

ЕМОЦІЇ КРІЗЬ ПРИЗМУ ЛІНГВОСЕМІОТИКИ МІФУ

Колесник О. С.

Чернігівський національний педагогічний університет імені Т. Г. Шевченка

У статті розглянуто лінгвосеміотичні властивості номінацій емоцій крізь призму змісту міфологічного простору. Визначено ролі відповідних концептів і мовних знаків у міфологічних сценаріях.

Ключові слова: емоція, концепт, сценарій, міфологічний простір, система, мислення.

В статье рассмотрены лингвосемiotические особенности номинаций эмоций сквозь призму содержания мифологического пространства. Определены роли концептов и языковых знаков в мифологических сценариях.

Ключевые слова: эмоция, концепт, сценарий, мифологическое пространство, система, мышление.

The paper considers linguo-semiotic features of the designation units that verbalize emotions in the light of the mythic space's contents. The roles of the corresponding concepts and language signs in mythic scenarios are defined.

Key words: emotion, concept, scenario, mythic space, system, thinking.

Увага до людини та її внутрішнього світу, що характеризують магістральний напрям сучасної мовознавчої парадигми [3, с. 9–24], зумовлюють **актуальність** звернення до емоцій та емоційних станів індивіда, зокрема в мовно-знаковій репрезентації [1; 2; 5]. На особливу увагу заслуговує вплив емоцій на когнітивні процеси у свідомості й підсвідомості людини, пов'язані з осмисленням світу на основі змісту міфологічного простору (МП), творенням вторинних міфів тощо.

Загалом під емоціями розуміють суб'єктивні психічні процеси, що протікають у формі переживань і відображають особисту значущість та оцінку зовнішніх і внутрішніх ситуацій для життєдіяльності людини [6]. Перебіг емоцій викликає зміни у функціонуванні систем організму людини (фізіологічні та ментальні), що стає імпульсом щодо форм її поведінки. Як біовітально-семіотичний маркер інформаційної природи, емоція може бути представлена у вигляді $E = f(P, (In-Ic))$, де E – емоція, її ступінь, якість і знак; P – сила і якість актуальної потреби, тобто сукупність ситуативних релевантних прагматичних чинників; $(In-Ic)$ – оцінка вірогідності (можливості) задоволення потреби на основі вродженого і онтогенетичного досвіду; In – інформація про ресурси, прогностично необхідні для задоволення потреби; Ic – інформація про наявні засоби, якими реально володіє суб'єкт [9, с. 20–21]. Іншими словами, емоція є результатом первинного оброблення сигналів, отриманих індивідом від різноманітних систем, з якими він взаємодіє в певним чином сконфігурованій реальності, на основі їх зіставлення зі змістом фокусних концептів відповідної етнонаціональної картини світу, домінуючих концептів-міфологем, особистих ментальних конструктів. У цьому разі ми пропонуємо розглядати сутність емоції як

$$E = f \left\{ \frac{Wabcd}{MS(Wabcd)} * \frac{PR(Wabcd)}{\sum p(\overset{n}{abcd}) \times (\overset{n}{abcd})_{qrst}} \right\},$$

де $Wabcd$ – це стан речей у певному фрагменті реальності / світу (ситуативна іпостась у послідовності його станів), зумовлений онтологічними, функціональними, лоактивними й аксіологічними властивостями його складників; \overline{Wabcd} – ментальний образ цього світу, базова конфігурація якого визначається оператором MS (mythic space), що віддзеркалює зміст вихідних міфологічних аксіом, релевантних у певній лінгвокультурі; $PR(Wabcd)$ –

комплекс прагматичних оцінок майбутнього досвіду / очікуваний результат від розгортання певного сценарію у світі, що перебуває у стані $Wabcd$; $\sum p(\text{abcd})x(\text{abcd})qyzt$ – сукупність сигналів, яку отримує мовець / носій емоції від актантів відповідного сценарію: $P(\text{abcd})$ – живої особи / осіб з певним набором ознак, що виконують дії (Q), $X(\text{abcd})$ – неживих об'єктів з відповідними властивостями, які реалізують функції (y) у певному сегменті часо-просторового континууму ($st = \text{space-time}$) [10].

Нарешті, у широкому сенсі, ми розглядаємо емоції як властивість відкритих біовітальних систем *до*-ментального реагування на вхідні сигнали або ж на власні концептуальні побудови й зміни в поняттєвій сфері. Таке до-ментальне реагування здатне стимулювати когнітивні процеси, сприяти включенню індивіда в різноманітні види діяльності (стенічні емоції) або гальмувати роботу підсистем мовної особистості (астенічні емоції). Так, емоції породжують ланцюжки інших емоційних станів, “запускають” скрипти і сценарії різних рівнів: *jöll ok áfu // færi ek ása sonum // ok blend ek þeim svá meini mjöd* (розбрат і ворожнечу я їм принесу, розбавлю мед люттю) (20, 3), де метонімічна номінація емоції втілює прогнозований міфічною істотою (представником “антисвіту”) сценарій, що має призвести до ХАОСУ. Стенічними виявами емоцій та емоційних станів є безпосередні реакції індивіда на них у вигляді скриптоподібних дій: *With a shout of fury Hagrid launched himself off the bike at the Death Eater...* (21, 61). Астенічним є наслідок дії емоцій, виявлених у значному ступені, які здатні переривати перебіг сценаріїв: *Yrre wæron begen* (обидва були розлючені [охоронці, нездатні запобігти нападу ЧУДОВИСЬКА]) (16, 769), *Norðdenum stod // atelic egesa* (північні данці залякли від жаху) (16, 783-784).

