

ОДЕСЬКИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ ВІСНИК

Випуск 7

ЛІНГВОКУЛЬТУРНІ Й ЛІНГВОСЕМІОТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВЕРБАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПТУ-МІФОЛОГЕМИ ДРАКОН

Лінгвокультурні та лінгвосеміотичні властивості засобів вербалізації концепту-міфологеми ДРАКОН у мовних картинах світу європейських етносів аналізуються з позицій універсологічної лінгвістики.

Ключові слова: концепт-міфологема, номінація, інверсія, система, дракон

Колесник А.С. В. Лінгвокультурные и лингвосемiotические особенности вербализации концепта-мифологеми ДРАКОН

Лингвокультурные и лингвосемiotические особенности средств вербализации концепта-мифологеми ДРАКОН в языковых картинах мира европейских этносов анализируются с позиций универсологической лингвистики.

Ключевые слова: концепт-мифологема, номинация, инверсия, система, дракон

Kolesnyk O.S. Linguo-cultural and linguo-semiotic aspects of designating the mythic concept DRAGON

The article considers linguo-cultural and linguo-semiotic peculiarities of the verbal signs designating the mythic concept DRAGON in Europeans' language worldviews. The corresponding language units are tackled in the framework of universalia-oriented linguistics.

Key words: mythic concept, designation, inversion, system, dragon

У сучасну нам епоху відбуваються фундаментальні трансформації, що зачіпають принципи взаємодії людини та Природи, економічні моделі, політичні доктрини, способи комунікації й ціннісні орієнтири представників лінгвоспільнот, властивості й функції мовних кодів. Динамічні зрушення, що відбуваються на різних рівнях буття (від мікро-світу до ноосфери), супроводжуються "переформатуванням" картин світу, висвітленням попередньо затемнених ділянок знань, зокрема, міграцією міфологічного простору (МП, ядерної частини картин світу лінгвоспільнот як контейнеру вихідних інтерпретаційних аксіом, співвіднесених зі сферою ірраціонального) від периферії до їхнього ядерного сегменту.

Ре-активація складників МП в категоризаційних і комунікаційних процесах дотична до творення новітніх моделей культури, що, співвідноситься з її ре-міфологізацією, а також - зі свідомим мовним моделюванням альтернативних світів. Міждисциплінарність сучасного мовознавства (2; 3; 5; 8) та увага до етноспецифічних концептосистем (1) дають підстави реконструювати певні сенси з царини ірраціонального (міфу), що впливають на формування національних лінгвокультур і картин світу.

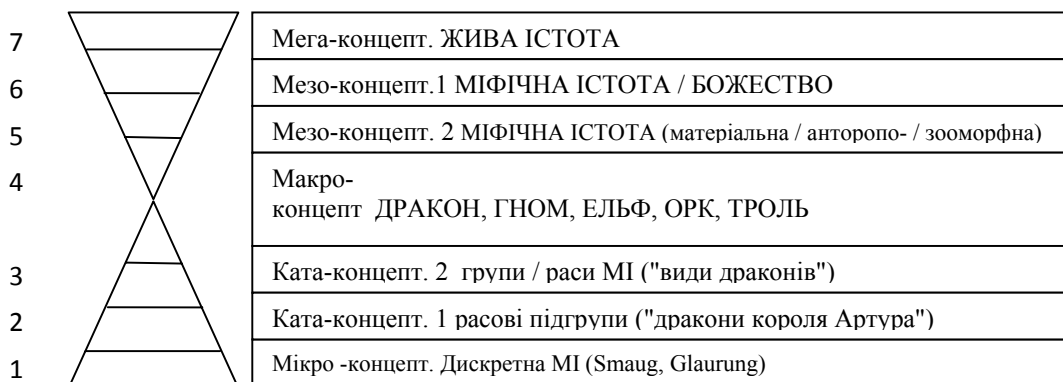


Рис. 1 ДРАКОН у типології концептів-міфологем

У цьому контексті на особливу увагу заслуговує концепт-міфологема ДРАКОН. У ієрархічній типології концептів міфічна істота (МІ) ДРАКОН належить до макро-рівня концептуалізації (3, 168-169) (Рис 1.); з огляду на змістові характеристики визначається як зооморфний, пор.: *περωτῶν ὀφίων* "крилаті змії" (18, 75), *τοῦ δὲ ὄφιοις ἡ μορφή οἷον περ τῶν ὕδρων, πῦλα δὲ οὐ περωτὰ φορέει ἀλλὰ τοῖσι τῆς νυκτερός περὶ μάλιστα κη ἐμφερέστατα* "Змії за своєю формою схожий до водяної змії; у нього крила без пір'я, схожі на крила кажана" (18, 76).

