's head, and tossed it high in the air*» («The Small-Tooth Dog»).

Ал, сапа, белгі мағыналарын айқындайтын тілдік бірліктер: *length, height, strength, goodness, lightness, kindness, swiftness* атаулары арқылы беріледі. Мысалы: «*You'll have to catch me first, said Jack and he took off his invisible coat, put on his shoes of swiftness and ran away from the giant and the giant ran after him*» («The Adventures of Jack the Giant-Killer»). Әрине, біздің бұл жіктеміміз шартты сипатқа ие, себебі кейбір атаулар ертегі мәнмәтіні бойынша бірнеше категорияға тән болып келеді. Мәселен, «*war*» қалып-күйді де, үдерісті де білдіреді. Ал, «*peace*» адамның физикалық та, эмоционалдықта күйін айқындай алады.

Ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінің тағы бір ерекшелігі-үнемі белгілі бір мәтіндік субъектінің болуы және ол тіл мен сөйлеу бірліктерін ажыратып беріп отыру: *speech, tale, name, story*. Мысалы: «*Presently she came to the little cottage in the wood, the door was opened by a pretty Green Lady and the girl told her the story*» («The Green Lady»). Осыған орай, қиял-ғажайып ертегілерінің көптеген абстрактілі атаулары мәтін субъектісінің ойлау сипатының өзгергені жайында мәлімет береді: ол абстрактілі бағытқа қарай басымдылық таныта бастайды.

Ағылшынның басқа ертегілеріне қарғанда қиял-ғажайып түрінде аталған халықтың тұрмыс-тіршілігін білдіретін жаңа атау «*drink*» пайда болады: «*The Lady (hen showed her how to cook the supper, and take it into the parlor, and told her she could take some bread and milk for herself afterwards, but the girl said she would rather have a drink and some of her own cake*» («The Car of Rushes»). Қиял-ғажайып ертегілеріндегі шөп-шалаң, көкөніс, дақылдар т.б. атауларына мыналар жатқызылады: *beetroot, salad, carrot, lentil, turnip, radi*. Мысалы: «*He skimmed it off and made a cake of it, with turnip and set it down on the fair white cloth*» («Pixy Fair»).

Үй жануарларына қатысты «*hay*» тілдік бірлігі қолданылады: «*He was walking along the field, passing by the heycocks*» («The Apple-Tree Man»). Жалпы, бұл қиял-ғажайып ертегі үшін жаңа болып саналады, өйткені «*vegetable*» тілдік бірлігі тіркеледі: «*She had to bring water and cook vegetables and do all the hardest work*» («Catskin»). Азық-түлік атаулары: *lentilsoup, soup, egg, bread, porridge*. Мысалы: «*Then the Green Lady said, "Now, go to the well, and bring in a pail of nice clean water to cook the soup. If the water isn't clean, change it and change it till it is"*» («The Green Udy»).

Ертегі мәтіні үшін маңызды ғаламның тілдік бейнесінің тағы бір қабатын кейіпкерлер атаулары құрайды. Олар ағылшын ертегісінде ғалам бейнесінің жанды кейіпкерлері болып, түрлі іс-әрекеттерді жүзеге асырушы, түрлі қасиеттер, қабілеттер, белгілер мен сапа иелері деп танылады. Ағылшын ертегілерінің жанды ғаламы – бұл жан-жануарлар мен адамдар. Ағылшын халық ертегілері ақиқат болмыста нақты денотаттары жоқ

антропозооморфты субъектілерден де құралады. Олар жалпы адамзат тарихында ерекше орын алатын миф кейіпкерлері, түрлі жаратылыс иелері – жын-шайтан, діни кейіпкерлер, т.б. [76].

Ю.С.Степанов А.Вежбицкаяның пікірін келтіре отырып, мысық, қалампыр, алма және т.б. сөздер семантикалық құрылымы бойынша мынадай жалқы есімдер түрімен бара-бар келеді: Иван, Джон, Лондон, т.б. Яғни, сол кездегі индивидтерге «нимфа», «сатир», «шайтан», «су перісі - русалка» секілді қазіргі жалпы есімдер өз ойын жалқы атаулар болған деп түйіндейді [77]. Қиял-ғажайып ертегілерінің кейіпкерлер жүйесі өте кең: *dog, cat, horse, goat, donkey, pig, sheep*. Мысалы: «*On one of his journeys thieves attacked him, and they would have taken both his life and his money if a large dog had not come to his rescue and driven the thieves away, when the dog had driven the thieves away he took the merchant to his house, which was a very handsome one, and he dressed his wounds and nursed him until he was well!*» («The Small-Tooth Dog»).

Қиял-ғажайып ертегілерде үй жануарларының атаулары жиірек кездеседі: *dog, cat, goat, sheep, duck, goose*. Сонымен бірге абстрактілі-жалпылама жалпы зоонимдер саны да айрықша: *animal, beast, fish, bird, insect*. Мысалы: «*Then the girl took a pail and went to the well, the first pail she drew, the water was so muddy and dirty, she threw it away, but there was a fish in it*» («The Green Lady»). Адамға қатысты тілдік бірліктер ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінде жыныстық және жас, туыстық, кәсіби, мәртебе белгілері бойынша нақты жіктеледі, сондай-ақ лақап атаулары секілді экспрессивтік атаулар, жалқы есімдер де кездеседі. Алайда адамның жыныстық, отбасылық және жасына қатысты атаулар соншалықты да көп емес: *man, woman, girl, child, old man, old woman*.

Туыстық қатынастар терминдері қатарына төмендегідей бірліктер жатқызылады: *father, mother, son, daughter, sister, brother, uncle, aunt, son-in-law, brother-in-law, mother-in-law, father-in-law*. Мысалы: «*Once upon a time, there was an old man who had two daughters; but the farther liked one girl best and she had the most to eat and the best clothes to wear*» («Catskin»). Қиял-ғажайып ертегілерінің мәтінінде адамның әлеуметтік және кәсіби деңгейіне қатысты мынадай тілдік бірліктер тіркелген: *king, queen, prince, princess, duke, dutchess, rider, servant, worker, musician, doctor, cook, watchman, footman, coachman, adviser*. Мысалы: «*Tis (he very night o'Sedgemoor fight, an they say the ghost o'thc Duke on a fine foaming black horse do go galloping aJong top road where Granfer be. and all who sec 'en faints from fear*» («Dolly and the Duke»).

Кей жағдайда белгілі бір атауды қиял-ғажайып ертегінің нақты бір мәнмәтінінің семантикалық қатарына жатқызу өте қиын. Себебі, мысалы, «*magician*» тілдік бірлігін кәсіби атауларға да жатқызуға болады, өйткені ол тарихи мәнмәтін және қиял-ғажайып ертегінің мәнмәтіндерінде «*king, builder*» секілді әлеуметтік қатыстылық пен «*doctor*» сияқты кәсіп атауларына қатысты аралық орын алады. «*Magician*» тілдік бірлігі денотатының мифологиялық кейіпкерлер тобына да қатысы бар, себебі, ол ертегі мәнмәтініндегі сюжет қызметі бойынша соларға сәйкес келеді. Экспрессивті-

бағалауыштық маркерленген тілдік бірліктерде lover, beauty, rooґman т.б. жатқызылады.

Қиял-ғажайып ертегілерінде адам дене мүшелеріне байланысты атаулар жиі қолданылады: finger, lip, eye, foot, mouth, heart, leg, arm, hand, neck, knee, waist, cheek, skin, hair. Мысалы: «He told her too, before starting on her journey, to bathe her eyes in the well, and she did and found her eyes come back to her, so she could see well as ever» («Catskin»). Ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінде, әсіресе, фантастиканың концептуалды категориясы айқын көрініс тапқан. Мәселен, мифологиялық кейіпкерлер атаулары: dwarf, magician, witch, sorcerer, spirit, ghost, mermaid, goblin. Мысалы: «So he stopped on his way and peered through the fence and saw that it was one of the witches gathering earth off a new-made grave» («A Cure for a Witch»).

Қиял-ғажайып ертегіде, мысалы, «Tom Tit Tot» мәнмәтінінде белгілі бір жаратылыс иесі пайда болып, ол мынадай түрде сипатталады: «*the little black thing with a long tail*» және ол өзінің атын тапқаны үшін білгілі бір қызмет көрсетеді: «*I shall bring spun into skeins and you just have to guess my name*». Ертегілерде сөздердің диффуздық көпмағыналылық жағдайлары орын алады: «*dwarf*» - сақалды ергежейлі, карлик, гном әрі бойы аласа адам. Мысалы: «*He was so small, just like a real dwarf*» («The History of Tom Thumb»). Ал қазақ қиял-ғажайып ертегілерінің басты ерекшелігі – миф, аңыз және т.б. тұрады. Олар небір сиқырлы дүниелерді, шамандық салт - жораларды, магиялық қайта түрлену, қайта түр беру секілді таңғажайып амалдарды айқындайды. Қазақ ертегілерінде батырлар жайындағы мифтер мен аңыздар ерекше орын алады. Сол себепті де олар сюжеті бойынша басқа ертегілерге қарағанда күрделі болады.

Сонымен, қорыта келгенде, ағылшын және қазақ қиял-ғажайып ертегілері мынадай құрылымдық бөліктерден тұрады:

- бастама;
- тыйым салу;
- тыйымды бұзу;
- жазалану;
- сапарға аттану (кейіпкер сынақтардан өтеді);
- сиқырлы көмекшілер;
- мақсатқа жету (шайқас, күрес, айқас);
- қуғын (сиқырлы элементтерді пайдалану);
- үйге оралу (сатқындық, танымау);
- кейіпкердің танылуы;
- ертегінің соңы.

Ертегінің негізгі белгілері: іс-әрекеттің үш реттілігі; сиқыр, сұрақтардың қайталануы; тұрақты эпитеттер; әсіресе, ертегінің бастамасындағы сөз құрылысының ауызекі интонациясы; үш саны (басқа сандар кештеу жазып алынған ертегілерде кездеседі); ертегі клишелер; ертегілерде шынайы да және шындыққа сәйкес келмейтін де оқиғалар қатар орын алады.

Бірінші бөлім бойынша тұжырым

Адамның ақиқат болмысты игеру үдерісі барысында жинақтаған білімдері белгілі бір категорияларға жіктеліп, когнитивтік базаны құрайды. Адамның жинақтаған ақпаратын интерпретациялауы нәтижесінде ғаламның концептуалды бейнесі немесе концептосфера қалыптастырылады. Өз кезегінде, ол жеке тұлғалық та ұжымдық та тәжірибені айқындайды. Әрине, тіл құралдарының экспликациялау мен концептосфераның негізгі элементтерінің аталымына байланысты ғаламның концептуалды бейнесі ғаламның тілдік бейнесінде толық беріледі деп тұжырымдау қиын. Алайда, антропоэзектік парадигма аясында ұлттық ғалам бейнелеріндегі концептілердің репрезентациясы ерекшеліктері, тіл деректері мен мәдениет деректерінің өзара байланысын орнату мәселелері аса өзектілікке ие сұрақтар қатарына жататыны сөзсіз. Зерттеу барысында лингвистикада ғаламның концептуалды бейнесінің анықтамасы төмендегідей негізгі басты белгілерден құралатыны анықталды:

1) адамның қызмет етуі барысында пайда болатын ғалам жайындағы білімдер жиынтығы;

2) жаңа білімдерді интерпретациялау тетіктері мен амал-тәсілдері.

Ғалам бейнесі – адамның рухани қызметінің нәтижесінде пайда болған ғаламның жаһандық бейнесі. Ғаламның тілдік бейнесі адамның әлем жайындағы көзқарастарын айқындайтын тұрақты тіркестерде, стереотиптерде жүзеге асырылады. Ұлттық сипат дегеніміз – елдің тарихи және мәдени дамуының ықпалымен қалыптасатын мінез-құлық ерекшеліктерінің, салт-дәстүр мен дүниетаным, көзқарастар жиынтығы. Ағылшын халық ертегісінің жанрлық ерекшелігі оның тілдік бейнесінде толық көрініс табады.

Ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінде «су кеңістігі» ерекше мәнге ие болатын болса, қазақ ертегілері үшін «жерасты кеңістігі» аса маңызды. Мұның себебі ертегілердің мифпен тікелей генетикалық байланысымен айқындалады. Қазақ мифологиясына өзіндік ерекшеліктер тән келеді және ол, ең алдымен, көшпелі тұрмыс-тіршілікпен түсініледі. Басқа халықтардың мифтері, негізінен ғалам мен адам жаратылысының пайда болуымен өлшенеді. Ал, көшпенділер мифтері рулар пайда болуының генеалогиялық аңыздарымен сипатталады. Жалпы, уақыт пен кеңістік ұғымдары ағылшын ертегілерінде қазақ ертегілеріне қарағанда нақтылық мағынасында беріледі.

Қазақ және ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінің базалық концептілері тұрақты және тілдік бірліктерде тіркелген. Жетекші болып «табиғат» және «субъект» арақатынасы саналады. Олардың лексикалық құрамы біртұтас лексикалық «өзек» арқылы айқындалып, жанрдың тарихи дамуына орай жаңа тақырыптық топтармен толығып отырады. Ертегі жанрының тарихи қалыптасуына орай абстрактілі зат есімдердің рөлі арта түседі. Бұл дегеніміз – тілдік тұлғаның генеративтік және абстрактілі ойлау түрлерінің даму үрдісін айқын көрсетеді .

Қазіргі таңда қалыптасқан қағида бойынша, мәдениетте, сондай-ақ әрбір халықтың тілінде әмбебеп (жалпы адамзаттық) және ұлттық-ерекше сипаты болады. Сонымен бірге әрбір мәдениетте өзіне ғана тән тілде, моральдық нормаларда, мінез-құлық ерекшеліктерінде, наным-сенімдерінде тіркелген мәдени мағыналары бар. Сол себепті де түрлі мәдениеттерде тілдік бірліктер арқылы менталдылық қалайша берілетінін зерттеу аса өзекті мәселелердің бірі болып саналады.

Ғаламның тілдік бейнесін дайын (тіркелген) тілдік формалар арқылы айқындалатын мән-мағыналар құрайды. Және осы мән-мағыналар ғаламның тілдік бейнесінің негізі болып, жалпы ғаламның концептуалды бейнесін ұғымдар, бағалау, көріністер, суреттер, бейнелер – концептілер арқылы толықтырып отырады. Концептілер адамның заттық және танымдық қызметі барысында да, сонымен қатар ауызша, жазбаша мәтіндер, түрлі сөйлеу туындылары түрінде де, басқа адамдар ұсынған ғалам сипаттамалары арқылы да қалыптасады. Біздің жұмысымызда «концепт» деп оперативтік жадтың түрлі субстартты бірліктері, яғни көріністер, бейнелер, ұғымдар түсініледі. Осындай концептілер жиынтығы «ғаламның концептуалды бейнесі» деп аталатын біртұтас жүйеге біріктіріліп отырады.

Концепт дегеніміз – идеалды сипаттағы белгілі бір материалдық негіз: жоғарғы деңгейдегі абстракция мен жинақталып қорытындылаудың маңызды дәрежесі. Басқаша айтқанда, концепт – белгілі бір маңыздың менталды репрезентациясы. Ол сол маңызға қатысты көптеген білімдердің, ассоциациялар мен көріністердің менталды теориясы. Осымен байланысты, концептілер мифологиядан туындаған ғаламның фольклорлық бейнесінің негізін де құрайды. Мифпен өзара тығыз байланысты фольклордың жанры – халық ертегі екені жан-жақты қарастырылды.

2 ҚИЯЛ-ҒАЖАЙЫП ЕРТЕГІЛЕР ДИСКУРСЫНЫҢ КОГНИТИВТІК ҚҰРЫЛЫМДАРЫ

2.1 Халық қиял-ғажайып ертегілерінің үстіңгі және терең құрылым ұғымдарының сипаты

Ертегілер жайындағы ғылым жеке пән ретінде XIX-XX ғасырларда қалыптасты. Оның қалыптасуы нақты бір ғылыми мектеп өкілдерімен байланысты емес, бұл ғылым саласының пайда болуына түрлі ғылыми бағыт ғалымдары өз үлесін қосқан. Қазіргі кезде халық ертегілерінің қиял-ғажайып түрін зерттеуге арналған көптеген материал жинақталғаны белгілі. Тілтаным ғылымының қазіргі когнитивті-дискурстық парадигмасы аясында зерттеушілер фольклорлық мұра тілін қарастыруға ерекше мән беріп келеді.

Ертегілердің лингвистикалық интерпретациясы оларды түсіндірудің тәсіліне айналғаны белгілі.

Өз кезегінде, ол ертегілер пайда болуы мен қабылдануы үдерісіндегі «ертегі – ақиқат шындық» антиномиясы жүзеге асуының бір нұсқасы болып саналады. Осы тұрғыдан алғанда, белгілі бір ұлтқа тән келетін бірегей, «аялық», базалық, жалпы мәдени білімдерге негізделген ертегі шығармасы білім-тәрбие беретін, оқыту үлгісі ретінде қабылданады. Бұл ретте білім беру формасы ертегінің дискурстық сипаттамасы болатын болса, ал білімнің концептуалды мазмұны оның когнитивтік сипатымен айқындалады. Яғни ертегі дегеніміз – балалардың қоғамда өмір сүріп дамуына көмектесетін бір параллель әлем секілді және сол арқылы олар қоғамның толыққанды мүшелері бола алады: «One point of contact between language and thought is its use by an older generation to transmit its culture to a younger one. In other words, speech is an instrument of socialisation - the process by which children are turned into fully competent members of society» [78].

Бала ертегімен танысып, одан алған ақпаратты өз санасынан қорытып өткізіп, алдыңғы ұрпақтың этникалық тәжірибесіне ие болады. Сондықтан да ертегі концептілер жасалуына негіз болатын кодталған ақпарат қоймасы іспетті болып саналады. Себебі «концепт дегеніміз – мәдени мәні бар вербалданған мағына, ол тұрпат межесі тұрғысынан бірнеше тілдік бірліктер мен құрылымдар арқылы айқындала алады. Ал олар өзара бір лексика-семантикалық парадигманы құрайды және этномәдени ерекшеліктерге ие болып келеді. Концептілер идеалды құрылымдар және олар санада әмбебап заттық код бірліктері арқылы кодталады» [79]. Яғни қиял-ғажайып ертегілер тілін көптеген ғасырлар бойы қалыптасып, өзгерістерге ұшырап жетілдірілген әмбебап код ретінде анықтауға әбден болады.

Біздің ойымызша, бұл кодтың кілті фреймдік талдау болып табылады, өйткені ол білімдер көрінісінің әмбебап жүйесі. Мәтіндік интерпретациялау үлгісі ретіндегі фреймдік құрылымдау тіл мен адамның мәтіндік қызметі арақатынасы мәселесін когнитивтік тұрғыдан зерттелуін қажет етеді. Өз кезегінде, фреймдік талдау адамның психикалық қызметі мен менталды үдерістер, сондай-ақ күнделікті өмірде қолданылатын табиғи тіл арасындағы өзара байланысты айқындауға мүмкіндік береді. Бұл бағыт халық қиял-ғажайып ертегілер дискурсына деген жаңаша көзқарас қалыптастырып, қалайша прецеденттік фреймдер мен мәдени бағдарлы сценарийлер ұлттық қатыстылық пен әрі қарайғы белгілі бір мәдени ортадағы мінез-құлыққа ықпал етеді деген сұрақтарға жауап беруге мүмкіндік туғызады. Өйткені мәдени бағдарлы сценарийлер дегеніміз – белгілі бір мәдениет шеңберінде кең тараған және танымал алгоритмдер секілді, ал прецеденттік фрейм – этномәдени қауымдастық мүшелерінің барлығына белгілі, таныс ақпарат болып саналады.

Ғалым Н.Хомскийдің пікірінше: «...егер де біз тілдің қалай қолданылатынын ұғынып түсінгіміз келсе, онда ол үшін балалық шақтың ерте кезеңінде дамып бастайтын белгілі бір интеллектуалды қабілеттер

жүйесін, білім мен көзқарастар жүйесін жеке, бөлек қарастыру қажет және олардың біз көріп отырған мінез-құлық әрекеттеріне әсер ететін басқа да көптеген факторлармен өзара әрекеттестігін зерттеген жөн» [80]. Бір қарағанда, әлемдегі түрлі халық ертегілерінің сюжеті ұқсас келгенімен, бұл ұқсастық үстінде ғана жатқан құбылыс, ал шынайы айырмашылықтар сана қабылдауының тереңінде болатыны сөзсіз.

Зерттеу барысында, біз Н.Хомскийдің үстіңгі және терең құрылымдар терминдерін қолданғанын дұрыс деп санадық. Бұл ретте, әрине айта кететін жайттардың бірі – Н.Хомскийге қарағанда біз үстіңгі құрылымдар деп В.Я.Пропп атап көрсеткен ағылшын және қазақ ертегілеріне ортақ қызметтерді түсінеміз, ал терең құрылымдар дегеніміз – слоттардан құралатын фреймдер мен сценарийлер. Біздің ойымызша, В.Я.Пропп өз терминологиялық аппаратында үстіңгі құрылымдар ұғымын қолданбаса да, ғалым ертегі кейіпкерлерінің ортақ, әмбебап қызметтері жайында сөз етеді және дәл осы ортақ қызметтер халық қиял-ғажайып ертегілерін ерекше жанр ретінде анықтап көрсетеді. Сондықтан да, біздің анықтауымыз бойынша, үстіңгі құрылымдар барлық әлем халықтарының қиял-ғажайып ертегілерінің ортақ сұлбасы болып саналады.

Алайда, терең құрылымдар баланың сөйлеу құзыреттілігіне әсер ететін әмбебап негіз ретінде интерпретацияланбайды: «Дегенмен, сөйлеудің формалды құрылымдары когнитивтік құрылымдарға ешбір тәуелсіз болады, өйткені олар сенсомоторлық құрылымдармен ғана тығыз байланысты және соларға ғана қатысты тәуелді болып келеді деген ұстаным күмән келтіреді» [81]. Біз Н.Хомскийдің үстіңгі және терең құрылымдар терминдерін қолдана отырып, бұл ұғымдардың мазмұнын өзгеше ұғынамыз. Мысалы, Н.Хомский Пор-Рояльдің әмбебап грамматикасына сүйене отырып, былай деп көрсетеді: «...тілдік формалардың абстрактілі ұйымдастырылуымен болатын терең құрылымдар негіз ретінде түсініледі, ал оның үстіңгі құрылымынан келетін белгі дене мүшелері арқылы жасалады немесе қабылданады. Өз кезегінде, терең және үстіңгі құрылымдарды өзара байланыстыратын трансформациялық операциялар ми арқылы жүзеге асатын нақты ойлау операциялары болып табылады» [82].

Біздің зерттеуіміз тікелей ғаламның концептуалды бейнесіне, когнитивтік кеңістік мәселесіне қатысты болғандықтан, жоғарыда келтірілген үстіңгі және терең құрылымдар ұғымдарының мазмұнын өзгеше мағынасында қолданамыз. Когнитивтік парадигма аясында терең құрылымдар деп мәдени бағдарлы сценарийлер, фреймдер және оны құраушы слоттар деп түсінген дұрыс, сонымен бірге онымен танысу EGO ішкі уақыты қалыптасуының негізқұраушы элементі болып саналады. Ғалым Э.Гуссерль пікірі бойынша, EGO ішкі уақыты – адамның ең терең күйзелісі болып табылады [83]. Сол себепті де, біз бұл құрылымды терең деп қабылдаймыз. Бірақ та, үстіңгі және терең құрылымдар ұғымына қатысты интерпретациялардың аздаған өзгешеліктеріне қарамастан, біз

зерттеу жұмысымызда Н.Хомскийдің үстіңгі құрылым түсінігін толық қабылдаймыз: «...ол бір қарағанда жалған, соншалықты ақпаратқа да ие бола бермейді, себебі біздің тіл жайындағы біліміміз әлде қайда абстрактілі табиғат қасиеттеріне ие және олар үстіңгі құрылымдарда орын ала бермейді» [80, 49 б.].

Ертегі дискурсының мәдениаралық ерекшеліктеріне орай, бір мәдениет дәстүрі шеңберінде терең құрылымдар, әрине негізгі ұлттық концептілер қалыптастырудың әмбебап негізі бола алады. Осыған байланысты біз зерттеуімізде халық қиял-ғажайып ертегілердің этникалық менталитет қалыптасуына тікелей ықпал ететінін дәлелдеуге тырысамыз. Ал, біздің түсінігіміз бойынша, үстіңгі құрылым – жанр заңдылығын айқындайтын әмбебап матрица. Сол себепті де, көптеген халықтар мәдени айырмашылықтарға қарамастан, ұрпақтан ұрпаққа құрылымы бойынша бір типтес шығармаларды беріп отырған, атап айтқанда, халық қиял-ғажайып ертегілерді. Аталған ертегілер түрінің матрицасы ғалым В.Я.Пропп айқындап көрсеткен қызметтерден тұрады. Ғалымның пікірі бойынша, қиял-ғажайып ертегілер – ежелгі инициация рәсімі жайындағы метафоралық баяндау болып табылады. Осы принцип бойынша зерттеуші мазмұнды кейіпкерлер орындайтын қызметтерге жіктеп көрсетеді. Бұл теорияның негізгі идеясы төмендегідей:

1) іс-әрекет етуші тұлғалардың қызметтері ертегінің тұрақты элементі болып табылады;

2) қызметтер саны шектеулі;

3) қызметтердің реттілігі үнемі бірдей;

4) барлық қиял-ғажайып ертегілердің құрылымы бір типтес болып келеді [84]. Әрі қарай автор қызметтердің түрлерін атап көрсетеді. Біз бұл мәселеге зерттеуіміздің алғашқы тарауында тоқталған болатынбыз.

В.Я.Пропптың халық қиял-ғажайып ертегілеріне арналған зерттеуінен кейін ертегі талдау теориясына бағытталған біршама қызығушылық танытатын еңбектер жарық көрді. Бұл ретте ғалым Б.Кербелитенің элементарлық сюжеттер теориясын атап кеткен жөн. Автор мәтін талданымы мен олардың құрылым сипатын кезең-кезеңімен жүргізеді:

1) мәтіндер іс-әрекеттер мен жағдаяттарға бөлінеді. Сөйтіп шығарманың оқиға негізі – сюжеті нақты іріктеліп көрсетіледі;

2) іс-әрекеттер мен жағдаяттар реттілігі элементарлық сюжеттер – бөліктерге жіктеледі;

3) өз кезегінде, бұл басты нәтиже тәуелді болатын басты іс-әрекетті бөліп көрсетуге негіз болады.

Автордың атап көрсетуі бойынша: «Бір элементарлық сюжетке бір кейіпкердің жетістігімен байланысты (кейіпкер ұжымдық та болуы мүмкін, мысалы, ағайындылар) барлық оқиғалар мен жағдаяттар біріктіріледі және ол кейіпкердің мәтінде алатын орнына тәуелсіз. Сондықтан да элементарлық сюжет белгілі бір мақсаттың, жетіспеушіліктің немесе сәйкессіздіктің пайда болуымен басталып, кейіпкердің ахуал-жағдайының

өзгеруіне алып келетін мақсатқа немесе басқа көзделмеген нәтижеге жетуімен аяқталады» [85]. Кейіпкер мақсаты семантикалық деңгейде жалпыланады да, осы мақсаттар бойынша элементарлық сюжеттер бес топқа бөлінеді:

1) өзгелерден еркіндікке немесе олардың үстінен үстемдік танытуға деген талпыныс;

2) өмір сүру құралдарын немесе ыңғайлы жағдай жасаушы нысандарды іздеп табу;

3) отбасында немесе қоғамда тең құқылы не жоғарғы орынға ие болуға талпыныс;

4) қалыңдықты немесе жігітті іздеу;

5) отбасының тұтастығына және толыққандылығына деген талпыныс [85, 65 б.].

Сонымен, элементарлық сюжеттер арқылы кез келген ертегінің уәждерін айқындауға болады. Ал, ол өз кезегінде ертегі мәтінін жете және іргелі талдауға мүмкіндік береді. Біз жұмысымызда философ В.Г.Гегель ұсынған талдау теориясын негізге аламыз: тұтастан жекеге және жекеден тұтасқа [86]. Себебі, қызметтерге бөлудің өзі – тұтастың жекеге бөлінуі, яғни жалпы уәждерді айқындау жалпыдан жекеге қарай жүзеге асырылады. Түйіндей келгенде, үстіңгі құрылымдар қазақ және ағылшын ертегілері үшін бірыңғай болып келеді, ал терең құрылымдар жоспар құраушы прецеденттік сценарийлер және фрейм мен слоттардан тұрады. Олардың көмегімен балалар тек белгілі ұлтқа ғана тән келетін ғалам бейнесін қалыптастырады. Сондықтан да халық қиял-ғажайып ертегілерінің дискурсы үстіңгі v терең құрылымдардың өзараәрекеттістігі ретінде сипатталады.

Қазақ және ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінің үстіңгі құрылымы ертегі дискурсының әмбебап матрицасы болып табылады. Ол ертегі кейіпкерлері қызметтерінің реттілігін құрап, әр түрлі қиял-ғажайып ертегілерінде бірдей болып келеді. Үстіңгі құрылым қызметтеріне терең құрылымның жоспар, сценарий мен фреймдері сәйкес келеді және олар қазақ және ағылшын халық қиял-ғажайып ертегілерінде өзгеше сипатқа ие болады.

Мәтіндік интерпретациялау үлгісі ретіндегі фреймдік құрылымдау тіл мен адамның мәтіндік қызметі мәселесін когнитивтік тұрғыдан қарастырылуын меңзейді. Білімдер теориясында «білімді» сипаттау мен зерттеуде түрлі құрылымдар қолданылады: фреймдер, сценарийлер, жоспарлар, схемалар, гештальттар, т.б. Бұл ұғымдар алғаш рет психологияда ғалымдар Ф.Бартлетт [87], Д.Румельхарт [88] т.б. еңбектерінің арқасында пайда болғаны белгілі. Осы саладағы ірі зерттеушілердің бірі М.Минский болды. Ғалымның еңбектері жасанды интеллект жасау жүйелерін зерттеуге арналған [89]. Сондай-ақ тіл зерттеушілері ішінен бұл феноменнің зерттелуіне елеулі үлес қосқан ғалымдар В.Чейф [90], Ч.Филлмор [91] және Д.Теннон [92]. Ал антрополог ғалымдардың арасынан Г.Бейтсонды [93] және фреймдік талдаудың әлеуметтік лингвистика негіздерін қалаған ғалым Е.Гофманды [94]

ерекше атап өткен жөн.

Сонымен, алғаш рет ғылыми қолданысқа «фрейм» ұғымын 1955 жылы ғалым Г.Бейтсон енгізген болатын. Зерттеуші индивидтер қалайша сигналдармен алмасу арқылы тілдесімнің жоғары абстракт деңгейінде бір-бірінің хабарламаларын дұрыс интерпретациялап, келісімге қол жеткізетінін түсіндіруге талпыныс жасаған. Осыдан кейін көптеген ғалымдар ғылыми білімнің түрлі салаларында «фрейм» астарында келетін маңызды мәліметтерді түсініп, жан-жақты қарастыра бастаған.

«Фрейм дегеніміз – стереотиптік жағдаяттарды көрсетуге арналған мәліметтер құрылымы» [89, 84 б.]. А.Н.Барановтың пікірінше, адамға қол жетімді білімдердің барлығын былайша бөліп көрсетуге болады: декларативтік – верификацияға («ақиқат, шынайы») және «жалған») бейім келетіндер және процедуралық – операциялар нұсқаулығын білдіретіндер [95]. «Біз білетіннің басым көпшілігін процедуралық түрде көрсеткен дұрыс; мұндай білімді декларативті түрде интерпретациялау қиын. Егер де біз роботтың қарапайым ортада іс-әрекет жасағанын қалайтын болсақ, онда оны біз барынша оңай, табиғи түрде оның манипуляцияларын бағдарлама ретінде сипаттап берер едік» [96].

А.Н.Барановтың тағы бір көзқарасы бойынша, өзара белгілі бір соматикалық қатынастармен байланысқан слоттары бар типтік әрі біртұтас тақырыптық жағдаят жайындағы білімдерді декларативтік түрде көрсету үшін фрейм атты концептуалды құрылымды қолданады [95, 16 б.]. Жалпы, фрейм бір-бірімен сатылы тәуелді байланысқан бірнеше деңгейден тұрады. Фреймнің ең жоғарғы деңгейінің түйіні, әдетте жағдаят атауымен сипатталады. Төменгі деңгейлердің түйіндері фреймнің нақты бір жағдаятқа икемделуі үдерісінде мүмкін болатын тапсырмалар секілді нақты мәліметтерден тұрады [89, 76 б.].

Н.Н.Болдырев фреймді: «...білімнің үнемі құрылымдастырылған бірлігі, онда белгілі бір компоненттер мен олардың арасындағы қатынастар айқындалып отырады; ол белгілі бір жиі қайталанып тұратын жағдаят жайындағы білім мен пікірді білдіретін когнитивтік үлгі», - деп анықтайды [97]. Фрейм термині тікелей концепт ұғымымен байланысты, олар когнитивтік лингвистиканың негізгі категориялары. Т.А. ван Дейктің анықтауы бойынша: «...фрейм – концептуалды жүйелерге ұйымдастырылған жалпы білім. Фреймдер білімнің өз алдына еркін бөлініп шыға алатын бөліктері емес. Біріншіден, олар белгілі бір концептінің аясына ұйымдасқан бірліктер болып табылады. Бірақ қарапайым ассоциациялар жиынтығына қарғанда бұл бірліктер белгілі бір кодпен ассоциацияланған негізгі, қалыптасқан және потенциалды мүмкін болатын ақпаратты білдіреді. Оның үстіне фреймдердің конвенционалды табиғатын да жоққа шығара алмаймыз. Сондықтан да олар сол қоғам үшін «тән келетін» немесе «қалыпты» дүниені айқындап сипаттай алады» [98].

Мысалы, «Mr and Mrs Vinegar» ертегі үстіңгі құрылымдағы «бастапқы жағдаят» қызметіне «Mr and Mrs Vinegar lived in a vinegar bottle.

The bottle was made of glass but it had a wooden door» фреймі сәйкес келеді, ал оның слоттары мына тілдік құрылымдар болып табылады: «Mr Vinegar», «Mrs Vinegar» және «a vinegar bottle». Қазіргі таңда фреймдердің білімдерді сипаттаудың стереотиптік жағдаяты ретіндегі теориясы туралы үлкен тәжірибе жинақталғаны белгілі. Алайда түрлі теория мен концепциялар тұрғысынан ғалымдар бұл терминді түрліше анықтап интерпретациялайды. Сондықтан да ғалым Ж.В.Никонова [99] өзінің «Теория фреймов в аспекте лингвистических исследований» атты мақаласында зерттеуші С.Б.Уланованың кестесін келтіреді. Бұл кестеде «фрейм» ұғымына қатысты лингвистикалық көзқарастардың эволюциясы жан-жақты айқындалған. Автор аталған кестесіне қатысты салыстырмалы талдау жүргізуде бірнеше анықтаманы негізге алатынын атап көрсетеді:

1) әртүрлі уақытта берілген Ч.Филлмордың анықтамалары: сөйлеушінің тілдік санасын айқындайтын сана құрылымы; сахна ұғымымен байланысты (грамматикалық ережелер, лексикалық бірліктер, тілдік категориялар) тілдік құралдарды таңдау жүйесі ретіндегі фрейм; фрейм – категориялар жүйесі, олар уәждеуші мәнмәтінге сәйкес құрылып, ұғымдар жиынтығы ретінде де, сондай-ақ тәжірибе категориялануы ретінде де көрініс береді. Бұдан басқа Ч.Филлмор интерпретациялаудың бір тұтас фреймін ажыратып көрсетеді де, оны қомақты лексикалық материал корпусының концептуалды базисі деп анықтайды. Сонымен бірге ол біздің физикалық және әлеуметтік әлеміміздің ерекше ұйымдастырылуын имплицитті түрде меңгеруімізді қамтамасыз етеді.

Мақала авторы аталған екі терминнің де семантикалық өріс ұғымына қатысын атап көрсетеді, алайда ұқсас келгенімен, оларды бір-бірімен шатастыруға болмайтынын да ескертеді. Фреймнің лексикалық көрсеткіші ретінде жеке сөз де болуы мүмкін. Түрлі сөздердің ортақ семантикалық мазмұны олардың тұтас бір фреймнің интерпретациясында орын алуына кепіл бола алмайды. Өйткені мағыналық тұрғыдан қарама-қарсы қойылатын сөздер жұбы да бір фрейм аясында біріктіріле береді, мысалы: right «оң» және left «сол». Жалпы, фреймдер жеке тұлғаның ұзақ мерзімді жадына жатқызылады. Бірақ қысқа мерзімді жадыға қатысты қарапайым іс-әрекеттер мен процедуралар реттілігінен құралады;

2) Т.А. ван Дейк фрейм анықтамасының мәселесіне қатысты М.Минскийдің көзқарасын қолдайды да, «фрейм – концептуалды жүйелерге ұйымдастырылған білім» деп тұжырымдайды. Ч.Филлморға қарағанда Т.А.ван Дейк фреймді мәтін мен оны түсіну арасындағы байланысты ашып беретін құрылым деп санамайды, себебі ол жалпы ақпаратты айқындайды. Фреймдер мәнмәтіннен тыс қалғанда әлеуметтік жад элементтері болып табылады және олар белгілі бір концептімен ассоциацияланатын негізгі, қалыпты әрі мүмкін болатын ақпаратты білдіреді;

3) Э. Гоффман фреймді концепт аясында қарастырады. Олар арқылы біз өз тәжірибемізді игереміз. Фрейм жеке сөйлем деңгейінде де, сондай-ақ

тұтас бір мәтін үшін де құрылуы мүмкін [94].

