3. Arkadiev P. M. Two-term case systems: Typology and theoretical implications [Електронний ресурс] / P. M. Arkadiev // New Challenges in Typology: Transcending the Borders and Refining the Disctinctions. – 2008. – April. – Режим доступу : http://www.inslav.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=279
4. Dowty D. Thematic proto-roles and argument selection [Електроний ресурс] / D. Dowty // Language. – Sep., 1991 – Vol. 67, No. 3. – Режим доступу : http://www.ling.ohio-state.edu/~dowty/
5. Haspelmath M. Argument marking in ditransitive alignment types [Електронний ресурс] / M. Haspelmath // Linguistic Discovery. – 3.1 (безкоштовний онлайн-журнал, Dartmouth College). – Режим доступу : http://linguistic-discovery.dartmouth.edu/cgi-bin/WebObjects/Journals.woa/xmlpage/1/issue
6. Lehmann W. P. Syntactic typology. Studies in the phenomenology of language [Електронний ресурс] / W. P. Lehmann // Second Printing. – University of Texas Press. – 1981. – Режим доступу : http://www.utexas.edu/cola/centers/lrc/books/type00.html
7. Онлайн-енциклопедія "Вікіпедія". – Режим доступу : http://www.wikipedia.org/
8. Онлайн-энциклопедия "Кругосвет" (раздел "Лингвистика") / [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://www.krugosvet.ru/taxonomy/term/33

Статтю подано до редколегії
11.11.2011 р.

УДК 811.111'42

Н. Й. Четова – старший викладач кафедри іноземних мов та перекладу Карпатського інституту підприємництва

Лінгвокогнітивна модель концептуальної інформації в англомовному фентезійному дискурсі

Роботу виконано на кафедрі іноземних мов та перекладу КІП

У статті розглянуто схему когнітивної моделі, виокремлено її загальні та своєрідні властивості й принципи реалізації в англомовному фентезійному дискурсі. Виділено константи та ієрархію фреймової структури, досліджено семантику номінацій суб'єктів, об'єктів та предикатів фентезійного квесту в цілому та магічної діяльності зокрема.

Ключові слова: квест, фрейм, слот, сценарій, модель, дискурс, фентезі.

Четова Н. Й. Лингвокогнитивная модель концептуальной информации в англоязычном фэнтезийном дискурсе. В статье рассмотрена схема когнитивной модели, очерчены её общие и своеобразные особенности и принципы реализации в англоязычном фэнтезийном дискурсе. Выделено константы и иерархию фреймовой структуры, исследовано семантику номинаций субъектов, объектов и предикатов фэнтезийного квеста в целом и магической деятельности в частности.

Ключевые слова: квест, фрейм, слот, сценарий, модель, дискурс, фэнтези.

Chetova N. J. The Conceptual Information Linguo-Cognitive Model in the English Fantasy Discourse. The article describes the scheme of the cognitive model, considers its common and peculiar features and the principles of realization in the English fantasy discourse. The constants and hierarchy of the frame structure are distinguished, the semantics of units denoting the fantasy quest subjects, objects and predicates are investigated on the whole and the magic activity in particular.

Key words: quest, frame, slot, script, model, discourse, fantasy.

Постановка наукової проблеми та її значення. У сучасному мовознавстві робляться численні спроби відтворення інформаційних структур, що становлять підґрунтя одиниць мови та мовлення (М. Болдирев, А. Головня, О. Кагановська). Значна увага традиційно приділяється вивченню квесту з огляду на його відображення в різних текстах жанру фентезі (О. Тихомирова; О. Колесник). **Актуальним** є когнітивно-дискурсний підхід до тексту як концепту – цілісного об'єкта аналізу, що домінує в сучасній науці, у встановленні ієрархії фреймових структур для інтерпретації стереотипних літературно-художніх текстів на прикладі англомовного класичного фентезі.