На відміну від східних культур, у яких він традиційно співвідноситься з концептами СИЛА, ЕНЕРГІЯ, СТИХІЯ та є аксіологічно позитивно маркованим (7, 560), осмислення ДРАКОНА європейцями, історично викривлене матрицею християнської міфології та ідеології, є здебільшого негативним, або амбівалентним. З іншого боку, відзначаємо переосмислення його змісту та інтенсивне використання номінацій ДРАКОНА в різних сферах людської діяльності: геральдична фігура *Y Ddraig Goch* - червоний дракон на прапорі Уельсу, дракон у королівській символіці Арагону, сюжет зі св. Георгієм (4, 10-20); назви типу *DragonAlliance* (компанія з виробництва спортивних окулярів), *Dragon* (перший (2012) комерційний космічний вантажний човен), *Dragon Mobile Assistant* (програмне забезпечення для комунікації на платформі Android), *Dragon Dictation* (програмне забезпечення для перекодування голосових повідомлень у текст), *Red Dragon sensor* (оптичний пристрій для відео / фото камери), *Dragon Age* (гра), *Dragons of Atlantis* (он-лайн гра), *Dungeons-and-Dragons* (жанр фентезі ігор, рольових ігор і створених на їх основі комп'ютерних ігор, основа субкультури LARP (LARP - "live action role playing"), *Pirelli Dragon* (марка автомобільних шин), ігрові персонажі в усіх можливих світах, у тому числі *Green, Red, Black, Golden, Ghost Dragons, Dragon-type Pokémon*); у творах кінематографу типу *Dragon's Heart*, у тому числі *Leviathan* (істота, гіпотетично, з епохи, що передувала відомій конфігурації християнізованого міфу, персонаж у серіалі *Supernatural*), назви рок-груп типу

Dragonland, Dragonlord, Dragonhammer, Dragonheart, Dragonforce та ін.

Інтенсивність використання номінацій ДРАКОНА в різні історичні епохи дозволяє розглядати його як прецедентний феномен, сутність і культурна релевантність котрого проявлені на рівні етимології. Так, номінації концепту-міфологеми ДРАКОН охоплюють комплекс первинних смислів: а. *dragon*, а. застар. *drake*, да. *draca* "дракон, морське чудовисько, змії", снід., дфриз. *drake*, нід. *draak*, двн. *trahho*, свн. *trache*, н. *Drache* < дфр. *dragon* < лат. *dracō* "великий змії, дракон" < грец. *drákōn* (*δράκων*) "звір з гострим зором" < грец. *drak-* < *dérkesthai* (*δέρκεσθαι*) "бачити чітко" < іє. **derk-* "бачити" (11). Функціональна ознака денотата "здатність бачити" може отримувати інтерпретації у напрямку "бачити" → "пізнавати" → "мудрий" або "дивитись" → "шкодити поглядом" → "чудовисько / ворог"; "ворожість", гіпотетично, є наслідком суб'єктивної оцінки здатності бачити сутність речей, приховані секрети людей, або "енергетичної поєкції" крізь оптику ока (магії).

З огляду на дані кельтських мов, у яких існує традиційна номінація власне дракона (гел. *dragon*, *dreugan*, ірл. *dragun*, дірл. *drac* < лат. *draco(n)* (9, 140), наступні асоціативні кластери значень утворюються навколо семи "бачити" (іє. *derk-* "бачити" > грец. *δράκων*, але також грец. *δερχόμεναι* "дивитись, тримати очі відкритими"): дірл. *ad-con-darc* "побачив", *derc* "око", *air-dirc* "відомий", брет. *derc'h* "погляд, вигляд", ірл. *drech* "обличчя", кімр. *drych* "погляд, дзеркало", кімр. *drem, trem*, брет. *dremm* "обличчя", дірл. *an-dracht* "темний" (10, 213), що імплікують як "візуальні ефекти" (та базову функціональну здатність міфічної істоти впливати на стан речей поглядом) так і їх відсутність, "затемнення" і подальші асоціації зі смислами "таємничий", "невідомий" → "небезпечний". У цьому контексті висловимо припущення, що іє. *derk-* пов'язане з герм. *derk-* / *dark-* "темний" (да. *deorc* але *draca* "дракон"; при чому в да. текстах "темний" є кваліфікатором ВОРОГА, суб'єкта зі сфери зовнішнього світу, до якого належить і ДРАКОН як МІ: *deorc deapscapa* "темна тінь смерті" (13, 160). Співвіднесення герм. *derk-* / *dark-* "темний" з ознакою

"таємничий", відсутність однозначної реконструкції походження цього герм. кореня, традиційні зіставлення *derk-* / *dark-* з одиницями типу лит. *drėgti* "ставати вологим", *dārga(na)* "негода" (6, 139) дозволяють ідентифікувати ДРАКОНА як "мешканця певної стихії" та, відповідно "користувача [певної] енергії", пор. *wyrmcynnes fela, sellice sædracan* "подібні до змія, дивні морські дракони" (13, 1425-1426).