Сонымен, С.Б.Уланованың салыстырмалы зерттеуінен мынадай қорытынды жасауға болады: терең құрылым деңгейінде фрейм сөйлеушінің тілдік санасын айқындап, оның тәжірибесін категориялайды. Бір ұлттық топ шеңберінде жеке тұлғаға белгілі бір мәдени қауымдастықта бара-бар қызмет етуге мүмкіндік беретін стереотиптік жағдаят жайында жалпы ақпаратты сипаттайды. Егер де терең құрылымдардың фреймдерін мәдениаралық аспектіде қарастыратын болсақ, құрамындағы слоттардың мазмұнында этномәдени ақпаратты айқындауға болады. Дәл осы фреймдерді құрайтын слоттарда айқын прецеденттік феномендер, сандар мен атаулар көрініс табады және олар үстіңгі мен терең құрылымдарды өзара байланыстырып, жеке тұлғаның ұлттық сана-сезіміне әсер етеді.

Терең құрылымдар фреймдерден басқа мәдени бағдарлы сценарийлерден де тұрады. Алайда лингвистикалық теорияда бұл феноменге қатысты бірыңғай қалыптасқан анықтамасы жоқтың қасы. Түрлі ғалымдар жиі бір құбылысты бірде фрейм, бірде сценарий деп атап жатады. Мәселен, М.Минский әдетте мәтінде біртұтас жүйені құраушы бір топ фрейм репрезентацияланады. Бұл ретте бастапқы бола алмайтын жағдаяттар субфреймдерде айқындалып немесе мәнмәтіннің алдыңғы шарттарымен байланысты бөлек фреймдерде қалыптастырылады. Соңғысы фрейм-сценарийлер деп аталады.

Фрейм-сценарий жағдаятты сипаттайтын іс-әрекеттер реттілігімен айқындалады. Аталған іс-әрекеттер реттілігінде каузалды байланыс принципі қолданылады, яғни әрбір іс-әрекет нәтижесі келесі іс-әрекеттің жүзеге асуының шарты болады. Әрбір фрейм-сценарийде іс-әрекет орындалуының құралы жағдайға байланысты түрленіп отырады. Сондықтан да оны потенциалды түрде аяқсыз және сансыз фреймдер жүйесі ретінде қарауға болады [89, 81 б.].

А.Н.Баранов сценарийді «стереотиптік жағдаят туралы білімді процедуралық көрсетуге арналған концептуалды құрылым немесе мінез-құлық стереотипі» деп анықтайды. Сценарий элементтері болып алгоритм қадамдары немесе нұсқаулықтар көрініс береді. Сценарлық білімдер мәдениетпен тығыз байланысты. Бастапқыда фреймдерде процедуралық көрініс үшін пайдаланылған. Ал қазіргі таңда бұл мағынада «сценарий» термині жиі қолданылады [95, 17 б.].

Ғалым В.А.Маслова фрейм және сценарий ұғымдарын нақты ажыратып көрсетеді: фрейм – жадта сақталатын білім құрылымын, көріністер ұйымдастырылуын, адам тәжірибесінің белгілі бір үзігі жайындағы ақпаратты айқындайды. Бұл білім төмендегілерден тұрады:

- лексикалық білім;
- зат туралы энциклопедиялық білім;
- экстралингвистикалық білім.

Ғалымның пікірінше, фрейм белгілі бір өзектің айналасына ұйымдасады, сондықтан да сол өзекпен байланысты ассоциацияланатын

ақпараттан тұрады. Ал, сценарий автордың көзқарасы бойынша, сценарий – үдеріс сипаты, оның маңызды кезеңдеріне қатысты іс-әрекеттер [79, 2 б.].

Зерттеушілер Р.Шенк пен Р.Абельсонның тұжырымдауынша, сценарий жиі кездесетін жағдаяттарды сипаттайтын іс-әрекеттер реттілігі. Бұл іс-әрекеттер реттілігінде каузалды байланыс принципі қолданылады. Әрбір сценарий рөлдерді орындаушылар мен әр түрлі орындаушылардың көзқарастарын білдіретін түрлі интерпретацияларға ие болып келеді. Сценарий жай ғана оқиғалар тізбегі емес, іс-әрекеттердің байланысқан каузалды тізбегі. Ол көптеген түрлі жолдарға ажыратылып, сценарийге ерекше тән келетін нүктесінде тоғысуы да мүмкін: «A script is a structure that describes appropriate sequences of events in particular context. A script is made up of slots and requirements about what can fill those slots. The structure is an interconnected whole, and what is in one slot affects what can be in another. Scripts handle stylized everyday situations. They are not subjects to much change, nor do they provide the apparatus for handling totally novel situations. Thus, a script is a predetermined, stereotyped sequence of actions that defines a well-known situation... Every script has associated with it a number of roles» [100].

Біз зерттеу жұмысымызда Д.Тэйлордың жіктеліміне сүйенеміз. Ғалымның пайымдауы бойынша, фреймдер – білімнің статикалық конфигурациялары болса, сценарийлер – динамикалық құрылымдар: «According to de Beaugrande and Dressier, frames constitute «global patterns» of «common sense knowledge about some central concept», such that the lexical item denoting the concept typically evokes the whole frame. In essence, frames are static configurations of knowledge. Scripts, on the other hand, are more dynamic in nature. Typically, scripts are associated with what we have referred to earlier as basic level events such as «do the washing up» and «visit the doctor», which are structured according to the expected sequencing of subordinate events» [101].

Бұл көзқарасты ғалым Д.Юл да қолдайды. Зерттеуші фрейм деп белгілі бір әлеуметтік топ мүшелерінің барлығына танымал тұрақты, прототиптік сипаттағы статикалық үлгіні түсінеді: «If there is a fixed, static pattern to the schema, it is sometimes called a frame. A frame shared by everyone within a social group would be something like a prototypical version. For example, within a frame for an apartment, there will be assumed components such as kitchen, bathroom and bedroom» [102]. Фреймге қарағанда сценарий оқиғалар тізбегін айқындайды. Бұл оқиғалар негізін айналадағы болып жатқан интерпретациялау үшін қажетті априорлық білімдер құрайды: «A script is a pre-existing knowledge structure involving event sequences. We use scripts to build interpretations of accounts of what happened. For example, we have scripts for what normally happens in all kinds of events, such as going to a doctor's office, a movie theater, a restaurant or a grocer' store...» [102, 86 б.].

Сондықтан да, біз жұмысымызда Д.Тэйлор мен Д.Юлдың ұстанымы бойынша, фрейм және сценарий ұғымдарын референциалды белгі арқылы

ажыратамыз: фрейм нақты деректі сипаттайды, ал сценарий оқиғалар желісімен тығыз байланысты тілдік құбылыс. Мысалы, «The wal at the world's end» атты ағылшын ертегісінде баяндау келесі «бастапқы жағдаят» фреймімен басталады: «I-fere w'as once a king and a queen, and the king had a dochter and the queen had a dochter». Бұл фрейм бірнеше слоттардан тұрады: «a king», «a queen», «king's dochter», «queen's doc liter». Бұл ретте, фрейм «бастапқы жағдаят» - нақты деректі сипаттайтын статикалық құрылым екені айқын көрініс тапқан.

Ертегі дискурсын әрі қарай «жетіспеу» сценарийі жалғастырады: «The queen didna like the king's dochter, and she wanted her avva\ S'ae she sent her to the vvai at the wald's end, to get. a bottle o' water, thinking she would never come back». Аталған сценарийге патшайым мен патшаның қызы қатысады. Патшайымның басты мақсаты – өгей қызынан құтылу. Сондықтан да ол оны жердің шетіндегі бұлақтан су алып келуге жұмсайды. Яғни, сценарий – «рөлдерді орындаушылардың» қатысуымен өтетін белгілі бір мақсатқа қол жеткізуге бағытталған оқиғалардың динамикалық сипаты болып табылады.

Ертегі дискурсының терең құрылымы фреймдерден, прецеденттік слоттар мен мәдени бағдарлы сценарийлерден тұратын күрделі жүйені құрайды. Олардың жиынтығынан жоспарлар жасалады. Терең құрылымдардың жоспарлары үстіңгі құрылымның элементарлық сюжеттерімен толық сәйкес келеді. Ғалым Б.Кеберлите ұсынған элементарлық сюжет ұғымы жоғарыда қарастырылған. Дегенмен, элементарлық сюжет дегеніміз – бір кейіпкердің белгілі бір мақсатқа қол жетуі.

Терең құрылым деңгейінде жоспар элементарлық сюжетке сәйкес келеді. Ол сценарий қолданысын түсінуге көмектесетін жалпы тетік. «Plans form the general mechanism that underlies scripts. That is, they provide the mechanism for understanding events about which there is no specific information» [100, 97 б.]. Бұл ретте, дәл осы жоспарлар көмегімен бейтаныс іс-әрекет етуші тұлғалардың мінез-құлқын, түрлі оқиғалар мәнін ұғынуға болады. Өз кезегінде, бұл аралық мақсаттарды айқындау тетігі арқылы жүзеге асырылады. «An that has changed arc the platiboxes used to carry out the story, with all the characters unfamiliar with the normal modes of achieving the delta goals» [100, 99 б.].

Жоспар бір кейіпкермен, белгілі бір мақсатқа қол жеткізумен байланысты фреймдер және сценарийлер тізбегі. Әрбір сценарий негізінде өзінің мақсаты болады. Алайда, ол жоспар негізінде болатын соңғы мақсатқа бағытталған болып келеді. Сценарий мақсаты – аралық кіші мақсат болып саналады. Жоспар мақсатының анықталуы арқылы кейіпкерлердің қолданылатын сценарий мән-мағыналары түсінікті болады. Өйткені, сайып келгенде ,барлық кіші іс-әрекеттер негізгі мақсаттың жүзеге асуына бағытталады.

Мысалы, «Molly Whuppie» ертегісіндегі басты кейіпкердің мақсаты –

күйеуге шығу. Аталған кейіпкермен байланысты барлық сценарийлер мен фреймдер – «қалыңдық немесе жігітті іздеу» атты жоспарын қалыптастырады. «The point here is (that plan-based processing is different in kind from script-based processing. Script-based processing is much more top-down operation. Furthermore it is a process which takes precedence over plan-based processing when an appropriate script is available» [100, 99 б.].

Сонымен, ертегі дискурсының фреймдік талдауға алынуы тек белгілі бір мақсаттар мен уәждерді айқындауға ғана емес, сондай-ақ жеке тұлғаның өзіндік мәдени ортасында әрі қарайғы мінез-құлқын анықтауға септігін тигізетін негізгі лингвомәдени маркерлерді атап көрсетуге мүмкіндік туғызады. Халық қиял-ғажайып ертегінің терең құрылымының деңгейі келешекте балаларға өзінің белгілі бір мәдениетке қатыстылығын ұғынуға көмек беретін кодталған ақпараттан тұрады. Бұл туралы идея А.Ф.Лосевтің «Философия имени» атты еңбегінде көрініс тапқан: «Белгісіздің неғұрлым айқын болмауы, соғұрлым белгілінің қарапайым және түсінікті болуына алып келеді...» [103].

Әрине, бала мен ересек адамның ертегі слоттарындағы ақпаратты қабылдауы екі басқа болатыны сөзсіз. Алайда ертегінің мифологиялық дүниетаным қоғамында пайда болғанын ескеретін болсақ, онда дәл осы балалардың санасы терең құрылымдарда жасырылған ақпараттарды қабылдауға ересектерге қарағанда бейім келеді. Адамзат қоғамының дамуы нәтижесінде «тіл өзіне кез келген ақпаратты беруге жеткілікті кодтар жүйесін жасап алған. Сөз нысандары белгілі жүйелерге біріктіреді, басқаша айтқанда, біздің тәжірибемізді кодқа салады» [104]. Балалар қоршаған ортаны тану, ұғыну үдерісінде мағынасын түсіну мақсатында үлкендер айтқан сөйлемдерді сканерлейді [105]. Ал оны түсінудің «кілті» ертегінің терең құрылымдарында орын алатын фреймдер мен сценарийлер болып табылады.

2.2 Қиял-ғажайып ертегілер құрылымының (үстіңгі және терең) синхронды және диахронды сипаты

Жоғарыда атап өткеніміздей, В.Я.Пропттың пікірінше, жалпы барлық қиял-ғажайып ертегілерінің құрылымы бірдей болып келеді [106]. Ғалымның анықтауы бойынша, «*Tom Tit Tot*» атты ағылшын ертегісін талдап көрейік. Ертегінің сюжеті бойынша көмекшінің аты «Тот Tit Tot». Ол ертегі желісінде сақалды ергежейлі, қортық немесе әзәзіл, жын-шайтан кейпінде кездесуі мүмкін. Бойжеткен көмекші атын біліп қояды. Ертегінің құрылымы төмендегідей:

- 1) *Күрделі әрі қиын, орындалмайтын тапсырма:*
 - ханға айттырылған бойжеткен қыз сан-алуан есепке келмейтін жіп иіріп беруі қажет немесе өмірімен қоштасады.
- 2) *Көмекшімен келісім:*
 - сиқырлы көмекші қызға көмек беруге келіседі;
 - немесе ол оған сиқырлы құрал береді, ал қыз оның орнына оған өз

баласын беруі тиіс;

- немесе егер ол оның атын, жасын таппаса, өзін табыстайды.

3) *Көмекші жеңіледі:*

- бойжеткен кездейсоқ оның атын, жасын тауып қояды;

- көмекшінің аты мен жасы дауыстап айтылады да, ол жоқ болып кетеді.

Зерттеуші Б.Кеберлитенің пікіріне сүйенетін болсақ, элементарлық сюжеттерді айқындап, әрі қарайғы талдау жүргізудің ассоциациялық сұлбасын жасауға әбден болады [107]. Сонымен, ертегінің басты кейіпкері жас бойжеткен қыз ханға тұрмысқа шыққысы келеді. Яғни оның басты мақсаты – өзінен әлде қайда жоғары мәртебесі бар адамға тұрмысқа шығу арқылы өзінің әлеуметтік жағдайын жақсарту болып табылады. Аталған мақсат негізінде – қоғамдағы немесе отбасындағы жоғары не тең құқылы жағдайға жету ниеті атты элементарлық сюжетті атап көрсете аламыз.

Ертегі басты кейіпкерлерінің қызметтерін біле тұра, терең құрылымының жоспарын құрайтын фрейм мен сценарийлерді ажыратып көрсетуге болады. Мәселен, үстіңгі құрылымының элементарлық сюжетін терең құрылымның 1 қызметі «бастапқы жағдаят» фреймі ашады. Ол мынадай екі слот арқылы айқындалады: «*a woman*» және «*five pies*»; «*Well, once upon a time there were a woman, and she baked five pies*». Әрі қарай бірінші сюжет 2 қызметпен жалғасады. Ол «тыйым салу» сценарийіне сәйкес келіп, анасының өтінішін білдіреді: «*Soo says she, her darter. «Maw's,» says she. «put you them there pies on the shelf an' leave:cm 'here a little, an' they'll soon come agin*». Басты іс-әрекет етуші кейіпкерлер- анасы мен қызы. Анасының мақсаты бәліштерді дайындап, піскенін күту.

В.Я.Пропптың пікірінше: «Кейде тыйым салудың әлсіз формасын байқауға болады. Ол өтініш немесе кеңес түрінде көрініс табады: анасы баласына аң аулауға бармауын жалынып- жалбарынып өтінеді «сен әлі кішкентайсың...» т.б. [106, 62 б.]. Бұл ретте, метафораға негізделген сөз құбылтудың ерекше түрін байқауға болады: «*gal set 'um on the shell', and says she*», «*Lork! If they pies'll come agin, I'll ate 'um all now*», «*Soo she set to work and eat 'um all, first and last, that she did*».

Сценарийде бір ғана іс-әрекет етуші кейіпкер - *the gal*. Анасының сөздерін дұрыс түсінбеген қыз бір ғана мақсатты меңзейді – бәліштерді жеп қою. Әрі қарай ертегі желісін «алдау» сценарийі жалғастырады. Бұл сценарийге анасы мен хан қатысады. Ананың мақсаты – алдау арқылы қызын керемет етіп көрсету:

«*Well, the woman she were wholly bate, an' she took her spinnin' to the door to spin, and as she spun she sang,*

My darter ha' ate five pies today,

My darter ha' ate five pies today.

The king he were a'comin' down the street an' he hard her sing, but what she sang he couldn't hare, so he stopped and said,

What were that you was a singun' of, Maw'r?

The woman, she were ashamed to let him hare what her darter had been a- doin', so she sang, 'stids o' that, My darter ha' spun five skeins today, My darter ha' spun five skeins today».

Түсінбеушіліктің аяғы тыйымның бұзылуына алып келеді: «Well, the». Алдау сценарийі «кейіпкер алданады» сценарийімен жұп құрайды. Жұп сценарийлердің болуын В.Я.Пропп та өз еңбегінде айтып кеткен болатын [106, 179 б.]. «Кейіпкер алданады» сценарийінің іс-әрекет етуші тұлғалары сол күйінде қалады, алайда мақсат өзгереді: ханның мақсаты – таңғаларлық, бұрын-соңды көрмеген қалыңдық табу: «*S'ars o' mine!*» *exclaimed the king*. «*I never heerd tell of anyone as could do that*».

Then he said, «Look you here, I want a wife, and I'll marry your darter. But look you here» says he, «leven months out o' the year she shall have all the vittles she likes to eat, and all the gownds she likes to git, and all the cump'ny she likes to hev; but the last month o' the year she'll ha' to spin five skeins ev'ry day. an' if she doon't. I shall kill her»

«All right,» says the woman, for she thowt what a grand marriage that was. And as for them five skeins, when te come tew, there'd be plenty o' ways o' gettin' out of it, an' likeliest, he'd ha' forgot about it».

Әрі қарай «кейіпкер үйленіп ,мақсатына жетеді» фреймі орын алады: «*Well, so they was married*». Бұл фреймнің слоттары «*they*» және «*marriage*». Ертегі «қиын тапсырма» сценарийімен жалғасады: «*Howsiver, the last day o' the last month, he takes her to a room she'd nivir set eyes on afore. There wom't nothin' in it but a spinnin' wheel and a stool. An' says he. «Now, me dear, hare yow'll be shut in tomorrow with some vittles and some flax, and if you hain't spun five skeins by the night, yar hid'll goo off».*

An' awa' he went about his business. Well, she were that frightened. She'd alius been such a gatless mawther. that she didn't so much as know how to spin, anI what were she to dew tomorrer, with no one to come nigh her to help her. She sat down on a stool in the kitchen, an' lork! How she did cry!».

Бұл сценарий «қиын тапсырманың шешімі» сценарийімен жұп құрайды: «*Well, the next day, har husband he took her inter the room, an' there was the flax an' the day's vittles*». Аталған сценарийге хан мен оның жас әйелі қатысады. Ханның мақсаты – уәде берілген жіпті алу. Жас әйелінің мақсаты – тірі қалу. «Қиын тапсырма» сценарийі «сыйға тартушы кейіпкерді сынайды» және «кейіпкер болашақ сыйға тартушы іс-әрекеттеріне мән береді» сценарийлерімен түйіседі. «Қиын тапсырманың шешімі» тікелей сыйға тартушының көмегіне тәуелді. Ал ол өз кезегінде кейіпкерді сынап, оған өз шарттарын қояды: «*Howsiver, all on a sudden she*

hard a sort of a knockin' low down on the door. She upped and oped it an' what should she sec but a small little red thing with a long tail. That looked up at her right kewrious, an' that said.

«What are yew a-cryin' Го2?»

«Wha's that to yew?» says she.

«Nivir yew mind,» that said. «But tell me what you're a-cryin' for?»

«That 'oon't dew me noo good if I dew» says she.

«You doon't know that,» that said, an' tw irtled that's tail round.

«Well,» says she, «that oon't dew no harm, if that doon't dew no good,» and she upped and told about the pics anl the skeins an' everything.

«This is what I'll do» says the little red thing. «I'll come to yar winder iv'ry momin' an' take the flax an' bring it spun at night»

«What's your pay?» says she.

That looked out o' the comers o' that's eyes, an' that said,

«I'll give you three guesses every night to guess my name, an' if you hain't guessed it afore the month's up, yew shall be mine».

«Сыйға тартушы кейіпкерді сынайды» сценарийі үш кезектен, сыйға тартушының атын табудың үш мүмкіндігінен тұрады: «He'd hardly goon, when there was a-knockin' agin the winder. She upped and she oped it, and there sure enough was the little oo'd thing a-settin' on the ledge.

«Where's the Pax?» says he.

«Here te be,» says she. And she gonned it to him.

Well, conic the evenin', a knockin' come agin to the winder. She upped and she oped it, and there sure enough was the little oo'd thing with five skeins of flax on his arm.

«Here te be,» says he, an' he gonned it to her.

«Now what's my name?» says he».

Сценарийге қыз бен сиқырлы кейіпкер қатысады. Сиқырлы көмекшінің мақсаты – қызға иелік ету. Бұл сценарийге «жауап» ретінде «кейіпкер болашақ сыйға тартушы іс-әрекетіне мән береді» сценарийі орын алады. Қыз сыйға тартушының шарттарын қабылдайды: «Well, she thowt she'd be sure to guess that's name afore the month was up. «All right,» says she, «I agree». Бұл ретте, айта кететін жайттардың бірі – кейбір қатысушылардың рөлдері, яғни олардың мақсаттары да аталған екі жұп сценарийлерде қиылысып тоғысып жатады.

Әйелінің алдына «қиын тапсырма» қойған хан оған сыйға тартушының сынақтарынан өтуге өзі қалай көмек бергенін сезбей қалады. Сонымен, ертегінің терең құрылымында екі бірдей сценарий орын алады: «қиын тапсырманың шешімі» және «кейіпкердің болашақ сыйға тартушының іс-әрекетіне мән беруі». Іс-әрекет етуші тұлғалар – сиқырлы тіршілік иесі, аң аулауға шығып, оның атын естіп қойған хан және ханның әйелі. Бұл

сценарий де үш кезеңнен тұрады: хан жолынан адасып, бейтаныс орманға тап болады, онда ол жіп иіріп, өзінің аты жайлы ән айтып отырған сиқырлы тіршілік иесін кездестіреді: «*I was out a-huntin' today, an' I got awa' to a place in the wood I'd never seen afore. An' there was an old chalk pil. An' I hecrd a sort of a hurnmin' kind o'. So I got off my hobby, an I went right quiet to the pit, an' I looked down. Well, what should there be but the funniest little red thing yew iver set eyes on. An what was that dewin' on, but that had a little spinnin' wheel, an' that were spinnin' I wonnerful fast, an' a-twirlin' that's tail. An' as that span, that sang: «Nimmy nimmy not, My name's Tom Tit Tot».*

Екінші кезең – ханның әйеліне кешкі ас барысында ормандағы қызықты оқиғаны айтып беруімен байланысты: «Well, my dare,» says he, «I don't see but what you'll ha' your skeins ready tomorrer night as well, an' as I reckon I shorn't ha' to kill you, Г11 ha' supper in here tonight. So they brought supper, an' another stool for him, and down the tew they sat». Және үшінші кезең – қыз сиқырлы жан иесінің атын табады да, ал ол сол мезетте жоқ болып кетеді: «Well, she backed a step or two, and she looked at it an' then she laughed out, an' says she, a-pointin' of her finger at it, Nimmy nimmy not, Yar names Tom Tit Tot. Well, when that hard her, that shruck awful, an' awa that flew into the dark, an' she niver saw it noo more».

Жалпы, ертегі сюжетінің негізіне ананың- мақтаншақтың уәжі алынған. Қыздың анасы айтып жатқан әнді хан кездейсоқ естіп қояды. Ол халық тапқырлығының керемет үлгісі болып табылады: «My darter ha'ate five pies today» әні бір сәтте «My darter ha' spun live skeins today» формасына трансформацияланады. Ханның мақсаты қыздың отбасы мақсатымен дәл сәйкес келіп, алдау сценарийінің негізіне алынады. Өйткені анасы қызын ханға алдау жолымен күйеуге береді. Алайда хан туа біткен тектілікке ие аса мәртебелі тұлға болғандықтан, қыз бірнеше қиын сынақтардан (инициациядан) өтуге мәжбүр болады. Ал, оны орындай алмаған жағдайда ол өмірімен қоштасады. В.Я.Пропп теориясы бойынша, инициация рәсімі кейіпкерге жоғары әлеуметтік мәртебеге ие болуға және күйеуге шығуға немесе үйленуге мүмкіндік береді [106, 148 б.]. Бұл ертегіде кейіпкер үшін инициация сиқырлы жан иесінің арқасында жақсылықпен аяқталады.

Жоғарыда талданған ертегі сюжетімен дәлме-дәл сәйкес келетін қазақ әлеуметтік желілері, теледидар арқылы кеңінен танылған «Мақтаншақ қыз» ертегісі бойынша түсірілген мультфильм мазмұнын қарастыратын болсақ, В.Я.Пропп бойынша ертегінің негізгі қызметтерін айқындап алу қажет. Ертегі бір элементарлық сюжеттен тұрады: «отбасында немесе қоғамда тең құқылы не жоғары жағдайға ие болу мақсаты». Терең құрылымның фреймдері мен сценарийлеріне келер болсақ, аталған құрылымның жоспары «бастапқы жағдаят» фреймімен ашылады. Өз кезегінде, ол мынадай слоттардан тұрады: «анасы» мен «қызы»: «Бір баяғыда мақтаншақ бір қыз болыпты. Оған құда түсушілер көп болса да, қыз әртүрлі себептермен анасының қасынан шықпай отыра беріпті». Әрі қарай тура ағылшын ертегісіндегідей «анасы алдау іс-әрекетіне кіріседі» сценарийі орын алады:

құда түсіп келген кісілерге анасы дастархан жайып отырып: «Мұның бәрін дайындаған қызым. Қолынан келмейтіні жоқ! Өзі пысық, өзі аспаз әрі шебер. Әй, осыдан артық келін таппайсыздар-ау, сірә!». Ананың мақсаты қызын жақсы жағынан көрсетіп, тұрмысқа беру. Алайда бұл қулығы іске аспайды, себебі іс жүзінде қызының қолынан түк келмейді.

Аталған сценарийде анасы мен қызы, құда түсіп келушілерден басқа да жаңа кейіпкерлер пайда болады. Анасы қызын қуып, тоқпақтап ұрып, ұрсып жатқан кезінде алдарынан хан кезігіп, қызын не үшін ұрып жатқанын сұрайды. Сонда ханның сұрағына анасы емес, қызының өзі жауап береді: «Себебі осы өңірдегі ер-азаматтардың түгелі мен үшін таласып, бір-бірін қырды. Сол...Бұл дүниеде менен пысық, менен шебер жан таппайсыз!». Хан қыздың бұл жауабына орай өз сарайына кілем тоқып беруін сұрайды. «Тоқып берген жағдайда өзіңді алам, ал болмаған жағдайда басыңды алам», - деп серт береді. Бұл ретте ағылшын ертегісінен айырмашылығы «алдау» сценарийі екі рет орын алады: біріншісінде, анасы құдаларды алдамақ болса, екіншісінде, ханды қыздың өзі алдайды.

Алдау сценарийі үнемі «кейіпкер алданады» сценарийімен жұп құрайды. Іс-әрекет етуші тұлғалар сол күйінде қалады, тек мақсат қана трансформацияға ұшырайды: хан пысық әрі шебер қызға үйленгісі келеді. Әрі қарай «қиын тапсырма» қызметімен айқындалатын сценарий орын алады. Бұл сценарийлердің аздаған айырмашылықтары бар: ағылшын нұсқасында қыз бір ай ішінде бес орам жіп иіруі қажет, қазақ ертегісінде ол кілем тоқып беруі керек. Қазақ тіліндегі нұсқада өрмекші сиқырлы жан иесіне айналып, үш жыл ішінде қызға кілем тоқып үйретуге уәде береді.

Жалпы, «үш» саны екі ертегінің де тұрақты өлшемі болып табылады, ол терең және үстіңгі құрылымдарды біріктіруші қызметін атқарады. Біздің ойымызша, ең қиын сынақ үнемі үш тапсырмадан тұрады. Сөйтіп, кейінгі сюжетте орын алатын сценарийлердің ағылшын нұсқасынан ешбір айырмасы жоқ деуге де болады. Хан сиқырлы жан иесінің өз атын айтып отырған әнін кездейсоқ естіп қояды. Қызға оны ханның өзі айтып береді. Ал қыз болса оны сиқырлы жан иесіне айтқан кезде ол жоқ болып кетеді. Сонымен, үстіңгі де, сондай-ақ терең құрылым деңгейінде де ағылшын және қазақ ертегілерінің ешбір айырмашылығы жоқ деп қорытындылауға болады. Алайда, бұл қазақ ертегісінің сюжеті бойынша түсірілген анимациялық фильм екені күмән келтіреді. Өйткені ағылшынша нұсқадан ешбір айырмашылығы жоқ.

Оның үстіне, қазақ халқы әрқашан да қызын қадір тұтқан, қасиетке балаған, үнемі төрін ұсынған. Өйткені қыз – кие, қыз – халқының шырайы, қыз – өріс, қыз – өмірдің бастауы, қыз – тіршіліктің тірегі деп, алақанында көтерген. Сондықтан да, қызын ұрып, ұрсып қуған мазмұнды фреймдері, шын мәнінде, қазақ ертегілеріне тән сценарийлерге жатпайтыны анық. Керісінше, қазақ ертегілерінде қызға күйеуді таңдап, небір шарттар мен сынақтар арқылы тапқан: «Күн астындағы Күнікей қыз От тауының ар жағында тұратын бір ханның қызы екен. Ол ханның бір үлкен көк төбет иті бар екен. Сол ит күн астындағы Күнікей қызға келе жатқан адам болса,

соның дыбысын сезіп, жүз шақырым жерден, алдынан шығады екен. Қандай батыр, мықты адамдар болса да көк төбет ит барлығын да жалғыз өзі қиратып салады екен. Қызды іздеп барған адам сау қайтпайтын болған. Мұны білген көп адамдар көк төбеттен қорқып, қызға бара алмайды екен».

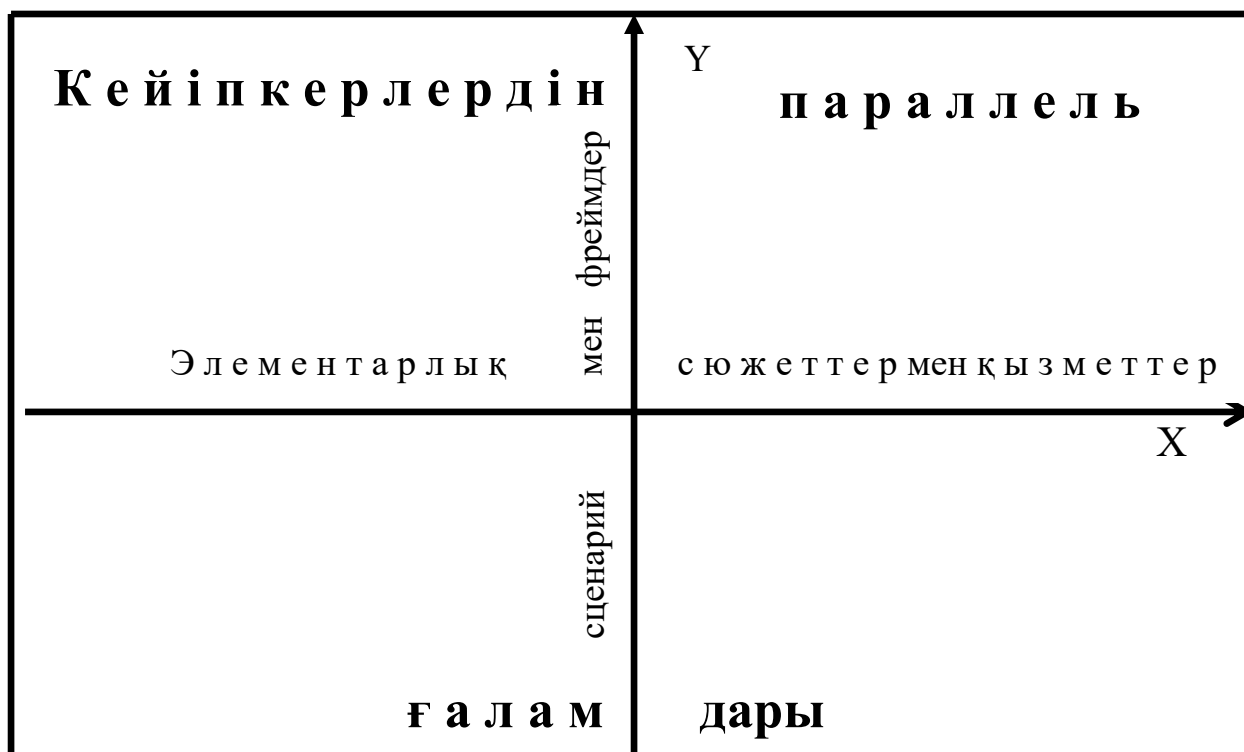
Жалпы, халық қиял-ғажайып ертегінің дискурсы – үнемі бір-бірімен өзара әрекеттестікте болатын үстіңгі және терең құрылымдардың күрделі жүйесі болып табылады. Бұл өзара әрекеттестік тікелей уақыт факторына тәуелді: синхрония мен диахронияға. Ф.Соссюрдің ашқан жаңалығынан кейін біршама уақыт өтті, сол себепті де оның лингвистикалық теориясы біраз өзгерістерге де ұшырағаны белгілі. Алайда осының нәтижесінде «синхронды талдау барысында тіл тарихының мәліметтерін қолдану қажет емес деген қағида жойылды. Себебі, тілдің үнемі тұрақты түрде өзгеріп тұруы, оның жұмсалым ерекшеліктерінің ең маңыздысы болып саналады. Сондықтан да тілдің толық сипаты, оның диахрондық аспектілерін де ескеруі қажет» [108].

Ғалым В.В.Виноградовтың айтуы бойынша: «Сөздің синхрондық тұлғасында оның бұрынғы өзгерістер іздері сақталып, болашақ даму барысы көрініс табады. Сол себепті де синхрондық пен диахрондық – бір тарихи үдерістердің екі түрлі жағы ғана. Қазіргінің динамикасы – болашаққа деген ұмтылыс. Сөздің қазіргі қолданысындағы мағыналар сәйкестігі, олардың бір-біріне сатылы тәуелділігі, олардың фразеологиялық мәнмәтіндері мен экспрессивтік бояулары – өткен ғасырлардың диахрондық қабаттарынан жасалады» [109].

Зерттеу жұмысымызда ұсынып отырған сұлбамыз халық қиял-ғажайып ертегілер дискурсын синхронды тұрғыдан – қызметтер реттілігі ретінде, ал диахронды қырынан элементарлық сюжеттердің уақыт шеңберіндегі дамуы тұрғысынан қарастыруға мүмкіндік береді. Біздің сұлбамыз бойынша, үстіңгі құрылымның элементарлық сюжеттері мен оларды құрайтын қызметтері бірінен соң бірі Х өсі бойынша жылжып отырады, ал терең құрылымның жоспарлары, сценарий мен фреймдері Y өсі бойынша таралады. Нәтижесінде шаршы жасалып, дәл соның ішінде кейіпкерлердің параллель ғаламдары өзара әрекеттестікте болып, өрбіп жатады.

Осы тұрғыдан келгенде, қызмет – кездейсоқ категория емес: үстіңгі құрылымда матрица құрау арқылы ол терең құрылым деңгейінде сценарийлер, фреймдер мен оларды құраушы слоттарға трансформацияланады. Оның үстіне, қызметтің диахрония мен синхрониядан тәуелді екенін байқауға болады. Яғни ертегінің терең мазмұны уақыт факторына байланысты өзгеріске ұшырайды. Өйткені «уақыт, кеңістік пен сан мәдениеттің ең маңызды концептілері болып табылады. Олар философияның, жаратылыстанудың, әлеуметтанудың, физиканың және т.б. гуманитарлық пен нақты ғылымдардың іргелі категориялары болып саналады» [110]. Ал ғалым А.Я.Гуревич бұл категорияларды «координаттар торы» деп атайды да, «олар арқылы адамдар өз санасында орын алатын

ақиқат болмысты қабылдап, ғалам бейнесін жасайды», - деген қорытынды шығарады [111].



Сурет 3 - Қиял-ғажайып ертегілер дискурсының синхронды және диахронды сипаты

Ертегі дискурсын синхрония мен диахрония тұрғысынан қарастыру уақыт шеңберіндегі ертегі сюжетінің дамуын, элементарлық сюжеттер мен олардың жоспарларын, ертегі дискурсының кеңістіктік дамуындағы олардың түйсетін нүктелерін айқындауға мүмкіндік береді. Бұл, өз кезегінде белгілі бір сценарийдің таңдалуын анықтайтын кейіпкерлердің мақсаттары мен уәждерін түсінуге жол ашады. Үстіңгі құрылымының элементарлық сюжеттері мен терең құрылымының жоспарларын диахрония тұрғысынан қарастыру арқылы ертегі кейіпкерлердің параллель ғаламдарының қалай дамидынын анықтауға болады. Ал, осы феномендерді синхронды тұрғыдан зерттегенде – прецеденттік слоттар (сандар мен атаулар) және мәдени сценарийлер айқындалады.

«Параллель ғаламдар» термині тікелей мүмкін бола алатын ғалам түсінігімен байланысты болып келеді. Элементарлық сюжеттер мен жоспарларды диахрония кеңістігіне орнату арқылы олардың бір-біріне параллель дамуын аңғаруға болады. Бұл дегеніміз, бір жағынан қарағанда қабылдау модусы мен интерпретациялаушы бір бірімен параллель жүріп жатады. Ал, басқа бір қырынан алғанда, элементарлық сюжеттер мен жоспарлар ертегі дискурсының кеңістігін жасау арқылы мүмкін болатын

ғаламдарды қалыптастырады. «Мүмкін болатын ғаламдар» анықтамасында біз ғалым В.В.Целищевтің көзқарасын басшылыққа аламыз: «Мүмкін бола алатын ғаламдар іс-әрекеттердің мүмкін болатын ахуалы немесе оқиғалардың мүмкін бола алатын барысы ретінде интерпретацияланады» [112]. Қазіргі таңда бұл идея Д.Льюис, Я.Хинтикко, А.П.Бабушкин, С.Н.Плотникова, т.б. ғалымдар тарапынан жан-жақты зерттеліп жатқаны белгілі.