© Четова Н. Й., 2012

Мета дослідження – побудувати інваріантну модель квестового фрейму-сценарію з використанням підпорядкованих фреймів. Досягнення поставленої мети передбачає розв'язання таких **завдань**:

– визначити місце та роль квесту в жанрі фентезі;

– виокремити характеристики когнітивної структури квестового сценарію;

– обґрунтувати місце досліджуваного фрейму в інваріантній структурі фентезі для розуміння смислу стереотипної нарації.

Виклад основного матеріалу та обґрунтування отриманих результатів дослідження. Специфіка фентезі як жанру передбачає активну взаємодію з казково-міфологічною традицією – від абстрактного припущення чаклунства (початкова установка на надприродне) та відтворення магічного антуражу (детальне відтворення світу, в якому править магія) до реалізації конкретних казково-міфологічних мотивних блоків. Можливість останнього закладена у квесті – сюжетній основі фентезійної оповіді. Квест проходить за особливою схемою.

Архетипними, структурними, символічними вимірами квесту цікавилися Є. Мелетинський, А. Михайлов, Дж. Кемпбелл, Н. Фрай, Дж. Метьюз та ін.

Проте західні дослідники (У. Оден, Е. Петті, У. Беттрідж, Л. Якобсон) вивчали проблему квесту здебільшого у творчості Дж. Р. Р. Толкіна і зазвичай обмежувалися матеріалом найвідоміших романів автора "Володар Перснів" та "Хобіт", залишаючи поза увагою інші тексти жанру фентезі.

Англійське слово quest, запозичене ще в Середньовіччі з французької мови, пов'язане, передусім, із лицарським романом (romance) й означає "подорож лицаря з метою здобуття певного об'єкта чи здійснення подвигу". Поєднуючи семантику понять "подорожі", "пошуку", "подвигу", слово quest не зберігає свого повного смислового навантаження при традиційному перекладі "пошук". Російські та українські дослідники намагалися вирішити цю проблему, перекладаючи quest як "лицарський пошук", "богатирський пошук", "надзавдання", "небезпечна подорож", "звитяга" тощо, інколи додаючи у дужках англійське слово (Є. Мелетинський, Т. Топорова). Для уникнення неточностей доцільно використовувати транслітеровану форму – квест.

Для визначення поняття "квест" використовується положення Н. Фрая з дослідження "Анатомія критики", де автор називає успішний квест довершеною формою лицарського роману (romance) та виокремлює три його основні стадії: 1) небезпечна подорож або попередні пригоди; 2) головний двобій; 3) "піднесення" героя. Дефініція Фрая значно розширюється завдяки синтагматичному накладанню квесту на світоландшафт фантастичного світу, унаслідок чого синтезуються два провідні тлумачення квесту (як мотиву і як структурного прийому). Квест розуміють як певну сюжетну єдність, що містить мотиви пошуку, подорожі та подвигу, і в процесі розв'язання суб'єктно-об'єктних відносин якої відбувається актуалізація хронотопу фантастичного світоландшафту.

Для того, щоб позначити загальні для народів фентезійних світів способи залучення до міфоісторичного руху, вводиться поняття метаквесту (квесту, що об'єднує цілий народ або охоплює одну чи кілька епох).

Для адекватного розгляду фентезійного квесту доцільно використовувати комплексний структуральний підхід. Екстраполюючи термінологію Леві-Стросса на квест, можна стверджувати, що квест має свій суб'єкт і об'єкт, пов'язані будь-яким предикатом, хоча останній (власне, квест у вузькому значенні) підпорядковується найперше характеру світоландшафту, а по-друге – характеру суб'єкта та об'єкта. Процес його наповнення є процесом актуалізації хронотопу створеного світу. Величезна кількість літератури містить такі семіотичні системи міфологічного світу, які дають змогу розглядати фентезі в синхронії і діахронії, встановити зв'язки між структурними елементами для виявлення "партитури" цілого і розглянути квести героїв у сукупності їх інтертекстуальних зв'язків у межах єдиного жанру, а не лише окремого твору чи циклу.