Пор. також гел. *dearc, dearcag* "ягода", ірл., дірл. *derc, *derkes-*, співвідн. з санскр. *drākshā* "лоза, виноград", тобто, "той що звивається, оплутує", асоціативно, гіпотетично "помітний [на фоні рослини-носія]), той, кого видно", але також гел. *dearc* "спостерігати, бачити", ірл. *dearcaim*, дірл. *dercaim* "вигляд, вид", *derc* "око", **derko* "я бачу", санскр. *darc* "бачити" (9, 126), що дозволяє гіпотетичну реконструкцію "той хто бачить унаслідок оволодіння ("оплутування")" (пор. традиційні уявлення про дракона як "грабіжника" та "накопичувача / охоронця скарбів"), тобто "той хто знає / пізнає" / "мудрий".

У свою чергу, ознака "звиватись" є спільною з синонімічними назвами ДРАКОНА: да. *wurm* (*wurm, weorm*), дсакс., двн. *wurm*, дфриз. *wirm*, нід. *worm*, дісл. *ormr*, гот. *waurms* "змій, дракон", а. *worm*, норв., шв., дан. *orm* < протогерм. **wurmiz* (**wurma-z; *wurmēn, - *ōn*) < іє. **wrmi-* "черв'як" (пор. грец. *rhomos*, лат. *vermis*, лит. *varmas* "комаха") < іє. (?) іє. **wer-* (3) "повертатись" (балт. **wārm-a-*, кельт., кімр. *gwraint* "черв'як") (11). Пор. також номінації а. *wuvern*, са. *wuver* < а.-фр. *wivre* < дфр. *guivre* "змій" (фр. діал. *vouivre*) < лат. *vīpera*. За умови припущення, що "скручування" є універсальним способом зберігання інформації (за аналогією до конфігурації молекули ДНК, що становить багатовимірну масштабовану (фрактальну) спіраль), ДРАКОН розуміється як "носіє знання".

Отже, інхоативною пропозицією у внутрішній формі номінацій ДРАКОНА (фокусним складником поняттєвого сегменту відповідного концепту) є X00 = "змієподібна істота з надзвичайними властивостями". У картинах альтернативних світів, створених у різні епохи на основі переосмислених фрагментів

міфологічного простору, ДРАКОН проявляє такі концептуалізовані риси.

Базова **онтологічна** ознака "змієподібний" (=a01), що співпадає з X00, і дозволяє вести мову про його морфологічні ознаки з видовими особливостями: *"This is Hungarian Horntail... There's a Common Welsh Green over there, the smaller one - a Swedish Short-Snout, that blue gray - and a Chinese Fireball, that's the red"* (24, 327), *draco vulgaris ... draco nobilis* (23, 98) та індивідуальними рисами: дракони з власними іменами *Smaug, Glaurung* з творів Дж.Р.Р. Толкіна, або *Lord Mountjoy Gayscale Talonhrust III of Ankh* (23, 92), *Moonpenny Duchess Marchpaine, Moonmist Talonhrust* (23, 98), *Goodboy Bindle Featherstone of Quirm* (23, 98), *Lord Mountjoy Quickfang Winterforth IV* (23, 136). Ознака a01 породжує асоціативні смисли "відмінний", "небезпечний", "ворожий" та утворює дифузні кластери з іншими ознаками, що віддзеркалюють стереотипні уявлення про нього як ВОРОГА (=a02^c), "жорстоку, підступну, жадливу істоту за своєю природою", вербалізовану за допомогою аксіологічно маркованих кваліфікаторів, пор.: *Dajmy na to, srogi smok pustoszy* (25, 6), *потворний крилатий ящер-дракон* (12, 24), *a most specially greedy, strong and wicked worm called Smaug* (27, 23), *Noble dragons don't have friends. The nearest they can get to the idea is an enemy who is still alive* (23,170). Надзвичайні властивості ДРАКОНА проявляються в ознаках МУДРИЙ (=a03): *"Segðu mér Fáfnir // alls þik fróðan kveða // ok vel margt vita* "Скажи мені, Фафнір, ти відомий мудрістю та багато знаєш" (16, 12); СИЛЬНИЙ (=a04) / ДЖЕРЕЛО СИЛИ (=a04^b): *Et dedit illi draco virtutem suam, et potestatem magnam* "І наділив його [звіра] дракон своєю силою і великою владою" (30 (Rev), 13:2), *"Inn fráni ormr, þú gerðir fræs mikla ok galzt harðan hug* "Могутній змій, ти шипів гучно й був хоробрим" (16, 19); ОЗБРОЄНИЙ (=a05): *the Horntail. Vicious thing. Its back end's as dangerous as its front... Harry saw long, bronze-colored spikes protruding along it every few inches* (24, 328); ЧАРІВНИЙ (=a06): *grievous gander of coming under the dragon' spell* (27, 222), *dragons are strong and too powerfully magical to be knocked out by a single Stunner* (24, 334), *Dragons are extremely difficult to slay, owing to*