Л.Г.Викулова ертегі әдеби дискурсын коммуникациядағы ерекше өлшем ретінде қарастырады [113.]. Ал, Г.Н.Кастанеда: «Әңгіме немесе басқа да көркем шығарманы құраушы пропозициялар мүмкін болатын ғаламды немесе оның бір үзіндісін айқындайды», - деп көрсетеді [114.]. В.В.Красныхтың пікірінше: «Көркем әдебиет ғаламы – «екінші ақиқат болмыс» немесе шынай болмыстың бір бөлігі болып табылатын «виртуалды болмыс» [115.]. Біздің талдауымыз бойынша, кейіпкерлердің параллель ғаламдары жеке элементарлық сюжет болып қарастырылады: бір кейіпкердің бір мақсатқа қол жеткізуі – белгілі бір маркер, жеке тұлғаны ерекше етіп көрсетуші қызмет және сол арқылы параллель ғаламдар көмегімен ертегі кейіпкерлерінің дамуын айқындауға болады.

Сонымен, үстіңгі құрылымдар негізінде және терең құрылымдар жоспарында болатын мақсат – ғаламдық сызық болып саналады да және ол ертегі кейіпкерлерін параллель ғаламдар арқылы анықтап отыруға септігін тигізеді. Себебі, бұл ғаламдар бірнеше сценарийлерде түйісіп жатады. Ең бастысы, жұп сценарийлерде әрбір тұлғаның өзінің кіші мақсаты болады. Алайда бұл кіші мақсаттарда бір басты мақсаттың жүзеге асуына бағытталады.

Мысалы, «Үш батыр» ертегісіндегі «*өмір сүру үшін қажетті заттарды немесе жағдай жасаушы нысандарды іздеп табу*» жоспардың басты кейіпкері Құрмерген батыр, ал жоспардың өзінде «*зиян келтіру*» қызметі орын алады: «*Оның әкесі кедей адам болыпты. Мал дегенде жалғыз биесі бар екен. Бүкіл елінің қарағаны да осы бие көрінеді. Биенің туған құлынын жылда бір дәу көтеріп әкетеді екен. Жалғыз **Құрмергеннен** басқа ешкім оны іздеп шыққылары келмейді*». Терең құрылым деңгейінде бұл қызмет үш қатысушысы бар сценарийге сәйкес келеді: үш батырдың әрқайсысы ертегінің өз алдына бөлек кейіпкері болып табылады: 1) біріншісі Құрмерген батырдың өзі; 2) «*Жолда құлағын жерге төсеп жатқан кісіні кездестіреді. - Е, жол болсын! - Жолдау өзіңізден болсын! – деп жөн сұрасып, аты-жөнін айтады. - Мен жеті қабат жер астындағы нәрсенің бәрін тыңдап білемін, – дейді **тыңшы***»; 3) «*Біраз уақыт жүргеннен кейін, олар бір су мен екінші судың арасында отырып, ішінде не бар, не жоғын бақылап отырған кісіге кездеседі. Жөн сұрасып, жолдас болып, үшеуі де жолға шығады*».

Ертегі кейіпкерлерінің жоспарды қалыптастыратын нақты мақсаты бар: «*Үйге кіріп қараса, бір үйде дәу, екінші үйде үш қыз ұйықтап жатыр екен. Олар қыздар жатқан үйге кіріп: - Кім бар? – деп сұрайды. Қыздардың кішісі оянып: - Қайдан келе жатырсыңдар? Бұл арадан тез кетіңдер. Келесі үйде*

дәу жатыр. Оянып кетсе, біріңді қалдырмай өлтіреді, – деп сыбырлай жасауап береді. Дәудің тұтқынындағы осы қыздар көршілес бір елде тұратын саудагердің қыздары екен. Олардың үшеуі де сұлу, ақылды болыпты. Қыздарды, құлындарды босатпақ болған үш батыр алдыңғы үйге кіріп, дәуді өздері оятады. Алтыс күн алысып жатып, ақыры оны өлтіреді. Осылай дәуді жеңген үш батыр үш қызды алып, құлындарды айдап, үйлеріне қайтпақ болады. Жол-жөнекей екі жолдасы Құрмергенмен қоштасып, елдерінде қалады. Құрмерген құлындарды айдап, қыздардың кішісін ілестіріп ауылына жетеді».

Бұл сценарий басқа да үш жоспар түйіскен нүктеде болып, ертегі дискурсын біртұтас жүйеге біріктіреді: «Ауылында қалған Құрмергеннің тек кірпігі қимылдап жатады. Осы кезде тыңшы досы жерге жатып, тың тыңдайды. Жолдасының жансыз болып жатқанын біліп, құтқармақ болады. Ол баяғы су бойындағы жолдасына келіп, оны да ертіп шығады. Екеуі Құрмерген батырдың аулына келеді. Ауылдан сәл сыртқары жерде қарайып тұрған бірдемені байқайды. Жақындап барса, бұл достарының құ сүйегін желіп тұрған Құрмергеннің аты екен. Екеуінің олардың қастарына келгені сол еді, батырдың аты өліп қалады. Ал Құрмерген кірпігін қағып қана жатыр. Енді суды бақылайтын жолдасы жеті дарияны ұртымен көре бастайды. Қарап отырып, Құрмергеннің қылышын тауып алады. Қылышын алып, қолына ұстатқанда, Құрмерген орнынан ұшып тұрады. Баяғы күш-жігері қайта оралады». Сонымен, кейіпкерлердің негізгі мақсаттарын айқындау арқылы жоспарлар мен элементарлық сюжеттерді нақты ажыратып көрсетуге болады.

Ертегі кейіпкерлерінің мүмкін болатын ғаламдарын ажыратып көрсетуге терең құрылымдарды жете талдаудың және фрейм мен сценарийлердің мәдени маркерлерін айқындаудың басты қажетті шарты болып саналады. Алайда, психология тұрғысынан, әсіресе ұжымдық санадан тыс теориясы бойынша бір нысан кем дегенде үш негізде, рөлде көрініс табады. Бірақ бір өзі ғана параллель ғаламдардан өтіп, біртұтас ғаламдық желіні сақтайды. К.Г.Юнг пікірі бойынша, Геката құдайы Зевспен үш реттік байланыспен сипатталады: анасы (Рея), әйелі (Деметра), қызы (Персефола). Бұл дәл христиан дініндегі ерлердің Қасиетті үштігіне (троица) сәйкес келеді [116].

Ертегі кейіпкерлері де бірнеше персонаждарды жиі біріктіреді. Мәселен, «*The old witch*» ертегісінде бірдей жағдаятқа тап болған екі қыз қарама-қарсы іс-әрекет жасайды. Нәтижесінде біреуі сынақтан аман-есен өтіп, сыйлық алса, екіншісін мыстан кемпір жеп қояды: «*So the baker said, «Look in the oven». The old witch went to look, and the oven said, «Get in and look in the furthest comer. The witch did so, and when she was inside the oven shut her door, and the witch was kept there for a very long time. The girl then went off again, and reached her home with her money bags, married a rich man, and lived happy ever afterwards. So: he old witch went after her and caught her; she took all the money away from her, beat her, and sent her off home just as she was».*

Немесе қазақ және ағылшын фольклорларына ортақ келетін үш ағайынды, біреудің үш қызы: *«Дәудің тұтқынындағы осы қыздар көршілес бір елде тұратын саудагердің қыздары екен. Олардың үшеуі де сұлу, ақылды болыпты»*. Осы тұрғыдан келгенде, ертегі жеке тұлғаны жекелген қырларынан да сипаттап көрсетеді деп тұжырымдауға болады және ертегі дискурсына түскен адам ертегі ұсынған сценарийлердің ішінен өзіне қажеттісін таңдап алады, себебі: «көркем шығарма өмірдің символдық репрезентациясының бір көрінісі» [117]. Ал Р.Шенк: «Адамдар қарапайым тілдесім барысында да алдын ала дайын сценарийлерді қолданады», - деген қорытынды жасайды [118]. Мұндай жағдайда оқырман өзі таңдау жасайды, жастық шағында меңгерген қандай сценарийді таңдап, оны қай жерде және қалай қолданады.

Бұл ретте, дәл осы халық қиял-ғажайып ертегілерінің терең құрылымдарынан меңгерілген фреймдер мен сценарийлер кез келген адамның өмірлік тәжірибесінің ажыратылмас бір бөлігін құрайды. С.Н.Плотникова: «Көркем дүние ақиқат болмыс әлемінің негізінде жасалады да және оның жалғасы іспеттес болып келеді. Нақты тәжірибе ойдан шығарылған тәжірибе ішіне кірігіп кетеді. Ол ақиқат дүние құрылымының тираждалып кету факторы секілді. Ақиқат тәжірибеден ауытқу оның үздіксіздіктегі жалғасуы, атап айтқанда, ауытқу тәжірибе құрылымы нақты тәжірибе құрылымына негізделіп, сол құрылымды әрі қарай дамытады. Мысалы, нақты тәжірибе: арбаны сүйретіп келе жатқан аттар → ойдан шығарылған тәжірибе: өзінен- өзі жылжып келе жатқан арба т.с.с. Сондықтан да ойдан шығарылған тәжірибе нақты тәжірибе құрылымын дамытады және тек осы жолмен ғана пайда болады» [119].

Біздің ойымызша, дәл осы халық қиял-ғажайып ертегілер тілі белгілі бір мәдениетке тән келетін аялық білімдер кодталатын орны, қоймасы болып табылады. Тіл ақиқат шындықты құрылымдап, ақиқат дүниені де, ақиқат шындықтан тыс дүниені ді айқындап көрсетеді. Сол себепті де үстіңгі және терең құрылымдардан тұратын халық қиял-ғажайып ертегілерінің дискурсы – сұрақтар қойып, оған фреймдер, сценарийлер мен жоспарлар жиынтығы ретінде жауап ұсынатын мүмкін болатын ғалам. Бұл өз кезегінде бала дамуына үлкен әсерін тигізеді. Фольклорлық мұраның арқасында балалар негізгі өмірлік сценарийлермен танысып, тәжірибе жинақтайды. Сондықтан да ертегіде кейіпкерлер барлық жағынан не жағымды болады немесе тым жағымсыз, зұлым болып келеді. Бірақ бұған қарамастан, ертегі кешірімділік пен мейірімділікке толы дүние, ол адамның сенімін жоғалтпайды – жамандықтың жақсылыққа айналуына жол береді.

Ертегі дискурсы мүмкін болатын ғаламды құрылымдап, түрлі-түрлі өмір жағдаяттарын сипаттап, қиын міндеттер шешімінің бірнеше нұсқасын ұсынады. Ертегі кейіпкерлері үнемі таңдау жолында болып, содан кейін не сыйлық пен жақсылыққа кенеледі немесе жазаға ұшырап, сазайын тартады. Сонымен ,халық қиял-ғажайып ертегілері қоршаған ортаның танып түсінудің алғашқы сатысы болып саналады. Жас оқырмандар бір жағынан, жақсылық

пен жамандықты ажыратып үйренсе, екінші бір қырынан, негізгі мәдени құндылықтардың қыр-сырын меңгереді.

2.3 Қиял-ғажайып ертегілері дискурсындағы уақыт пен кеңістік концептілері

Уақыт пен кеңістік концептілері үстіңгі және терең құрылымдарды өзара байланыстыру қызметін атқарады, ал ондағы сандар мен атаулар бүкіл жүйеге таралып, оны бір-бірімен біріктіреді: «Біз іс-әрекеттерді тек уақытпен өлшемейміз, сонымен қатар уақытты да іс-әрекеттер арқылы айқындаймыз. Себебі, олар бірін-бірі анықтайтын категориялар: уақыт оның саны болғандықтан, іс-әрекетті айқындайды, ал іс-әрекет - уақытты» [120]. Яғни іс-әрекет – даму дегенді білдіреді, ал даму дегеніміз – алға қарай жылжу болып табылады.

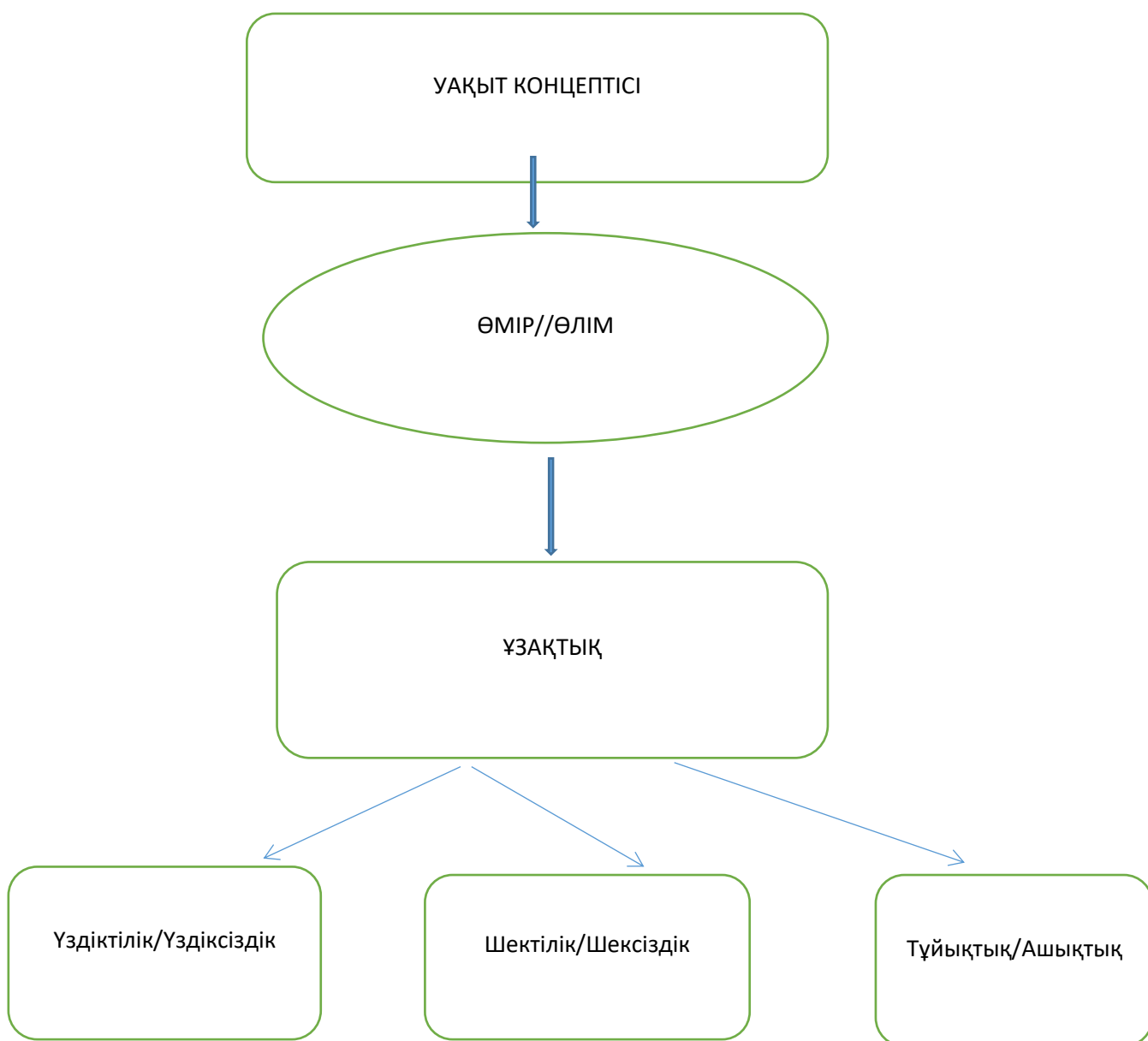
Егер де уақыт категориясын феноменология тұрғысынан қарастыратын болсақ, онда аталған концепцияға сәйкес уақыт «сана ағыны» метафорасының мазмұны ретінде беріледі. Яғни кезеңдердің ретті ауысып тұруы. Уақыттың әрбір қабылдау кезеңінің өз формасы болады. Ол уақыт мазмұнының барлығын қамтиды. Ал бір кезеңнен екінші кезеңге дейін уақыт формасының мазмұны өзгеріп отырады, бірақ уақытты қабылдау формасы сол қалпы өзгеріссіз қалады.

Ғалым Э.Гуссерль уақыт ұғымын ақиқат болмысты қабылдаудың айқындылық сипатымен байланыстырады. Айқындылық – затты қабылдаудың «үзілмес біртұтастылығы», яғни бастапқы мәлімет іспеттес. Ал айқындылық мазмұны бұл «сана біртұтастылығы» [121.]. Сонымен, феноменология уақытты ақиқат болмыс «бөлшектерінің» жиынтығы ретінде қарастырады. Герменевтикада уақыт факторы адамның тарихы тұрғысынан қарастырылады. Мысалы, М.Хайдеггер үш уақыттық детерминациясын ұсынып, олардың мағынасын төмендегідей түсіндіреді: болашақ – ұмтылу, осы шақ – қазіргі болмыс, өткеніміз - дерекке қайта оралып, жағдаятты қабылдау. Өткен шақ пен болашақ арасында – қазіргі уақытпен байланысты машақат [122].

Сонымен, кез келген ертегінің, әсіресе қиял-ғажайып түрінің мазмұнын терең түсіну үшін сол мәдени ғаламның концептуалдануы қандай тәсіл арқылы жүзеге асырылып отырғанын ескеру қажет: сөздің сыртқы астарында не жатқанын, мәтін жасалуы барысында тілдің мән-мағыналық жағы қалайша ұйымдастырылғанын айқындау басты мақсат болып саналады. Ертегі мәтіндерінің концептілері сюжеттік, уақыттық, кеңістіктік тұрғыдан көрініс табады және тілдік материалды когнитивтік аспектіде талдау арқылы ғаламның тілдік бейнесі концептуалдануының ұлттық ерекшелігін анықтауға болады.

Ғалымдардың басым көпшілігінің пікірінше, ертегілерде екі полюс қарым-қатынаста болады: ертегінің концептуалды ғалам бейнесі дуалистік сипатта дамиды. Онда екі бірдей полюс орын алады: біріншісі, фантастикалық – кеңістіктік-уақыттық заңдылықтарымен айқындалатын

«шығармашылық, жасампаздық уақыты», яғни нысандардың уақыт пен кеңістіктегі барлық мүмкін бола алатын трансформацияларымен сипатталатын ғалам ашықтығы; екіншісі, стихиялық-реалистік деп аталады, шынайы, ақиқат өмірмен сабақтастығы. Осы тұрғыдан келгенде, ертегідегі уақыт концептісінің концептуалды және тілдік құрылымын төмендегідей беруге болады (сурет 4)



Сурет 4 - «Ертегі уақытының» концептуалды құрылымы

ЛЕКСИКАЛЫҚ АМАЛ-ТӘСІЛДЕР

Бұрынғы өткен заманда; бір күндерде; сол уақытта; бірсыпыра уақыт; тоғыз ай, тоғыз күн болғанда; күндерде бір күн; сағат сайын емес, минут сайын; түн қатып жүріп; көзді ашып-жұмғаниша қуып жетіп; күн жүреді, түн жүреді, ай жүреді, апта жүреді; ертеңіне таңсаріден; бұдан бірнеше жыл бұрын т.б.

СТИЛИСТИКАЛЫҚ АМАЛ-ТӘСІЛ

Негізінен қайталаулар: *Кешеден бері күн батқан кезде алты аққу төбемнен айналып ұшады да:
Кендебай сал мұнда ма?
Керқұла аты қолда ма?
Бауда нұры балқи ма?
Балақ жүні шалқи ма? - деп сұрайды. Мен тұрып:
Кендебай сал мен едім,
Керқұла атым қолда еді.
Бауда нұрым балқиды,
Балақ жүнім шалқиды, - деп жауап беремін. Олар мені қанаттарымен қағып, жығып кетеді. Мен талып түсем, - деп жауап береді. Үшінші күні қозышы баланың киімін киіп, қозыны бағуға Кендебай өзі шығады. Күн батып, қас қарайған кезде баяғы алты аққу Кендебайдың төбесінен алты айналып ұшып, жақындап келеді де:
Кендебай сал мұнда ма?
Керқұла аты қолда ма?
Бауда нұры балқи ма?
Балақ жүні шалқи ма? - деп сұрайды.
Керқұла атты Кендебай қозышы бала болып:
Бауда нұрым балқиды,
Балақ жүнім шалқиды, - деп жауап береді.*

УАҚЫТ КОНЦЕПТІСІ

**ГРАММАТИКАЛЫҚ
ТӘСІЛДЕР****АМАЛ-**

Негізінен шақ, сан есім категориясы арқылы беріледі:
*болыпты; жүре беріпті; айлық жерді алты-ақ аттайды;
көріп тұр екен; екі жылдай келмедің т.б.*

Сурет 5 - «Ертегі уақыты»
концептісінің тілдік құрылымы

Осымен байланысты халық қиял-ғажайып ертегілерінің дискурсы үнемі эсхатологияны тоқтатып, өлімге жол бермеуге тырысады. Мысалы, «Ер Төстік» ертегісінде: *«Сол кезде Шалқұйрыққа тіл бітеді: - Біз енді жер астына түстік, бізге бұдан былай жер астының елі жолығады. Біраз жүрген соң, жылан Бапы ханның ордасына келеміз. Жылан Бапы ханның ордасына келгенімізде, мені алысқа қойып, өзің ордаға кіресің. Ордаға кіргеніңде, есіңде болсын, үйге кіргеніңде, екі босагадан екі қара шұбар жылан ысылдап тұра келеді, олардан сескенуші болма, жылан Бапы ханның есігін күзеткен құлдары. Төр алдына бара бергеніңде, екі сұр жылан ысылдап келеді де, екеуі екі жеңіңнен кіреді, қойныңнан шығады, қойныңа кіреді, қонышыңнан шығады. Бұлар жылан Бапы ханның ұлы мен қызы болады. Төрге отыра бергеніңде, дәу екі сары жылан ысылдап тұра келеді, одан да сескенбе. Бұлар – жылан Бапы ханның өзі мен әйелі. Егерде бұлардан сескенсең, сені Ер Төстік демейді, жер асты еліне қадіріміз болмайды, жер үстіне жол тауып шыға алмай қаламыз, – дейді».*

Бұл ретте жер астына түскен басты кейіпкер жер үстіне қайта шығатынына сенімді болғысы келеді. Осы тұрғыдан алғанда, ағылшын халқының қиял-ғажайып ертегілерінің дискурсында қазақ ертегілеріне қарағанда бейнелі және көркем құралдар көп қолданыла бермейді. Басты кейіпкер «о дүниеге» тап болған жағдайда үнемі сыпайы, байсалды болып келеді: *«Good morning, tum», says Jack, quite polite-Iскурсыіке. «Could you he so kind as to give me some breakfast?». For he hadn't had anything to eat, you know, the night before and was as hungry as a hunter».* Кей жайғдайда ол тұрақты дуа тіркестерін қолданады: *«Pray, hedge, let me come through».* Алайда, бұл қиял-ғажайып ертегінің тұрақты орамдары емес, магиялық дуалаудың өзгермелі нұсқасы болып саналады.

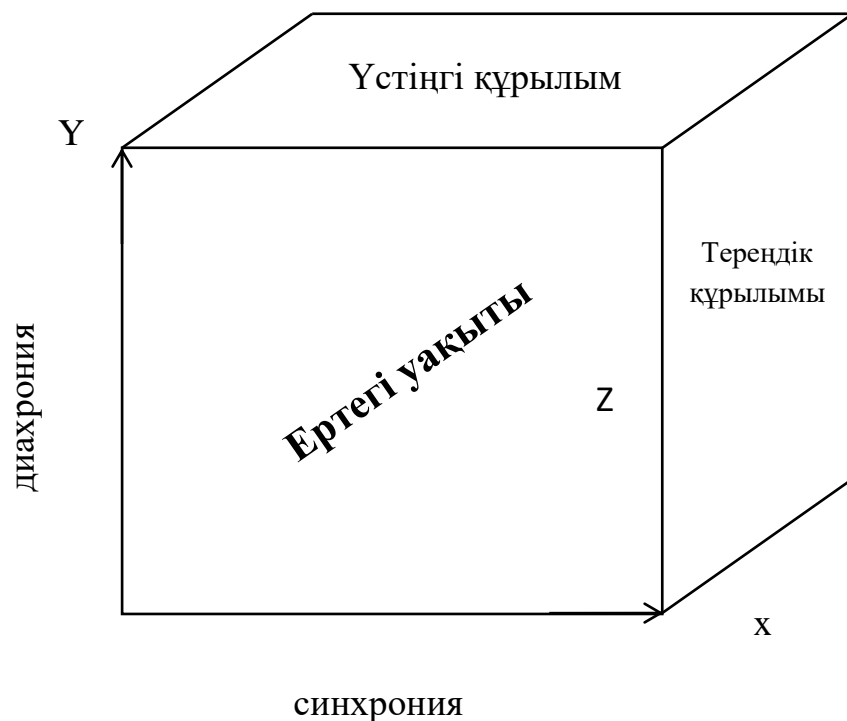
Ертегі дискурсы – негізін уақыт категориясы құрайтын «идеалды ақиқат болмыс» болып табылады. Жұмысымыздың алдыңғы тараушасында біз қиял-ғажайып ертегісінің дискурсын синхрония мен диахронияда дамып отыратын терең құрылым жоспарларының және үстіңгі құрылымның элементарлық сюжеттерінің жиынтығы ретінде анықтаған болатынбыз. Бірақ мұндай анықтамаға кез келген көркем шығарма сәйкес келетіні белгілі. Дегенмен, қиял-ғажайып ертегілерінің басты ерекшелігі – ертегі дискурсының негізін ерекше категория – ертегі уақыты құрайтынында болып келеді. Басқа көркем шығармаларға қарағанда ертегі мынадай белгілермен сипатталады:

- қызықты оқиғалар сан түрлі болуы мүмкін, бірақ олар үнемі бірыңғай болып келеді; олар белгілі бір өте қатаң заңдылықтарға

бағынышты;

- ертегіде үнемі іс-қимыл сәтінің өзі нақты сипатталмайды, ол тек екі-үш сөзбен ғана келтіріледі: *«Түлкінің қорлығына шыдай алмай, шал бір күні екінші жерге көшем деп, дүние-мүлкін арқалап, жолға шығыпты. Шаршаған соң, оны бір жерге көміп кетіпті; бір жерге елдің сойған малынан жинап алған ішек-қарнын көміп кетіпті; бір жерге қарындағы айранын көміп кетіпті. Жүктің салмағымен Қаңбақ шал ұшып кетпей келеді. Жүктен арылған соң, желмен ұшып, бір жерге түсіпті. Қараса, бір дәу екі тауды біріне-бірін шақпақ қылып, ұрып тұр екен»*. Яғни жолдың өзі сипатталмайды, ол композицияда болғанымен, нақты деректер ретінде орын алмайды; *«Шалқұйрықтың құйрығына қазандай қара тас орала кетеді. Шалқұйрықтың шапқан салмағына шыдамай, қара жер қақ айырылады. Шалқұйрық пен Ер Төстік жер астына түсіп кетеді»* - жер үсті мен жер астының арасында үлкен кеңістік орын алады, бірақ ол бір сәтте өтіп кетеді. Осыдан ертегіде кеңістік екі түрлі рөл атқарады деген қорытынды жасауға болады. Бір жағынан қарағанда, ол ертегіде бар, қажетті композициялық элемент екені анық. Ал, екінші бір қырынан қарасақ, ол мүлдем жоқ сияқты болып та көрінеді.

Сонымен, ертегі дискурсындағы уақыт концептісі синхрония мен диахрониядағы, сондай-ақ ертегі уақытындағы кеңістіктік өзгерістердің жиынтығы ретінде анықталады. Аталған халық қиял-ғажайып ертегі «кеңістігінің үш бағыты» көрнекі түрде төмендегідей суретпен сипатталады:



Сурет 6 - Қиял-ғажайып ертегінің кеңістігі

Байқағанымыздай, бұл сұлбада үшінші өзгермелі шама пайда болады – ертегі уақыты және сол арқылы ертегі дискурсының көлемі жағынан

дамуын да айқындауға болады. Барлық қиял-ғажайып ертегілерінде ертегі уақыты нақты уақытқа сәйкес келмейді. Ол абстрактілі бірлік болып табылады және белгілі бір тілдік ормандар арқылы сипатталады: *«Ерназардың сегіз ұлы сол кеткеннен хабарсыз кетеді, айлар өтеді – келмейді, жылдар өтеді – келмейді»* («Ер Төстік»); *«Кемпір-шалға аң мен құстың етін қақтап үйін береді де, Төстік жолға шығады. Беліне садақ байланады, қолына темір таяқ алады, аяғына темір етік киеді. Ай жүреді, жыл жүреді, талай елді, талай жерді аралайды. Жолдасы да садағы, азығы да садағы, жолында кез келген аңды атып жеп отырады»* («Ер Төстік»); *«Бала мың ділдәні алып, киік астына қоятын тақты жасайтын Мысыр шаһарының жанындағы шеберге жүреді. Бірнеше күн жүріп, шеберге келеді»* («Күн астындағы Күнекей қыз»); *«Бір күні ол әкесінен бата алып, құлындарды іздеуге шығады. Іздеп күн жүреді, ай жүреді»* («Үш батыр»); *«Ата-анасына бір жылдық азық дайындап беріп, сауыт-сайманын киініп, жау-жарағын асынып, азығына алпыс құлынның қазысын алып, баяғы жетім баланың әке-шешесін іздеуге шығады. Керқұла ат құстай ұшып, құйғытып барады, айлық жерді алты-ақ аттайды. Көз ұшындағы құс қанатын жазып, жерден көтерілгенше Керқұла ат үстінен аттап өтіп кетеді. Теңізді көл, дарияны шалшық, тауды қырат құрлы көрмейді. Сонымен, Кендебай күн жүреді, түн жүреді, ай жүреді, апта жүреді, бір жерлерге келгенде аспанмен тірескен бір биік тау көрінеді»* («Керқұла атты Кендебай») және т.б. Ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінде: *«riding like the wind», «at that moment the horse rose, leaped over the sea, and came down on dry land in Ireland, to be sure» (Whoolie Owl's Stories ю Grow By 2006) «off he went as fast as the wind, which the wind behind could not catch the wind before, until he came to the second oldest brother's house», «he flung the ball, and off he goes as quick as lightning», «so he mounts his Arab steed, and off he goes like a shot out of a gun»* т.б.

Ертегі уақыты халық қиял-ғажайып ертегілерінің желісін ықшамдауға да, сондай-ақ созуға да бейімді келеді. Зерттеуші С.М.Толстая бұл жөнінде: *«Уақыт жағымды да, жағымсыз да бағалауыштық қасиетке ие: ол жақсы да, жаман да, таза да таза емес те, қауіпті де, қауіпсіз де болуы мүмкін. Ол ғаламды реттеуші және адам өмірін ұйымдастырушы басты құрал болып табылады»* [4, 28 б.]. Алайда, адамдар уақытты жеңу мақсатында магия нысаны мен құралына айналдыруға талпынған. Осыған орай мұндай магиялық актілердің амал-тәсілдері арқылы уақытты ықшамдауға немесе керісінше оны созуға талпынған: *«Анау жалыны аспанға шығып жатқан от дариясы. Сенің баратын жерің сол дарияның ар жағында. Қазір көзіңді жұм. Мен аш дегенше ашпа. Көзіңді ашсаң, екеуіміз де өлеміз», - дейді. Кендебай көзін жұмады. Сонымен ұша береді, ұша береді. Бір кезде ең әуелі ыстық лепті, одан кейін ысылдаған желді сезді. Талай уақыт өткеннен кейін: «Аш көзіңді!» - дейді Керқұла ат»; «Аспанмен тірескен анау бәйтеректің басында самұрық құстың ұясы бар. Ол алты айда бір рет азық іздеп кетеді де, он бес күнде кері айналады. Қазір ол азық іздеуге кетінті,*

оның қайтып келуіне әлі алты күн бар. Біз оның қолына түспес үшін алты сағатта алты айлық жол алуымыз керек. Менің үстіме мін де, алтын науаны алдыңа өңгер. Құлындар, алтын науадан қалмай, біздің соңымызға ереді де отырады. Біз құлындарды соңымыздан ертіп отырып манағы от дариясынан тікелей өте алмаймыз, айналып жүруіміз керек. Біздің келердегі қысқа жолымыздың кетерде алыс болып отырғаны да сол. Бұл жолымызда үш бөгет бар. Ең әуелі жеті басты дәу кездеседі, ақырған арыстанға жолығамыз, содан кейін жәдігөй кемпір байланысады. Ал, уақыт оздырмай жүрейік», - дейді» («Керқұла атты Кендебай»).

Ертегі дискурсы ежелгі салт жораларды толық көлемде айқындап көрсетеді, себебі уақыттың өзін магияның негізгі элементі ретінде қолданады. Халық қиял-ғажайып ертегілерінің уақыты циклдік сипатқа ие, яғни бір жабық шеңберге алынған деуге де болады. Ертегі уақыт категориясын ғылыми айналысқа ғалым М.М.Бахтин енгізген «хронотоп» ұғымымен салыстыруға әбден болады деп санаймыз. Өйткені ғалымның пайымдауынша: «Мұнда уақыт қоюланып, нығыздалып, көркемдік тұрғыдан көзге көрінетін дүниеге айналады; кеңістік көлемі ұлғайып, тарих, сюжет, уақыт қозғалысына араласа бастайды. Уақыт белгілері кеңістікте ашылады, ал кеңістік уақытпен өлшеніп түсініледі. Көркем хронотоптың мәні де дәл осында. Ол көркем шығарманың ақиқат бомысқа қатысты көркемдік біртұтастығын айқындайды» [123]. Сондықтан да осы ертегі уақыт арқылы біз халық қиял-ғажайып ертегілерінің дискурсын ақиқат болмысқа, шындыққа ұқсамайтын дүние ретінде қабылдаймыз.

Алайда мына бір мәселені ескерген жөн деп санаймыз: ертегі уақытының абстрактілігіне орай, оны өс бойынша есептеп шығу мүмкін емес. Бірақ ертегі кеңістігін талдау барысында ол міндетті түрде есепке алынуы қажет. Өйткені ертегі уақыты басты рөл атқаратын халық қиял-ғажайып ертегілер кеңістігі параллель ғаламдар құрылымдастырылуының тірегі болып саналады. Бұл ретте, біз ғалым П.А.Флоренскиймен толық келісеміз: «барлық мәдениет кеңістік ұйымдастырылуының қызметі ретінде анықталуы мүмкін» [124].

Осымен байланысты әрбір элементарлық сюжет пен жоспар өзіндік уақыттық дамуына ие болады және оның шеңберінде сценарийлер мен фреймдер орын алады. Өз алдына жоспарларды көркем бейнелермен салыстыруға болады және көркем шығармадағы уақытты сыртқы уақыт ретінде қарауға болмайды. Мәселен, ертегілермен танысу барысында балалар ертегі дискурсына өздері байқамай еніп кіріп кетеді. Ертегі дискурсы жас оқырмандарды ғажайып әлемге жетелейді және олар онда шынайы уақытты ұмытып, ертегі уақытымен бірге жүреді.

Ертегі уақыты – жеке тұлға эволюциясының іргетасы болып саналады. Ертегі тындап өскен балалар өз ойындарының барысында белгілі бір ұлтқа ғана тән келетін мәдени кодтарды іске қосатын терең құрылымдардан алынған мәдени маркерлерге негіздеп, параллель ғаламдар құрастырады. Яғни ойынның өзі күнделікті өмір сүретін жер мен уақыттан тыс

шеңберлерде жүзеге асады. Ойын барысында алға, артқа, кезек алмасу, реттілік, байлам мен шешім секілді іс-әрекеттер орын алады. Ойынның басталуы мен сондай-ақ аяқталуы да болады, атап айтқанда уақыт шектеулігі сияқты өлшемі де бар. Осымен байланысты ойынның ең маңызды белгісі ол мәдени форма ретінде тіркеліп, кез келген уақытта қайталануы мүмкін. Басқаша айтқанда, ойын дискурсы үнемі белгілі бір қарқынмен ерекшеленеді: ойынға қатысушының үш сынақтан өтуі, үш ағайынды, сикырлы заттар т.с.с

Бала дискурсын зерттеген ғалым Р.Сколон мынадай қорытынды жасайды: «...ересектер балалармен сөйлесу барысында сөздерді жиі қайталап отырады, екінші жақта сөйлейді және дауыстың жоғары тембiрiн қолданады» [125]. Ал, В.Лабовтың пікірінше: «Қайталамалар құбылыстардың нағыз мән-мағынасын ұғынудың ең бір тиімді амал-тәсілі болып саналады» [7, 86 б.]. Оның үстіне «...ойын болып саналатын қозғалыстың өзінің соңғы мақсаты болмайды; ол аяқсыз қайталанымдарда жаңадан орын ала беретін құбылыс. Алға, артқа секілді қозғалыстар ұғымы ойын анықтамасының өзектік мәнін құрайды. Сондықтан да бұл қозғалыстарды кім немесе не жасап жатқаны соншалықты маңызды емес» [126]. Х.Г.Гадамердің бұл пікірі Й.Хейзинганың: «...ритм, ырғақ кез келген ойын қызметінің негізін құраушы элемент болып табылады», - деген ойын нақтылайды [127].