Лінгвальне аранжування концептосистеми англомовного фентезі здійснюється лексико-граматичними і лексико-семантичними засобами. Корпус останніх формується переважно з двох автосемантичних частин мови – іменників і дієслів, а також їхніх іменних форм (дієприкметників). Як правило, саме іменники маркують основні концептуальні феномени діяльності, вказуючи на діячів – суб'єктів квесту, якими є герої фентезі – фентезійні раси (ельфи, гноми, енти, гобіти та люди), представлені величезною кількістю персонажів, кожен з яких має знайти своє місце (свій квест) у метаквесті. Серед персонажів також можливо виділити константи: hero, mentor, villain, trickster.

Під час метаквесту, наприклад метаквесту Перстня у "Володарі перстнів", герої розподіляються (у термінах Ю. Лотмана) на рухливих і нерухливих (що перетворюються на функцію певного локусу, як наприклад, Елронд і Галадріель). Рухливий персонаж Арагорн, один із головних героїв метаквесту, має символічно пройти весь шлях свого роду (королів дунедайн) від початку до кінця, повторити їхні звершення та спокутувати їхні провини, нагадати Середзем'ю про витоки королівського роду й довести сакральні права цього роду на владу.

Об'єктами квесту є різноманітні артефакти: коштовності (*камені нолдор, Сильмарилі, Персні, камінь Елессар*), магічні предмети (*дзеркало і фіал Галадріель, палантир Сарумана*), зброя та бойовий обладунок (хоча вони часто виступають знаками, а не предметами, адже втілюють зв'язок поколінь, продовжують певні риси героїв, уособлюють притаманні їм квестові стратегії), предмети спеціального призначення, одяг та побутові предмети, особливі напої та їжа, міста та поселення, будівлі, кораблі та човни.

Дієслова, набуваючи в текстах англомовного фентезі свого предикативного статусу, категоризують дії, події, рух, сприйняття тощо. Предикатами квесту є ПОДОРОЖ, ПОШУК, ПОДВИГ.

Своєрідний предикат квесту – ДОРОГА, якій немає кінця. Нею прямують усе нові й нові герої, вона "затягує" читачів, перекладачів, митців, критиків, кожен з яких має можливість знайти на цій дорозі власний квест.

Реальна ПОДОРОЖ займає у романі не так багато місця. Потреба подорожі диктується не так зовнішньою ситуацією, як внутрішньою спонукою героя [6, 41]. Шлях героя до його самості, підкріплений подіями реальної подорожі, розкривається у жанрі фентезі мовою символів, найдавніших асоціативних моделей мислення і методом актуалізації та взаємодії архетипів.

Елементи міфологічного простору організовані в динамічні сценарії, котрі ми, використовуючи підхід О. М. Кагановської [3, 46–47], поділяємо за ступенем абстрактності / узагальнення. Наприклад, мегасценарій КВЕСТ (метою якого є знищення антигероя, досягнення певного рівня чи отримання певного артефакту) є універсальним способом урегулювання відносин між контрарними світами (ДОБРО і ЗЛО).

Структурно квест як мегасценарій охоплює мезосценарії: ВІДОКРЕМЛЕННЯ, ПРИГОДА, ПОВЕРНЕННЯ [7].

Співзвучним цьому є визначення квесту як сукупності сценаріїв, що передбачають здійснення "пошуку, подорожі та подвигу, … в процесі розв'язання суб'єктно-об'єктних відносин якої відбувається актуалізація хронотопу міфологічного світу" [5, 17]. Так, квест є універсальним способом здобуття бажаних для індивіда результатів, що водночас приводить до зміни конфігурації фрагмента світу. ВІДОКРЕМЛЕННЯ передбачає вихід індивіда за межі звичної власної системи стосунків і цінностей, оскільки в її межах немає інформації, потрібної для пристосування світу до нових умов (взаємодії з контрарною системою, збереження балансу, цілісності, життєздатності). Мезосценарій ПРИГОДА віддзеркалює пошукову діяльність індивіда та низку його взаємодій із представниками інших фрагментів фантастичного простору. Результатом ПРИГОДИ є здобуття пошукуваного (інформації, предмета, способу взаємодії та ін.); у разі негативного результату власне квест припиняється і втрачає сенс, а світ ШУКАЧА не отримує необхідних ресурсів для підтримки своєї цілісності у взаємодії з контрарною системою.