the ancient magic that imbues their thick hides (24, 338); **ВОГНЕННИЙ** (=a07): *frecne fyrdraca* "жахливий вогненний дракон" (13, 2690), *a spark of dragon-fire* (27, 233), *Glauring, the first of the Urulóki, the fire-drakes of the North* (28, 116), *Four fully-grown, enormous, vicious-looking dragons were rearing onto their hind legs... torrents of fire shooting into the dark sky from their open, fanged mouths...* (24, 326).

Функціональні ознаки. ШКІДНИК (=b01): *En er Fáfnir skreið af gullinu, blés hann eitri, ok hraut þat fyrir ofan höfuð Sigurði.* "І коли Фафнір повз від скарбів, він плював отруту, й та падала на голову Сігурда" (16, 1), *Hæfde ligdraca leoda fæsten, // ealond utan, eorðweard ðone gledum forgrunden* "Вогнений дракон усі людські укріплення спалив, хвилями розтрощив" (13, 2335 - 2336), *frecne fyrdraca, fæhða gemyndig* "жахливий вогненний дракон, вбивця" (13, 2689); *þa se wyrm onwoc, wroht wæs geniwad* "як дракон прокинувся, він розлютився" (13, 2287). Ознака "агресор / вбивця" актуалізується в різні епохи при ре-трансляції християнського міфу про Св. Георгія (перекодування прецедентного тексту) за допомогою кваліфікативних дескрипторів і констататорів-легісигнумів (віддзеркалюють закономірний з точки зору обраного базового оператора перебіг вербалізованих подій): *a winged plague-like behemoth, tooth and claw ... Then the dragon came down to the deafening sound, burning eyes like the winter's sun, and such a terror onwound to this hell-bound requiem; The beast, a ravenous hound on the hunting ground breathes fire to the funeral drums - there's a dragon in town and he won't back down again* (26).

ОХОРОНЕЦЬ СКАРБІВ (=b02): *Ægishjalm bar ek of alda sonum, meðan ek of menjum lák* "Страшний шолом я завжди носив, як лежав на скарбах" (16, 16), *fēi ok fjörvi // réði sá inn fráni ormr* "багатством і життям володів би змії" (16, 26); *oððæt an ongan // deorcum nihtum draca ricsian, // se ðe on heaum hofe hord beweotode, stanbeorh steapne; stig under læg, eldum uncsio.* "Аж доки почав темними ночами лютувати дракон. У печері в горі скарб він охороняв, у неприступних скелях. Шлях туди був невідомий" (13, 2210 - 2214), що зумовлює виконання функції b01: *Hordwynne fond // eald uhtsceaða opene standan* "Свій

любий скарб давній шкідник знайшов відкритим" (13, 2270-2271).

Серед функціональних ознак ДРАКОНА надзвичайною є ЛІТУН (=b03): *þæs wyrmes denn, ealdes uhtflogan* "(у) лігві дракона, давнього світанкового літуна" (13, 2759-2760), *se widfloga* "той що летить здаля" (13, 2830), *the roar of the flying dragon* (27, 217). "Надзвичайні властивості" та СКАРБИ (ресурси) ДРАКОНА є тригерами сценаріїв, у яких він постає ОБ'ЄКТОМ АГРЕСІЇ (=b04): *einen lintrachen sluoch des heldes hant // er badete sich in dem bluote sîn huot wart hurnin // des snidet in chain wâfen daz ist dicke worden schin* "Дракона вразила рука героя; у його крові він скупався й закам'янів - відтоді жодною зброєю його не вразити" (22, 100); *Si sprach mîn man ist küene und dar zv starc genuoc // dô er den lintrachen an dem berge sluoc // do bâtte sich in dem bluote der reche vil gemeit // da von in sît in stüremen nie dehein wafen versneit* "Вона сказала, "мій чоловік повний звитяги й сил, якось під горою він вбив дракона, скупався в його крові та став невразливий, його не перемогти жодною зброєю" (22, 899), *syððan wiges heard wyrm acwealde, // hordes hyrde* "хоробрий у битві вбив дракона, охоронця скарбів" (13, 885-886). Загалом, участь ДРАКОНА у сценаріях КОНФЛІКТ / ПРОТИСТОЯННЯ / ВІЙНА, де він виявляється ОБ'ЄКТОМ АГРЕСІЇ, визначається його зв'язком з вищими планами буття (альтернативною надсистемою / альтернативними джерелами енергії відносно домінантного для певної лінгвокультури пантеону богів), що породжує концептуальну опозицію типу оксиморону "НЕБОЖЕСТВЕННЕ БОЖЕСТВО" (мега-рівень концептуальних взаємодій). Відповідно, діалектичною відносно ЖЕРТВИ є ознака ОБ'ЄКТ ВШАНУВАННЯ (=b05) як елемент САКРАЛЬНОЇ СФЕРИ, двійник БОЖЕСТВА: *Et adoraverunt draconem, qui dedit potestatem bestiae* "І поклонялися дракону, оскільки той дав владу звіру" (30 (Rev), 13: 4), та суперник БОЖЕСТВА, "системна похибка", яку над система прагне знищити: *In die illa visitabit Dominus in gladio suo duro, et grandi, et forti, super Leviathan, serpentem vectem, et super Leviathan, serpentem tortuosum, et occidet cetum qui in mari est.* "Того дня Бог мечем міцним, великим і могутнім подолає (покарає)