П.Л.Флоренскийдің айтуы бойынша: «...шығарма эстетикалық түрде көрермен алдында белгілі бір реттілікпен суреттеледі, яғни шығарманың бір сұлбасын жасаушы желілер арқылы. Олар көз алдына елестету барысында бір ритм, ырғақ секілді көрініс береді...Шығарма құрылымының өзі солай болып келеді, сұлбаның ритмеге айналуы өзінен өзі жүзеге асады» [124, 231 б.]. Шын мәнінде де, біз ертегіні оқып болған соң, ол қалайша ұйымдастырылғанына мән бермейміз. Бірақ сол ритм мен ырғақтың арқасында шиеленіс пайда болып, сол арқылы балалар ертегі кейіпкерлерінің әлеміне енеді.

Балалар ертегі кейіпкерлеріне еліктеп, «қиял» әлемін құрастыра бастайды. Ал олар, өз кезегінде, шынайы және ойдан шығарылған әлемге деген қарым-қатынасына орай миметикалық, концептуалды және ығыстырылған деп бөлінеді [128]. Осымен байланысты ғалым С.Н.Плотникованың теориясына назар аударған дұрыс. Бұл теория бойынша, ойын баланың дискурсивті жеке тұлғасын екі есе арттырады екен: «Бала ойын сәтінде көріп тұрған, естіп және сөйлеп жатқан өзі екенін сезінеді, алайда ол біртүрлі басқаша. Факт ретінде ойнап жатқан балада екі дискурсивті жеке тұлға болады және ол оны қадағалап та үйренеді: басқа жеке тұлғаға айналып, қайта өзінің тұлғасына оралады. Төрт-бес жастағы дұрыс дамып жатқан бала өзінің екі жағын ажырата алады: Мен-ол-Мен және Мен-ол-Басқа біреу ретінде» [128, 10-156б.].

Ойын тәжірибесі қоршаған дүниені түсінуге талпынып, тырысып жатқан бала дамуында маңызды рөл атқарады, ол үшін бұл алғашқы мектеп. Себебі «ойын бала мәдени дамуының негізгі жолы, сонымен бірге таңбалық

қызметі дамуына да елеулі әсерін тигізеді» [129]. Осыған байланысты психолог-ғалым Д.В.Эльконин былай дейді: «Ойын адамдар арасында әлеуметтік қарым-қатынастар орнатылатын қызмет түрі...Ойын арқылы адам өз қызметінің мәнісін түсіне бастайды, яғни өзінің әлеуметтік, нақты адами маңызын және одан туындайтын адамдар арасындағы қарым-қатынас нормалары мен міндеттерін ұғынады» [130].

Ойын «жеке тұлғаға биологиялық та, мәдени де қызмет ретінде аса қажетті», - деп санайды ғалым Й.Хейзинга [127, 27 б.]. Сондықтан да болар, қазіргі таңда көптеген психологтардың «басты үрейі» балалардың компьютерде отырғанынан гөрі өз құрдастарымен ойын ойнағаны дұрыс деп санайды және ата-аналардың осы мәселеге мән бергені абзал. Өйткені «бала ойын кеңістігінен өз өмірінің коммуникативтік кеңістігіне Мен-ол-Мен жеке тұлғасы болып оралады және оның бойында ойын тәжірибесі, басқа адам болмысының тәжірибесі де болады. Сондықтан да дискурсивті жеке тұлғаның екі есе артуы танымдық қызмет дамуының негізінде болатын когнитивтік принцип болып табылады» [10, 02 б.].

Сонымен, баланың қоғамдық ортаға бейімделуі халық қиял-ғажайып ертегілерінен алынған сценарийлер мен ойындар арқылы жүзеге асады. Бұл ең алдымен, уақытты тұрақты элемент ретінде анықтайды. «Мен» және «Басқаның» ойын барысындағы өзара әрекеттестігі уақыттық категорияға тәуелді болып келеді. Сол себепті де, уақыт бір жағынан қарағанда, жүйені ұйымдастырушы тұрақты категория, ал екінші бір қырынан – ауыспалы, өзгермелі сипатқа ие, өткені субъект эволюциясын ұйымдастырушы категория болып табылады. Уақыт тұрақты категория ретінде оқырманды шынайы ортадан ойдан шығарылған кейіпкерлер әлеміне жеткізіп, ертегі желісін ұйымдастырады.

Оның үстіне, П.А.Флоренский атап көрсеткеніндей: «Шын мәнінде, уақыт координаты әрқашанда өзгерісті, дамуды, өсуді, жалпы алғанда, суреттелуші ақиқат өмірін сипаттайды» [124, 29 б.]. Халық қиял-ғажайып ертегілерінің ойынға қарай бағытталғандығы балаларды жаңа әлем құрастыруға жетелейді. Халық қиял-ғажайып ертегілерінің ойынға бағытталған дискурсы балаларға негізгі сценарийлерді әбден меңгеріп алуға мүмкіндік береді: «имитацияның өзін белгілі бір мағынасында мәдениетті меңгеру құралының немесе мәдениетті меңгеру жүйесінің маңызды компоненті деуге болады» [131].

Ертегілер үнемі таңдау жасауға жол береді және ойын арқылы балалардың дүниетанымын қалыптастырады, өйткені «өнер туындысының нақты болмысы да субъектіні өзгертуге қабілетті тәжірибеге айналуында» [126, 148 б.]. Зерттеу субъектісі мен нысанның бірігуімен сипатталатын қазіргі ғылыми парадигмаға сәйкес дискурстың топологиялық кеңістігіндегі сан алуан қырлы өзара әрекеттестігімен айқындалатын «Мен» және «Басқа» категорияларын қарастыру алдыңғы қатардан табылатыны сөзсіз. Қиял-ғажайып ертегілер көптеген кеңістерді ұйымдастырып, түрлі-түрлі сценарийлер ұсынады. Қалыптасқан көзқарас бойынша, ертегілер тым бір-

біріне қарама-қарсы ұқсамайтын кейіпкерлерді суреттейді. Алайда мұның өзі ертегі дискурсының қандай қырынан қарастырылуына байланысты.

Ертегілерде «Мыстан кемпірді, жалмауыз кемпірді» аса жағымсыз кейіпкер, әдетте жауыз, қатыгез, іші тар, қастандық ойлаушы етіп суреттейді, ал кей кезде аңқау да болып келеді, алайда үнемі жеңіліп қалады, барлығы кейіпкер таңдау жасаған сценарийге байланысты: *«Сонда түлкі: - Ол қырдың қызыл түлкісі, мен сайдың ақ түлкісімін. Баяғыда бұл баланың әкесі аң аулап жүргенде, мені қуып, соға жаздаған болатын. Сондықтан бұл балада менің кегім бар, – дейді. Жалмауыз кемпір түлкінің сөзіне сеніп, тағы да кетпенді түлкіге беріп, өзі ұйқыға кіріседі. Түлкі тағы да кетпенін суға лақтырып жібереді де шұқырды бітеп, өзі қашып кетеді. Кемпір тұрса, тағы да кетпені де жоқ, түлкі де жоқ. «Алда, ойбай-ай, алдаған екен зой» деп, тағы да бір тісін суырып кетпен қылып, бәйтеректің түбін қаза береді. Сонда кемпір аузын ашса, бір-ақ тісі қалыпты. Кемпір бәйтеректің түбін қаза-қаза құлатуға жақындайды. Бір заманда баланың төбесінен бір топ қарға өтеді. Бала қарғаға: - Ау, қарғалар, қарғалар, қанатымен жорғалар. Жайлаудағы бес төбетіме хабар айта кет, мені жалмауыз кемпірден арашалап алсын, – дейді. Сонда қарғалар «қарқ-қарқ» етіп ұшып кетеді. Бір мезгілде үйректер төбеден ұшып өтеді, бала оларға да айтады. Олар да үндемей ұшып кете береді. Бір мезгілде бір қарлығаш бәйтеректің төбесінен әрлі-берлі ұшып жүреді де, баланың төбесіне келіп қонады. Бала жылап тұрып, бұған да тапсырады. Бұрын бала қыстауындағы ұя салған қарлығаштың балапандарына тимей, бұларды жақсылап өсіріп, ұшырып жібереді екен. Сондықтан бала қарлығашпен дос екен. Сонымен, қарлығаш баланың төбеттеріне тапсырғанын айтып барады. «Осындай пәлен жердегі бәйтеректің басында бала тұр, бәйтеректің түбін жалмауыз кемпір қазып, енді құлатуға жақындатқан, таяу тұр», – дейді, қарлығаш баланың төбеттеріне. Мұны естіген соң төбеттер шапқаннан шауып отырып, бәйтерекке келеді. Сол кезде бәйтерек те жерге құлайды. Баланың төбеттері жалмауыз кемпірдің қолын қол, бұтын бұт қылып, жүн-жүнін шығарып, талап тастайды» («Алтын сақа») т.б.*

Жалпы, қарастырылып отырған мүмкін болатын ғаламдар жиынтығы қалайда біліммен сәйкес келуі . Сондықтан да, біздің ойымызша, терең құрылымдар деңгейінде фреймдер мен сценарийлерді, жоспарлар мен мақсаттарды іріктеу барысында ол міндетті түрде пропозиционалды ұстанымға тікелей байланысты. Себебі, интерпретация мен ұғынып түсінудің жетістігі жеке тәжірибе мен тарихи уақытқа тікелей тәуелді. Осыған орай, ақиқат дүние мүмкін болатын ғалам концепциясына кірігіп кетеді.

Уақыт категориясы – параллель ғаламдарды құрылымдаудың негізі, өйткені «қарапайым көзқарас, сондай-ақ ғылыми тұрғыдан да уақыт синтезінің де, кеңістік синтезінің де шарты баяғыдан мойындалып, сана қызметі екені дәлелденген» және синхронды да, диахронды, сонымен қатар ертегі уақытының біртұтастығына қол жеткізу үшін «синтезделуші уақыт пен жеке тәжірибе уақытының арасында белгілі бір үйлесімділік қажет» [227 б.].

Сонымен, қорыта келгенде, ертегі әлемімен танысу дегеніміз – бұл ойын, оның үдерісінде білімдер жинақталады. Ертегі балалардың бейнелі ойлау жүйесін дамытып, күнделікті мәселелердің қарапайым шешімдерін ұсынады: сөз ғаламды екі есе ұлғайтып, адамға ой арқылы олар нақты осы сәтте болмаса да заттармен іс-әрекет етуіне мүмкіндік береді, себебі бізді қоршаған бүкіл дүние сөздермен айқындалады.

Екінші бөлім бойынша тұжырым

Үстіңгі құрылымдар деңгейінде барлық қиял-ғажайып ертегілер құрылымы бойынша бірдей болып келеді, өйткені ертегі кейіпкерлер қызметінің реттілігімен айқындалады. Әрбір кейіпкердің өз мақсаты болады, оның негізінде ертегі баяндаудың элементарлық сюжеттері ажыратылып көрсетіледі. Қиял-ғажайып ертегінің белгілі бір мәдениетке тиесілі екенін анықтайтын ұлттық ерекшеліктер ертегі дискурсының терең құрылымдарында кодталады. Аталған құрылымдар фреймдер мен сценарийлердің өзара әрекеттестігі нәтижесінде пайда болып, өз кезегінде, олар әрқашанда белгілі бір мақсатқа жетуге үшін бағытталады. Нәтижесінде терең құрылымдардың жоспарлары іріктеліп сипатталады.

Ертегі дискурсының фреймдік талдауға алынуы тек белгілі бір мақсаттар мен уәждерді айқындауға ғана емес, сондай-ақ жеке тұлғаның өзіндік мәдени ортасында әрі қарайғы мінез-құлқын анықтауға септігін тигізетін негізгі лингвомәдени маркерлерді атап көрсетуге мүмкіндік туғызады. Халық қиял-ғажайып ертегісінің терең құрылым деңгейі келешекте балаларға өзінің белгілі бір мәдениетке қатыстылығын ұғынуға көмек беретін кодталған ақпараттан тұрады.

Ертегінің терең құрылымдар жоспарлары мен үстіңгі құрылымдардың элементарлық сюжеттері кеңістік пен уақыт шеңберінде дамиды: ертегі кейіпкерлерінің мүмкін болатын ғаламдарын жасаушы синхрония мен диахрония болып саналады. Басты кейіпкерлердің негізгі мақсаттары бойынша ғаламдық желілер айқындалып, олар ертегі кейіпкерлерінің дамуын суреттеп көрсетуге мүмкіндік береді. Өйткені элементарлық сюжеттер мен жоспарлар дискурстың топологиялық кеңістігінде ұштасып түйісіп, бір-бірімен алмасып дамып отырады. Сюжеттер мен жоспарлар өзара әрекеттестігінің негізінде ертегі категориясы орын алады. Ол бір жағынан, ертегі дискурсының шеңберінде кейіпкерлердің «таңғажайып» араласып кетуіне әсер етсе, екінші бір жағынан, мәтіннің ерекше ритмикалық ұйымдастырылуын қамтамасыз етеді.

Халық қиял-ғажайып ертегілер тілі белгілі бір мәдениетке тән келетін аялық білімдер кодталатын орны, қоймасы болып табылады. Тіл ақиқат шындықты құрылымдап, ақиқат дүниені де, ақиқат шындықтан тыс дүниені де айқындап көрсетеді. Сол себепті де үстіңгі және терең құрылымдардан тұратын халық қиял-ғажайып ертегілерінің дискурсы – өмірлік қиын сұрақтар қойып, оған фреймдер, сценарийлер мен жоспарлар жиынтығы ретінде жауап ұсынатын мүмкін болатын ғалам. Бұл өз кезегінде баланың ой-өрісі дамуына үлкен әсерін тигізеді. Фольклорлық мұра арқылы балалар

негізгі өмірлік сценарийлермен танысып, тәжірибе жинақтайды. Сондықтан да ертегіде кейіпкерлер барлық жағынан не жағымды болады немесе тым жағымсыз, зұлым болып келеді. Бірақ бұған қарамастан, ертегі кешірімділік пен мейірімділікке толы дүние, ол адамның сенімін жоғалтпайды – жамандықтың жақсылыққа айналуына жол береді.

Ертегіні баяндау - бұл өз заңдарымен қалыптасатын ерекше балама ғалам. Алайда, ол ақиқат болмыспен де тығыз байланыста болып келеді. Қалыптасқан көзқарас бойынша, балалар ертегі дискурсымен танысу арқылы ең маңызды деп танылатын сценарийлерді құрылымдап үйренеді. Олар, өз кезегінде, күнделікті өмір сүру үшін қажетті білімдер қатарына жатқызылады. Жас оқырмандар ертегі кейіпкерлерімен танысқаннан кейін қиял, фантазия әлемін елестете бастайды. Олар ойын барысында ертегі кейіпкерлерін сомдап, өздерін түрлі-түрлі рөлдерде байқап көреді. Басқа біреудің кейпінде бола алу қабілеті баланың дискурсивтік тұлғасын ұлғайтып, өмірлік тәжірибені байытады.

Халық қиял-ғажайып ертегілерінің терең құрылымдарында кодталған ақпарат мәдени құндылықтар әлеміне жол ашады. Ойын барысында балалар өз ұлтының салт-дәстүрлері мен әдеп-ғұрыптарына бейімделе бастайды. Олар өздері аңғармастан, интуитивтік түрде терең құрылымдардың бірегей тілін меңгеріп, одан кейін оны ұрпақтан ұрпаққа жеткізіп отырады.

3 ҚИЯЛ-ҒАЖАЙЫП ЕРТЕГІЛЕРІНІҢ ЛИНГВОМӘДЕНИ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ

3.1 Ертегі дискурсының лингвомәденитанымдық сипаты

Ағылшын және қазақ қиял-ғажайып ертегілерінің үстіңгі құрылымдары – өз заңдылықтарына бағынатын әмбебап матрица болып табылады. Бұл матрица В.Я.Пропп атап көрсеткендей, іс-әрекет етуші тұлғалардың қызметтерінен тұрады. Жоғарыда айтып өткеніміздей, түрлі лакуналарға қарамастан, үстіңгі құрылымдар жалпы алғанда бірдей болып келеді. Сондықтан да халық ертегілерінің бұл түрін «қиял-ғажайып» деп атауға толық негіз бар. Негізгі айырмашылықтар терең құрылымдар деңгейінде болады. Олар маңызды сценарийлер мен фреймдерден және оларды құраушы слоттардан тұрады. Ертегілер балалардың таныс болатын алғашқы мәдени мұрасы екенін ескере отырып, біздің ойымызша, терең құрылымдар жас оқырмандардың түп санасына әсер ету арқылы белгілі бір ұлтқа тән қажетті ғалам бейнесін қалыптастыруға негіз болатын кодталған мәденитанымдық маркерлерден тұратындығын пайымдауы.

Мысалы, қазақ қиял-ғажайып «*Күн астындағы Күнікей қыз*» атты ертегісін қарастыратын болсақ, ең алдымен, оның элементарлық сюжеттерін айқындап көрсету қажет:

- 1) отбасында немесе қоғамда жоғары не тең дәрежелі, құқықтық мәртебеге жету ниеті;
- 2) тұрмыс-тіршілік құралдарын немесе ыңғайлылық, жайлылық беруші нысандарды табу;
- 3) қалыңдық немесе күйеу жігіт іздеу.

Элементарлық сюжет дегеніміз – бір кейіпкердің бір мақсатқа жетуімен байланысты болатын барлық оқиғалар мен жағдаяттар. В.Я.Пропп кейіпкерлерді: кейіпкер-іздеуші және зардап шеккен кейіпкер деп екіге бөліп көрсетеді. Біз жұмысымызда «жағымсыз кейіпкер» терминін қолданамыз «пег-жағымсыз». Бұл ретте, біз В.Я.Пропптың теориясына аздаған өзгеріс енгіземіз. Өйткені ғалымның көзқарасы бойынша, сөзалды «пег» қосымшасы кейіпкердің сыйға тартушы іс-әрекетіне қатысты кері әсері болып саналады. Бұл ертегі аясында қызметтердің «морфологиялық ассимиляциясы» орын алады. Яғни, жағымсыз кейіпкердің кері әсері ретінде қолданылады.

Үстіңгі құрылымның деңгейіндегі алғашқы элементарлық сюжет бойынша басты кейіпкер – кемпірдің баласы. Ол «1» қызметпен басталады: «*Бұрынғы өткен заманда бір жесір кемпір болыпты. Кемпірдің*

перзент дегенде жалғыз баласы болыпты, мал дегенде он шақты ешкісі болыпты. Бала ешкілерін бағып жүреді». Терең құрылым деңгейінде бұл қызметке «бастапқы жағдаят» фреймі сәйкес келіп, ал оның слоттары «жесір кемпір» және оның «баласы» болып табылады. Әрі қарай ертегі желісінде «А» қызметі пайда болады: «Бір күндерде ешкілерін далада жайып жүріп, бір топ киікті көреді, оның ішінде бір алтын мүйізді киік жүреді. Бала бұл киіктерді күнде көріп жүріп, бір күндері шешесіне келіп: - Далада бір топ киік көрдім, ішінде алтын мүйізді бір шұбар киік бар. Осы шұбар киікті ұстап алып, ханға тарту қылсам, хан маған сыйлық берер ме еді? – дейді. Шешесі: - Ұстай алсаң, алып бар, хан сыйлық берер, – дейді».

Ол терең құрылымның «жетіспеушілік» сценарийіне сәйкес келеді де, оның слоттары «алтын мүйізді киік», «алтын және күміс қанатты тақ», «сыйлық». Үстіңгі құрылымды «Ә» қызметі жалғастырады: «Бір күндері бала далада ешкілерін жайып жүріп, алтын мүйізді шұбар киікті тағы да көреді. Сол арада бала әлгі шұбар киікті ұстап алады. Ханға алып жүреді. Ханға апара жатқанда, хан ордасының жанында уәзір көреді де: - Мұныңды ханға апармай-ақ қой, маған сыйлап кет, – дейді. Бала: - Жоқ, саған әкеле жатқаным жоқ, ханның өзіне апарам, – деп уәзірге бермейді. Бала алтын мүйізді шұбар киікті ханға тарту қылады. Хан уәзірін шақырып алып: - Бұл баланың тартуына сыйлық беруге бола ма? – дейді. Сонда уәзір: - Жоқ, бұған сыйлық беруге болмайды. Бұл киіктің астына қоятын бір тақ болады, оның екі қанаты болады; бірі алтын, бірі күміс. Бірі алтын суына малынған, бірі күміс суына малынған. Киік сол алтын тақтың үстінде тұрып ойнағанда, дүниенің қызығын көргендей боласыз. Сіздің салтанатыңыз сонда келіседі. Бала соны тауып әкелсін, сонда сыйлық беруге болады, – дейді».

Терең құрылым деңгейінде – «кейіпкерге өтініш жасайды немесе жетіспеушіліктің орнын толтыру үшін жібереді» сценарийі орын алып, оның қатысушылары «хан», «бала» және «уәзір». Ханның мақсаты – дүниенің қызығын көру. Ол үшін хан баланы сол тақты алып келуге жұмсайды.

Келесі «Б» қызметі «іздеуші келісімін береді немесе қарама-қарсы әрекетке жүгінеді» сценарийіне сәйкес келіп, оған қатысушылар: хан, бала, баланың шешесі, кемпір. Баланың мақсаты – өмірін сақтап қалу: «Бала мұны естіп, жылап шешесіне келеді. Шешесі: - Ойбай, балам! Бұған бола жыламай-ақ қой, өзім іздеп тауып әкелейін, – деп, жолға шығады. Бір жерлерге келсе, бір топ киік далада жайылып жүреді. Топ киіктің ар жағында жердің жарығын жамап бір кемпір отыр екен, бұған келіп, жұмысының мәнін айтады. Сонда жер жамап отырған кемпір: - Мысыр шаһарының бер жағында бір шаһар бар. Киіктің тағын істесе, сонда істейді, баланың қолына мың ділдә беріп, соған жібер, – дейді».

Элементарлық сюжетті үстіңгі құрылымның №11 қызметі жалғастырып, терең құрылымның дискурсы «кейіпкер жолға шығады» сценарийіне сәйкес келеді. Сценарий екі іс-әрекет етуші тұлғадан тұрады: баланың шешесі және бала. Баланың мақсаты тақты ханға әкеліп беру:

«Сонан баланың шешесі үйіне қайтып келіп, барлық дүние-мүлкін беріп, ешкілерінің барлығын да беріп, оның үстіне өзі неше жыл мал бағуға бір байға жалданыпты. Сөйтіп, баласына мың ділдә құрастырып береді. Бала мың ділдәні алып, киік астына қоятын тақты жасайтын Мысыр шаһарының жанындағы шеберге жүреді. Бірнеше күн жүріп, шеберге келеді».

Келесі қызмет – бала «сынақтан» өтіп, аман-есен тақты алып оралады: *«Сонымен, мың ділдәсін шеберге беріп, киік астына қоятын тақты істетіп алып, бала үйіне қайтады. Келе жатса, жолында бір үлкен бәйтерек тұр екен, оның түбіне келсе, екі құдық бар екен, біріншісінде алтын су, екіншісінде күміс су бар. Бала сол арада алып келе жатқан тақтың бір қанатын алтын құдыққа, екінші қанатын күміс құдыққа малып-малып алады. Бала тақты алып, үйіне келеді».*

Қазақ ертегілерінде жиі кездесетін «бәйтерек» символы өлім мен өмірді теңестіретін әлемдік мифтік танымға негізделіп, ал қазақ мифологиясында космос ағашы мазмұнында қолданылады. Көне ұғымында ол «өмір ағашы» деген мағынаны айқындайды.

Аталған қызмет үш рет орын алады: екінші сынақ *«Енді пәлендей жер астында өскен бір сұлу алтын ағаш бар, соны әкеліп, сіздің есік алдына орнатса, сән-салтанатыңыз мұнан әрі келісер еді. Бала соны тауып әкелсін, есік алдына орнатсын»*; үшінші сынақ *«Ханға айтып, бұл баланы тағы да бір келмейтін жерге жұмсайық. Бәлендей алыстағы, күн астындағы Күнікей қызды тапсын. Мұны болса да таба алмай өледі, енді оны іздеп барушылардың өлмей қайтқаны жоқ. Баланы сонда жіберейік».*

Ертегі желісі «сыйлаушы кейіпкерді сынаққа алады» №12 қызметпен жалғасып, терең құрылым деңгейінде іс-әрекет етуші тұлғалары -бала, төрт жолдасы, құмырсқа, хан және Күнікей қыз болып табылатын сценарийге трансформацияланады: 1) *«- Осы топта кімде-кім күресіп жығып, күші асса, қызымды соған беремін, – дейді. Ханның елі жағынан бір өгіз балуан шығады. Бала жағынан екі қолына екі тау ұстап жүруші дәу шығады. Екі балуан күресіп, дәу жығып кетеді»*; 2) *«Енді жаяу бәйгеден озып келгенге беремін, – дейді. Жаяу бәйгеге ханның елінен бір жүйрік мыстан кемпір шығады. Мыстан кемпір қолына екі шыны арақ ұстап шығады да, жолда желаяққа ішкізіп, мас қылып, өзі жүгіріп кетеді. Бала тыңшыға айтады: - Кім келе жатыр екен, соны тыңдашы, – дейді. Тыңшы тұра қалып тыңдап: «Кемпірдің дыбысы білінеді, желаяқтың дыбысы білінбейді», –дейді. Бала сол арада баяғы қолындағы кездікті ұстап еді, ұйықтап жатқан желаяққа дыбыс беріп оянады, сол арада жалмажан жүгіріп отырып, кемпірге жетеді. Қолына бір уыс топырақты алады да, кемпірдің алдынан өте беріп, топырақты көзіне шашып жібереді. Кемпір көзін уқалап аша алмай жатқанда, желаяқ озып келеді. Хан сонда да қызын бермейді»; 3) *«Кімде-кім қызымның қай жерде екенін тапса, соған беремін, – дейді. Бір мезгілде тыңшы тыңдап жүрсе, хан қызын жер астындағы бір үйге жасырып қойған екен. Қыз сол үйде кесте**

тігіп отырып, қолындағы инесін жерге түсіріп алады. Тыңшы тыңдап біліп тауып алады».

Бұл қызмет терең құрылымның «зиян келтіру» сценарийіне сәйкес келіп, төмендегідей қатысушылардан тұрады: хан, бала, баланың жолдастары: *«Хан бұларды темірден салынған қонақ үйге жатқызады. Қонақтар жатқан үйді сыртынан өртейді. Бұлар түн ортасында оянып кетсе, үй өртеніп бара жатыр екен. Бәрі де сасады. Сол жерде көл ұрттаушы дәу ұртындағы бір көлдің суын бүркіп тастап, өртті сөндіреді. Бұлар тып-тыныш ұйқыда жата береді. Хан бұларды өлді деп, күлін қарайын деп келсе, бәрі де тып-тыныш ұйықтап жатыр екен».*

Әрі қарай терең құрылым деңгейіндегі «кейіпкерге қиын тапсырма беріледі» сценарийі орын алады: *«Хан тағыз ойлап, бір амал табады. Ертеңінде: - Қырық қызбен қызымды қатар тұрғызамын, солардың ішінен танып алғанға қызымды беремін, – дейді».* Элементарлық сюжет үстіңгі құрылымның №30 қызметімен аяқталып, ол терең құрылымның фреймі «жау жазасын тартады» фрейміне сәйкес келеді: *« - Сен озып ханға бар, менің алдымнан шықсын. Ең алдымен хан, оның соңынан қырық уәзірі жүрсін, ең артында өзің жүр, – дейді. Бала ханға барып, қыздың алдынан шығарады. Қыз келе жатқан ханды қасқыр, уәзірлерді түлкі қылып жібереді. Олар бірін-бірі қуып кетеді».* Бұл фреймнің слоттары бала, хан, қырық уәзір, Күнікей және ол «кейіпкер үйленеді» сценарийімен аяқталады: *«Сонымен, күн астындағы Күнікей қызды бала алып, екеуі той жасап, қосылады. Ел-жұрты баланың ерлігіне риза болып, оны хан сайлайды».* Алайда, бұл сценарийде басқа да қызмет байқалады: «жоғары мәртебеге ие болу». Ертегі дискурсында кейіпкер бала екі бірдей мақсатты көздейді. Сондықтан да ол терең құрылымның екі бірдей жоспарының басты кейіпкері: қалыңдық іздеу.

«*The king of England*» ағылшын ертегісін қарастыратын болсақ, қазақ ертегісіне қарағанда онда үш бірдей кейіпкер болады. Элементарлық сюжеттері: отбасында немесе қоғамда тең дәрежелі не жоғары мәртебеге ие болу; күнделікті тұрмыс-тіршілікке қажет құралдар мен ыңғайлылық, жайлылық нысандарын табу; қалыңдық немесе күйеу жігіт іздеу. Қазақ және ағылшын ертегілерінің үстіңгі құрылымдары, жалпы алғанда, толықтай сәйкес келеді деп тұжырымдауға болады.

Келесі кезекте, ертегінің терең құрылымын қарастырып, оның жоспарлары мен сценарийлерін, фреймдерін айқындап көреміз. Бірінші, екінші және үшінші жоспар «бастапқы жағдаят» (№1 қызмет) фреймімен басталып, ал оның слоттарын «three sons», «the old king»: *«Once upon a time there was an old king who had three sons».* Баяндаудың «жетіспеушілік» фреймін «golden apples» слотымен жалғастырады: *«and the old king fell very sick one time and there was nothing at all could make him well but some golden apples from a far country».* Фреймдер сәйкес келгенімен слоттарда айырмашылықтар бар: «алтын мүйізді киік», «алтын және күміс қанатты тақ» т.б.

Әрі қарай ағылшын ертегісінде екі сценарий жоқ: «кейіпкерге өтініш жасайды немесе жетіспеушіліктің орнын толтыруға жібереді» және «іздеуші келісімін береді немесе қарама-қарсы әрекетке барады». Бірақ «кейіпкер үйінен жолға шығады» сценарийінде сәйкестік табады: «*So the three brothers went on horseback to look for some of these apples. They set off together, and when they came to cross-roads they halted and refreshed themselves a bit; and then they agreed to meet on a certain time, and not one was to go home before the other. So Valentine took the right, and Oliver went straight OIK and poor Jack took the left*». Ис-әрекет етуші тұлғалар - Valentine, Oliver u poor Jack, олардың мақсаты «golden apples» табу.

Ертегіде кіші ұлы «poor Jack» сол жаққа қарайтын жолды таңдайды. К.Юнгтің пікірі бойынша: «солға қарай қозғалысты салттық билер өлім, о дүние символы болып саналады» [131, 152-153бб.]. Мұндай символдық мән қазақ ертегісінде де орын алады: «*Бір жерлерге барғанда биік тауларға кездесесің. Таудың бауырынан бір қоян қашар, сен сол қоянды қуа бер, ол қоян барып бір үңгірге кірер. Сонда ол сол жақтағы үңгірге кірер, сен оң жақтағы үңгірге кір. Сонда қырық ұрыға кездесерсің, олар сені «өлтіреміз» дер, сонда сен: «Мен әп-сәттің ішінде ет пісіре аламын», – деп айт. Сол уақытта қырық ұры саған ет пісіртіп, қарап тұрар. Сен етті қазанға салып, мына кездікпен түртіп қалсаң, ет өзінен-өзі пісіп шығады, – деп балаға бір күміс сапты кездік береді».*

Ағылшын ертегісінің алғашқы екі элементарлық сюжетінің қызметтері қазақ ертегісіне қарағанда аз, мәселен, «сыйға тартушымен» жолығу қызметі жоқ. Сюжет «зиян келтіру» қызметімен жалғасып, сценарийге үш ағайынды қатысады: «*Coming up to the place, he sees no tracks of horses, and, being very tired, he lays himself down to sleep, by tying the horse to his leg, and putting the apples under his head. Presently up come the other brothers the same time to the minute, and found him fast asleep; and they would not waken him, but said one to another, «Let us see what sort of apples he has got: under his head.» So they took and tasted them, and found they were different to theirs. They took and changed his apples for theirs, and off to London as fast as they could, and left the poor fellow sleeping*».

Ертегі «жалған кейіпкер негізсіз талаптар айтады» фреймімен жалғасып, ондағы слоттар: «father», «recover» «brothers' apples»: «*After a while he awoke, and, seeing the tracks of other horses, he mounted and off with him, not thinking anything about the apples being changed. He had still a long way to go, and by the time he got near London he could hear all the bells in the town ringing, but did not know what was the matter till he rode up to the palace, when he came to know that his father was recovered by his brothers' apples*». Әрі қарай жоспарлар «қиын тапсырма» сценарийімен үйлеседі: «*Now whilst all this was going on, the young princess in that castle, seeing that one of the King of England's sons had been there by the changing of the watch and other things, got herself ready with a large army, and sailed off for England. She left her army a little out of the town, and she went with her*

guards straight up to the palace to see the king, and also demanded to see his sons. They had a long conversation together about different things». Он находится в паре со сценарием «решение задачи»: «At last she demands one of the sons to come before her; and the oldest comes, when she asks him, «Have you ever been at the Castle of Melvales?» and he answers, «Yes.» She throws down a pocket handkerchief and bids him to walk over it without stumbling. He goes to walk over it, and no sooner did he put his foot on it, than he fell down and broke his leg. He was taken off immediately and made a prisoner of by her own guards. The other was called upon, and was asked the same questions, and had to go through the same performance, and he also was made a prisoner of».

Бұл сценарийлер үш жоспар түйіскен нүктесінде болып, үстіңгі құрылымда орын алатын баяндау желісінің терең құрылымын үш реттік қайталаумен байланыстырады. Сценарийге қатысушылар - princess, the King of England's sons, the King of England. Ханшайымның мақсаты «golden apples» ұрлаған ханзаданы табу, ал үлкен ағаларының мақсаты - «golden apples» тапқан кейіпкер өздері екендеріне ханшайымды сендіру. Аталған жоспарлар «жау жазасын тартады» фреймімен аяқталады. Ол мынадай слоттардан құралады: «two brothers», «to be in confinement»: «*He orders his two brothers to be in confinement for a period of time*».

Енді ағайындылардың кішісі «poor Jack»-пен байланысты үшінші элементарлық сюжетті қарастыратын болсақ, бұл жоспарды талдау «сыйға тартушы кейіпкерді сынаққа алады» және «кейіпкерге болашақ сыйға тартушының іс-әрекеті әсер етеді» сценарийлерімен басталады. Бұл сценарийге қатысушылар «poor Jack» және «and old man». Сыйға тартушының мақсаты – кейіпкерді сынақ арқылы тексеру, кейіпкердің мақсаты – сынақтан өтіп, көмек алу: «*At last he came to an old house, near a great forest, and there was an old man sitting out by the door, and his look was enough to frighten you or anyone else; and the old man said to him: «Good morning, my king's son». «Good morning to you, old gentleman» was the young prince's answer; frightened out of his wits though he was. he didn't like to give in. The old gentleman told him to dismount and to go in to have some refreshment, and to put his horse in the stable, such as it was. Jack soon felt much better after having something to eat, and began to ask the old gentleman how he knew he was a king's son. «Oh dear!» said the old man, «I knew that you were a king's son, and I know what is your business better than what you do yourself. So you will have to stay here tonight; and when you are in bed you mustn't be frightened whatever you may hear. There will come all manner of frogs and snakes, and some will try to get into your eyes and your mouth, but mind, don't stir the least bit or you will turn into one of those things yourself».*

Ағылшын және қазақ ертегілерінің үстіңгі құрылымдары сәйкес келгенімен, сценарий алгоритмдері өзгеше болып келеді. Қазақ ертегісінде бала бірнеше түрлі шарттарды орындап, сынаққа

алынса, ағылшын ертегісінде кейіпкер түс арқылы ғана сыналады. Алайда қазақ ертегісінде де «түс» ұғымы орын алады, бірақ ол «зиян келтіру» сценарийімен байланысты. В.Я.Пропптың айтуы бойынша: «Түс сынақтың ерекше формасы, ол өлілер мекеніне ену амалы болып саналады» [132, 173 б.]. Сынақтан өткен «roog Jack» сиқырлы шұмаққа ие болады. Терең құрылым деңгейінде бұл «кейіпкер иелігіне сиқырлы құрал алады» фреймі және ол «a ball of yarn» и «between the horse's two ears» слоттарынан тұрады (№14 қызмет): «*After that out came a fresh horse for the young prince, and the old man gave him a ball of yarn, and he flung it between the horse's two cars*».

Келесі кейіпкер -ортаншы ағасы барады. Бұл фрейм «кейіпкер іздеп жатқан затының орнына келеді» (№15 қызмет) деп аталады, ал оның слоттары: «he», «as fast as the wind». Қазақ ертегісіндегідей, ертегі уақыты «ықшамдалып қысқарып», кейіпкер бір сәтте қажетті жеріне жеткізіледі. Одан кейін екінші сыйға тартушымен кездесуі орын алып, ол да терең құрылымның жұп сценарийімен айқындалады: «сыйға тартушы кейіпкерді сынаққа алады» және «кейіпкерге болашақ сыйға тартушының іс-әрекеті әсер етеді». Сценарийге қатысушылар – «roog Jack» және «an old man». Егер де қатысушылар бірінші сыйға тартушы жағдайындағыдай қалғанымен, бірақ сынақ сипаты өзгереді: «*When he rode up tn the door he had the same salute as from the first old man, but this one was even uglier than the llrst one. He had long grey hair, and his teeth were curling out of his mouth, and his finger- and loe-naifs had not been cm for many thousand years. He put the horse into a much better stable, and called Jack in, and gave him plenty lo eat and drink, and they had a bil of a chat before they went to bed. «Well, my young son.» said The old man, suppose you are one of the king's children come to look for tne golden apples Lo bring him back to heaith». «Yes, I am the youngest of the three brothers, and I should like to get them to go back with». «Well, don't mind, my young son. Before you go lo bed tonight I will send lo my eldest brother, and will tell him what you want, and he won't have much trouble in sending you on to the place where you must get the apples. But mind not lo stir tonight no matter how you gel bitten and stung, or else you will work great mischief to yourself*».