Нарешті, ПОВЕРНЕННЯ – це своєрідний синтез здобутого досвіду, привнесення нової інформації до матриці фантастичного простору і повторне включення індивіда до родової системи. При цьому змінюється і сама система, й індивід, іншими словами, здійснюється метафорично окреслена універсальна міфологічна модель оновлення як "повернення-через-смерть". У межах квестових мезосценаріїв реалізуються макросценарії на зразок "здобуття скарбу / артефакту", "протистояння", "захоплення, утримання землі / майна", "подорож до потойбіччя", "використання сили / магії" та ін. Відповідно, вони складаються з катасценаріїв (використання магічного предмета / творення закляття, сутичка, спілкування з міфічною істотою та ін.), що, у свою чергу, складають своєрідні стандартизовані процедури, послідовність яких дозволяє реалізувати сценарії вищого рівня.

Зазначені сценарії передбачають здійснення макросценаріїв на зразок ЗДОБУТТЯ СКАРБУ / АРТЕФАКТУ, МАГІЧНА ДІЯЛЬНІСТЬ, ВІЙНА, ЗАХОПЛЕННЯ / УТРИМАННЯ ЗЕМЛІ, ПОДОРОЖ ДО ПОТОЙБІЧЧЯ, ВИКОРИСТАННЯ СИЛИ / МАГІЇ та ін. Нарешті, катасценаріями постають СУТИЧКА, ВИКОРИСТАННЯ МАГІЧНОГО ОБ'ЄКТА, НАКЛАДАННЯ ЗАКЛЯТТЯ / ЧАР, ВИПРОБУВАННЯ тощо.

Розглянемо особливості реалізації катасценарію ВИКОРИСТАННЯ МАГІЧНОГО ОБ'ЄКТА (МО) в англомовних фентезійних художніх текстах.

Так, вказаний сценарій становить зміст інструментального слоту у фреймовій ситуації (макросценарії МАГІЧНА ДІЯЛЬНІСТЬ / ВИКОРИСТАННЯ МАГІЇ) (у термінах С. А. Жаботинської) [2, 179–181]: {[ДЕХТО (маг, чарівник, чаклун) [керується ЧИМОСЬ (бажанням створити, перетворити, перемістити) [використовує ДЕЩО (магію, закляття, магічний предмет) [впливає на ДЕКОГО / ДЕЩО (людину, предмет, простір, стихії) [ТУТ / ЗАРАЗ]]]]]}. Вказаний слот розширюється за рахунок предметоцинтричних і компаративних субфреймів {[стільки [такого ДЕЩО [існує так [існує ніби [існує в якості [існує діючи [ТУТ / ЗАРАЗ]]]]]]]} [4, 110].

Суб'єктами цього катасценарію є маги, чаклуни, чарівники (*wizard, mentor, magician, witch, enchanter, sorcer, necromancer, alchemist*), які за векторами магії (evil – neutral – good) можна поділити на негативних (*the Lady of the Green Kirtle* in C.S. Lewis's "The Silver Chair", *Saruman* in "The Lord of the Rings", *Lord Voldemort* from "Harry Potter"), нейтральних та позитивних (*Gandalf* in "The Lord of the Rings", *Albus Dumbledore* from "Harry Potter").

Об'єкти катасценарію можна поділити на декілька категорій: живі істоти, предмети, простір, стихії, а також неживі істоти, серед яких традиційними є різноманітні духи, примари: *spirits, souls, fetches, deity, mythagos, demons, avatars, mermaids, vampires* та ін.