Левіафана, змія, що втікає, Левіафана, змія, що звивається, вб'є того, що мешкає у морі" (30 (Is), 27:1); *Tu confregisti capita draconis; dedisti eum escam populis Aethiopum* "Ти знищив голову дракона, віддав його на їжу мешканцям Ефіопії" (30 (Psal), 73:14), *dragon-slayings historical, dubious and mythical* (27, 227); *Et projectus est draco ille magnus, serpens antiquus, qui vocatur diabolus, et Satanas, qui seducit universum orbem: et projectus est in terram, et angeli ejus cum illo missi sunt.* "І великого дракона було скинуто, давнього змія, що зветься дияволом і Сатаною, котрий обдурих увесь світ: і скинуто його на землю, і ангели його разом із ним" (30 (Rev), 12:9). Відзначимо певний парадокс у християнській міфології, де ДРАКОН-ВОРОГ уявляється ТВОРІННЯМ БОЖЕСТВА: *Illic naves pertransibunt; draco iste quem formasti ad illudendum ei* "Там плавають човни, там той дракон якого ти створив, аби він там [у морі] грав" (30 (Psal), 103:26), що з певних причин виходить з-під контролю надсистеми, у той час як у язичницькій традиції ДРАКОН є рівноранговим відносно БОГІВ елементом контрарно орієнтованого світу (спорідненість змія Йормунганда і Локі має інше підґрунтя, адже Локі не належить до раси богів);

Локативно темпоральні ознаки. СТИХІЯ / СЕРЕДОВИЩЕ ІСНУВАННЯ: (=d01) *egeslic eorðdraca* "страшний підземний дракон" (13, 2825), *Gesawon ða æfter wætere wyrmscynnes fela, sellice sædracan* "роздивлялись у воді подібних до черв'яків дивних морських драконів" (13, 1425-1426), *Yet draggons are notte liken unicornes, I willen. They dwellyth in some Realm defined bye thee Fancie of the Wille* (23, 304); ДАВНІЙ (=d02): *ealdes uhtflogan* "давнього світанкового літуна" (13, 2760). Кластер алюзивних зв'язків співвідносить ДРАКОНА з ПОТОЙБІЧЧЯМ (=d03): ДРАКОН - СМЕРТЬ (алюзія) - ПОТОЙБІЧЧЯ: *Þar saug Niðhögr // nái framgengna, // sleit vargr vera.* "Там Нідхьогг гриз трупи померлих, шматував людей" (29, 39), а також перетворює його на маркер евентиву, що змінює конфігурацію світу (сценарій КІНЕЦЬ СВІТУ) (=d04): *Þar kemr inn dimmi // dreki fljúgandi, // naðr fránn, neðan // frá Niðafjöllum; // berr sér í fjöðrum, // flýgr völl yfir, Niðhögr nái* "Ось з'являється чорний

(похмурий) летючий дракон, блискучий змії, з Темних Гір, що є внизу, несе у пір'ї трупи як летить Нідхьогг над полями" (29, 66), *nýsk Jörmungandr // í jötunmóði. // Ormr knýr unnir* "Йормунганд ворухиться у неймовірній (велетенській) люті, змії б'є по хвилях" (29,50).