Сынақтан өткен кейіпкер қайтадан сиқырлы шұмаққа ие болып, үлкен ағасына жол тартады. Бұл фрейм де «кейіпкер иелігіне сиқырлы құрал алады» деп аталады: «*After a good breakfast out comes a fresh horse, and a ball of yarn to throw between his ears. The old man told him to jump up quick, and said that he had made it all right with his eldest brother, not to delay for anything whatever, «For» said he. «you have a good deal lo go through with in a very short and quick time»; «кейіпкер іздеп жатқан затының орнына келеді»: «lie flung the ball, and off he goes as quick as lightning, and comes to the eldest, brother's house*».

Үшінші сыйға тартушымен кездесу алғашқыларынан өзгеше сипатталады. Сыйға тартушы сынаққа емес, кейіпкерді сұрауға алады. Бұл

«сынақтың жеңіл түрі болып есептеледі», ал мақсат өзгеріссіз қалады: «*The old man received him very kindly and told him he long wished to see him. and that he would go through his work like a man and come back safe and sound. «Tonight» said he, «I will give you rest; there shall nothing come to disturb you. so that you may not t'cel sleepy for tomorrow. And you must mind to get up middling early, for you've got to go and come all in the same day; there will be no place for you to rest within thousands of miles of that place; and if there was, you would stand in great danger never to come from there in your own form».*

Кейіпкер сұрақтарға сыпайы жауап беруінің арқасында сынақтан өтеді: «*Well, to tell the truth, before I left London my father was sick, and said I was to come here to look for the golden apples, for they were the only things that would do him good; and when I came to your youngest brother, he told me many things I had to do before I came here. And I thought once that your youngest brother put me in the wrong bed, when he put all those snakes to bite me all night long, until your second brother told me «So it was to be», and said, «It is the same here», but said you had none in your beds».*

Ертегі желісі «кейіпкер сиқырлы құралға ие болады» сценарийімен жалғасады да, ол да алдыңғыларынан ерекше, өйткені сыйға тартушы сыйлық ретінде ақпаратпен бөліседі: «*Now, my young prince, mind what I tell you. Tomorrow, when you come in sight of a very large castle, which will be surrounded with black water, the first thing you will do you will tie your horse to a tree, and you will see three beautiful swans in sight, and you will say, «Swan, swan, carry me over in the name of the Griffin of the Greenwood», and the swans will swim you over to the earth. There will be three great entrances, the first guarded by four giants with drawn swords in their hands, the second by lions, the other by fiery serpents and dragons. You will have to be there exactly at one o'clock; and mind and leave there precisely at two, and not a moment later. When the swans carry you over to the castle, you will pass all these things, all fast asleep, but you must not notice any of them. When you go in, you will turn up to the right; you will see some grand rooms, then you will go downstairs through the cooking kitchen, and through a door on your left you go into a garden, where you will find the apples you want for your father to get well. After you fill your wallet, you make all speed you possibly can, and call out for the swans to carry you over the same as before. After you get on your horse, should you hear anything shouting or making any noise after you, be sure not to look back, as they will follow you for thousands of miles; but when the time is up and you get near my place, it will all be over».*

Бұдан кейін «Тыйым салу» (№2) сценарийі сипатталады: «*Breakfast being over, out comes the other horse, and while saddling and fettleing, the old man began to laugh, and told the young gentleman that if he saw a pretty young lady, not to stay with her too long, because she might waken, and then he would have to stay with her or to be turned into one of those unearthly monsters, like those he would have to pass by going into the castle».*

Сценарийдің іс-әрекет етуші тұлғалары - an old man және poor Jack. Сыйға тартушының мақсаты – кейіпкерді егер жолында «pretty young lady» кездесетін болса, қауіп жайында ескерту. Жоспар «кейіпкер іздеп жатқан зат орнына келеді» фреймімен жалғасады. Оның слоттары: «he» және «Arab steed», «shot out of a gun»: «So he mounts his Arab steed, and off he goes like a shot out of a gun. At last he comes in sight of the castle».

Ертегі сюжетінде «қауіпті немесе жетіспеушілікті жою» сценарийі орын алып, оның қатысушысы «poor Jack» болып табылады. Оның мақсаты – белгілі бір ережелер бойынша алтын алмаларды қолға түсіру: «He ties his horse safe to a tree, and pulls out his watch. It was then a quarter to one, when he called out, «Swan, swan, carry me over, in the name of the old Griffin of the Greenwood». No sooner said than done. A swan under each side, and one in front, took him over in a crack. He got on his legs, and walked quietly by all those giants, lions, fiery serpents, and all manner of other frightful things too numerous to mention, while they were fast asleep, and that only for the space of one hour, when into the castle he goes neck or nothing. Seeing the time short, off he runs downstairs, and passing through the kitchen to go into the garden for the apples, he could see the cook all-fours on her back on the middle of the floor, with the knife in one hand and the fork in the other. He found the apples, and filled the wallet; and on passing through the kitchen the cook near wakened, but he was obliged to make all the speed he possibly could, as the time was nearly up. He called out for the swans, and they managed to take him over; but they found that he was a little heavier than before».

Алайда кейіпкер сыйға тартушының ескертуін ұмытып кетеді. Бұл ретте «кейіпкерді тыйымды бұзады» сценарийі орын алады. Оған қатысушылар: poor Jack және young lady. Кейіпкердің мақсаты – ғажайып бейтаныс қызды көру: «Turning to the right, upstairs he runs, and enters into a very grand bedroom, and secs a beautiful princess lying full stretch on a gold bedstead, fast asleep. He gazed on her beautiful form with admiration, and he takes her garter off, and buckles it on his own leg, and he buckles his on hers; he also takes her gold watch and pocket-handkerchief, and exchanges his for hers; after that he ventures to give her a kiss, when she very nearly opens her eyes». Әрі қарай ертегіні қос сценарий жалғастырады: «қуу» және «құтылу». Кейіпкердің мақсаты – сиқырлы көмекшілеріне жетіп, құғыннан құтылу: «No sooner than he had mounted his horse he could hear a tremendous noise, the enchantment was broke, and they tried to follow him, but all to no purpose».

Үлкен ағасына жеткен Джек келесі «құтылу» сценарийін ашады. Ол үш кезектен тұрады. Көмекшілердің мақсаты – адам кейпіне қайта оралу. Бірінші кезекте үлкен ағасымен кездесу: «Welcome, my boy; I am proud to see you. Dismount and put the horse in the stable, and come in and have some refreshments; I know you are hungry after all you have gone through in that castle. And tell me all you did, and all you saw there. Other kings' sons went by

here to go to that castle, but they never came back alive, and you are the only one that ever broke the spell. And now you must come with me, with a sword in your hand, and must cut my head off, and must throw it in that well». The young prince dismounts, and puts his horse in the stable, and they go in to have some refreshments, for I can assure you he wanted some; and after telling everything that passed, which the old gentleman was very pleased to hear, they both went for a walk together, the young prince looking around and seeing the place looking dreadful, as did the old man. He could scarcely walk from his toe-nails curling up like ram's horns that had not been cut for many hundred years, and big long hair. They come to a well, and the old man gives the prince a sword, and tells him to cut his head off, and throw it in that well. The young man has to do it against his wish, but has to do it». Екінші кезек - екінші ағасымен кездесу және үшінші кезек- кіші інісіне көмек көрсету. Олардың барлығы мазмұны бойынша бірдей болып келеді.

Бұл ретте екі ертегінің айырмашылығын атап өткен жөн: ағылшын ертегісінде «қуғын» сценарийі «қиын тапсырма» сценарийімен аяқталмайды. Және ертегінің соңында «үйге оралу» (№20 қызмет) фреймі орын алады: *«Off Jack goes, over hills, dates valleys, and mountains, and very near losing his apples again. At last he arrives at the cross-roads, where he had to meet his brothers, on the very day appointed»*. Ол мынадай слоттардан тұрады: «hills», «dales», «valleys», «mountains», «cross-roads».

Осымен байланысты терең құрылымның келесі жоспарына үстіңгі құрылымның «қалыңдық немесе күйеу жігіт іздеу» төртінші элементарлық сюжеті сәйкес келеді. Бұл жоспар қазақ ертегісіндей «зиян келтіру» сценарийімен басталып, үш жоспарды бір-бірімен біріктіреді. Әрі қарай «жалған кейіпкер негізсіз талап қояды» фреймі орын алады. Ал баяндауды «сыйға тартушы кейіпкерді сынаққа алады» сценарийі жалғастырады: *«But instead of the headsman taking his head off, he took him to a forest not far from the town, because he had pity on him, and there left him to take his chance, when presently up comes a big hairy bear, limping upon three legs. The prince, poor fellow, climbed up a tree, frightened of him. but the bear told him to come down, that it was no use of him to stop here. With hard persuasion poor Jack comes down, and the bear speaks to him and bids him: «Come here to me: I will not do you any harm. It's better for you to come with me and have some refreshments; I know that you are hungry at this time»*.

Аталған сценарий терең құрылым бойынша «кейіпкерге болашақ сыйға тартушының іс-әрекеті әсер етеді» сценарийімен жұп құрайды. Екі сценарийдің іс-әрекет етуші тұлғалары poor Jack и a big hairy bear, limping upon three legs болып табылады. Сыйға тартушы кейіпкерден сескенеді, алайда оның қауіпті емес екенін көріп, өз көмегін ұсынады. Кейіпкер де сыйға тартушыдан ең алдымен қорқады, бірақ ниеті белгілі болған соң, олар өзара түсіністіктері келесі сценарийге алып келеді – «кейіпкер иелігіне сиқырлы құрал алады»: *«The bear tells him, «Come on, my brother;*

there shall no hann come to you as long as you are with me». So he takes him up to the tents; and when they see 'em coming, the girls begin to laugh, and say, «Here is our Jubal coming with a young gentleman». When he advanced nearer the tents, they all knew that he was the young prince that had passed by that way many times before; and when Jubal went to change himself, he called most of them together into one tent, and told them all about him, and to be kind to him. And so they were, for there was nothing that he desired but what he had, the same as if he was in the palace with his father and mother. Jubal, after he pulled off his hairy coat, was one of the finest young men amongst them, and he was the young prince's closest companion».

Әрі қарай қос сценарий көрініс табады: «кейіпкерге қиын тапсырма ұсынылады» (№25 қызметі) және «тапсырманың шешімі» (№26 қызметі). Қазақ ертегісіндегі терең құрылымның үш жоспарынан өтіп, үстіңгі құрылымда үш рет қайталануымен айқындалады. Жоғарыда «қиын тапсырма» сценарийі талдауға алынған. Сондықтан «тапсырма шешімі» сценарийін қарастырып көрейік: «*Now she says, «Have you not another son?» when the king began to shiver and shake and knock his two knees together that he could scarcely stand upon his legs, and did not know what to say to her, he was so much frightened. At last a thought came to him to send for his headsman, and inquire of him particularly, Did he behead his son. or was he alive? «He is saved, O King». «Then bring him here immediately, or else I shall be done for». Two of the fastest horses they had were put in the carriage, to go and look for the poor prince; and when they got to the very spot where they left him, it was the time when the prince was up the tree, getting his watch down, and poor Jubal standing a distance off. They cried out to him. Had he seen another young man in this wood? Jubal, seeing such a nice carriage, thought something, and did not like to say No, and said Yes, and pointed up the tree; and they told him to come down immediately, as there was a young lady in search of him. «Ha! ha! ha! Jubal, did you ever hear such a thing in all your life, my brother?». «Do you call him your brother?». «Well, he has been better to me than my brothers». «Well, for his kindness he shall accompany you to the palace, and see how things turn out». After they go to the palace, the prince has a good wash, and appears before the princess, when she asks him. Had he ever been at the Castle of Melvales? With a smile upon his face, he gives a graceful bow. And says my lady, «Walk over that handkerchief without stumbling». He walks over it many times, and dances upon it, and nothing happened to him. She said, with a proud and smiling air, «That is the young man»; and out come the objects exchanged by both of them».*

Іс-әрекет етуші тұлғалар: princess, the King of England's sons, the King of England. Кейіпкердің мақсаты – ханшайым оны тану қажет. Ол үшін ханшайымға кезінде ұйықтап жатқанда ауыстырып алған заттарын көрсетеді. Сонымен, Джек өз мақсатына жетеді – ханшайым оны таниды. «Тану» (№27 қызмет) фреймінің слоттары «objects exchanged by both of them», «she», «the yong man»: «*She said, with a proud and smiling air, «That*

is the young man»; and out come the objects exchanged by both of them».

Келесі сценарий «трансфигурация» (№29 қызмет) деп аталады. Оған қатысушылар – poor Jack және princess. Ханшайымның мақсаты – кейіпкерді танымастай киіндіріп, жаңа кейпінде көрсету: *«Presently she orders a very large box to be brought in and to be opened, and out come some of the most costly uniforms that were ever worn on an emperor's back; and when he dressed himself up, the king could scarcely look upon him from the dazzling of the gold and diamonds on his coat».*

Осыған орай аталған жоспар мен жалпы ертегіні «кейіпкер үйленіп бақытқа кенеледі» (№31 қызмет) сценарийі аяқтайды. Сценарий қатысушылары - Jubal, poor Jack, princess, three brothers. Ханзада мен ханшайымның мақсаты – қиял-ғажайып мекенге кету: *«and before the princss asks him to go with her to her own country, she pays a visit to the bear's camp, and she makes some very handsome presents for their kindness to the young prince. And she gives Jubal an invitation to go with them, which he accepts: wishes them a hearty farewell for a while, promising to see them all again in some little time. They go back to the king and bid farewell, and tell him not to be so hasty another time to order people to be beheaded before having a proper cause for it. Off they go with all their army with them; but while the soldiers were striking their tents, the prince bethought himself of his Welsh harp, and had it sent for immediately to take with him in a beautiful wooden case. They called to see each of those three brothers whom the prince had to stay with when he was on his way to the Castle of Melvales; and I can assure you, when they all got together, they had a very merry time of it. And there we will leave them».*

Талданған ағылшын ертегісімен, нақты айтқанда, терең құрылымдар деңгейінде де ұқсас тұстары бар «Жоғалған ханшайым» атты қазақ ертегісі бар. Мысалы, қазақ ертегісі «бастапқы жағдаят» (№1 қызмет) фреймімен басталады: *«Ертеде бір ханның жалғыз қызы болыпты. Хан қызын жанынан тастамайды екен. Қайда барса, сонда бірге ертіп барады екен. Бір күні хан қызын бір сапарға қалдырып, көрші елге қонаққа кетіпті».* Бұл фрейм «жетіспеушілік» сценарийімен жалғасады: *«Хан кеткен соң қалада дүниеде жоқ алтын кеме пайда болады, кемеңі көрмеген жан қалмайды, ең соңында ханның қызы көруге кірсе, кеме хан қызын алып, көзден ғайып болады. Хан келсе қызы жоқ, не болғанын білмей, елге естірте алмай есі шығып, даң болады».*

Әрі қарай «кейіпкерге өтініш жасайды немесе жетіспеушіліктің орнын толтыруға жібереді» және «іздеуші келісімін береді немесе қарама-қарсы әрекетке барады» сценарийлері орын алады: *«Хан жұртын жинап: -Уа, халайық, қызымды тауып әкелген кісіге қызымды және хандығымды берем! –деп жар салады. Басқа елден келген бір жігіт: -Тақсыр, қызыңызды мен тауып әкелейін, маған бес кісі нөкер мен бір кеме жасатып беріңіз – дейді. - Құп, балам айтқаның болсын, бәріде дайын болады тек жалғызымды тауып*

берсең болды,- дейді Хан». Сонымен, ертегі желісі тура ағылшын ертегісіндей «кейіпкер үйінен жолға шығады» сценарийінде сәйкестік табады: «Жігіт нөкерлерін алып, ұзақ сапар кешеді. Кемені жүргізуді ешкім білмей, кеме өздігімен жүре береді. Бірнеше күн өткен соң, кеме бір аралға келіп тоқтайды. Кеме тоқтаған соң жігіт жазаға шығып іздеп жүріп бір аралға кез болады. Жігіт нөкерлерді қызды іздеуге жіберіп, өзі қорада қалады».

Ертегі «сыйға тартушымен» жолығу қызметімен жалғасады: *«Ол енді не болар екен деп, аң-таң болып отырғанда бойы бір қарыс сақалы 40 қарыс бір шал қораға кірді. Шал екеуі алыса кетті. Екеуі екі күн, екі түн алысты. Ақыры шал қорыққаннан шынын айтты».* Сюжет «зиян келтіру» қызметімен жалғасып, ағылшын ертегі сценарийінде үш ағайынды болса, қазақ ертегісінде бес нөкер мен жігіт қатысады: *«Жігіт қыздың қолынан ұстап, сыртқа алып шықты. Бірақ қастық ойлаған нөкерлері бір жақ болып, барлығы жабылып жігітті жаралы етіп, үйшікке қамап, өздері қызды алып кетті».*

Ертегі «жалған кейіпкер негізсіз талаптар айтады» фреймімен жалғасып, ондағы слоттар – бес нөкер және қыз: *«- Құтқарған нөкерлер деп айт, айтпасаң өлесің, ең үлкенімізге тұрмысқа шығасың! - деп қызды қорқытып көндіреді».* Әрі қарай екі бірдей қызмет орын алады: «қиын тапсырма» және «қиын тапсырманың шешімі»: *«Тірі қалған жігіт үйді аралап жүріп, есігі мықты бекітулі тұрған бөлмеге кез болады. Үлкен күш салып ашып кірсе, үш балапан шырылдап айнала ұшып жүр. Қараса үлкен жолбарыс атылғалы тұр екен. Жігіт жолбарыспен ұзақ алысып, ақырында қылышпен шауып өлтіреді. Осылайша балапандарды өлімнен құтқарады. Бір кезде күн күркіреп, найзағай ойнайды. Жоғары қараса, жауындатып, борандатып келе жатқан алып қарға екен. Балапандарының амандығын көріп қарға жігітке: - Жылда осындай кезде мен азық әкелуге кеткенде балапандарымнан көз жазып қалушы едім. Саған жақсылық жасайын, адамзат, не тілегің бар? - дейді. Жігіт жағдайын айтып, қарға есікті ашуға ұша жөнелді».*

Келесі сценарий «трансфигурация» (№29 қызмет) деп аталады. Оған қатысушылар жігіт және қойшы: *«Жігіт үйшіктен шығып, жалба -жұлба киім киіп, баяғы өзі кеткен хан ордасына тазша болып келеді. Ел шетіне жақындап, далада қой бағып жүрген қойшыдан хабар сұрайды. Қойшы жоғалып кеткен хан қан қызының табылғанын, оны тауып әкелген нөкерлерінің біріне қызды ұзатуға той болып жатқанын әңгіме етеді».*

Әрі қарай жігітті қыз таниды және «тану» (№27 қызмет) фреймінің слоттары – жігіт, қыз және қыздың әкесі: *«Жігітін танстырып әкесіне: Мені құтқарған мыналар емес, жігіт құтқарды-деп өзінің көргенін баян етеді».*

Сонымен, аталған жоспар мен жалпы ертегіні ағылшын ертегісіндей «кейіпкер үйленіп, бақытқа кенеледі» (№31 қызмет) сценарийі аяқтайды: *«Хан жаза кесіліп нөкерлерді өлтіріп, жігітке қызын да хандығын да беріп, қайтадан ойын -тойын жасатыпты»*

Сонымен, қорыта келгенде, қазақ және ағылшын қиял-ғажайып ертегілері үстіңгі құрылым деңгейі бойынша әмбебап сипатта болады, өйткені ертегі сюжеттері белгілі бір қызметтер реттілігі тұрғысынан дамиды. Басты айырмашылықтар мәденитанымдық мазмұн жағынан байқалады. Олар ертегі дискурсының терең құрылымдарында кодталады. Мысалы, қазақ ертегісін ағылшын ертегісінен ерекшелеп отырған мынадай прецедентті атаулар мен мәденитанымдық маркерлер: *«Жігіт үйге келе жатып 40 есіктен өтіп 41 есікті ашса»*; *«Отыз күн ойыны бітіп, тойдың ақырғы күні екен»*; *«Жалба -жұлба тазша»* т.б. Фреймдік талдау арқылы сол мәдениетке тән келетін архетиптік және релеванттық негізгі мәденитанымдық маркерлер айқындалды. Бұл маркерлер сандар мен атауларда беріліп, өз табиғаты бойынша көпқабатты және көпмағыналы сипатта болып, ертегі дискурсының үстіңгі мен терең құрылымдарын өзара байланыстырып біріктіру секілді маңызды қызметті атқарады.

3.2 «Ертегі кейіпкерлері есімдерінің лингвомәдени сипаты»

Қазақ және ағылшын қиял-ғажайып ертегілері үстіңгі құрылым деңгейінде сюжеті мен кейіпкерлері бойынша сәйкес келгенімен, терең құрылымында айырмашылықтар байқалады. Ертегіні баяндаудың терең құрылымы көптеген ерекше мәденитанымдық маркерлерден құралып, олар бала санасына әсер етіп, белгілі бір ұлтқа тән ғалам бейнесін қалыптастырады. Әсіресе, атап айтқанда, ертегі кейіпкерлерінің аттары мен оларға қатысты сан жүйелерінің, сондай-ақ сценарийлерге қатысушылардың көздеген мақсаттарының ықпалы ерекше болып келеді.

Мысалы, қазақ ертегілерінде жиі кездесетін кейіпкерлердің бірі – Таусоғар, Желаяқ, Саққұлақ және Көлтауысар. Бұл ертегі кейіпкерлер мифологиялық таным бойынша, «арғы әлем» мен «осы әлем» шекарасында өмір сүрген. Ертегі сюжеті бойынша, олар үнемі басты кейіпкерге көмек көрсетіп, «арғы әлем» өкілін жеңуге септігін тигізеді. Олар қайтар жолда әрқайсысы өз мекенінде қалып отырады: *«Сол тастарыммен жүріп, қашқан киіктерден ағып өтіп кетпей, дәл жетіп ұстаймын. Желаяқ деген жүйрікпін», - дейді кісі. «Жер астының атақты тыңшысымын, қандай жасырын әңгіме болса да, тыңдап біліп аламын, менен жасырын сыр болмайды. Алыстағыны, жақындағыны түгел еститін Саққұлақ деген ер мен боламын», - дейді. «Жұрттан асқан алыптың, жердің үстінде де, астында да маған шақ келетін адам жоқ, қайратым ішіме сыймаған соң, тауларды көтеріп ермек қыламын, Таусоғар деген ермін», - дейді кісі. «Жер-жаһанда бар нәрсенің мешікейімін. Маған бұл жалғанда тойым жоқ. Бір көлдің суы қарныма түк болмайды, қанша үлкен дария болса да, бір-ақ ұрттаймын. Көлтауысар деген ер боламын», - дейді кісі. «Жер астының қырағысымын. Төстік, сенің не күйге ұшырағаныңның бәрін көріп отырмын. Бар өнерім*

қырағылық, жердің асты-үстінде менің көзіме қағыс жер жоқ, қандай нәрсе болса да, анықтап қарасам, бәрін де көремін», - дейді кісі; Төстіктің келе жатқанын естіп, көшіп кетіп қалған екен. Саққұлақ тыңдап көрсе, адам баспас деген жерге қонып жатқан хабары естіледі. Қырағы көз жіберіп еді, алты таудың ар жағында, жеті көлдің желкесіндегі жалпақ жартастың астына барып тығылған екен. Таусоғар жолдағы тауларды орнынан алып, көшіріп қоя салады. Көлжұтқыш көлдерді ұрттап, суалта салады. Ер Төстік жолдастарымен көзді ашып-жұмғанша Темір ханның аулына жетіп келеді».

«Tot Tit Tot» ағылшын қиял-ғажайып ертегісінің тілі – бала санасының ерекше кілті іспеттес. Өйткені бұл ертегінің негізінде ежелгі инициация (басты кейіпкердің сынақтары) рәсімі жатыр. Семиотикалық тұрғыдан алғанда, басты кейіпкердің инициациясы, мәселен, магиялық жан иесінің есімін табу – бұл ертегінің жасырын кодтарының негізгі элементі болып табылады. Сондықтан да үстіңгі құрылым деңгейінде кейіпкерлердің сынақтан өтуі бір сценарий бойынша жүзеге асырылса, сынақ астарындағы негізгі мәденитанымдық ақпарат түрліше болып келеді. Сынақтар саны да әр -түрлі және ол сандардың қабылдануына да тікелей әсерін тигізері сөзсіз.

Ю.М.Лотманның пікірінше: «Адам табиғатының ең бір қарқынды көрініс беруі өз есімін қолдануы болып саналады... Мен және басқа біреу дегеніміз – өз сана-сезім біртұтас актісінің екі жағы болып есептеледі» [133]. Осымен байланысты дәл осы өз есімін қолдану адамды жан-жануарлардан ажыратып тұр. Ертегі желісіндегі жалқы есімдердің қолданылуы баланың сөз шығармашылығы дамуына тиісті ықпал етеді. Халық ертегілерінде «есім» негізгі қызметті атқарады деуге де болады. Ол негізгі ақпарат иесі болып саналады. Халық шығармашылығында соншалықты көп есім қолданбағанын байқауға әбден болады. Алайда белгілі бір мәдени қабатты жасаушы дәл осы есімдер.

Қазіргі қоғамда адам аттарына қатысты жалқы есімдер жаппай мағынасыз көшірмеге айналып бара жатқаны белгілі. Ал ертегідегі жалқы есімдер ақпарат берудің негізгі құралы. Яғни қазіргі мифтен алыстап кеткен қоғамда жалқы есімдер аталымның жіктемелік жүйесінің мүшесі ғана ретінде танылып, негізгі аталымдық қызметтің екі аспектісінде жүзеге асырылады: дистинктивті (жеке тұлғаны бір ұжымының ішінде ажыратып көрсетуші) және интеграциялық (бір есім иелерін бір топқа жатқызу). Басқаша айтқанда, «жалқы есімдер өз-өзіне ғана бағытталған код жағдаятын айқындайды» [134].

Ал мифологиялық дәстүрде мүлдем басқа жағдаят орын алған болатын. Этнография саласында жұмсалымдық бағытты қалыптастырған ғалым Б.Малиновский «қажеттілік» (needs) теориясын ұсынғаны белгілі. Бұл теория бойынша, архаикалық тайпа мәдениетін құраушы элементтер (жалқы есімнен мифке дейін) аса қажеттіліктен туындайтын белгілі бір сұраққа жауап (answer) ретінде пайда болады екен. Осы концепция

тұрғысынан атау, есім ойын немесе ойын-сауық емес, керісінше адамның терең дүниесімен, табиғатымен байланысты абсолюттік қажеттілік. Адам есімі ішкі субстанция ретіндегі мифологиялық түсінік кейбір мәдени-тарихи дәстүрлерде орын алғаны белгілі: «нәрестеге есім беру оның маңызын табу формасына айналған» [135].

«Есім заттың шартты атауы ғана емес, ол сол затты қалай пайдалану қажеттілігін де айқындап тұрған немесе аталушы нысанның мінез-құлқын да түсіндірген. Есімнің өзінде адамның сыртқы келбеті, мінезі, қызметі немесе кәсібі айқындалған» [136]. Әсіресе, бұл дәстүр қазақ мәдениетінде әлі күнге дейін сақталған: *Құдайберген, Тұрсын, Ұлжан, Ақмарал, Дәметкен, Меңдігүл, Арман, Ботагөз, Өмірзақ, Жанұзақ, Сәрсен, Алтысбай* т.б.

Кейбір зерттеушілердің пікірінше(Рассель Б): «Шын мәнінде, жалқы есімдер іс жүзінде атауына сәйкес бола бермейді, олар сипаттамалар, басқаша айтқанда, жасырын дискрипциялар болып табылады» [137]. Ал, П.Ф.Стросон оларда мүлдем мағына болуын жоққа шығарады: «Таза есімдерде дескрипциялық мағына болмайды» [138]. Мәселен, Джой есімі нақты бір адамның сипаты бола алмайды және ол есім түрлі тұлғаларға берілуі мүмкін. Тілдесім мәнмәтінсіз оның тіпті де ешбір мағынасы жоқ деп тұжырымдайды да, ғалым: «Қазіргі кезде есім таңдау жартылай еркін формада және жартылай заң мен әлеуметтік нормаларға сәйкес анықталады. Алайда туған күніне немесе анатомиялық және физиологиялық ерекшеліктерге негізделген бірыңғай жүйенің жасалуы да мүмкін», - деп көрсетеді [138, 82 б.].

Әрине, біз бұл түсініктермен келісе алмаймыз, себебі, ертегі мәнмәтінсіз де есімдер белгілі бір дескрипциялар мен коннотацияларға ие болып келетіні сөзсіз. Егер де азан шақырып ат қою рәсімін келтіретін болсақ, ол нәрестеге есім беру ғұрыпын ерекше түрі болып саналады. Бұрыннан бастап дүниеге келген балаға ат қойып, азан шақыру мұсылман қауымына сүндет болып қалған. Қазіргі кезде де қазақ арасында осы дәстүр кеңінен таралып, қоланылып жүргені белгілі. Ата-ана үшін балаға есім беру рәсімі өте жауапты іс болып саналады. П.Л.Флоренский: «Есімдерді генетикадағы қанмен берілетін тектік түрлермен салыстыруға болады. Оларды нақты айқындап көрсету қиын. Бірақ та ойлау арқылы игерілген соң, олар алмастыруға, ауыстыруға келмейтін ұғымдарға айналады», - деп тұжырымдайды [139].

Мысалы, жарнама дискурсында, керісінше жетістікке, табысқа жету үшін жалқы есімдер мен олардағы дискрипцияларға үлкен мән беріледі. Ал, егер де жалқы есім емес адамдарға сандық нөмірлер берілетін болса, сонда да бізді солардағы жасырын дескрипциялар қызықтырар еді: әлеуметтік мәртебесі, жынысы, жасы және т.б. Сондықтан да «сөзде, есім ерекшелігінде – бүкіл біздің ғасырлар бойы жинақталған мәдени құндылығымыз сақталады...Есімде барлық түрлі физиологиялық, психикалық, феноменологиялық, логикалық, диалектикалық, онтологиялық

салалар айқындалады» [140].

«Есімдер жеке тұлға болмысының түрлерін көрсетеді. Бұл сөздер айқындайтын ең терең маңыз, өйткені сөз нақты адам баласына қатысты. Есімде жеке тұлғаның бастамасы айқындалып, ол тұлғаның ең бір адекватты бөлігі» [139, 49 б.]. Ертегі дискурсындағы жалқы есімдерді «менталды құрылымдарға» теңеуге болады. Олар бірнеше ұрпақ тәжірибесін бойына сіңіріп, көрнекі түрде белгілі бір халық сипатында баяндаудың көп қабаттылығын айқындайды.

Мысалы, қазақ ертегілерінде төрт түлік малдың барлығы дерлік кездесіп отырады. Алайда, қиял-ғажайып ертегілерде көбінесе жылқы мен түйеге ерекше мән беріледі және олардың өз есімдері де болады. Бұл ретте «Ер Төстік» ертегісін атап өткен жөн. Өйткені ертегіде Шалқұйрық негізгі кейіпкерлердің қатарынан табылады. Шалқұйрықты ұсынған Кенжекей ақылды, білгір жан ретінде сипатталады. Кенжекей Ер Төстікке қосылып, елінен кетерде, әкесінен еншісіне «Шалқұйрықты, құба інгенді, ақсырмалы сауытты» сұрайды. Бірақ әкесі Кенжекейдің өтінішін құп көрмейді. Сонда қызы былай дейді: «*Шалқұйрықты сұрағаным – ерге лайық ат еді, ер мінсін деп едім, құба інгенді сұрағаным – ер қосын артсын деп едім, ақсырмалы сауытты сұрағаным – Ер Төстік ер еді, сол ер кисін деп едім*».

Егеуін іздеуге шыққан Ер Төстік, алдымен жылқыдан алты аяқты ала атты мінеді де, жеті аяқты жирен атты жетегіне алады. Алайда, Кенжекей бұл аттардың алыс жолға жарамайтынын, Ер Төстікке жолдас бола алмайтынын біледі: «Алты аяқты ала атың Құлық бие құлыны, Табанынан тас батса, Маңдайынан күн өтсе, Алты күнге жарамас. Жеті аяқты жиренің Кәрі бас құлыны, Табанынан тас батса, Маңдайынан күн өтсе, Жеті күнге жарамас», - дейді. Шалқұйрық – Ер Төстіктің сенімді досына айналған тұлпар болады. Шалқұйрықтың негізгі басты қасиеті – жүйріктігі. Шалқұйрыққа ертегіде тіл бітіп, адамша сөйлей бастайды.

Қазақтың тағы бір «Керқұла атты Кендебай» атты ертегісінде батырдың ерлігі тікелей тұлпарына байланысты болады. Сондықтан ол ертегі атауында да орын алады. Тұлпар «көзді ашып-жұмғанша айшылық жерді алты-ақ аттайтын», сондай-ақ басты кейіпкердің досы, жолдасы ретінде алынған. Кендебай жауларымен жалғыз шайқасқанда, дәл осы Керқұла оларды жеңудің жолын айтып, оған үнемі көмек береді.

Неміс тіліндегі «*Bar*» мен ағылшынның «*Bear*», яғни аю атауы батыс Еуропадағы жүн иірушілердің қамқоршысы – әулие Берта есімімен тығыз байланысты деп есептейді кейбір зерттеушілер. Әулие Берта мен аю культін байланыстыратын Бертаның ұқсастығы, оның үнемі алыстан естілетін ауыр қадамы мен оң аяғының кемістігінен (жіп иіре бергеннен оң аяғы сол аяғынан әлде қайда үлкен болған) таныған [141]. Осыдан мынадай қорытынды жасалады: «Шығыс славяндардың ежелгі құдайы – жіп иіруші аю бейнесінде болуы мүмкін» [142].

Британ фольклорының атақты зерттеушісі Э.Клодд «Tom tit tot» есімін мифтік таным бойынша бүкіл жіп иірушілердің жинақтаушы атауы

ретінде, атап айтқанда ақсақ Бертаның есімі деп қарастырады да: «М.Мюллер мен Д.Кокс ертегілер бастамасын грек мифтерінен туындаған деп санаған (мысалы, Пенелопа жайындағы миф, оның тұрмысқа шығу алдындағы дайындығы). Одан кейін барып бұл мифтер трансформацияға ұшырап, бүкіл әлем халықтарына тән мәдениет ерекшеліктеріне ие бола бастайды. Мұндай уәж британ ертегілеріндегі Берта мен Хольдаға сәйкес келеді», - деп тұжырымдайды [143].

Қазақ қиял-ғажайып ертегілерінің тағы бір басты кейіпкері «Тазша Бала». Қазақ халқында «Қу тазша», «Ақылды тазша», «Айлалы тазша», «Тазшаның қырық ауыз өтірігі», «Хан қызы мен Тазша» тағы басқа ертегілер өте көп. Тазша Бала ертегілерде үнемі ақылды, алғыр, айлалы, тапқыр, өжет жігіт ретінде сипатталады. Қазақ ертегілерінің бұл кейіпкері өзінің ақылының, тапқырлығының арқасында талай сынақтардан өтіп, әрқашанда жеңіп шығады. Айта кететін жәйіттердің бірі – Тазша Бала бейнесі тек басты кейіпкер образында ғана емес, сонымен бірге басқа ертегілер желісінде де кеңінен кездеседі. Мысалы, көп жағдайда «зиян келтіру» сценарийінен кейін орын алатын «трансфигурация» қызметінде басты кейіпкер елді-мекеніне өзін танымас үшін тазша бала бейнесінде оралады.

Мысалы, «Жоғалған ханшайым» ертегісінде: *«Жігіт үйшіктен шығып, жалба- жұмба киім киіп баяғы өзі кеткен хан ордасына тазша болып келеді. Ел шетіне жақындап, далада қой бағып жүрген қойшыдан хабар сұрайды. Қойшы жоғалып кеткен хан қан қызының табылғанын, оны тауып әкелген нөкерлерінің біріне қызды ұзатуға той болып жатқанын әңгіме етеді. Хан сарайына келсе қызын нөкерлеріне енді қосқалы жатыр екен. Отыз күн ойыны бітіп, тойдың ақырғы күні екен. Жалба- жұмба киінген тазша бала жанына қыздарын ертіп шыққан ханшаға келіп жолығады. Жігітін таныстырып әкесіне: Мені құтқарған мыналар емес, жігіт құтқарды-деп өзінің көргенін баян етеді»* және т.б.

Ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінде «роог Jack» басты кейіпкерінің бейнесі ерекше болып саналады. Ол үнемі үйдің кенже баласы болып келеді. Мұндай желі қазақ ертегілерінде де жиі кездеседі (Ер Төстік т.б.). Бұл мәселеге арналған зерттеулер ғылыми әдебиеттерде аз емес. Ең кіші баланың ерекше рөлі туралы себептерді алғаш рет көтерген антропологиялық мектеп өкілдері болатын. Антропологиялық мектептен кейін аталған мәдени феноменге арналған көптеген қызықты еңбектер пайда болады. Мәселен, Е.М.Мелетинский өзінің «Қиял-ғажайып ертегілердің кейіпкерлері» атты еңбегінде дат ғалымы А.Ольриктің «Халық поэзиясының эпикалық заңдылықтары» жұмысын талдай келе, былай дейді: «...ең кіші баланы ерекше етіп көрсету «үштік заңдылығына» сәйкес түсіндіріледі. Алайда үш реттілік өз алдына заңдылық болып саналады. Үш дегеніміз – заттар немесе адамдардың жоғарғы саны» [144].

