

Секция «Иностранные языки и регионоведение»

ЖАНР ГОРОДСКОЙ ЛЕГЕНДЫ В СОВРЕМЕННОМ
ИНТЕРНЕТ-ФОЛЬКЛОРЕ

Мартынова Виолетта Витальевна

Студент

Кемеровский государственный университет, романо-германской филологии,

Кемерово, Россия

E-mail: angel-viola@mail.ru

Одним из популярных и наиболее распространенных жанров Интернет-фольклора на сегодняшний день является городская легенда. Термин «городская легенда» в русском языке является калькой с английского словосочетания «urban legend», которое переводится как «слух» или «байка» [1], [2].

Чаще всего легенда пересказана от имени оригинального свидетеля или участника [3].

Чтобы создать определенный образ, соответствующую обстановку, в легендах используются многочисленные художественные средства. К примеру, в известной городской легенде о Кровавой Мэри образ главной героини создается с помощью таких отрицательно-оценочных эпитетов: *the evil spirit, the evil woman; Who Bloody Mary really is remains a mystery* [4]. Структура самой легенды строится на развенчивании загадки, которая задается в начале: *She lived deep in the forest in a tiny cottage and sold herbal remedies for a living. Folks living in the town nearby called her Bloody Mary, and said she was a witch* [4]. Создается неоднозначный образ главной героини: с одной стороны, она простая старушка, которая зарабатывает себе на жизнь, продавая травы, а с другой, жители считают её ведьмой. Если рассматривать лексический состав легенды «Bloody Mary», то можно встретить устаревшие слова и словосочетания: *herbal remedies, folks, brave souls, the stake*. А обстановка описывается следующим образом: *three to one-hundred times in a darkened room lit only by a candle, dark rooms seem applicable* [4]. Функция этих художественных средств – перенести читателя в ту самую средневековую темную комнату, освещенную свечами.

Таким образом, анализ основных композиционных и лексических особенностей текстов городских легенд позволяет сделать вывод о том, что их структура и выбор лексики способствуют созданию художественного портрета героев и воспроизведению исторического времени и обстановки, в которых происходило действие легенды. Данные приемы делают легенду более красочной, непредсказуемой и захватывающей, что и вызывает интерес у читателя.

Литература

1. 1. Алексеевский, М.Д. Интернет и фольклор: Сборник статей [Текст] / М.Д. Алексеевский // Современная фольклористика и виртуальная реальность - 2009. – С. 154-157.
2. 2. Бар-Ицхак, Х., Фиалкова, Л.Л. Фольклор и компьютер [Текст] / Х. Бар-Ицхак, Л. Л. Фиалкова. - Москва, 1996. – 152 с.

3. 3. Абдрашитова, М. О. Загадка как жанр современного фольклорного дискурса [Текст] / М. О. Абдрашитова // Молодой ученый. — 2012. — №1. Т.2. — С. 6-9.
4. 4.<http://www.ghostsandstories.com/bloody-mary.html>.