Аксіологічні ознаки ДРАКОНА є амбівалентними. З одного боку, це низка домінантних негативних оцінок (-c01_n), що приписуються МІ як перманентні онтологічні й функціональні властивості (a_n / b_n) → (-c01_n), напр.: *Przecież wśród wszystkich potworów smok jest chyba najwredniejszy, najokrutniejszy i najbardziej zajadły. Najbardziej wstrętny gad. Napada na ludzi, ogniem ziele i porywa te, no, dziewice* (25, 6). і виправдовують агресію проти нього. З іншого боку, у варіативних картинах світу він виявляється символічно переосмисленим РЯТІВНИКОМ (=c02^b), що діалектично поєднує риси ШКІДНИКА, оскільки здійснюваний ним квест призводить до переформатування світу (зміни епох, цивілізацій, балансу сил тощо): *All was shattered, and all but memory lost, and one memory above all others, of him who brought the Shadow and the Breaking of the World. And him they named Dragon* (19, 12), *Like the unfettered dawn shall he blind us, and burn us, yet shall the Dragon Reborn confront the Shadow at the Last Battle, and his blood shall give us the Light* (20, 10).

Відзначимо також "транслявання" змісту переосмисленого концепту на інші ділянки картин світу лівоспільнот: ДРАКОН - СИМВОЛ (=c03): ... *tipped with gilded beasts, serpents and dragons* (14, 6); *The beast, half dragon and half worm (ship)* (14, 54-55), *duo dracones ... quorum unus erat albus, alter vero rubeus. Cumque in vicem appropinquassent, commiserunt diram pugnam, cernentibus cunctis, ita ut ignis de ore eorum et naribus exhalaret.* "два дракони, з яких один був білий, а інший червоний... наблизились один до одного і розпочали жакливу битву, видихали полум'я" (17 (7), 25) (при цьому перемога білого інтерпретована Мерліном як домінування саксів над населенням Британії); ДРАКОН - ОЗНАКА (ПРЕДМЕТ) (=c04): *The beast, half dragon and half worm* (14, 54-55), *A fleet of dragon-headed killers* (14, 141); ДРАКОН -

ПРИРОДНЕ ЯВИЩЕ ($\approx a07^c$): *Fiery dragons had whipped across the sky* (14, 11).

свідомістю: *More's been empty for years ... Kneel and behold your new king ... Time to be killing the dragon* (15).