Дегенмен бұл түсінік те сын көтермейді: «стильдің абстрактілі

заңдары» деп аталады. Одан кейін көптеген психологиялық теориялар аталған феноменді түсіндіруге талпыныс жасайды. Соңында Е.М.Мелетинский мынадай қорытындыға келеді: «...жер және қарапайым мал шаруашылығы минорат үшін экономикалық жағдаят жасап, мұндай шаруашылық жағдайында өзімен-өзі кіші бала ата-анасымен қалып, ал үлкендері жаңа шаруашылық мекеніне кетуіне мәжбүр болған...алғашқыда сөзсіз ата-анасының қол астында болған ең кіші бала олар қайтыс болғанда жерлеу рәсімдерін жасаған. Патриархаттың бастапқы кезеңінде үйдің кішісі шаңырақтың иесі болып, ата-баба рухының сақтаушысы, қолдаушысы ретінде танылған. Патриархалды отбасы дамуына орай (әсіресе тұрақты жер шаруашылығына өткен кезде және отбасы тығыз байланыста болған уақытта)» алдыңғы қатарға отбасының үлкен ұлы шыға бастайды. Майорат жеке меншік пен отбасында тепе-теңсіздік орнатып, кішілерді иеліктен ығыстырады. Сол себепті де үлкен ұл – ортақ меншіктің узурпаторы, ал кішілер – оның сақтаушысы және патриархалды, рулық дәстүрдің қорғаушысы деген түсінік пайда болады» [12, 103-106 бб.].

Сондықтан да үйдің кішісіне тән келетін Джек есімі көптеген ғасырлар бойы келе жатқан халық дәстүрлерін айқындайды. Бұл жалқы есім ең маңызды болып саналатын ұлттық белгілерді біріктіріп, қиял-ғажайып ертегінің ерекшелігі болып табылады. Тағы бір о дүние «жерасты» әлемі кейіпкерлерімен байланысты мифологиялық кейіпкерлер, бірқатар құдай есімдері «Трит» атауына қатысты: ежелгі үнді Trita, Trita Артуа атауларынан бастау алады. Бұл кейіпкерлер адамның құдыққа түсу мифімен тығыз байланысты (кей жағдайда үлкен ағаларының сатқындығымен байланысты болып келеді). Ал «Трита» есімін өзі «үшінші» деген мағынаны білдірсе керек деп санайды ғалымдар (ағасы немесе әлем, оның солай аталуы екі басқа әлеммен – аспан мен жерге қатысты салыстырғанда пайда болған). Ол о дүниеге «жер астына» түсіп, байлыққа кенеледі және сиқырлы заттар көмегімен өлімді жеңіп, қайта жер бетіне оралады.

Сөйтіп, үшінші ұл Джек ағылшын қиял-ғажайып ертегілерінің негізгі кейіпкері болып саналады, себебі, «миф және есім өз табиғатына сай бір-бірімен тығыз байланысты. Кең мағынада, олар өзара бірін-бірі меңзейтін ұғымдар, біреуі екіншісінің мағынасын айқындайды: миф – персоналды (аталымдық), есім - мифтік» [145]. Әсіресе, балалар қиял-ғажайып ертегілердегі жалқы есімдердің астарында болатын ақпаратты қабылдауға бейім келеді. Ю.М.Лотман мен Б.А.Успенскийдің пікірі бойынша: «Мифологиялық сананы баланың жас кезіндегі әлемі арқылы ғана тікелей бақылауға болады. Тілдегі барлық сөздерді «жалқы есімдер» ретінде қарау үрдісі және дүниетанымды аталым үдерісімен сәйкестендіру, уақыт пен кеңістікті, т.б. ерекше қабылдап түсіну, сондай-ақ басқа да мифологиялық санаға тән келетін белгілермен сәйкестік бала санасын типтік мифологиялық деуге негіз бар. Яғни бала танымының

белгілі бір даму кезеңінде жалқы және жалпы есімдер арасында принципиалды айырмашылық болмайды. Бұл ретте, О.Якобсонның керемет жасаған тұжырымын келтіруге болады: алғаш бала игеретін сөздер жалқы есімдер болады және сөйлеудің афатикалық бұзылуында олар ең соңғы кезекте ғана жоғалады» [145, 64 б.].

Оның үстіне «Jack» есіміне қатысты ағылшын және америкалық зерттеушілері арасында күрделі пікірсайыс орын алғанын атап кеткен жөн. Р.Кавендиш: «Джек есімі ең алғашқы халық ертегілерінің жазба ескерткіштеріне жатқызылады. Алайда, он бесінші ғасырдың ортасында Джек және Джил есімдері «the Coventry Mystery Plays» және «the Towneley Mystery Plays» туындыларында кездеседі. Олар қарапайым ұл және қыз баланы сипаттайды» [146]. Он сегізінші ғасырдың бас кезеңінде бұл есім ағылшын халық мәдениетінде тұрақты орын алады [147]. Халық эпосының басты кейіпкері Джек британдықтарға тән келетін көптеген мінез-құлық белгілерін айқындайды. Джек ертегілердің басты кейіпкері: ку капиталист, аңқау және тәжірибесі жоқ бала, үнемі жеңіске жететін қаһарман немесе зардап шегуші, тіптім көктем символы да (The Green Man of Britain) [146, 117 б.].

Британ қоғамының даму барысында жаңа құндылықтар, ниет-мақсаттар пайда бола бастайды, сонымен қатар Джек те ағылшын халқымен бірге өзгеріп, британ ұлтының өкіліне, қарапайым адамына тән келетін маңызды қасиеттерге ие болады. Сөйтіп халық эпосының кейіпкеріне ұқсас бейнелер көптеген еуропа тілдерінде Jankin, Hans, Hansel, Jean, Jake, Jock, немесе Juan ретінде қалыптасады. Эмигранттармен бірге «Джек» Америкаға да барады. Тіпті, Кариб аралдарынан да шығады [147, 16 б.].

Америка мемлекетінде халық қиял-ғажайып ертегілерінің басты кейіпкері Джек күрделі трансформацияға ұшырайды. Жаңаша жағдай-ахуал басты кейіпкерден ерекше, ғажайып қасиеттерді талап етеді. Сондықтан да «Джек» Р.Чейздің 1943 жылы жарық көрген «The Jack Tales» ертегілер жинағының көмегімен америкалық қоғамға бірден сіңісіп кетеді. Америкалық Джек өзінің ағылшындық аттасына мүлдем ұқсамайды және Р.Чейздің тұжырымдауынша, Джек – нағыз америкалық кейіпкер, сол себепті де ағылшындық Джекке ешбір қатысы жоқ: «*Folk prosody rarely has presented so well-rounded a figure as Jack. Reynard is a one-sided rogue, the heroes of European collections of talcs arc many; other central characters are supennen or gods. Br'er Rabbit seems to be the only one who shows many facets of character in a connected series of stories. Jack, however, is thoroughly human, the unassuming representative of a very large part of the American people*» [148].

«Р.Чейз ашық айтады: Джек – нағыз американдық кейіпкер, оның британ аралас-құралас тамырлары жоқ. Алайда, кейіннен көптеген фольклор зерттеушілері Р.Чейздің бұл көзқарастарын жоққа шығарады» [147, 25 б.]. Белгілі ғалым К.Линдал былай дейді: «Америкалық Джек пен

британдық Джектің айырмашылығы, олардың мінез-құлықтарында да емес, оның айналасындағы басқа ертегі кейіпкерлерінде. Америкалық Джек үнемі жалғыз, ол ешкімге сенбейді, тек өзіне ғана сенеді. Ал бұл дегеніміз – таза америкалық қоғам құрылысына сәйкес келетін тәртіп - «self-reliance» негіздердің негізі. Ол негізгі алты құндылықтың бірі «one has to pay for individual freedom». «The defining trait of Chase's and Hoffman's hero is his isolation, expressed in his separation from home and parents, his traveling and working alone, and his self-reliance and lack of interest in a mate» [15, 24 б.].

Америкалық Джекті өзгешелеп тұрған басты белгі – өз күшіне деген сенімі; қиындықтарды жеңуде ол тек өз күшіне ғана сенеді. Ал ағылшын ертегілерінің басты кейіпкеріне сиқырлы жан иелері көмек береді. Олар алдымен оны сынайды, сонан соң оған сиқырлы заттарды сыйға тартады. Айта кететін тағы бір ерекшелік, ол басты кейіпкер жолында кездесетін көмекшілер жайында: егер ағылшын ертегілерінде ол сиқырлы күш иесі ергежейлі (гном) немесе ақ басты кедей бейшара болса, америкалық фольклорда ол үнемі бай шаруашылық иесі болады: «*In Britain, the donor is usually a magical being - a dwarf or, more often, a white-haired «beggar» with magic powers. Jack passes a test of virtue, usually by giving the last of his food to the man, who then rewards Jack with a magic gilt to help defeat the evil king or giant. The typical American donor is a rich landed man. Jack works to earn money from this man or - far more rarely - to win the man's daughter as a wife. The donor has no magic to lend Jack but normally provides food, clothes, weapons, or money. It often happens that Jack ultimately gives his donor more valuable help than the donor has given him. A rich man may give Jack a thousand dollars, and some food if Jack kills the giant, but when Jack succeeds, the donor prospers more than Jack does*» [147, 28 б.].

Сонымен, туыс болып келетін мәдениеттердің өзінде де үлкен айырмашылықтар орын алады. Ал басты кейіпкерлердің есімдері белгілі бір халықтың ең маңызды деп саналатын ұлттық белгілерін айқындайды. Халық эпосының кейіпкерлері сол ұлттың тұрмыс-тіршілігін көрсетеді. Сол себепті де америкалық Джек тек өзіне ғана сенеді, өйткені ол сол қоғамның жарқын өкілі, ал ағылшындық Джек сиқыршы көмекшілердің көмегіне жүгінеді. Яғни америкалық Джекті өз бақытын ешбір кедергілерге қарамастан өзі жасауға қабілетті ертегі кейіпкерлерінің жаңа формациясы деп санаймыз.

Ертегі кейіпкерлерін есімі бір сөзбен берілетін білім, тәжірибе және салт-дәстүрлер жиынтығын айқындайды. Бұл өз алдына бір халықтың архетипі, өйткені: «жалқы есімдер жүйесі табиғи тілдің тек категориялық саласын ғана жасамайды, сонымен қатар оның ерекше мифологиялық қабатын да құрайды. Бірнеше тілдік жағдаяттар тұрғысынан алатын болсақ, жалқы есімдердің болмысы басқа тілдік категорияларға қарағанда ерекше көрініс береді. Бұл табиғи тілдің ортасына енгізілген өзгеше бір

тіл сияқты деген ой келеді» [145, 62 б.].

Сонымен, көптеген ертегікейіпкерлерінің есімдері ежелгі мифологияға тікелей қатысты өзіне сәйкес мәтіндердің ықшамдалған формасын болып, мифтік символдар ретінде танылады. Сондықтан да фольклор шығармаларындағы жалқы есімдерді зерттеу белгілі бір халықтың жасырын тарихын, ежелгі білімдер жүйесін айқындауға толық негіз бола алады. Сонымен бірге ұрпақтан ұрпаққа жетіп отырған қиял-ғажайып ертегілері халқының әдеп-ғұрыптарын, мінез-құлқын, жан дүниесін жете түсінуге де мүмкіндік берері сөзсіз.

3.3 Қиял-ғажайып ертегілеріндегі сан ұғымының мәдени маркер ретіндегі сипаты

Сан – ерекше мәдени код элементі ретінде халық қиял-ғажайып ертегілерінің үстіңгі және терең құрылымдарын өзара байланыстырады. Сондай-ақ терең құрылымдардың негізгі элементі (мәдениет құраушы маркер) бола тұрып, ол үстіңгі құрылым деңгейінде ертегіні белгілі бір түрде ұйымдастырады. Үш реттік қайталаулар арқылы ертегіде баяндау қажетті шиеленіске жетіп, оқырман ертегі кейіпкерлерімен бірге сәтсіздіктер мен қуанышты жағдаяттарды басынан өткеріп, байқамастан ертегі дискурсына еніп кетеді. Ертегі сюжетінің дамуы үнемі белгілі бір сандар үлгісі мен үстіңгі құрылым деңгейіндегі әмбебап матрицалар бойынша құрылып, ерекше гипноз тетігі секілді қабылданады: ертегіні оқып бастағанда аяғына дейін жетпей тоқтай алмай қаласың.

Екінші бір жағынан сандар терең құрылымдар деңгейінде әлеуметтік-мәдени кодтарды қозғап, балаларды белгілі бір ұлттың мәдени құндылықтардан тұратын күрделі және тартысты әлеміне жетелейді. Ойын секілді қабылданатын ертегі көптеген қарапайым тұрмыс-тіршілікке қатысты сценарийлерді ұсынады. Балалар тіпті өздері оны білместен мәдени архетиптерді ұғына бастайды. Ал ол сол қоғам үшін ең релевантты болып саналатын қажетті мінез-құлық мәденитанымдық үлгілер қалыптастыруға септігін тигізеді.

О.Шпенглер: «Сандардың пайда болуы мифке ұқсас. Алғашқы қауым адамы құдай санатында («numina») айқындауға келмейтін табиғат көріністерін («өзге») көтерген. Оларға есім беріп, өзара ажыратып жалбарынған. Сол секілді сандар да – табиғи құбылыстарды ажыратушы және оларға жалбарынышты қызметті атқарған. Есімдер мен сандар арқылы адам түсінігі әлемге билік жүргізген», - деп көрсетеді [148, 206 б.].

Сандар, әсіресе натурал сандар феномені түрлі мәдени және қоғамдық көзқарастардың «омыртқасы» тірегі рөлін атқаратын секілді. Ежелден қазіргі кезге дейін жеткен тұрақты біртұтас бейнелер мен тіл концептілері, мифтер, философия, әдебиет, жаратылыстану мен гуманитарлық ғылымдар, әлеуметтану мен саясаттану барлығы да сандық көрсеткіштері бар қарапайым логикалық принциптер бойынша

ұйымдастырылады. Үш грамматикалық жақ пен үш шақ (өткен, осы, келер); Гесиод жүйесіндегі құдайлардың үш ұрпағы және архаикалық космологиядағы дүние құрылысының үш бөлігі (аспан, жер, о дүние); орыс эпосындағы үш батыр мен ертегі патшасының, көпесінің, диірменшінің, шаруа иесінің үш ұлы немесе қызы [149].

Қазіргі таңда сандар пайда болуының түрлі гипотезалары бар екені белгілі. Олар:

1) прагматикалық – сандар коммуникативтік қажеттілік нәтижесінде пайда болған;

2) концептуалды немесе вербалды – адамның санақ бастамасы ретінде алынатын туа біткен бір саны концептісі мен одан кейінгі сандарды құрылымдау үшін қажетті концептуалды аппараты болады;

3) жол-жоралғы, рәсімдік – бұл да концептуалды гипотезаға өте жақын: адам сандарды жасаушы.

Яғни, сандар – ғаламды сипаттайтын ерекше код элементтері болып саналады. Музыка, поэзия, сәулет пен өнер негізіне сандар алынады. Сандар діни реттілікті меңзейді, үйлесімділікті түсінудің магиялық кілті іспеттес. Ғаламның мифологиялық бейнесінде сандар арқылы құбылыстардың сапалық-сандық көрсеткіштері берілген [150]. Қазіргі заманауи өмір қарқыны барысында біз сырт қарағанда сандарға айтарлықтай мән бермейтін сияқтымыз. Алайда, мысалы, орыс халқының өкілдері 13, 666 сандарынан бас тартса, қазақ ұлтының өкілдеріне неғұрлық тақ сандар жақсы, әсіресе, 3, 7, 9.

Мұндай құбылыстарды ырымшылдық деп атайды. Алайда Х.Г.Гадамер: «Ойлау негізі – таным бастамасы. Сондықтан да өзінің қатыстылығын сезіну, яғни тарихи-герменевтикалық ұстаным бойынша дәстүр сәті – негізгі ырым, наным-сенім ортақтығы арқасында жүзеге асырылады» [151]. Сонымен, сандар «...таза ырымдар болып саналады. Олар арқылы біз өзіміздің белгілі бір мәдениетке қатыстылығымызды ұғынамыз» [151, 358 б.]. Бала дүниеге келісімен түсініксіз үлкен әлемге енеді, уақыты келгенде алғашқы іргелі концептілерді игере бастайды: «ішкі терең күйзелістер баланың «Мен» деген сезімін оятып, өз мәдениетінің мүшесі, дамыған тұлға ретінде танытады. Бұл сандық және тілдік түсініктің бастамасы» [148, 209 б.].

Адамдар сандар мағынасы жайында ойлана бермейді. Бірақ олар қоғамда өте маңызды рөл атқарады: «промискуитет» кезеңі өткелі бері ерлі-зайыптылар қарым-қатынастары үштік (күйеуі, әйелі, балалары) моногамдық отбасыға дейін белгіленіп келеді немесе мұсылман діні тұрғысынан полигамды: Құран бойынша әйелдер саны төрттен аспауы керек. Мүшелерді орналастыру әдісі ұжымдық аңшылықта, соғыста, спортта (мысалы, футболда қолданылатын жүйелердің бірі: 4-3-3) қолданылады. Қазіргі батыс қоғамындағы бай, орташа және кедей топтар бөлінісін де осында жатқызуға болады. Аталған қызметті саяси бөлініс те айқындайды: АҚШ-та республикандықтар, демократтар және

«индифферентті» («тәуелсіз») топ, соғыстан кейінгі әлемдік қауымдастықта – Батыс, Шығыс және «үшінші, қосылмаған әлем» [149].

Белгілі ғалым В.В.Красных «прецеденттік феномендер» деп мыналарды атайды: прецеденттік жағдаяттар, мәтіндер, есімдер және айтылымдар [152]. Біздің ойымызша, бұл тізімге «прецеденттік сандар» ұғымын да енгізу қажет. Өйткені бір қарағанда 1, 2, 3 сандары ұқсас болғанымен, олардың мағына интерпретациясы түрлі мәдениеттерде әр қалай көрініс беруі мүмкін. Атақты психолог К.Г.Юнг мифология мен мифологиялық ойлаудың қазіргі қоғамдағы көрінісін зерттей келе: «Санау барысында қолданылатын сандардың өзі де біз ойлағаннан әлде қайда күрделі. Олар мифологиялық жүктемеге ие (ал пифагорлықтар оларды құдайындай санаған), ал біз сандарды қосып көбейткенде ол жайында тіпті ойланбаймыз да», - деп көрсетеді [153].

Ю.С.Степанов «сан» концептісін зерттеу барысында мынадай қорытынды жасайды: «Сандар біздің санамыздағы ғалам бейнесіне тәуелсіз заттардың нақты қасиеттерін айқындайды» [149, 513 б.]. Әрбір мәдениет сандарды түрліше түсіндіреді, тіпті бақытты және бақытсыз сандар түсінігі де әбден қалыптасқан ұғым. Мысалы, И.Я.Депман өзінің «Арифметика тарихы» атты кітабында «13» санына байланысты түрлі қызықты мысалдар келтіреді: «Парижде арнайы «он төртінші» адамды әкеп беретін кеңселер болған (мүмкін қазірде бар шығар), егер түстікке «он үш адам» жиналып қалса. Ал кейбір америкалық көп қабатты үйлерде он үшінші қабат, қонақ үйлерде он үшінші нөмір болмайды. Себебі, тұрғылықты халық бұл саннан бас тартады. Мұндай санды жерлерге әдетте кеңселер жайғасқан. Лондонда сонау 1930 жылы қала билігінің өкімімен үйлердің сыртындағы он үшінші нөмірді алып тастау шешімі қабылданған. Ал сол ағылшын мемлекетінде қайтыс болған адам катафалкасының артынан тек он үш арба жүрген» [154].

Әрі қарай И.Я.Депман: «он үш саны жайындағы жағымсыз түсінік (қайғы қасірет әкеледі деген) адам ең алдымен он екі санына дейін меңгеріп, оны ақырғы деп қабылдаған сияқты. Сөйтіп он екі санын толықтық символы деп санаған; келесі санды артық деп қабылдаған, яғни «таза емес», сол себепті бақытсыздыққа ұшыратады деп ойлаған» [7, 23 б.]. Алайда, славян когнитивтік базасында он үш санының мүлдем басқаша коннотациялары белгілі және оның нәтижесінде пайда болған ырымдар да өзгеше түсіндіріледі: «Византияда да, батыста да бірде бір он үш күмбезі бар шіркеу кездестірмейсіз. Ежелгі Русьта, керісінше болған, оның үстіне ол кәдімгідей тұрақты канонға да айналған. Новгород қаласындағы алғашқы София шіркеуінің 989 жылы салынған он үш күмбезі болған. Кейіннен ол тастан қаланған шіркеулерде де орын алған. Тарихшы Б.Д.Грековтың айтуынша, он үш басты шіркеулердің ежелгі Русьтің үш ірі қаласында салу дәстүрі саналы түрде жүргізіліп, Русьтің мәдени және саяси тұтастығының символы болып саналған» [154, 23 б.].

Біздің ойымызша, он үш күмбезі бар шіркеулердің салынуы Иса

пайғамбар мен оның он екі шәкіртінің символы болуы мүмкін деп санаймыз. Мүмкін ежелгі славяндар батыс мәдениетіне қарағанда дүние құрылысының біртұтастығын осылайша түсініп қабылдаған шығар деген ой келеді. Жоғарыда келтірілген мысалдардың барлығы бір санның түрліше қабылдануының дәлелі: «Көптеген сандар әлемі болады, өйткені түрлі мәдениеттер де өте көп. Біз математикалық ойлаудың үнді, араб, антикалық, батыс түрлерін білеміз, сондай-ақ сандар түрлері болады. Олардың әрқайсысы өз алдына ерекше бірегей, өйткені ерекше дүниесезімін білдіреді» [148, 208 б.].

Дегенмен, қазақ және ағылшын мәдениеттерінде бірдей мағынаны білдіретін сандар да болатынын атап өткен жөн: «Сан мәдениеттің іргелі категориясы болып саналады. Бірақ бір мәдениеттен екіншісіне өту барысында ол әрқаз өзінің бастапқы архетиптік белгілерін сақтай отырып, жаңа мән-мағыналарға ие болады» [155]. Негізінен, бұл сандар бірден онға дейін болып келеді: «пифагорлықтардың іліміне сәйкес бірінші ондық ерекше қасиеттерге ие болған» [3, 91 б.]. Аталған сандар мифологиямен тығыз байланысты. Олардың бастамасы мифологиялық ойлаудан туындаған деп те қорытынды жасауға болады. Сондықтан да қиял-ғажайып ертегілердің өн бойы «сандармен өрнектеліп», ертегі баяндаудың үстіңгі және терең құрылымдарын байланыстырып отырады.

Үстіңгі құрылым деңгейінде сандар ертегі дискурсының әмбебап матрицасын байланыстырып, кеңістік пен ырғақ ұғымдарын өзара байланыстырады. Мәселен, барлық қиял-ғажайып ертегілеріне үш реттік қайталаным тән келетіні жайында В.Я.Пропп айтып өткен. Әсіресе, үштік құбылысы сыйға тартушымен кездескенде айқын көрініс табады. Қиял-ғажайып ертегілерінің кейіпкерлері де үш рет сынақтан өтеді. Үш реттік қайталаным кейіпкерді қауіп-қатерден сақтайды. Бұл құбылыс ағылшын «The golden ball» ертегісінде анық орын алады:

«Now the lays was taken to York to be hanged; she was brought out on the scaffold, and the hangman saki. «Now, lass, thou urns: hang by the neck till thou best dead». But she cried out:

«Stop, stop, I think I see my mother coming!

«mother, hast brought my golden ball And come to set me free?»

«I've neither brought thy golden ball Nor come to set thee free,

But I have come to see thee hung Upon this gallows-tree».

Бұл әнді дарға асылуға дайын тұрған қыз үш рет қайталап айтады, нәтижесінде сүйікті жігіті үлгеріп келіп, қызды өлімнен құтқарып алады. «The rose-tree» ертегісінде кішкене шымшық орын алған жауыздық жайындағы әнді үш рет қайталап айтады:

«My wicked mother slow me.

My dear lather ate me,

My little brother whom I love

Sits below, and I sing above Stick, stock, stone dead».

Үш рет қайталап айтылған ән арқасында әділеттілік орнатылып,

жауыз өгей шешей сазайын тартады.

«Өгей шешенің зұлымдығы» ертегісінде де шымшық үш рет ән айтып, әкесі мен өгей шешесіне жазасын тартқызады:

*«Әкем мені сойды екеш,
Апам аты Қарлығаш.
Ақ шүберекке түйді екеш,
Тозай басына қойды екеш.
Тозай басы есіркеп,
Құйрық, қанат берді екеш».*

Үш саны барлық әлем халықтарының қиял-ғажайып ертегілерінің негізінде алынған десек те қателеспейміз. Ол ертегі баяндаудың орталығы іспеттес. Көп жағдайда жоспарлардың, қайталамалардың, қызметтердің түйіскен жерінің ортақ нүктесі болып табылады. Мысалы, «жетіспеушілік кейіпкерге айтылады» сценарийі үш рет қайталанады. Ол ертегі дискурсының үстіңгі құрылым деңгейіндегі үш элементарлық сюжетті және терең құрылым деңгейіндегі үш жоспарды ашады. «Қиын тапсырма» сценарийі қазақ, сондай-ақ ағылшын ертегілерінде де үш жоспардың түйіскен жерінде орын алады. Ертегі әңгімесінің шыңы «үш деңгейлік» «uoutory» арқасында жүзеге асырылады. Терең құрылым деңгейінде сандар оқырманға белгілі бір мәдениетке тән мифтерге, ежелгі архетиптерге қарай жол сілтейді. «Үш» саны буын құраушы негіз ретінде қазақ және ағылшын ертегілерінде жиі көрініс табады.

«Three leather» ертегісінде үш сиқырлы қауырсын кейіпкерге бүкіл сынақтардан өтуге көмектеседі: *«I hen he told her to take three feathers from under his side, and whatever she wished through them would come to pass».* Яғни, үш саны «тұрмыс-тіршілік пен ойлаудың негізгі категориясы» ретінде танылады [156]. Әрі қарай П.А.Флоренский: «Кеңістікте біз үш өлшемді ажыратып көрсетеміз; уақыт үштікпен сипатталады: өткен шақ, осы шақ, келер шақ; үш грамматикалық жақ – түрлі тілдердің іргетасын құрайды; отбасы негізінде үштік биологиялық дерек жатыр: әкесі, анасы, баласы; жеке тұлға үш негізден құралады: дене, жан және рух және оның әрбір қозғалысының астарында үштікке деген ұмтылыс бар: ақылға, жігерге және сезімге; ақыл-естің диалектикалық қозғалысы да үштіктен тұрады: тезис, антитезис және синтез», - деп тұжырымдайды [156, 459-460 бб.].

Осыған сәйкес, инициация рәсімімен байланысты символдар: сыйға тартушымен кездесу, қиын тапсырмалар үнемі үш реттен болады. Өзінің басқа кейпіне ие болуы үшін кейіпкер үш сынақтан өтуі қажет: *«One day he sent him out to sell a sheepskin, and Gobbom said. «You must bring me back the skin and Lhe value oi'ii as well». So Jack started, but he could nol find any who would leave him the skin and give him its price too. So he came home discouraged. But Gobbom Seer said, «Never mind, you must take another turn at it tomorrow». So he tried again, and nobody wished ю buy the skiti oil those terms. When he came home his lather said, «You must go and try*

your luck tomorrow», and the third day it seemed as if it would be the same thing over again. And he had half a mind not to go back at all, his father would be so vexed. As he came to a bridge, like the Creek Road one yonder, he leaned on the parapet thinking of his trouble, and that perhaps it would be foolish to run away from home, but he could not tell which to do; when he saw a girl washing her clothes on the bank below. She looked up and said: «If it may be no offence asking, what is it you feel so badly about?». «My father has given me this skin, and I am to fetch it back and the price of it beside». «Is that all? Give it here, and it's easy done». So the girl washed the skin in the stream, took the wool from it, and paid him the value of it, and gave him the skin to carry back. His father was w'ell pleased, and said to Jack, «That was a witty woman; she would make you a good wife. Do you think you could tell her again?»».

Қазақ ертегісінде де басты кейіпкердің сынағы аталған сценарий бойынша жүргізіледі: «– Әке, мен бір қара құнан қой болайын, мойныма жіп тағып, жетектеп барып базарға жақсы бағаға сат, бірақ жібіңді алып қал, – дейді. Баласы сол жерде айтқанынша қара құнан қой болады, әкесі мойнына жіп тағып базарға апарып сатып, ақшасын алып, үйіне қайтады. Ертеңіне баласы өз қалпына түсіп, әкесіне айтады: – Әке, мен бір қара жорға ат болайын, мені базарға апарып сат, пұлымды ал, бірақ шылбырымды алып қал, – депті. Баласы айтқанынша ат болып, әкесі базарға апарып сатып, шылбырын алып, үйіне қайтты. Ертеңіне баласы, Тазша тағы өз қалпына түсіп, үйіне келіп, әкесіне айтады: – Әке, мен бір жез бұйдалы нартайлақ болайын, сен мені базарға апарып сат та, пұлымды ал, бірақ, бұйдамы алып қалып, үйге қайта бер, – деді» («Тазша бала ертегісі»).

Қазақ тілінде үш санына байланысты тұрақты тіркестер өте көп: «Үш қайнаса, сорпасы қосылмайды, үш ұйықтаса ойда жоқ»; «Ошақтың үш бұты деп отыр, ошақтың үш бұтынан тіледі [сұрады]»; «Ошақтың үш бұтына берсін»; «Ошақтың үш бұтынан шықпады»; «Табанын үш тартып жеді»; «Үйірімен үш тоғыз, Үш күндік пәни»; «Үш мүйіз болды»; «Үш тоғыз [айыбы, сыйлығы]»; «Үш ұйықтаса ойда жоқ [ойға кірмеді], үш ұйықтаса түсіне [ойына] енбеген [кірмеген]» және т.б.

К.Г.Юнг: «сонау көне жазба ескерткіштерінің өзінде үш санының маңызы Этрурия мен Рим секілді қалаларға қатысты айтылып кеткен: үш дарбаза, үш көше, үш аудан, үш шіркеу», - деп көрсетеді [6, 23 б.]. Алайда, басты кейіпкердің сынақтан өтуі екі реттік қайталанымнан да болуы мүмкін. «Екі» саны ертегі дискурсының гендерлік ерекшелігін айқындайды: *«there were a woman and her darter»*. В.А.Маслованың тұжырымдауы бойынша: «Екі» саны – ұқсастық символы. Адамның ұқсас сыңары болуы өлімге алып келетін жаман нышан саналған. Орыс ғалам бейнесінде аталған сан жағымсыз коннотацияларға ие. Екілік – екінші (әйел) бастамасының символы. Ол «дьявол» сөзінде берілген. «Черта с – «два» жын-шайтандар саны» [150, 97 б.].

«The old witch» атты ағылшын ертегісінде кейіпкерлер саны екеу, оның екуі де қыз: «*Once upon a Lime there were two girls who lived with their mother and father*». Дегенмен, қазақ және ағылшын мәдениеттерінде екі санының жағымсыз коннотациялары жоқ. Басым жағдайларда «бастапқы жағдаятта» кейіпкерлер саны: үш ұлы және әкесі. «*Ерте заманда бір патша болыпты. Патшаның үш баласы бар екен. Ең үлкенінің аты - Асан, ортаншысының аты - Үсен, ал ең кенже баласының аты - Хасан екен. Хасан өте сұлу, ақылды, әрі батыр, ақ көңілді бала болып өседі*» («Алып қара құс - Самұрық»).

Бұл ретте, үш санына бір саны қосылады. Аталған формула 3+1 көптеген мәдениеттерде магиялық болып саналған. Христиан дініндегі киелі үштік мағынасы баршаға белгілі. В.Л.Рабинович өзінің «Алхимия-орта ғасыр мәдениетінің феномені» атты кітабында Ф.Цейтлиннен сілтеме келтіреді: «Иисус Августинге сәйкес апостолдар санының он екі болуын қалаған. Үш үштіктің саны және сол негізде құралғанның жанның саны. Төрт – материалдық заттардың элементтер саны мен символы. Үшті төртке көбейту дегеніміз – материяны рухпен толтыру, яғни әлемге сенім ақиқатын он екі апостол арқылы түсіндіру. Төртке үшті қоссақ, болады жеті – адамзат саны: адам өмірі жеті түрлі жас ерекшелігінен тұрады. Жеті саны адамның қоршаған әлемге деген үйлесімді қарым-қатынасын білдіреді. Жеті планета адамдар тағдырын басқарып отыр. Жаратушы ғаламды жеті күн ішінде жасап, жеті сыр-құпияның кілтін бергісі келген» [155].

Қазақ қиял-ғажайып ертегілерінің ағылшынға қарағандағы айырмашылықтарының бірі – алты санының қолданысы: «*Кендебай ай сайын емес, күн сайын өсіпті, алты күнде күліпті, алты күнде жүріпті, алты жылда жігіт болыпты*»; «*Кендебай қасқырдың терісін сойып алып, биенің қасына келсе, бие жанталасып өлгелі жатыр екен. Кендебай алмас қанжарымен биенің қарнын жарып жіберіп, құлынын суырып алыпты. Арыстай еркек құлын екен. Кендебай құлынды үйіне алып қайтыпты, оны құланның сүтімен асырапты. Құлын сағат сайын емес, минут сайын өсіпті. Алты айдың ішінде алты кез ат болып шығыпты*»; «*Кендебай Керқұланы құстай ұшырып, алты қырдың ар жағынан қаша жөнелген құланды көзді ашып-жұмғанша қуып жетіп, құйрығынан ұстайтын болыпты*»; «*Мен Мергенбай деген батырдың жалғыз баласы едім. Қазір алтыға шықтым. Биыл төртінші жыл, елімізге жау тиіп, жылқы біткеннен тігерге тұяқ қалдырмай айдап кетіпті. Әкем алып ұйқылы батыр еді. Ұзақ жортуылдан келгенде, алты күн қатарынан ұйықтайтын*»; «*Кешке басқа қойшылар келгенде, манағы қозышы тағы да келмейді. Кендебай іздеп барып, талып жатқан баланы тауып алады. Бала есін жинағаннан кейін Кендебай мән-жайды сұрайды. Бала жөнін айтпайды. Содан кейін Кендебай балаға ашуланады. Сонда қозышы бала айтады: - Кешеден бері күн батқан кезде алты аққу төбемнен айналып ұшады*» («Керқұла атты Кендебай»).

Шын мәнінде, әрине жеті саны көп жағдайда басты кейіпкердің

инициациясы барысында қолданылады: «*And the bread said, «Little girl, little girl, take us out, take us out. We have been baking seven years, and no one has come to take us out»», «then she met a cow, and the cow said. «Little girl, little girl, milk me, milk me! Seven years have I been waiting, and no one has come to milk me».* Сиқырлы көмекшілер де кейіпкерді құтқару мақсатында дуа сөзі ретінде айтады: «*When the witch came up she said: «'Free of mine, tree of mine, Jave you seen a girl'. With a willy-willy wag. and a long-tailed bag, Who's stole my money, a!l T had?» And the apple-tree said. «No, mother not lor seven year».* Бұл ертегіде көмекшілер екі рет жеті санын қолданады: «*When the old witch came up, she looked about and said to the cow: «Cow of mine, cow ol'mine, Have you seen a girl. With o willy-willy wag, and a long-railed bag, Who's stole my money, all I had?».* And the cow said. «*No, mother, not tor seven year».*»

Қазақ қиял-ғажайып ертегілерінде де жеті саны жиі кездеседі: «*Тек ханның Назар атты уәзірі келіп, ханмен ақылдасады да былай дейді: -*

Мұхиттың ар жағында Сәлім деген балықшы тұрады. Оның жеті өнерпаз баласы бар. Тапса, қызыңызды солар табар. Жаныма бес жүз әскер қосып, темірден кеме соққызыңыз да мені сонда жіберіңіз»; «Сонда жеті өнерпаздың ең үлкені тұрып: - Бәріміз де істеген өнерімізді айтып өтелік, қайсымыздікі артық болса, сол алсын, – дейді. Хан мақұл көреді. Алдымен ағайындылардың үлкені бастайды. - Бұл қызға менің істеген өнерім бәрінен басым. Мен болмасам, қызыңыз жоқ еді, – деп, жеті күн қарақұстың ізімен ұшқанын айтады. - Сондықтан қыз маған тиесілі, – деп сөзін жалғастырады. - Сенің өнерің таусылып, қызды қарақұс аспанға алып бара жатқанда мен атпасам, қыз жоқ еді. Сондықтан қыз маған тиесілі, – дейді екіншісі. Үшіншісі тұрып: - Ал, мен суға құлаған қызды сүңгіп жазаға шығармағанда, қыз жоқ еді. Сондықтан қыз маған тиесілі, – дейді. Төртіншісі тұрып: - Мен тастан қорған соқпағанда, бәріңді де айдаһар жұтып қоятын еді. Сондықтан қыз менікі, – дейді. - Мен болмасам, бәрің де тастың астында қырылып өлер едіңдер. Сондықтан қыз маған лайық, – дейді бесіншісі. Алтыншысы тұрып: - Мен болмағанда, бәрің де жол таба алмай адасатын едіңдер. Бұларды адастырмай жол тауып берген мен емеспін бе? Қыз маған лайық, – дейді. Ақырында жетіншісі тұрып: - Менің табағымнан ас жемесеңдер, бәрің де аштан өлер едіңдер. Сондықтан қыз менікі, маған тиесілі, – дейді» («Жеті өнерпаз»).

И.Я.Депман өзінің «Арифметика тарихы» кітабында жетіні «санауға келмейтінмен шекаралас сан», - деп анықтайды және оның дәл осы қасиеті аталған санға ғажайып сипат беріп, ырымдардың пайда болуына негіз ретінде санаған: «француздық өзінің ең мықты антын: «жеті сияқты нақты» деп айтады». Гректерде әлемнің жеті ғажайыбы мен жеті данышпаны бар. Ніл өзенінің жеті тармағы болған. Бақытты адам өзін жеті қабат аспандамын (на седьмом небе) дейді. Орыстың көптеген мақал-мәтелдерін келтіретін болсақ: «У семи нянек дитя без глазу» (жеті күтушісі бар бала

караусыз қалады), «Семь раз отмерь, один отрежь» (жеті рет өлшеп, бір рет кес), «За семь порог кисели хлебать» (жеті табалдырықтан кейін сусын ішу), «Семеро одного не ждут» (жеті адам біреуді күтпейді). Бұл мақал-мәтелдердің барлығында «жеті» саны «көп» деген мағынаны білдіреді. Түсініксіз дүние жайында да «жеті» санын келтіреміз, бұл кітап «жеті мөрдің арғы жағында», ертегіде «жетімильдік етіктер» жайында сөз болады. Орыс ертегілеріндегі тәуіптер науқасқа «жеті пакет дәрі-дәрмек беріп, оны жеті суға салып тұнықтыру қажет, сосын жеті күн жеті қасық қабылдау керек». Бұл ретте емдеудің сиқыры жеті санына қатысты болғаны белгілі» [154, 22 б.].