Інструментами творення магічної діяльності є певні магічні предмети: *палантин, посох, перстень, плащ, воскова фігурка* та ін.

Речовини, які найчастіше використовують в магії – зілля, трунок (*herbs, potion, poultices, hair, fingernails*).

Стан суб'єкта, який використовує магію, може характеризуватися як цілковита притомність та здоровий глузд, транс, марення, сон або видіння.

Засоби переміщення в результаті магічної діяльності: *mirror, ring, flying broom, dragon, unicorn, stone circle* or *megalith*.

Причиною використання магічного об'єкта є бажання або потреба.

Наслідками використання МО можуть бути: зцілення (*healing*), прозріння (*disillusion*), поклоніння (*worship*), перетворення (*transformation, turning*), створення або ж виклик надприродних, незвичайних навіть для світу фентезі істот (*evocation*).

Отже, у міфологічному просторі британців магія постає насамперед як поліфункціональне містичне явище, наділене силою. Варто відзначити більшу варіативність катасценаріїв, до яких залучається магія, а також деталізацію її природи, структури, асоціативних і аксіологічних зв'язків, що за умов переорієнтації фрейму перетворює його на фокусний слот.

Крім зовнішнього квесту, розглянутого раніше, слід зазначити, що для творів жанру фентезі, особливо епічного, характерним є внутрішній квест, коли герой приречений здійснювати свій "шлях", "пошук" передусім у просторі душі. Герой шукає себе індивідуального, неповторного, особливого і прагне до внутрішньої гармонії.

У процесі розповіді персонажі, наприклад, у Толкіна, змінюються, перероджуються. І яким стане кожний із них, залежить не тільки від випробувань, а й від його власних переконань. "Найбільша трагедія «Володаря перснів» – правильність вибору": Фродо вирішує самостійно йти до Мордора, щоб звільнити своїх товаришів від спокуси Перснем; Арагорн вибирає між вірністю Братству і двома друзями, яким загрожують жахливі тортури та неминуча смерть; Сем розмірковує про свою вірність Фродо як господарю й любов до свого друга, коли йдеться про смерть Горлума [1, 141]. Вибір завжди дуже важкий.

Часто автори фентезі замість уваги до подієвого боку оповіді та трактування почуттів героїв і їхнього внутрішнього розвитку через зовнішні події зосереджуються саме на внутрішньому світі персонажів, їхній психології, думках і відчуттях. Значущості подіям надає масштабність. Максимальну масштабність мають події, пов'язані з долею цілого світу, і нерідко в контексті фентезі спостерігаємо розв'язання "дорослих" питань на основі дитячого життя.

Якщо характерним для зовнішнього квесту є наративна модель типу ВТРАТА РІВНОВАГИ / ПОРУШЕННЯ ПОРЯДКУ → ПРОТИСТОЯННЯ ДОБРА і ЗЛА → МІСІЯ → ПОДОРОЖ → ПОШУК → ВИПРОБУВАННЯ → ПЕРЕМОГА / ВИКОНАННЯ МІСІЇ → ПОВЕРНЕННЯ → ВИНАГОРОДА, то розгортання внутрішнього квесту можна сформулювати за такою схемою: ВИКЛИК → ВАГАННЯ / СУМНІВ → ПОШТОВХ → ВИПРОБУВАННЯ → ВИЗНАЧЕННЯ → ЗЦІЛЕННЯ /

ПОРЯТУНОК → ВИЗНАННЯ / ПОСВЯТА → ВИНАГОРОДА. Порівнявши зазначені два різновиди квесту, можемо зробити висновок, що спільним для них будуть слоти фрейму КВЕСТ: ВИПРОБУВАННЯ та ВИНАГОРОДА. Це звучить як висновок, що за всілякі негаразди, труднощі, випробування рано чи пізно воздасться сторицею.