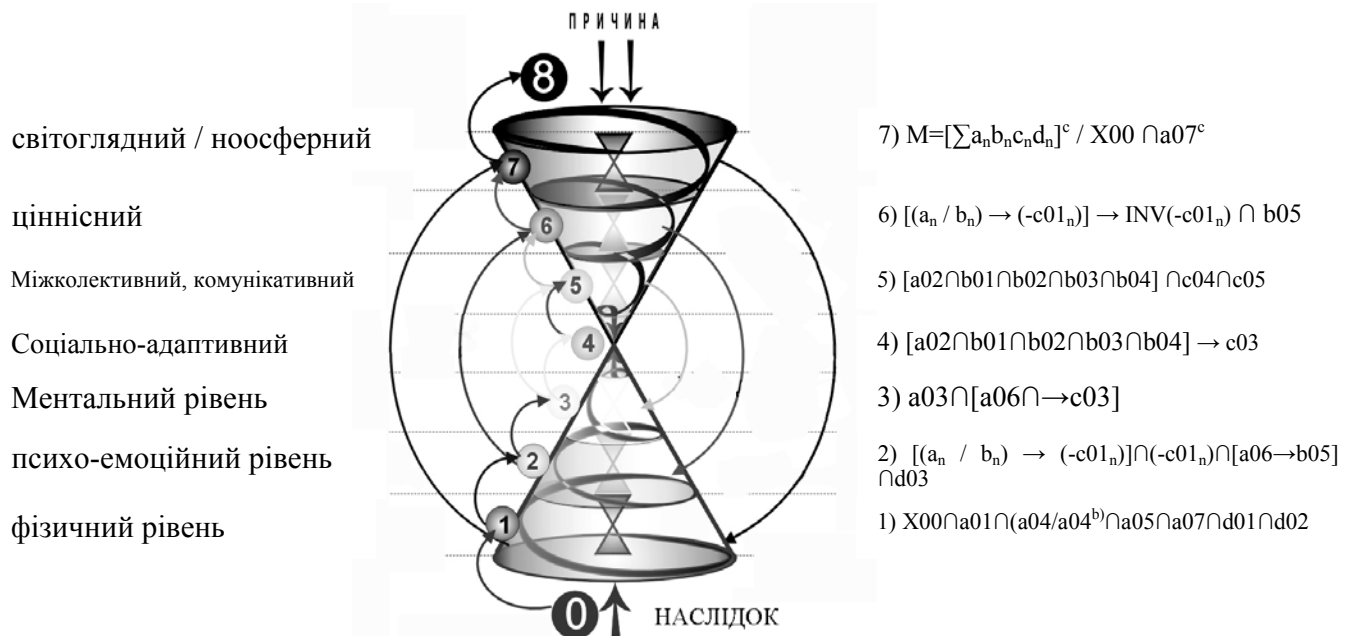


Рис.1. Ієрархія пропозицій у структурі змісту концепту-міфологеми ДРАКОН

Антропонімічна номінація з використанням вказаної вище іє. основи позначає ВОЛОДАРЯ ($\approx c05$): *Artur Paendrag Tanreall, Artur Hawkwing, the High King, united all the lands from the Great Blight to the Sea of Storms, from the Aryth Ocean to the Aiel Waste, and even some beyond the Waste* (19, 281), при чому здійснюється алюзивна відсилка до "прецедентних персонажів" *Uther Pendragon, King Arthur Pendragon*, пор.: *Quo divulgato, Utherpendragon, excita armatorum copia ivit in Kambriam...* (17, 142). Номінації ДРАКОНА з'являються у текстах і дискурсах, що стосуються різних сфер буття людини, а відповідні мовні знаки постають ірраціонально вмотивованими "тригерами" прототипних ознак міфічного референта, уявлення про якого співвідносяться зі сферою джерела концептуальних моделей. З іншого боку, ДРАКОН постає метафорою на позначення уявного ВОРОГА або мети квесту (оволодіння ресурсами), симулякром, що створюється задля маніпулювання суспільною

Наголосимо на тому, що злам традиційних уявлень про ДРАКОНА і відхилення у перебігу стереотипних сценаріїв взаємодії з ним можливе за умови концептуальної інверсії фокусного суб'єкта у сенсі ЛЮДСЬКЕ - НЕЛЮДСЬКЕ: *Bo smoków, które bez wątpienia reprezentują Chaos, nie zabijam.... Nie poluje na smoki — rzekł Geralt sucho. - Na widłogony, owszem. Na oszluzgi. Na latawce. Ale nie na smoki właściwe, zielone, czarne i czerwone. Przyjmij to do wiadomości, po prostu* (25, 6), за умови визнання плюралістичності реальностей, у яких ДРАКОН протистоїть істотам з контарно орієнтованих світів: *били морські хвилі, здіймалася з глибин огидна, страхітлива потвора, а над нею ширяв у небі вогнедихий дракон* (12, 7), *[Юкка] затяг у безодню, і загасив полум'я його, і обеззброїв його. Так загинув могутній Сам-Ар.* (12, 7); або при включенні індивіда до міфологічних сценаріїв, що передбачають кооперацію з МІ задля успішного здійснення квесту: *Wait for me dragon, we'll meet in the sky by fire and magic I am sworn ... On the journey of a shaman a dragon I must ride* (21).

З огляду на виокремлені властивості мовних одиниць, окреслимо кластер профільованих ознак

вербалізованого концепту-міфологеми ДРАКОН, що становить відповідний квант у структурі МП / семіосфери людства (Рис. 2). Схема враховує діалектичний характер уявлень про ДРАКОНА як МІФІЧНУ ІСТОТУ, польовий та ієрархічний принципи аранжування ознак, що віддзеркалюють універсальні закони системних взаємодій. Причинно-наслідкові зв'язки між надсистемою та планами матеріального (знакового) буття зумовлюють характер сценаріїв за участю ДРАКОНА і логіку їхніх послідовностей.

Таким чином, ДРАКОН розглядається як прецедентний феномен, один з найбільш активних елементів МП, що діахронічно "мігрує" від центру до периферії картис світу лінгвостільності, а в умовах реміфологізації культури повертається до їх ядерної частини. Реконструкція складників внутрішньої фіорми відповідних номінативних одиниць засвідчує наявність уявлень про ДРАКОНА як "нечітку сутність" з розмитими варіативними параметрами. Його принципова не-антропоморфність (іконічне втілення світу Хаосу), наявність надзвичайних властивостей і

специфічних функціональних ознак перетворює його на антагоніста - агресора або жертву, при чому подібні комплекси вербалізованих ознак проявляються на рівні соціальної адаптації та групової взаємодії. В умовах реміфологізації культур зміст концепту ДРАКОН переосмислюється, а в його структурі акцентуються елементи значення "могутній", "надзвичайний", "чарівний", "мудрий", що відображається у використанні відповідних мовних знаків у номінації референтів, які належать до різних сфер людської діяльності. Емоційгенні ознаки підпадають інверсії та, відповідно, набувають позитивного аксіологічного забарвлення. При цьому зазначені мовні знаки виконують як атрактивну функцію (прагматика рекламного дискурсу), так і моделюючи (зазначені надзвичайні властивості ДРАКОНА проєктуються на прогнозований варіант функціонування закладу, установи, колективу, успіху товару на ринку тощо). Перспективним є сворення багатовимірної типології складників МП, МІ зокрема, та універсологічно орієнтована інтерпретація їхніх мовних іпостасей.