«Now you have seen me, you shall see me no more, unless you are willing to serve seven years and a day for me, so ihal I may become a man once more.

«There is a siable seven miles long and seven miles broad, and ii has nol been cleaned for seven years, and you must cleanil lo-morrow, om I will have you for my Supper».

«There's a lake seven miles long, and seven miles deep, and seven miles broad, and you musi drain it to-morrow by nightfall or- else I'll have you for my supper».

«I've a worse job lor you lo-morrow; there is a tree, seven miles high, and no branch on it. till you get to the lop, and there is a nest with seven eggs in it, and you trust bring clown all the eggs without, breaking one. or else ГН have you for my supper».

Қазақ тілінде де «жеті» санына байланысты мақал-мәтелдер, фразеологизмдер өте көп: «жерден жеті қоян тапқандай қуанды», «жеті ата» (арғы ата, ата-баба), «жеті ата жау» (ежелгі дұшпан), «жеті ата, жеті түптен бері қарай» (үрім- бұтақ), «жеті атасына бітпеген...», «жеті атасынан түк көрмеген», «жеті атасын білмеген мұрт (құл)», «жеті атасын (мал) өлтірген» (дүниеқор, дүниеқоңыз), «жеті басты дәу», «жеті бүзірік (мүдірік) әулие», «жеті ғалам», «жеті дария» (алыс, қиыр шет), «жеті дуан ел», «жеті дұшпан», «жеті жұрт» (көп ел), «жеті жұртқа әйгілі», «жеті кентті құртты», «жеті қабат тау үсті», «жеті қазына», «жеті қараңғы түн/жеті түн», «жеті нан құдайы», «жеті насырым жерге кіріп, бетімнің суы бес төгіліп» (әбден ұялып, бетімнен отым шығып деген мағынада айтылады), «жеті тылсым» (құпиясы мол, қауіпті), «жеті шәріп» және т.б. Байқағанымыздай, жеті саны аталған бірліктерде де «көп», «мол», «сансыз» деген мағынада қолданылған.

Белгілі ғалым В.А.Маслова: «Ертегі сюжетінде тоғыз саны ерекше орын алады. Тоғыз дегеніміз – үштің күшейтілген формасы, үш есе көбейтілген үштік. Мистицизмде тоғыз саны ойлау, дене және рухтың немесе о дүние, жер мен аспанның үштік синтезі болып есептеледі. Орыс мәдениеті үшін ол қауіп-қатердің символы. Сол себепті ертегіде кейіпкер «үш тоғыз жердің арғы жағына, үш онның патшалығына» баруы қажет» -

бұл о дүние символы» [150, 72 б.].

Тоғыз саны, әдетте ертегі баяндаудың астарында жасырын түрде келтіріледі. Және жете талдау барысында ғана бұл санның кейіпкермен ертегі желісінің өн бойында болатынын аңғарамыз. Үш сынақ үш мүмкіндіктен тұрады, нәтижесінде тоғыз болады. Мысалы, «Tot tit tot» ертегісінде сиқырлы көмекші үш рет мүмкіндік беріп, әр мүмкіндігі үш реттік қайталанатын әрекеттен тұрады:

«Now what's my name?» Says he.

«What. Is that Bill?» Says she.

«Noo, that ain't», says he. Air he twirled his tail.

«Well, is that Ned?» Says she.

«Noo. that ain't», says he. An' he twirled liis tail.

«Well, is that Mark?» Says she.

«Noo, that ain't», says he. An' he twirled hader, an' awa he flew» -

бірінші мүмкіндік.

«What, haiivt uew got my name yet?»

«Is that Nicodemus?» Says slie.

«Noo, t'ain't», that says.

«Is that Sarnmle?» Says she.

«Noo, t'ain'r», that says.

«A-well, is that Methusalcm?» Says she.

«Noo, t'ain't that norther», he says. – екінші мүмкіндік. Сиқырлы жан иесі кейіпкерге ескерту жасайды: «Woman, there's only tomorrer night, an' then yarll he mine!»

«Wtat's my name?» That says, as thai gonnened her the skeins.

«Is that Solomon?» She says, pretendin' to be afeard.

«Noo, I'ainl», that says an' that come fiidder into the room.*

«Well, is that Zebedee?» Says she agin.

«Noo t' ain't», says the impet, an' then that laughed, an' twirled that's tail, till yew eou'ivl hardly see it.

«I ake time, woman», that says; «next guess aif you're mine». In' that strcched out that's red hands at her.

«Well», she backed a stes or two, and she looked at it, an' then she laughed out. an' says she, a-poimin' of finger at it.

«Nimrr.v niiimy not,

Her name's Tom Tit Tot» - үшінші мүмкіндік.

Оның үстіне, ертегі желісі бойынша, қыз сиқырлы кейіпкердің атын алдын-ала біледі. Бірақ та ол дәстүрді сақтап, магиялық тоғызды бұзбайды. Ол керісінше қорқып тұрған сынақ танытып, толығымен ертегі рәсімдерін орындап, бүкіл сынақтардан рет-ретімен өтіп шығады. Сондықтан да инициация үдерісі – өз шарттары мен ережелері бар ойын. Кейіпкер өз таңдауын жасайды: өлім немесе молшылықтағы бақытты өмір.

Ал қазақтың «Ер Төстік» ертегісінде басты кейіпкердің өзі де

тоғызыншы ұл болып келеді және Кенжекей де үйінің тоғызыншы қызы: «Ерте заманда Ерназар деген кісі болыпты. Ерназардың өзі бай болыпты. Қора толған қойлары болыпты. Матау толған түйелері болыпты. Өріс толған жылқылары болыпты. Ерназардың сегіз ұлы болыпты»; «Сөйтіп, бұлар төстікті қазанға салады. Төстікті асып жеп, шал мен кемпір алденеді. Ұзамай кемпір жүкті болады. Мезгілі болып, босанады. Бір ұл туады, оның атын Төстік жеген соң біткен бала деп, Төстік қояды»; «Садақ тартып үйренеді, тартқан садағын тоғыз қабат кетпеннен өткізеді»; «Үйге кірсе, керегесінің басында сегіз сырға ілулі тұр екен, соны көрген соң, Ерназар еңкілдеп жылай бастайды. Үйдің бәйбішесі Ерназардан: Неге жыладың? – деп сұрайды. Жылаған себебім: тоғыз ұлым бар, соған тоғыз келіншек іздеп жүрген адаммын; тоғыз ұлымның бір әке-шешеден туғаны сияқты, тоғыз келінімнің де бір әке-шешеден туған болуын іздеп жүрген адаммын, керегенің басындағы көп сырғаны көргенде, тілегіме жеттім зой деп қуанып қалып едім, санасам біреуі кем екен, соған жылап отырмын, – дейді Ерназар. Ендеше, жылама, тағы біреуі бар, әне тұр, – деп, бәйбіше тұсбақаннан тағы бір сырғаны алып келеді. «Кенжекейімнің сырғасы еді, мұны сегіз қызымның сырғасына араластырмаймын, ана қыздарым - бір төбе, Кенжекейім - бір төбе. Сондықтан Кенжекейімнің сырғасы олардікінен бір бөлек тұрады», – деп, сырғаны қайтадан орнына іліп қояды»; «Ерте-ерте ертеде, ешкі құйрығы, келтеде, Қаратаудың ойында, Қарасудың бойында Қазанқап деген бір кедей болыпты. Қазанқап құс атып күн көреді екен, әйелі ау тоқып, жамау жасайды екен, осылай өз күндерін өздері көріп, жүре беріпті. Күндерде бір күн Қазанқаптың әйелі жүкті болыпты, ай-күні жақындап, күн өткен сайын әйелдің аяғы ауырлай беріпті. Тоғыз ай, тоғыз күн болғанда, әйел толғатып, босаныпты» («Керқұла атты Кендебай»).

«Тоғыз ғасырлар бойы «магиялық сан» болып саналған. Сандардың дәстүрлі символикасы бойынша тоғыз үштіктің үш есе деңгейге көтерілген идеалды формасын көрсетеді» [153, 296 б.]. Бұл сан қиял-ғажайып ертегі сюжетінде үнемі айқын көрініс таба бермейді, ол көбінесе мәнмәтін астарында жасырын түрде болады: үш кейіпкер, үш көмекші, үш сынақ т.б.: «Бұрынғы өткен заманда бір қыз патша болған екен. Қыз патша күндердің бірінде қол астындағы халқына: «Кімде-кім мені алғысы келсе, жатқан жерімнен қозғамай, үш рет тек сөзбен көтерсе, сол кісіге тиемін», – деп жар салады.

- Бұрынғы уақытта бір молда, бір балташы, бір зергер бірге жүрген екен. Күндердің бірінде балташы бір сұлу қыздың суретін жасапты; зергер алтын мен күмісті араластыра қызға лайықты киім жасапты; молда дұға оқып, сұлу қызға жан салыпты. Сонан соң үшеуі: «Мен аламын! Мен аламын!» деп қызға таласыпты. Әрқайсысы өзінше себеп көрсетіпті.

— Бұрынғы уақытта бір қырағы, бір мерген, бір аспаннан зулап түсіп келе жатқан нәрсені қырық кез жерден жоғары қарғып, жерге

түсірмей қағып алғыш – үшеуі жолдас болып, бір қалаға келінті. Қалаға жақындап келсе, бір ақ отау тұр; ішіне кірсе, бір сұлу қыз отыр екен» («Қыз бен Тазша»). Байқағанымыздай, ертегі дискурсының негізіне тоғыз саны алынған.

Қазақ тілінде тоғыз санының қатысуымен жасалған көптеген фразеологизмдер де баршылық: *«бас тоғыз», «білгені бір тоғыз, білмегені тоқсан тоғыз», «бір тоғыз», «тоғыз тұрып, тоқсан толғанды, тоғыз толғанып [тұрып, тоқсан ойланды] тебіріне ойланды», «тоғыз айып тартты», «тоғыз [тоқсан] жолдың торабы [торауы, тоғамы]», «тоғыз қатынның толғағы қатар келді», «тоғыз қырлы, тоқсан [бір] сырлы» және т.б.*

Ертегі дискурсының ерекше категориясын он екі саны да құрайды. Бұл сан ғылыми әдебиеттерде қарастырылмаған. Алайда біз бұл феноменді зерттеуімізде тастап кете алмаймыз, себебі қалай болған жағдайда да ол қиял-ғажайып ертегілерінің басым көпшілігінде басты кейіпкерлердің инициация рәсімімен тығыз байланысты. Ғалымдардың барлығы дерлік «он екі» санын 5, 3 және 4 секілді магиялық сандардың тіркесімі деп санайды. В.Н.Топровтың пікірінше: «Он екі бақытты санның «сандық шаблону». Ол үшті төртке көбейткеннен шығады» [157, 630 б.].

Ағылшын фольклорында он екі саны сирек болса да кездеседі: *«you must get me a great castle standing on twelve golden pillars...», «but the gentleman at last made an agreement with him, and he is to have a twelvemonths and a day to look for it; and off he goes with a good horse and money in his pocket».* Егер де он екі санын бақытты сан ретінде қарастыратын болсақ, онда ағылшын фольклорында, сондай-ақ қазақ ертегілерінде де жеті санының көрінісі басымырақ. Бірақ, жетінің де, он екінің де кейіпкерлердің қиын сынақтарымен байланысы анық.

Мифологияда он екі саны дүниенің тұтастығын білдірген: «Үш мүшелі тік құрылымын (аспан – жер – төменгі дүние. Ол төрт мүшелі көлденеңмен көбейтілгенде – он екі болады (қосындысы басқа сакралды санға тең - жетіге). Өз алдына, ол макрокосмостың да, микрокосмостың да (адамның) тұтастығы мен аяқталғандығы идеясын білдіреді. Мысалы, құрбандыққа шалынған малдың 12-ге бөлінуі немесе византия мен славян магия мәтіндерінде 12- қызба, безгек 12 дене мүшесінің не 12 түрлі аурудың символы болып саналады» [158, 531 б.].

Қазақ қиял-ғажайып ертегілерінде он екі саны нақты берілмесе де, ертегі дискурсында үнемі айқын көрініс тауып отырады: *«Біз оның қолына түспес үшін алты сағатта алты айлық жол алуыңыз керек»* (қосындысы - 12); *«Ол алты айда бір рет азық іздеп кетеді де... Қазір ол азық іздеуге кетінті, оның қайтып келуіне әлі алты күн бар»* (қосындысы - 12); *«Шаршағаным рас. Демалуға қарсы емеспін, бастаңыз, - дейді Кендебай. Қыз алға түсіп аяңдай бергенде, Кендебай алмасын сермеп кеп қалады, алмас қылыштан от жарқ ете түседі де, дүниені тағыз да тұман басып кеп кетеді. Тұман ашылған, қыздың орнында екі бөлінген кемпір*

жатады. Кендебай кемпірдің басын кесіп, қоржынға салып алады. «Бұл кемпірдің қарамағындағы жерден ұшқан құс, жүгірген аң өте алмайтын. Кемпірдің өлгенін қазір ешкім білмейді. Сондықтан бұл жерге самұрық келмейді. Осыжерде бір үш-төрт күн демалайық», - дейді Керқұла ат. Кендебай сол арада үш-төрт күн тынығып, кемпірдің асыл казынасын жинап алып, Керқұла аттың алдына алтын науаны өңгеріп, алтын құйрықты құлындарды ертіп, аман-есен ханның үйіне жетеді. Хан қуанып үлкен той жасайды. Той үстінде түк таба алмай, сандалып мойындары ырғайдай, сирақтары шидей болып, азып-тозып, ханның екі баласы келеді. Хан Кендебайды төрге отырғызып, оның аты-жөнін сұрайды» (қосындысы - 12) («Керқұла атты Кендебай»); «Бұл кезде қотанға баяғы жалмауыз кемпірдің қызының келгенін біліп, бес төбет жалма-жан тұра ұмтылады, қыз кемпірдей емес, өте-күшті екен, бес төбетке бой бермейді. Сол арада бала садақпен атып, қыздың көзін шығарады, садақпен екінші атқанда, қызды өлтіреді» (қосындысы - 12) («Алтын сақа»); «— Мынау жеті басты дәу мен сары құс, жалғыз моладағы алтынга таласқалы үш жыл болды. Ақыры екеуі де өлген екен, — дейді» (қосындысы - 12) («Үш жетім бала»). Кейбір ертегінің өзі он екі санымен басталады: «Бұрынғы өткен заманда бір жесір кемпір болыпты. Кемпірдің перзент дегенде жалғыз баласы болыпты, мал дегенде он шақты ешкісі болыпты» («Күн астындағы Күнікей қыз»).

Қазақ ертегілерінің тағы бір ерекшелігі отыз бен қырық санының қолданысында. Байқағанымыздай, ертегілердің басым көпшілігі «отыз күн ойын, қырық күн тойын жасады» дегенмен аяқталады: «Кіші қызын Кендебайға қосып, отыз күн ойын, қырық күн тойын істеп, көп сыйлықтар беріп, Кендебайды еліне аттандырады», «Хан Ералы батырдың барлық тілегін орындап, қызын қайта ұзатып, Күнханның қызын тағы әперіп, отыз күн ойын, қырық күн тойын жасады» немесе: «Көрұғылы келді дегенді естіп қырық інісі қырық тесікке кіріп кетеді. Көрұғылы отырып той жасайды, інілерін шақырып алады» т.б.

Қазақ тіліндегі қырық санына қатысты фразеологизмдер: «Қырық жылқылы», «атқосшылы болдық ба, қырық жылқылы болдық ба?», «қатынның қырық жаны бар», «қызға қырық үйден тыю», «қызда қырық есекке жүк болатын айла бар, қыз қылығы қырық есекке жүк», «қырық бір шөптің басы болсаң, ақ басты қара қойдың құмалағы болсаң, ақ сөйле!», «қырық жыл қырғын болса да, қырық күн қырғын, мың күн сүргін болса да», «қырық жілік болғыр», «қырық күн шілде [сарша тамыз]», «қырық қабаттанып отырды», «қырық қазанның құлағын тістеді», «қырық құбылды», «қырық құрау [құрақ]», «қырық пышақ болды», «қырық пышақ қылды [етті]», «қырық [он екі] саққа жүгіртті», «қырық тесік», «қырықтың қылауынан», «обалы қырық [қырық бір] жылқыға» және т.б.

Сонымен, қорыта келгенде, сандар мәдениеттің ажыратылмас бөлігін құрайды. Сөйтіп, үстіңгі және терең құрылымдарда орын алып, түрлі қызметтерді атқарады. Үстіңгі құрылымдардағы сандар ертегі баяндауды

ұйымдастырып, оның негізінде уақыт категориясы болады. Ертегі дискурсының аталған деңгейінде біздің санамыз сандарды дайын күйінде қабылдағанымен, дегенмен кеңістіктің өзі қиял-ғажайып түрінде сипатталады.

Ал, терең құрылым деңгейінде сандар өзінің ақиқат мағынасын білдіреді. Д.Ф.Лосевтің терминологиясын қолданатын болсақ, сандар «эйдетикалық» мән-мағынаға ие болады. Терең құрылымдардағы сандар әлеуметтік-мәдени маркерлер бола тұрып, өз алдына көп құрылымды жасалымдар мен ұлттық архетиптердің негізгі жиынтықтары ретінде айқындалады. Сол себепті де халық қиял-ғажайып ертегілерімен алғаш рет танысудың өзі де белгілі бір халықтың мәдени құндылықтарын ашқанмен тең.

Белгілі француз математигі, тілдің топологиялық үлгісін жасаумен шұғылданушы Р.Том мынадай гипотеза айтқан болатын: «Тілдің терең құрылымы (фразаның негізгі мән-мағыналық құрылымы) бұл біздің сыртқы әлемді, қоршаған ортаны сезім арқылы қабылдауымыз, ал үстіңгі құрылым (нақты грамматикалық формаларда берілетін мағына) дегеніміз – тілдің өзіне тиесілі құбылысы» [123, 35 б.]. Бұл идея, тағы да терең құрылымдар деңгейіндегі біз ойланбастан қабылдайтын ақпарат сол құрылымдарда сақталған негізгі релевантты ақпарат болып табылады. Осы ақпарат арқылы адамдар қоршаған әлемді танып біледі, балалар ертегіден алған әсерлерінің нәтижесінде өздерінің ішкі әлемін байытып, содан болашақта ұлттық мінездің берік іргетасы қаланады.

Үшінші бөлім бойынша тұжырым

Халық қиял-ғажайып ертегілерінің дискурсы үстіңгі және терең құрылымдардан тұрады. Олар синхрония мен диахрония тұрғысынан өзара әрекеттестікке түсіп, дамып отырады. В.Я.Пропп айқындап көрсеткен қызметтер негізінде және В.П.Кеберлите теориясының элементарлық сюжеттері бойынша, қазақ және ағылшын халық қиял-ғажайып ертегілерінде бірдей болып келетін эмбебап матрица айқындалды. Бұл сұлба, ең алдымен, ертегілердің қиял-ғажайып түрі екенін дәлелдейтіні анық.

Терең құрылымдар деңгейінде мәдени маркерленген сценарийлер мен фреймдер және олардың слоттары белгілі болды. Өз кезегінде, олар арқылы қазақ және ағылшын ертегілерінің айырмашылықтары сипатталды. Фреймдер мен сценарийлер маңызды мағыналарды айқындап, негізгі мәденитанымдық айырмашылықтарды білдіретін слоттардан құралады. Әсіресе, айқын прецеденттік слоттық құраушыларды ертегі кейіпкерлерінің есімдері мен сан категориясы сипаттайды. Қазіргі постмодернизм қоғамында жалқы есімдердің семантикасы мен прагматикасының бейперсоналдану құбылысы байқалады. Ал халық қиял-ғажайып ертегілерінде мүлдем басқа жағдаят орын алған. Жалқы есімдер символдық-діни жағдайында пайда болып,

ертегі кейіпкерлерінің есімдері қоғамның көп қабатты дамуы мен оның салт-дәстүрлерін, әдеп-ғұрыптарын айқындайды.

Ертегі дискурсының кеңістік пен уақыт барысында дамуын қарастыру арқылы үстіңгі құрылым элементарлық сюжеттерінің бір-бірімен түйісетін ортақ нүктелері болатыны анықталды. Осы ортақ нүктелердің арқасында қайталамалар мен үш реттік іс-әрекет құбылыстары жүзеге асырылады. Сондықтан да ертегі баяндаудың негізінде сан категориясы болады. Ол ертегі ырғағын ұйымдастырып, терең және үстіңгі құрылымдарды біртұтас композицияға біріктіру қызметін атқарады.

Сан категориясы терең құрылым деңгейінде прецеденттік және мәдени феномен ретінде көрініс береді. Ол тікелей мифологиямен тығыз байланысты, оның мән-мағынасы бір мәдениет шеңберінде ғана релевантты болып саналады. Терең құрылымдарда орын алатын сандар наным-сенімдер мен ырым-жоралғылардың негізін құрайды. Ол міндетті түрде ғаламның ұлттық бейнесінде айқындалып, мақал-мәтелдерде, фразеологизмдерде ерекше көрініс табады.

Халық қиял-ғажайып ертегілері мәдени құндылықтарды танып білуге, мүмкін болатын ғаламдарды құрастырып үйретуге, түрлі тұрмыс-тіршілік жағдаяттарында дұрыс шешім қабылдауға септігін тигізеді. Халық ертегілері – балалар таныс болатын алғашқы көркем шығармалар болып табылады. Сол себепті де ертегі дискурсы барлық кейіпкерлерді нақты «жақсы» және «жаманға» ажыратып көрсетеді. Өйткені балалар өздеріне тән болатын синкретизмге орай орташа категорияларды түсінбейді де, қабылдамайды да.

Сондықтан да ертегілерде, үлкендер ойлағанындай, қатыгездік орын алмайды, себебі, балалар барлығын өздігінше қабылдап түсінеді: мәселен, өлім мен біреуге қастандық жасауды олар жою немесе алыстату деп қабылдайды. Сонымен, халық қиял-ғажайып ертегілері адамдар бүкіл өмірінің барысында пайдаланатын негізгі тұрмыс-тіршілік сценарийлерді қалыптастыруға септігін тигізеді.

ҚОРЫТЫНДЫ

Аталған диссертациялық жұмыстағы қазақ және ағылшын халық қиял-ғажайып ертегілерін лингвокогнитивтік-концептуалдық зерттеу екі ғылыми парадигма негізінде орындалды. Жұмсалымдық парадигма тұрғысынан әзірлеген әмбебап формаларға сүйене отырып, біз халық қиял-ғажайып ертегілерінің концептосферасы мен дискурсын айқындауға талпыныс жасау барысында зерттеуді когнитивтік лингвистика парадигмасы бойынша жүргіздік.

Кез келген ұлттың болмыс-тіршілігі, мәдениеті, танымы мен ойлауы т.б. тіл арқылы көрінісі табатыны белгілі. Осыған орай, адамзат жаратылысының, сондай-ақ ұлттық мәдениеттің, танымның бір бөлігі – ертегілерді танымдық тұрғыдан талдау оның терең этнотанымдық

табиғатын ашуға мүмкіндік береді. Тілді когнитивтік тұрғыдан зерттеу қазіргі қазақ тіл білімінің өзекті мәселелері қатарынан табылып, адамзат баласы ақиқат болмыстың ғалам бейнесін қалай сипаттайды, ұлттық дүниеге қатысты ой-пайымдаулары негізінде менталды танымдары қалай пайда болатыны секілді сұрақтардың шешімі когнитивтік лингвистика ғылымының негізгі мақсат-міндеті болып саналады.

Сонымен, ғаламның концептуалдық бейнесі мен ғаламның тілдік бейнесі бір-бірімен тығыз байланыста болады және ғаламның тілдік бейнесі концептуалдық бейненің бір бөлігі болып табылады. Ғаламның тілдік бейнесі мәселесін зерттеу де, өз алдына ғаламның концептуалды бейнесімен тығыз байланысты болып, соңғысы адам мен оның болмыс-тіршілігінің ерекшелігін, оның дүниемен қарым-қатынасын, өмір сүру және қызмет ету жағдайын айқындаса, ғаламның тілдік бейнесі адамның түрлі ғалам бейнелерін, сондай-ақ ғалам бейнесінің жалпы сипатын көрсетеді.

Ертегі дискурсының терең құрылымдарындағы жасырын мән-мағыналарды ұғынып түсіну үшін үстіңгі және терең құрылымдар ұғымын қайта қарастыруға тура келді. Қазақ және ағылшын халық қиял-ғажайып ертегілерінің салғастыра зерттеу нәтижесінде үстіңгі құрылым – ертегі кейіпкерлер қызметтерінің ретті дамуы болып табылады деген қорытынды жасалды. Ал кейіпкерлердің мақсаттары негізінде ертегі баяндаудың элементарлық сюжеттері құралады. Өз алдына ол әмбебап матрица, яғни үстіңгі құрылымдар қазақ және ағылшын халық қиял-ғажайып ертегілерінің бірдей, ортақ, әмбебап «торы» іспеттес болып келеді.

Ғаламның концептуалды бейнесі тілдік бейнеге қарағанда әлеуметтік және танымдық қызмет нәтижелерін айқындап, тұрақты түрде өзгеріп отырады, бірақ ғаламның тілдік бейнесінің кейбір жекелеген үзінділері де адамдардың дүние құрылысы туралы өтпелі, реликт болып саналатын көзқарастарын ұзақ уақыт бойы сақтай алады. Жалпы алғанда, ғаламның тілдік бейнесінің маңызына қатысты көптеген түрлі-түрлі пікірлер ішінен даусыз қабылданатыны – ол әр халықтың ғаламның тілдік бөлінісі әртүрлі болатыны. Қызметі барысында адам санасында бар дүниенің субъективтік бейнесі қалыптасады. Адам тілді де қоршаған орта секілді игереді. Және бұл ретте ғаламның логикалық (ұғымдық) бейнесімен қатар тілдік бейне де пайда болады, ал ол логикалыққа қарама-қарсы келмейді, бірақ онымен бара-бар да бола бермейді. Ғаламның концептуалды бейнесі индивидтың дүниені игеру үдерісінде қалыптасады, сол себепті де онда халықтың ұлттық рухани қызметі көрініс береді.

Ғаламның концептуалды бейнесінің ұлттық сипаты мәдениетке қатысты белгілі бір концептілерде ғана көрініс береді. Мұндай концептілердің жиынтығы менталитет ерекшелігін айқындайды және оның маңыздылығы тек сөйлеу, айтылымдарды ұғыну үшін ғана қажет емес, сондай-ақ мән-мағына жасалым өзгешелігін көрсетуге де септігін тигізеді. Концептілерді тіларалық салғастыру барысында, олардың құрылымында

идиоэтникалық пен әмбебап компоненттердің тұрақты арақатынасы айқындалады және ақиқат болмыстың сол бір үзігіне, яғни әмбебап сипатына қатысты түрлі тіл иелерінің санасындағы ұлттық-мәдени ерекшеліктер концептінің басқа компоненттері арқылы анықталады.

Сонымен, ғаламның концептуалды бейнесі – нысандар жайындағы ақпараттар жүйесі. Олар жеке тұлғаның түрлі тәжірибелік, танымдық қызметінде актуалды және потенциалды түрде орын алады. Бұл жүйенің ақпапарат бірлігі – концепт болып табылады. Оның негізгі қызметі – ғаламның концептуалды бейнесінің құрылымында орын алатын ақиқат болмыс нысандарының эмоционалды, ассоциативтік, вербалды, мәдениеттанымдық және басқа да мазмұндарды тіркеу мен актуалдандыру болып саналады.

Қазақтың қиял-ғажайып ертегілерінің ішінде ерекше орын алатыны – «Ер Төстік» ертегісі екені белгілі. Бұл ертегінің басты идеясы – адамзат баласына қарсы келетін күштермен күресу, оларға қарсы тұрып жеңіске жету. Ер Төстік – ертегінің басты кейіпкері болып табылады. Басты кейіпкердің бейнесі ертегіде сан алуан түрлі жолмен беріледі. «Ер Төстік» ертегісінің басты ерекшеліктері – оқиғалар ғажайып сипатта, неше түрлі фантазия элементтеріне құрылып өрбиді, ертегінің кейіпкерлері жердің асты-үстінде бірдей жүреді.

Зерттеу барысында атап өткеніміздей, ағылшын ертегілері үшін «су кеңістігі» аса маңызға ие болатын болса, қазақ ертегілері үшін «жерасты кеңістігінің» рөлі ерекше. Әрине, жерасты патшалығы туралы сюжеттер барлық елдердің ертегілерінде кездеседі. Бірақ оның мән-мағынасы мен маңызы өзгеше. Жерасты өркениеті туралы әңгімелер қазақ ертегілерінде өте жиі кездеседі. Ол *жер асты елі, жер үсті елі* секілді тіркестерден байқалады. Сонымен бірге, *«адам құлағы естімес, көзі көрмес жақ», «жер түбі», «жеті қабат жер астына түсіп кеткендей», «жер астынан шыққандай», «жерден таясал шыққандай», «адам аяғы жетпес жер»* және т.б. фразеологизмдер мен тұрақты теңеулерден де көрінеді.

Мұның себебі ертегілердің мифпен тікелей генетикалық байланысымен айқындалады. Қазақ мифологиясына өзіндік ерекшеліктер тән болады және ол, ең алдымен, көшпелі тұрмыс-тіршілікпен түсініледі. Басқа халықтардың мифтері, негізінен, ғалам мен адам жаратылысының пайда болуымен өлшенеді. Ал көшпенділер мифтері рулар пайда болуының генеалогиялық аңыздарымен сипатталады. Жалпы, уақыт пен кеңістік ұғымдары ағылшын ертегілерінде қазақ ертегілеріне қарағанда нақтылық мағынасында беріледі.

Ағылшын қиял-ғажайып ертегілері қазақ ертегілері секілді бастама, сюжет дамуы, кульминация және түйін секілді құрылымдардан тұрады. Қиял-ғажайып ертегінің сюжет негізі сиқырлы амал-құралдар немесе ғажайып көмекшілер арқылы белгілі бір жоғалтқан нәрсені, дүниені айырылған затты қайтарумен басталады. Ертегінің экспозициясында аталған бастамаға себеп болған барлық жағдаяттар айтылады: тыйым салу немесе белгілі бір тыйым салынған іс-әрекеттерді бұзу т.б. Ал қазақ қиял-ғажайып

ертегілерінің бастамасынан кейін, оның нақты кейіпкерлері сөз болады. Әдетте, олар екі ұрпақ өкілдері болады: ата-анасы мен балалары, үлкендер мен кішілер. Қазақ ертегісінің басқалардан бір ерекшелігі – эпос түрінде басталады, яғни қартайған кісілерден баласы жоқ және жалбарынып сұрап алған баласының дүниеге келуі де «наннан, бір үзік майдан, күн нұрынан» т.б., өсуі де өзгеше болады.

Жалпы, қазақ ертегілері де, ағылшын ертегілері де құрылымы жағынан ғылыми дәстүр бойынша қалыптасқан қиял-ғажайып ертегілерінің құрылысына толық сәйкес келеді деуге әбден болады. Барлық аталған қызметтер тек «Ер Төстік» ертегісінде орын алады, ал қалғандары ағылшын ертегілері секілді қысқартылған, ықшам формаға ие. Уақыт тұрғысынан келгенде, бастапқы ертегілердің мифпен ұқсастығы айқын көрініс табады, бірақ ислам дінінің элементтері сақталған. Осы тұрғыдан келгенде, қазақ ертегілерінің басқа халық ертегілеріне қарағанда кейінірек пайда болғанын аңғартады. Себебі, олар мынадай қарама-қарсы құбылыстар мен, қасиеттермен сипатталады: ислам мен шаманизм, эндогамия мен экзогамия, кек алу мен кешірім, т.б.

Алайда, ағылшын ертегілерінің пайда болу кезеңі одан да кейін болып табылады. Оған дәлел ретінде мынадай ертегі құбылыстарын келтіруге болады: басты кейіпкер бала күтушісі болып жұмыс жасайды; өз еңбегіне белгіленген ақша алады т.б. Яғни, қоғамдағы әлеуметтік тұрмыс-тіршілік, қарым-қатынас экономикалық тұрғыдан әбден қалыптасып қойған. Сол себепті де, ағылшын ертегілерінің басты ерекшеліктері: нақты ақпарат, деректер жайында тұжырымдар, т.б. Яғни ағылшын ертегілері «қиял-ғажайыптан» гөрі көңілсіз, нақты бір нәрсені үйретуге, танып білуге, түсінуге бағытталған оқиға желісі іспетті және аяғы мен соңы да барлық жағдайда жақсылықпен аяқтала бермейді. Ағылшын ертегілерінің басым көпшілігінде басты кейіпкер дүниені кезіп, белгілі бір оқиғаларды бақылап жүреді.

Сонымен, ағылшын және қазақ қиял-ғажайып ертегілері мынадай құрылымдық бөліктерден тұрады:

- бастама;
- тыйым салу;
- тыйымды бұзу;
- жазалану;
- сапарға аттану (кейіпкер сынақтардан өтеді);
- сиқырлы көмекшілер;
- мақсатқа жету (шайқас, күрес, айқас);
- қуғын (сиқырлы элементтерді пайдалану);
- үйге оралу (сатқындық, танымау);
- кейіпкердің танылуы;
- ертегінің соңы.

Ертегінің негізгі белгілері: іс-әрекеттің үш реттілігі; сиқыр, сұрақтардың қайталануы; тұрақты эпитеттер; әсіресе, ертегінің

бастамасындағы сөз құрылысының ауызекі интонациясы; үш саны (басқа сандар кештеу жазып алынған ертегілерде кездеседі); ертегі клишелер; ертегілерде шынайы да және шындыққа сәйкес келмейтін де оқиғалар қатар орын алады.

Ертегі дискурсы терең құрылымдарының мазмұны әрбір фольклорлық дәстүрде бір мәдениеттен келесі бір мәдениетке дейін түрленіп өзгеріп отырады. Оның үстіне сценарий, фреймдер мен слоттардан тұратын терең құрылымдар белгілі бір этнос өкілдері үшін ең бір релевантты деген концептілерді қалыптастырады. Сондықтан да ертегі дискурсы кішкентай балалар үшін қоршаған ортаны танып ұғынудың оқыту үлгісі болып саналады.

Әрбір кейіпкердің өз мақсаты болады және соның негізінде белгілі бір сценарийлер мен фреймдер іріктеліп алынады. Бұл мақсаттарды ертегідегі интенционалдылықтың бастапқы нүктелері ретінде қабылдау арқылы халық қиял-ғажайып ертегілері дискурсының топологиялық кеңістігінде басты кейіпкерлер жоспарларының дамуын айқындап көрсетуге болады. Ертегі кейіпкерлерін ғажайып әлемімен танысу барысында жас оқырмандар өздеріне ең жақын деп санаған сценарийлерді таңдап алады. Содан кейін ертегі кейіпкерлеріне еліктеп, алған білімдерін өмірде бейнелеу үшін ойнай бастайды. Ойын – өте күрделі тетік. Ол арқылы балалар мәдениетті, әдеп-ғұрыптар мен дәстүрлерді танып ұғынады. Ертегі дискурсының ойын бағытының көмегімен балалар өз өмірлік тәжірибесін екі есе ұлғайтады, өйткені басқа адам болуды үйренеді.

Халық қиял-ғажайып ертегілерін ойын дискурсы негізінде ырғақ жасаушы сан болатыны дәлелденді. Ол іс-әрекет етуші тұлғалардың жоспарлары мен элементарлық сюжеттері түйісуі мен сәйкес келуі нәтижесінде пайда болады. Терең құрылымдар деңгейінде сан мифологиямен тығыз байланысты көпдеңгейлі құрылыс ретінде сипатталады. Ол- ұрпақтан ұрпаққа беріліп келе жатқан жасырын сакралды мағынаға ие тілдік құбылыс. Сан халық дәстүрлерінің, ырым-жоралғылары мен әдеп-ғұрыптарын ажырамас бөлігін құрайды. Сондықтан да ол мәдени артефакт бола тұрып, оның мағынасы ертегі дискурсының терең құрылымдарында кодталған.

Сандардан басқа мәдени маркерлер қалыптастырушы ретінде жалқы есімдер де бола алатыны қарастырылды. Бұл есімдер- көптеген ұрпақтардың тәжірибесін бойына сіңіріп, ғасырлар бойы жете іріктеуден сүзіліп өткен атаулар. Ертегілердің мифтерден туындағанын ескере отырып, біз ертегі кейіпкерлерінің есімдерін маңызды мәдени мән-мағыналарды айқындайтын тілдік бірліктер деп анықтадық. Оларды меңгеру арқылы балалар өз ата-бабаларының мәдениетімен етене танысады.