Висоновки та перспективи подальших досліджень. Отже, конденсуючи певні ознаки символу, мотиву й структурного прийому, квест виступає як "текстовий ген" з потужними сюжетотворчими потенціями. Розглядаючи квест як синтагму, що складається з об'єкта та суб'єкта, об'єднаних певним зв'язком, можна дослідити, як у процесі розв'язання відносин між членами синтагми відбувається актуалізація самого фантастичного світу. Подорожі героїв, перетинання ними кордонів, проникнення у приховані локуси, взаємодія з іншими персонажами, послідовне переплетення особистих квестів у межах єдиного метаквесту створюють умови для всебічного висвітлення міфоісторії вигаданого світу, його цілісності та гармонійності. Такий наративний фрейм, будучи скелетною формою для типових оповідей, пояснень і аргументації, є водночас своєрідною когнітивною структурою, за якою побудовано літературний стереотип. Жанр фентезі як стала мовленнєва форма – це сукупність певних епічних творів, побудованих за принципом прототипу, інваріантну структуру яких можна подати якраз у вигляді такого фрейму. Фрейм-сценарій фентезі – інваріантна структура для розуміння смислу стереотипної наратії, до якої входять концептуальний фрейм фентезі як жанру, наративний фрейм різновиду класичного фентезі, фрейми репрезентації тексту та інтерпретації дискурсу. Перспективним є подальше поглиблене дослідження прототипних наративних схем.

Список використаної літератури

1. Василенко А. Середземелля – всесвіт, створений Толкієном / А. Василенко // Дайджест. – 2004. – № 1–2. – С. 140–142.
2. Жаботинська С. А. Посесивна конструкція і концептуальні трансформи / С. А. Жаботинська // Мова. Людина. Світ : До 79-річчя професора М. Кочергана : зб. наук. ст. – К. : КНЛУ, 2006. – С. 178–192.
3. Кагановська О. М. Текстові концепти художньої прози (на матеріалі французької романістики середини XX сторіччя) / О. М. Кагановська. – К. : КНЛУ, 2002. – 292 с.
4. Колесник О. С. Міфологічний простір як об'єкт зіставного дослідження англійської та української мов / О. С. Колесник // Наук. зап. Кіровогр. держ. пед. ун-ту ім. В. Винниченка. Серія: Філол. науки. – Вип. 81 (3). – С. 108–111.
5. Тихомирова О. В. Міфічний квест у літературній спадщині Дж. Р. Р. Толкіна : дис. … канд. філол. наук : 10.02.04 / О. В. Тихомирова. – К. : КНЛУ, 2002. – 238 с.
6. Юнг К. Г. Архетип и символ / К. Г. Юнг ; [пер. с нем. А. М. Руткевич]. – М. : Renaissance, 1991. – 297 с.
7. Campbell J. The Power of Myth / J. Campbell. – New York : Doubleday, 1988. – P. 11–171.
8. Clute John. The Encyclopedia of Fantasy / John Clute, John Grant. – UK : Orbit, 1997. – 1088 p.
9. Rowling J. K. Harry Potter and the Sorcerer's Stone / J. K. Rowling. – UK : Scholastic Press, 1998. – 309 p.
10. Tolkien J. R. R. The fellowship of the Ring / J. R. R. Tolkien. – NY : Ballantine Books, 2000. – 479 p.

Статтю подано до редколегії
20.10.2011 р.

УДК 81.111

А. М. Яворська – аспірант кафедри англійської філології
Львівського національного університету
імені Івана Франка

Семантична структура дієслів-членів синонімічних рядів "гнів" / "незадоволення" в сучасній англійській мові

Роботу виконано на кафедрі англійської філології ЛНУ ім. І. Франка

У статті розглянуто семантичну структуру дієслів-членів синонімічних рядів зі спільним понятійним змістом – "гнів" та "незадоволення". Організовано ієрархічну систему класем, архісем, гіпер- та гіпосем у

© *Яворська А. М., 2012*