ЛІТЕРАТУРА

1. Єсипенко Н.Г. Вербальний профіль і концептуальна структура англосаксонських культурних концептів: когнітивно-квантитативний підхід : Монографія / Н.Г. Єсипенко. – Чернівці : Золоті литаври, 2012. – 320 с.
2. Клименюк А. Знание, познание, когниция : Монография / А.В. Клименюк. – Тернополь : Підручники і посібники, 2010. – 304 с.
3. Колесник О.С. Лінгвостильотика міфологічного простору: дис. ... докт. філол. наук : 10.02.15 / Олександр Сергійович Колесник; Київський національний університет імені Тараса Шевченка. – Київ, 2012. – 548 с.
4. Конвей Д. Дж. Танцы с драконами. Мифы и легенды / Динна Дж. Конвей. – [Пер. англ. Л. А. Игоревского]. – М.: ЗАО Центрполиграф, 2008. – 282 с.
5. Левицький А. Е. Перспективні напрями зіставних досліджень у межах когнітивно-дискурсивної парадигми / А. Е. Левицький // Мовні і концептуальні картини світу. – Вип. 23. – Ч. 2. – К.: ВПЦ „Київський ун-т”, 2007. – С. 119 – 127.
6. Левицький В. В. Этимологический словарь германских языков / В. В. Левицкий. – Винница : Нова книга, 2010. – Т.1. – 610 с.
7. Энциклопедия сверхъестественных существ / Сост. К. Королев. – М.: Эксмо; СПб.: Мидгард, 2007. – 720 с.
8. Helbig H. Knowledge Representation and Semantics of Natural Language / Hermann Helbig. – Hagen : Springer, 2006. – 646 p.
9. McBain A. An Etymological Dictionary of the Gaelic Language / Alexander. A. McBain, LL.D. – Stirling : Eneas MacKay, 1911. – 426 p.
10. Pokorny J. Indogermanisches etymologisches Wörterbuch / Julius Pokorny. – Bd. 1–2. – Bern : Francke. – 1959. – 1183 S.
11. StarLing database server / S. Starostin, G. Bronnikov, Ph. Krylov. - 1998-2012. – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://starling.rinet.ru>

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

12. Дяченки Марина та Сергій. Ритуал / Марина та Сергій Дяченки.. – К.: А-ба-ба-га-ла-ма-га, 2006. – 280 с.
13. Beowulf. – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://northvegr.org/sagas%20and%20epics/epic%20poetry/beowulf/index.htm>
14. Comwell B. The last kingdom / Bernard Comwell. – L.: Harper Collins publishers, 2004. – 489 p.
15. Dio. Killing the Dragon // Killing the Dragon. - 2002. – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://www.darklyrics.com/lyrics/dio/killingthedragon.html#1>
16. Fáfnismál. – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://norse.ulver.com/texts/fafnis.html>
17. Hammer J. Geoffrey of Monmouth. Variant Version of his Historia Regum Britanniae / Jacob Hammer. – Cambridge, Mass.: The Medieval Academy of America, 1951. – 292 p.
18. Herodotus. The History of Herodotus, parallel English / Greek, tr. G. C. Macaulay, 1890. – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://www.sacred-texts.com/cla/hh/index.htm>
19. Jordan R. Winter's Heart / Robert Jordan. – New York : Tom Doherty Associates, LLC, 1990. – 596 p.
20. Jordan R. The Great Hunt / Robert Jordan. – New York : Tom Doherty Associates, LLC, 1990. – 541 p.
21. Manowar. Ride the Dragon // Triumph of Steel, 1992. – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://www.darklyrics.com/lyrics/manowar/thetriumphofsteel.html#3>
22. Nibelungenlied, Das. – Stuttgart : Philipp Reclam, 2004. – 1045 S.
23. Pratchett T. Guards! Guards! / Terry Pratchett. – L.: Corgi Books, 1990. – 320 p.
24. Rowling, J. K. Harry Potter and the Goblet of Fire / J. K. Rowling. – N.Y.: Scholastic, 2002. – 735 p.
25. Sapkowski A. Miecz przeznaczenia / Andrzej Sapkowski. - Warszawa : SuperNOWA, 1992. - 365 s.
26. Ten. The Dragon and Saint George - Lyrics video. – [електронний ресурс]. – режим доступу : <https://www.youtube.com/watch?v=kNL6XWJKXCQ#t=151>
27. Tolkien J.R.R. The Hobbit / J.R.R. Tolkien. – N.Y.: Ballantine Books, 1999. – 304 p.
28. Tolkien J.R.R. Silmarillion / J.R.R. Tolkien. – Boston; N.Y.: Houghton Mifflin Company, 1999. – 365 p.
29. Voluspá. – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://norse.ulver.com/edda/voluspa.html>
30. Vulgate (Latin). – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://www.sacred-texts.com/bib/vul/rom011.htm#033>