Зерттеудің болашақ бағдары. Аталған диссертациялық зерттеу халық қиял-ғажайып ертегілерінің концептуалды ғалам бейнесі мен

дискурсын әрі қарай қарастырудың болашақ бағдарын меңзейді. Өйткені ертегілер тілі қазіргі дәстүрлер дереккөзі ретіндегі ұлттық қатыстылықты айқындайды. Халық ертегілерін салғастыра зерттеу ғасырлар бойы қалыптасқан және қазіргі таңда аса маңызға ие әрі өзекті мәселе – мәдени ерекшеліктер себептерін айқындауға негіз бола алады. Халық қиял-ғажайып ертегілерінің концептосферасы мен терең құрылымдарын зерттеуді болашақта жалғастыру қосымша мәдени маркерлерді айқындауға мүмкіндік береді. Өз кезегінде, бұл ертегі дискурсын зерттеуді жаңа сатыға көтеруге және аталған әмбебап феномен жайындағы ғылыми түсініктерді терең қарастырып сипаттауға септігін тигізері сөзсіз.

ПАЙДАЛАНҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

1 Серебренников Б.А., Кубрякова Е.С., Постовалова В.И. Роль человеческого фактора в языке. АН СССР, Ин-т языкознания. – М.: Наука, 1988. – 212 с.

- 2 Серебренников Б.А. О материалистическом подходе к явлениям языка. – М.: Наука, 1983. – 320 с.
- 3 Дышлевый П.С., Яценко Л.В. Что такое общая картина мира. – М.: Знание, 1984. – 64 с.
- 4 Топоров В.Н. Еда // Мифы народов мира. – М. 1992. – Т.1., – С. 427-429.
- 5 Колшанский Г.В. Объективная картина мира в познании и языке. – М.: Наука, 1990. – 136 с.
- 6 Гумбольдт В. Язык и философия культуры.–М.:Прогресс, 1985.– 452 с.
- 7 Сепир Э. Избранные труды по языкознанию и культурологии. – М.:Прогресс, 1993. – 656 с.
- 8 Тер-Минасова С.Г. Язык и межкультурная коммуникация. – М.: Слово/Slovo, 2000. – 624 с.
- 9 Кубрякова Е.С. Образы мира в сознании человека и словообразовательные теории как их составляющие // Изв. РАН, СЛЯ. – 2006. – Т. 65, № 2. – С. 3 – 14.
- 10 Хайдеггер М. Время картины мира // Новая технократическая волна на Западе: сборник статей / пер. на рус. яз. В. В. Библихина. – М., 1986. – 106 с.
- 11 Гвоздева А.А. Языковая картина мира: лингвокультурологические и гендерные особенности (на материале художественных произведений русскоязычных и англоязычных авторов): дисс. .. канд.филол.наук. – Тамбов, 2003. – 151 с.
- 12 Галкина-Федорук Е. М. Об экспрессивности и эмоциональности в языке // Сборник статей по языкознанию. – М.: Изд-во МГУ, 1958. – С. 103–124.
- 13 Горский Д.П. и др. Краткий словарь по логике / под ред. Д.П.Горского. – М.: Просвещение, 1991. – 208 с.
- 14 Бирюков Р.А. Лексическая номинация внешних форм поведения человека в контексте коммуникативной ситуации: на материале английского и русского языков: дисс. .. канд.филол.наук. –М., 2006. – 153 с.
- 15 Пименова М. В. Ментальность: лингвистический аспект: учебное пособие. – Кемерово: Кузбассвузиздат, 1996. – 84 с.
- 16 Манкеева Ж. Қазақ тілін зерттеудің когнитивтік негіздері // Қазақ филологиясы: егіз негіз (ғылыми мақалалар жинағы). – Алматы: «Арыс» баспасы, 2010. – Б.273-278.
- 17 Қайдар Ә. Қазақ тіл білімінің өзекті мәселелері. Алматы, 1998. – 122 б.
- 18 Маслова В.А. Лингвокультурология: учеб. пособие для студ. высш. учеб, заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 208с.
- 19 Манкеева Ж. Ұлт тұғыры – тілде // Қазақ филологиясы: егіз негіз (ғылыми мақалалар жинағы). – Алматы: «Арыс» баспасы, 2010. – Б.252-259.

- 20 Павиленис Р.И. Проблема смысла: Современный логико-функциональный анализ языка. - М., 1983. – 286 с.
- 21 Колесов В.В. Язык и ментальность. – СПб.: Петербургское востоковедение, 2004. – 240 с.
- 22 Щербинина А.Е. Понятие «картина мира» в современных лингвистических исследованиях // Проблемы концептуализации действительности и моделирования языковой картины мира: сб. науч. тр. / сост., отв. ред. Т.В. Симашко. – М.: Архангельск, 2009. – Вып. 4. – С. 222-226.
- 23 Хуторянская А.Д. Параметры художественной картины мира в литературоведении // Картина мира в художественном произведении: материалы Международной научной интернет-конференции. 20-30 апреля 2008 г. / сост. Г.Г. Исаев, Е.Е. Завьялова, Т.Ю. Громова. – Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2008. – С. 3-5.
- 24 Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. – М.: Наука, 1987. – 287 с.
- 25 Попов В.И. Русские глаголы со значением несуществования в их противопоставленности глаголам со значением существования // Вопросы языкознания. – 1990. – № 1. – С. 114-127.
- 26 Замалетдинов Р.Р. К проблеме соотношения концептуальной и языковой картин мир // Сохранение и развитие языков в условиях многонационального государства: проблемы и перспективы: II Международная научно-практическая конференция. 18-20 июня 2009 г.: Труды и материалы / Под общ. ред. Р.Р. Замалетдинова. Казань, 2009. – С. 252-257.
- 27 Горбачук Ю.П. Несколько вопросов, связанных с определением понятия «концепт» // Концепт и культура: материалы II Международной научной конференции. 30-31 марта 2006 г. – Прокопьевск: Полиграф-Центр, 2006. – С. 289-295.
- 28 Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М.: Политиздат, 1975. – 304 с.
- 29 Халеева И.И. Вместо предисловия редактора: Интеркультура – третье измерение межкультурного взаимодействия (из опыта подготовки переводчиков) // Актуальные проблемы межкультурной коммуникации: Сб. научных трудов. – М.: Изд-во МГЛУ, 1999. – Вып. 444. – С. 5–14.
- 30 Lakoff G. y Johnson M. Metaphors We Live By. University of Chicago Press, 1980 .
- 31 Брутян Г. А. Языковая картина мира и её роль в познании // Методологические проблемы анализа языка. — Ереван: Изд-во Ереван. гос. ун-та, 1976. — С. 53-69.
- 32 Апресян Ю.Д. Избранные труды в 2х т. Т. II.: Интегральное описание языка и системная лексикография. – М.:Школа «Языки русской культуры», 1995. – С.348-385.

- 33 Салкынбай А. Тарихи сөзжасам. Семантикалық аспект. Филол.ғыл.док.дисс. автореф. Алматы, 1999. – 47 б.
- 34 Павиленис Р.И. Проблема смысла: Современный логико-функциональный анализ языка. - М., 1983. – 296 с.
- 35 Драчева С.И. Экспериментальное исследование вербального содержания этнической концептуальной системы // Текст: структура и функционирование. Вып. 2. Барнаул: Изд-во Алт. ун-та, 1997. - С. 60-64.
- 36 Пищальникова В.А. Проблема смысла художественного текста. – Новосибирск, 1992. – 127 с.
- 37 Павиленис Р.И. Понимание речи и философия языка // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. ХУІІ .: М.: Прогресс, 1986. – С. 380-388.
- 38 Ладо Р. Лингвистика поверх границ культур // Новое в зарубежной лингвистике. – Вып. XXV: Контрастивная лингвистика. – М., 1989. – С. 34-35.
- 39 Қаирбаева Қ.Т. Қазақ тіліндегі этномәдени атаулардың символдық мәні: Фил.ғылым.канд....дисс.автореф. Алматы: 2004. – 29 б.
- 40 Манкеева Ж. Қазақ тілінің заттық мәдениет лексикасы. Филол.ғыл.док...автореф.: Алматы, 1997. – 53 б.
- 41 Снасапова Г.Ж. Ғ.Мүсіреповтың «Ұлпан» повесіндегі лингвомәдени бірліктер. Филол.ғыл.канд. .. автореф.: Алматы, 2003. – 29 б.
- 42 Сулейменова Э.Д. Казахский и русский языки: основы контрастивной лингвистики. Алматы, 1996. – 168 с.
- 43 Кубрякова Е. С. Языковая картина мира как особый способ репрезентации образа мира в сознании человека // Вестник Чувашского государственного педагогического университета имени И. Я. Яковлева, 2003.- №4 (38). - С. 2-12.
- 44 Хайдеггер М. М. «Избранные труды». – М.: Просвещение, 1995. – 380 с.
- 45 Добровольская Е. В. «Концептуализация семьи в русской языковой картине мира» М.: Просвещение, 2005. – 424 с.
- 46.Кузьмина Н. А. «Язык и знание: На пути получения знаний о языке» М.: Академия, 2000. – 256 с.
- 47 Ожегов Е.С. «Толковый словарь русского языка» 1999. – 720 с.
- 48 Радлов В.В. Образцы народной литературы северных тюркских племен. Часть V. Наречие 4. дикокаменных киргизов. – СПб., 1885. – 420 с.
- 49 Казахская народная поэзия / Сост. Н. С. Смирнова, Г. М. Гумарова, М. С. Сильченко, Т. С. Сыдыков. Алма-Ата, 1964. – 256 с.
- 50 Әуезов М. Жиырма томдық шығармалар жинағы. Он жетінші том. Мақалалар, зерттеулер. Алматы: «Жазушы». 1985. – 350 б.
- 51 Қоңыратбаев Ә. Қазақ фольклорының тарихы. Оқу құралы. – Алматы, 1991. – 288 б.
- 52 Рошияну Б.Н. Миф или реальность: правдивые факты. – М.: илология. 1998. – 346 с.

- 53 Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. – М.: Просвещение, 1999. – 289 с.
- 54 Әдебиет теориясы. Өзекті мәселелерді тарихи тұрғыдан талдау. – М, Ц964, 2-том. – 428 б.
- 55 Краткий словарь литературных терминов. . 2000. – 855 с.
- 56 Тер-Минасова С. «Язык и межкультурная коммуникация». – М.: Московский университет, 2000. - 378 с.
- 57 Серебряников Б. А. «Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира». – М.: Просвещение. 2000. – 334 с.
- 58 Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. – Волгоград: Перемена. – 2002. – 477 с.
- 59 Колшанский Г.В. Объективная картина мира в познании и языке. М. : Наука, 1990. - 103 с.
- 60 Гронская О.Н. Немецкая народная сказка: язык и картина мира: монография. Санкт-Петербургская академия МВД России, 1998. - 180 с.
- 61 Тер-Минасова С.Г. Язык и межкультурная коммуникация. – М. : Слово. 2000.
- 62 Степанов Ю.С. Язык и метод. К современной философии языка. – М., 1998. - 686 с.
- 63 Бабушкин А.П. Типы концептов в лексико-фразеологической семантике языка, их личностная и национальная специфика : дис. ... д-ра филол. наук. Воронеж, 1998. - 420 с.
- 64 Питина С.А. Концепты мифологического мышления как составляющая концептосферы национальной картины мира. – Челябинск: Челябинский гос. ун-т. 2002. - 192 с.
- 65 Лотман Ю. М. Проблема художественного пространства в прозе Гоголя // Избр. ст. Таллин : Александра., 1992. –Т. 1. – С. 413–447.
- 66 Мелетинский Е. М., Неклюдов С. Ю., Новик Е. С., Сегал Д. М. Проблемы структурного описания волшебной сказки // Труды по знаковым системам IV. –Тарту, 1969. – Вып. 236. - С. 86–135.
- 67 Miller G. and Johnson-Liard Ph. Language and perception. – Cambridge, MA : Harvard University Press, 1976. –760 p.
- 68 Маковский М.М. Язык – Миф – Культура. Символы жизни и жизнь символов. –М., 1996. – 233 с.
- 69 Леви-Стросс К. Структурная антропология / пер. с фр. Вяч. Вс. Иванова. - М.: Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2001. - 512 с.
- 70 Пропп В.Я. Русская сказка. М.: Издательство: Лабиринт, 2000. – 416 с.
- 71 Пропп В.Я. Фольклор и действительность: Избранные статьи. М.: Наука, 1976. – 277 с.
- 72 Турекулов Н. Современный казахский фольклор. Жанрово-структурный анализ / под общ. ред. Каратаева М.К. – Алма-Ата: Мектеп. - 1982. - 192 с.

- 73 Каскабасов С.А. Казахская волшебная сказка. –Алма-Ата: Наука, 1972. – 173 с.
- 74 Турсунов Е.Д. Генезис казахской бытовой сказки. –Алма-Ата: Наука, 1973. – 211 с.
- 75 Цветкова А. Н. Контраст как механизм создания зачина в тексте английской народной сказки // Актуальные вопросы филологических наук: материалы Междунар. науч. конф. (г. Чита, ноябрь 2011 г.). - Чита: Издательство Молодой ученый, 2011. - С. 141-144.
- 76 Померанцева Э.В. Мифологические персонажи в русском фольклоре. - М.: Наука» 1975. -191 с.
- 77 Степанов Ю.С. Картина мира и ее функции в научном исследовании. // Научная картина мира. Логико-гносеологический аспект.: Сб. науч. тр. - Киев: Наукова думка, 1983. – С.80-103.
- 78 Hudson R.A. Sociolinguistics [Text] / R.A.Hudson. - Cambridge: Cambridge University Press. 1996. - 279 p.
- 79 Маслова В.А. Когнитивная лингвистика. ТетраСистемс. Минск. 2005. – 256 с. –
- 80 Хомский Н. Язык и мышление. М.: Изд-во Московского университета. 1972. – 126 с.
- 81 Бутон Ш.И. Развитие речи // Психоллингвистика: сборник статей / Под ред. Д.М.Шахнаровича. - М.: Прогресс, 1981. - С. 307-323.
- 82 Хомский Н. Аспекты теории синтаксиса. - М: Московский Ун-т, 1972. - 243 с.
- 83 Гуссерль Э. Собрание сочинений. Том I. Феноменология внутренней его сознания времени / Пер. с нем. / перевод В. И. Молчанова / Э. Гуссерль. М.: Изд-во «Гнозис», 1994. - 102 с.
- 84 Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки [Текст] / В. Я. Пропп // Собрание трудов: Морфология волшебной сказки. Исторические корни волшебной сказки. - М.: Лабиринт, 1998. - С. 112- 426 с.
- 85 Кербелите Б. Методика описания структур и смысла сказок / Б. Кербелите / Типологии и взаимосвязи фольклора народов СССР: Поэтика и стилистика. М.: Наука, 1980. - С. 48-100.
- 86 Гегель Г.В. Феноменология духа. М.: Наука, 2006 - 444 с.
- 87 Bartlett F. Remembering [Text] / F. Bartlett. - Cambridge: Cambridge University Press, 1932. - 317 p.
- 88 Rumeihart D. L. Notes on a schema for stories. Representation and understanding. -New York: Academic Press, 1975. - P. 211-236.
- 89 Минский М. Фреймы для представления знаний [Текст] / пер с англ. ; под ред. Ф.М. Кулакова. - М: Энергия, 1979. - 151 с.
- 90 Chafe W. Creativity in verbalization and its implications for the nature of stored knowledge. Discourse production and comprehension [Text] / Norwood, N.J.: Ablex, 1977. - P.41-55.
- 91 Филлмор Ч. Дело о падеже // Новое в зарубежной лингвистике. Лингвистическая семантика. Вып. 10. - М.: Прогресс. 1981. - С. 369-495.

- 92 Tannen D. Framing in discourse [Text] / D.Tannen. - Harvard University Press, 1974. - 264 p.
- 93 Bateson G. A theory of play and fantasy. Reprinted in steps to an ecology of mind [Text] / C. Bateson. - New York: Ballantine, 1972. - 193 p.
- 94 Goffman E. Frame analysis: An essay on the organization of experience [Text] / E. Goffman. - New York: Harvard University Press, 1974. - 156 p.
- 95 Баранов А.Н. Введение в прикладную лингвистику. –М.: Харвест, 2003. - 360 с.
- 96 Winograd T. Frame representations and the declarative / procedural controversy. In Representation and Understanding [Text] / T. Winograd. - New York: Academic Press, 1975 - 175 p.
- 97 Болдырев Н.Н. Когнитивная семантика. Тамбов, 2000. - 123 с.
- 98 Дейк Т. А. ван. Язык. Познание. Коммуникация. - М.: Прогресс, 1989. - 310 с.
- 99 Никонова Ж.В. Теория фреймов в лингвистических исследованиях. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2006. – 144 с.
- 100 Schank R.C. Scripts, Plans. Coals and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structures [Text] / R.C. Schank. R.P.Abelson. - Hillsdale, N. J.: Lawrence Erlbaum Ass. 1977. - 248 p.
- 101 Taylor J.R. Linguistic Categorization. Prototypes in Linguistic Theory [Text] / J.R. Taylor. - Oxford: Clarendon Press, 1995. - 312 p.
- 102 Yule G. Pragmatics [Text]. Oxford University Press, 1996. - 145 p.
- 103 Лосев А.Ф. Философия имени. - М.: «Правда». 1990. - С. 11-167.
- 104 Лурия А. Р. Язык и сознание / Под ред. Е.Д.Хомской. - Изд-во Моск. ун-та, 1979. - 320 с.
- 105 Слобин Д.И. Когнитивные предпосылки развития грамматики // Психолингвистика: сборник статей / Под ред. А.М.Шахнаровича. - М.: Прогресс, 1984. - С. 170-186.
- 106 Пропп В.Я. Поэтика фольклора. - М.: Лабиринт, 1998. - 352 с.
- 107 Кербелите Б. Методика описания структур и смысла сказок // Типологии и взаимосвязи фольклора народов СССР: Поэтика и стилистика. –М.: Наука, 1980. - С. 48-100.
- 108 Плунгян В А. Проблемы грамматического значения в современных морфологических теориях // Семиотика и информатика. - Вып. 36. - М., 1998. - С. 324-386.
- 109 Виноградов В.В. Слово и значение как предмет историко-лексикологического исследования. –Москва, «Толк», 1994. – 1138 с.
- 110 Маслова В.А. Когнитивная лингвистика. –Минск: «ТетраСистемс», 2005. - 254 с.
- 111 Гуревич Л.Я. Категории средневековой культуры. - М.: Искусство, 1984. - 350 с.
- 112 Целищев В. В. Философские проблемы семантики возможных

миров. –Новосибирск: Наука. Сибирское отделение, 1977. - 191 с.

113 Викулова Л.Г. Волшебная французская литературная сказка конца XVII – начала XVIII вв.; Прагмалингвистический аспект. Иркутск: –Иглу. 2001. - 286 с.

114 Кастанеда Г.Н. Художественный вымысел и действительность: их фундаментальные связи [Элекгропный ресурс] / [www,ruthenia.ru-logosnumber:'1999 03/1999 3 06.ht.rn](http://www.ruthenia.ru-logosnumber:'1999 03/1999 3 06.ht.rn).

115 Красных В.В. «Свой» среди «чужих»: миф или реальность? - М.: «Гнозис». 2003. - 375 с.

116 Юнг К.Г. Шесть архетипов. - М.: АСТ, Мн.:Харвест, 2005.-400 с.

117 Гадамер Х. Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / пер. с нем. Б.Н. Бессонова. - М.: Прогресс, 1988. - 704 с.

118 Schank R. C. Reading and Understanding: Teaching Grom the Perspective of Artificial Intelligence. - Hillsdale, N. Y.: Lawrence Erlbaum Ass., 1982b. - 196 p.

119 Плотникова С.Н. Человек и персонаж: феноменологический подход к естественной и художественной коммуникации // Человек в коммуникации: концепт, жанр, дискурс: сборник научных трудов. Волгоград - парадигма. - 2006. - С. 89-104.

120 Аристотель. Физика // Соч. в 4 т. - М.: Мысль, 1981.-Т. 3.- 613 с.

121 Гуссерль Э. Кризис европейских наук и грапедендентальная феноменология. Ведение в феноменологическую философию // Вопросы философии. - 1992. - №7. - С. 136-176.

122 Реале Дж., Антисери Д. Западная философия от истоков до наших дней. I. Античность. - ТОО ТК «Петрополис», 1994. - 336 с.

123 Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // Эпос и роман. СПб.: Азбука, 2000. - С. 1-193.

124Флоренский П.А. Анализ пространства и времени в художественно-изобразительных произведениях. - М.: Издательская группа «Прогресс», 1993. - 320 с.

125 Scollon R. Mediated discourse: the nexus of practice / R. Scollon. - New York: Routledge, 2001. - 182 p.

7 Labov W. The isolation of contextual styles // Sociolinguistic patterns. - Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1972. - P. 70-109.

126 Гадамер Х.Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / Пер. с нем. Б.Н. Бессонова. — VI.: Прогресс, 1988. - 704 с.

127 Хейзинга Й. Статьи по истории культуры / Пер. и сост. вступ. ст. Д. Сильвестрова; коммент. Д.Э. Харитоновича. - М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с.

128 Плотникова С.Н. Человек и персонаж: феноменологический подход к естественной и художественной коммуникации // Человек в коммуникации: концепт, жанр, дискурс: сборник научных трудов. Волгоград - парадигма. - 2006. - С. 89-104.

129 Выготский, Л. С. Собрание сочинений. - М.: Педагогика, 1984. -

- Т.1- 397 с.
- 130 Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Владос, 1999. – 360 с.
- 131 Юнг К.Г. Шесть архетипов. – М.: АСТ, Мн.: Харвест, 2005.- 400 с.
- 132 Пропп В.Я. Поэтика фольклора. - М.: Лабиринт, 1998в. - 352 с.
- 133 Лотман Ю.М. Семиосфера: Культура и взрыв. Внутри мыслящих миров. Статьи. Исследования. Заметки / Ю.М. Лотман. - СПб.: Искусство-СПБ, 2004. - 704 с.
- 134 Якобсон Р.О. Шрифтеры, глагольные категории и русский глагол / Р. О. Якобсон // Принципы типологического анализа языков различного строя. - М.: Наука, 1972. - С. 95-113.
- 135 Топорова Т.В. Культуре в зеркале языка: древнемагические двучленные имена собственные. – М.: Языки славянской культуры, 1996. - 256 с.
- 136 Проскурин С.Г. Семиотика индоевропейской культуры: учебник. - Новосибирск: Изд-во СО РАН, 2005. - 234 с.
- 137 Рассел Б. Дискрипция // Новое в зарубежной лингвистике. - Вып. 13. Логика и лингвистика (проблемы референции). - М.: Радуга, 1982. С. 41-55.
- 138 Стросон П.Ф. О референции // Новое в зарубежной лингвистике. - Вып. 13. Логика и лингвистика (проблемы референции). - М.: Радуга, 1982. - С. 55-87.
- 139 Флоренский П.Л. Имена. –М.: АСТ. 2003. – 330 с.
- 140 Лосев А.Ф. Философия имени // Из ранних произведений. - М.: «Правда», 1990. - С. 11-167.
- 141 Веселовский А.И. Статьи о сказке // Полн. собр. соч.: В 16 т. - М., 1938. - Т.16. - 368 с.
- 142 Голубкова О.В. Почитание медведя в связи с культами женских божеств у восточных славян (К вопросу о сравнительной православия и язычества) [Электронный ресурс] / О.В.Голубкова. - [http ://www.safi, a ichaeology.nsc.ru](http://www.safi, a ichaeology.nsc.ru).
- 143 Clodd E. An essay on savage philosophy in folk-iale [Electronic resource] –1898. [hup://www.sacred-teKts.com/neu'ce\(t/ttt/ttl06.htm](http://www.sacred-teKts.com/neu'ce(t/ttt/ttl06.htm).
- 144 Мелетинский Е.М. Избранные статьи. Воспоминания / отв. ред. Е.С. Новик. - М.: Российск. Гос.гуманит. Ун-т, 1998. - 576 с.
- 145 Лотман Ю.М. Миф имя - культура / Ю.М.Лотман, Б.А. Успенский. Избранные статьи в трех томах. Статьи по семиотике и типологии культуры. - Таллин: Александра, 1992. - С. 58-75.
- 146 Cavendish R. Man, Myth, and Magic: An Illustrated Encyclopedia oi'the Supernatural [Text] / R.Cavendish. - 9 & J1. New York: Marshall Cavendish. 1970. - 1953 p.
- 147 Lindahl C. Introduction. Jack in Two Worlds: Contemporary North American Tales and Their Tellers [Text] / C.Lindahl // Jack in 1'wo Worlds: Contemporary North American Tales and Their Tellers / Cd. W. B. McCarthy.

- 148 Chase R. The Jack Tales [Text] / R.Chase. USA: Houghton Mifflin, 1943. - 201 p
- 148 Шпенглер О. Закат Пиропы. Очерки морфологии мировой истории. Гештальт и действительность. - М.: «Мысль». Т.1.-663 с.
- 149 Степанов А.И. Число и культура: Рациональное бессознательное в языке, литературе, науке, современной политике, философии, истории. – 2004. [Электронный ресурс] - <http://alestep.narod.ru/mim/>.
- 150 Маслова В.А. Когнитивная лингвистика. - Минск: «ТетраСистемс», 2005. - 254 с.
- 151 Гадамер Х. Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики амер / пер. с нем. Б. Н. Бессонова. — VI.: Прогресс, 1988. - 704 с.
- 152 Красных В. В. «Свой» среди «чужих»: миф или реальность? - М.: «Гнозис». 2003. - 375 с.
- 153 Юнг К. Г. Человек и его символы / пер. И. Н. Сидоренко. – М.: 2006. - 351 с.
- 154 Депман И. Я. История арифметики. - М.: Изд- во Мин-ва РСФСР, 1959. - 405 с.
- 155 Рабинович В. Л. Алхимия как феномен средневековой культуры. - М.: Мысль, 1979. 384 с.
- 156 Флоренский П. А. Столп и утверждение истины: Опыт православной традиции. - М.: ООО Изд-во «АСГ», 2004. - 640 с.
- 157Топоров В.Н. Числа // Мифы народов мира: Энциклопедия. М., 1980. –Т. 2. – С.629-631.
- 158 Иванов В.В, Топоров В.Н. Мифы народов мира: Энциклопедия. – М., 1980. -Т. I.-С. 527-533.

ҚОСЫМША А

Ер Төстік - қазақ батырлық ертегілерінің ішіндегі ежелгі үлгісі.

Мазмұны мен сюжеттік құрылысының, кейіпкерлері мен іс-әрекеттердің сипатынан Ер Төстік ертегісі архаикалық мифтің, хикаяның, қиял-ғажайып ертегілердің қасиеттерін бойына молынан сіңірген. Ер Төстікте алғашқы қауым адамдарының ырымдары мен әдет-ғұрыптары да кездеседі. Мыс., Төстіктің жер астына түсіп, үстіне шығуы, оның Шойынқұлақпен айқасуы шамандық көзқарасқа тән түсінікті бейнелейді. Ер Төстікте классик. батырлық ертегіге тән белгілердің бәрі бар. Сайыста кейіпкердің өз күшімен емес, керемет достарының арқасында жеңуі - батырлықтан гөрі қиял-ғажайып ертегінің заңдылығы. Көркемдік жағынан Ер Төстік қиял-ғажайып ертегі мен батырлық жырдың элементтерін кең пайдаланған. Төстіктің көмекшілері де ескі діни сенімдер шеңберінде туып, кейін көркем бейнеге айналған. Мыс., Шалқұйрық - тек жүйрік ат қана емес, алдағыны болжай алатын қабілеті бар, неше түрлі сиқырды білетін, адамша сөйлеп, адамша іс-әрекет қылатын қасиетті жануар, Төстіктің көмекшісі, ақылшысы. Ал жер астында Төстікке дос болатын Желаяқ, Тау-соғар, Көлтаусар сияқты кейіпкерлер-мифтік танымның сипаты. Ертедегі адамдардың мифтік түсінігі бойынша, желдің, таудың, судың иелері болған. Кейінгі замандарда олар көркемдік сипаталып, достар осындай болса екен деген адам арманын жүзеге асырушы бейнелер ретінде қабылданған.

Тазша Бала - қазақтың күлдіргі тұрмыс-салт ертегілеріндегі басты кейіпкер. Бұған ұқсас нұсқалар өзбек, татар, қарақалпақ, түрікмен, хақас, бурят, моңғол халықтарының ауыз әдебиетінде де кездеседі. Қазақта тағыда басқа туралы ауыз әдебиетінде "Қу тазша", "Ақылды тазша", "Айралы тазша", "Тазшаның қырық ауыз өтірігі", "Хан қызы мен Тазша", тағыда басқа ертегілер бар. Бұлар тағыда басқа халық арасынан шыққан ақылды, алғыр, айралы, тапқыр, өжет жігіт ретінде суреттеледі. Өзінің ақыл-парасаты, тапқырлығы арқасында талай қиын-қыстау жағдайдан, ауыр халден аман-есен құтылып кетеді, неше түрлі сыннан мүдірмей өтіп, жеңіп шығады. Өзі сіңірі шыққан кедей болса да уәзір, жендеттермен айқасқа түсіп, оларды халық алдында күлкі, мазақ етеді. Әділетсіздікке, кертартпа әдет-ғұрыпқа, зұлымдыққа қарсы

тұрып, күншілдік, қызғаншақтық, сараңдық сияқты мінездерді аяусыз әжуалайды. Сөйтіп тағыда басқа халық даналығы мен шешендігін бойына жиған типтік кейіпкер болып табылады.

Ханның үш ұлы-Бір ханның үйелмелі-сүйелмелі үш ұлы болыпты. Үшеуі де отау иесі жасына жеткенімен, бірде-бірі үйленбепті. Хан бір күні уәзірін шақырып алып:— Балаларым ер жетті, енді үшеуін де үйлендіремін, кімнің қызын алады екен, таңдаған, сүйген қыздарын өздері айтсын, қалың малы қанша болса да беремін, дәулетім жетеді, үшеуінің тойын бір күні жасаймын, сен балаларымды жеке-жеке шақыр, ақылдасайық, – деді. Уәзір алдымен үлкен ұлын шақырып келеді.— Балам, – дейді хан, — жасың жетті, сені үйлендіремін, жасау-жабдығың дайын, қалыңмалға беретін мал-мүлік, алтын қазынам да жетеді, осы шаһардан таңдаған қызың болса айт, дереу құда түсемін де іле-шала той жасаймын.— Сіз кімнің қызын

ұйғарсаңыз, соны алайын, – дейді үлкен ұлы.— Жоқ, онда болмайды, сен өзің таңда, кейін дәм-тұздарың жараспаса, обалдарың менде қалады, – дейді хан.— Маған ерікті шынымен берген болсаңыз, осы шаһардағы саудагер Сиямның қызын аламын, – деп жауап береді бала.— Мақұл, дереу құда түсемін, – деп, хан уәдесін беріп шығарады.Енді ортаншы ұлын шақыртып, оған да:— Дереу біреуге құда түсіп, қалыңмалын айдатып, той жасап, келіншек алып беремін, кімді алатыныңды айт, – дейді хан.— Менің тілегімді беретін болсаңыз, саудагер Сиямның қызын аламын, – деп жауап қайырады.— Мақұл, дереу құда түсемін саудагер Сиямға, – деп уәдесін беріп, оны да шығарады.Кезек кенже ұлына келеді.— Ата, сіз шақыртқан екенсіз, соған келдім, не тапсырмақшы едіңіз? – деп, тағзым етіп тұра қалады.— Үш ұлдың кенжесі бола тұрсаң да, сен де ер жеттің, отау иесі болдың, екі ағамен бірге сені де дереу үйлендіріп, келін түсірейін деп отырмын, осы шаһардағы қалың қыздан сүйіп таңдаған біреуің бар шығар, соны айт, бүгіннен қалдырмай үшеуіңнің тойыңды бір-ақ істеймін, – дейді атасы.— Сіздің бөтен пікіріңіз болмаса, осы шаһардағы саудагер Сиямның қызын алар едім, – дейді кенжесі.— Мақұл, құдалық сөйлесіп, той жасауға қамданамын, – деп, оны да шығарады.Үш ұлының бірінің басын біріне қоспай, тұтқиыл ақыл салғанда, бәрінің бір қызға ғашық екені білініп қалды. Енді қайту керек? Бәріне де өзінің айтқан сөзі бойынша бір қызды алып беретін болып уәде ұстатты.Хан үш ұлын қайта шақыртады да былай деп билік айтады:— Үшеуіңнің әрбіріңе жүз түйе тоғанақ артып, отыздан нөкер қосамын. Сауда қылып, ел аралап келесіңдер. Өздеріңе тиесілі жүз түйе жүкке қайсының қымбат бағалы бұйым әкелсеңдер әрі көп пайда түсіріп келсеңдер саудагер Сиямның қызын соныға алып беремін.Үш ұл үш жүз түйе тоғанақпен жолға шығады. Әрбірі өз бақтарын сынамаққа, талайларынан көрмекке үш бөлініп, үш шаһарға кіреді.Үлкенідүкендерді аралап сауда жасаудың қамында жүргенде, бір адамның бірайнакөтеріп:— Айна сатамын, айна сатамын, мұның құны - жүз түйе жүк, – деп айғайлап жүргенін көреді.— Жүз түйе жүкке сататын айнаңның не қасиеті бар солғұрша? – деп жанына келеді.— Айнаның қасиеті сол, айлық жердегіні осы айна арқылы көруге болады, – деп, айнаны оның алдына әкеледі. Айтса айтқандай, айнаны қолына алып қараса, айшылық жерде қалған өзінің шаһарын, әке-шешесін көреді. Енді бір айналдырып Сиямның қызына түсірсе, ай мен күндей болып, оның отырғанын көреді.— Мақұл, жүз түйе жүкке алайын айнаңды, – дейді де қолма-қол құнын төлеп айнаны алады.«Екі інім қайда жүр екен» деп, оларды іздестіріп еді, екі шаһарда жүрген ол екеуін де көреді. «Енді інілерімді ертіп алайын да үйіме қайтайын» деп, ортаншы інісіне қарай жол тартады.Ортаншысы бір қалаға кіреді де дүкендерді аралап келе жатып, кілем көтеріп сатқалы жүрген біреуге тап болады.— Кілем сатамын, кілем сатамын, бұл кілемге отырса болды, кісіні қалаған жеріне қас қағымда жеткізеді, – деп айғайлайды ол.«Кілемді алайын да шаһарыма қайтайын, Сиямның қызына да тез жетемін, ағам мен інім мұндай нәрсе таба алмаған болар» деп ойлаған ол

құнын сұрайды кілемнің.— Жүз түйе жүк, – дейді. Бала дереу келіседі де жүз түйе тоғанаққа кілем алады. Саудасын бітіріп тұрғанда, жанына ағасы келеді. Екеуі інілерін іздеп жолға шығады. Кенжесі ағаларынан бөлініп кеткен беті бір шаһарға келеді. Талай дүкенді аралайды. Нелер қымбатты бұйымдарды көреді, бәрін жақтырмай жүргенде:— Алма сатамын, алма сатамын, – деп, жалғыз алманы көтеріп, ұшып-қонып жүрген біреуге кезігеді. «Осынша жүгіріп жан таласқанда еңбек төленерлік не хикметі болғаны бұл алманың? Жөнін білейінші» деп, шақырып алады жанына.— Алманың ерекшелігі мынау, өлгеніне үш күннен аспаған адамның қандайына болсын, алманы иіскетсе тіріледі, алманың қасиеті - осы, – дейді алма сатушы. Құнын сұраса, жүз түйе жүк екенін айтады, «бұдан асыл қымбатты бұйымды екі ағам таба алмаған болар, осыны бар ақшамды берейін де алайын» деп ойлап, бала саудагерден алманы алады. Алманы алып тұрғанында, жанына екі ағасы келіп қалады. Үшеуі де саудасын жасап болғанын айтады біріне-бірі. Ортаға салғанда, бәрі де дүниеде жоқ қымбат бағалы бұйымдар алған болып шығады. Айнаны қолдарына алып, үшеуі шаһарларын көреді. Ата-анасын көреді. Қайта айналып, саудагер Сиямның қорасына түсірсе, жабырласқан қалың адам көрінеді. Сүйтсе олар Сиямның қызы өліп, соны жерлеуге жиналған кісілер екен. Тағат қылмай үшеуі кілемге отырады да шаһарларына келеді. Бұлар келгенде, қызды қабірге салып, бетін жауып жатқан кез екен. Дереу қайта аштырады да қызға алманы иіскетеді, қыз:— Паһ, нағып қатты ұйықтап қалғамын, – деп басын көтереді. Бұдан кейін қызды үшеуі аларманға келеді. Қайсысы алу керек, қыздың аман қалуына бәрінің де үлесі, еңбегі бар, тағы да талас, қызғаныш туылады.— Қыздың өлгенін мен сатып алған айнамен көрмесек, кешігіп келетін едіңдер, тез хабар жеткізген мен, қызды мен алуға тиістімін, – дейді үлкені.— Айнадан көрген күнде де кілем болмаса, уағында келе алмайтын едік, бәрі мен сатып алған кілемнің арқасы, қызды мен алуға тиістімін, – дейді ортаншысы.— Уағында көргенмен, келгенмен, қызды тірілтерлік алма— дәрі болмаса, барлық еңбек зая болатын еді, сондықтан алманы мен таптым. Қызды мен тірілттім, қыз маған тиесілі, – дейді кенжесі. Қайсысының алуына, еңбектерінің зор екеніне төрелік айта алмай, жұрттың да бастары қатады. Осы кезде атасы отырып билік айтады: Сиямның қызын үлкен балам алуға тиісті, үйткені менің істемек болған тойым — тұңғышымның тойы, бәрінен бұрын сол үйленуге тиісті, екінші, үшеуі ағаласқан күнде де қашан да жол үлкендікі болады. Үшінші, Сиямның қызын аламын дегенді айтқан алдымен үлкен ұлым, төртінші, айнамен бұрын көрген сол, ол хабар бермей кешігіп қалар болса, қыз дүниеде жоқ еді. Қаншалық еңбектері болғанмен, екі інісі алдымен ағасын үйлендіріп жеңгелі болу керек, онан кейін жастарына қарай үйленеді. Жұрт та бұл әділ төрелік болды деседі, кейінгі екі ұл да аға алда болуға тиіс деседі.