Загалом емоції постають наслідком розгортання стереотипних сценаріїв: *dechymud agþen agþeu llawer. // dec[h]ymud anaëlu dagreu gózaged // dychyfroy etgyllaeth pennaeth lletfer // dechymud trilit byt a ryher*. (смерть багатьох викликає нужденність, скорбота – жіночі сльози, сум іде за тяжким правлінням, зміни у світі породжують смуток (14, 37-47), *Menryon kaer geri ðifri cýnant* (володарі Каер Кері гірко сумуватимуть [невдалий сценарій]) (14, 69), *anaëlu treþeu dychynullant* (смуток – той податок, що вони зберуть) (14, 72), *muntu Grímhildar gjalda ráða* (пізнаєш горе від підступності Грімхільд) (19,32), *þæt ðam godan wæs hreow on hredre, hygesorga mæst* (для доброго (гідного) чоловіка із сумом у серці то було найтяжче горе [віщування лиха для народу]) (16, 2322-2323). Зокрема, наслідок розгортання сценарію може бути метафорично позначений номінативною конструкцією, що вербалізує концепт емоції (КЕ). Наприклад, структура на позначення концепту СУМ *Ничить трава жалоцями, // а древо с тугою къ земли преклонилось* (13, 42-44) характеризує поразку в БИТВІ як феномен системного характеру, що спричиняє перенаштування системи й модифікацію власне сценарію.

Відносно усталеними в етнонаціональних мовних картинах світу виявляються емоційно забарвлені оцінки МІФІЧНИХ ІСТОТ, а також ПРОСТОРУ і його складників: *frecne fyrdraca* (жахливий вогненний дракон) (16, 2659), *Grendles gryre* (страх перед Гренделем) (16,384), *frecne fengelad* (жахливі болотні шляхи) (16, 1359). Первинна оцінка об'єктів, залучених до сценарію або їх послідовності, на основі емоційного сприйняття / несприйняття “запускає” механізм ціннісно орієнтованого логічного аналізу відповідних референтів і їхніх ментальних зліпків або ж гальмує подальше ментальне оброблення вхідної інформації й таким чином вилучає об'єкт з кола пріоритетних учасників сценарію. У випадку, коли емоції домінують у процесах осягнення індивідом світу, вони виконують роль каузаторів і характеризують мислення відповідної мовної особистості як лінійне [Див. Рис.1]. Емоційно детермінованими виявляються переважно сценарії на зразок ПОМСТИ: *Vön geng ek vilja // vers ok beggja, // verð ek mik gæla // af grimnum hug* (Нема в мене ані чоловіка, ані радості; витворю собі радість із гніву) (22, 9), що протікає так: *Nam af þeim heiptum hveijask at vígi* (З ненависті вбивство задумала) (22, 10).

КЕ є невід'ємним складником мовленнєвих конструктів, що реалізуються в комунікативних ситуаціях, які супроводжують міфологічні сценарії. Зокрема, у сценаріях ПРОГОЛОШЕННЯ КЛЯТВИ або ЗАКЛИК ДО БИТВИ КЕ виявляються знаками-сигналами (“тригерами” дій) та дейктиками, що здійснюють відсилання до сфери аксіології: *Arise, arise, Riders of Theoden! Fell deeds awake: fire and slaughter! Spear shall be shaken, shield be splintered, a sword-day, a red day, ere the sun rises! Ride now, ride now! Ride to Gondor!* (24, 123) спонукає співвітчизників до смертельно небезпечної, але тактично необхідної атаки; *Praise them! The Ring-bearers, praise them with great praise!* (24, 257) – емоційна реакція на позитивний наслідок квесту як сценарію мега-рівня. Емоції, що виникають у вербалізації аксіологічних концептів і окресленні безпосередньої мети діяльності, є підсилювачами фізичних і духовних сил індивіда, що полегшує його навігацію у відповідних сценаріях. Наприклад, у заклику ВОЛОДАРЯ / ВАТАЖКА “*Братіє и дружино! // Луце жь бы потяту быти, // неже полонену быти; //а всядемь, братіє, на свои бръзья комони, // да позримь синего Дону* (13, 30) СТРАХ, імплікований змістом концепту СМЕРТЬ, активує увагу і довіру до ЛІДЕРА / ВОЛОДАРЯ, що пропонує альтернативний варіант сценарію. З іншого боку, він активує зв'язок СМЕРТЬ – БИТВА – СЛАВА, який як відлуння язичницького світогляду постає прийнятним варіантом зустрічі зі СМЕРТЮ й надає останній позитивні аксіологічні ознаки.

Комплекси емоцій та емоційних станів, що супроводжують розгортання міфологічних сценаріїв, дозволяють вести мову про зміни у стані свідомості актантів $p^{e0} \sim p^{en}$ як реакції на взаємодію змісту МП, ситуативних вхідних сигналів, прагматичних настанов мовної особистості та вивідних знань, нового досвіду. Відповідний міфологічний сценарій, потенційно здатний викликати емоції та реакції певного кола суб'єктів, у модально логічному записі виглядатиме так (виникнення емоційної реакції в індивіда, що не є безпосереднім учасником сценарію позначається логічним оператором “імплікація” *imp*). Власне – сценарій ПЕРЕМІЩЕННЯ, в якому МІФІЧНА ІСТОТА переміщується в реальному часо-просторі $M(pq)R(s1t1) \rightarrow M(pq)R(s2t1)$ при вербалізації *Voldemort was flying like smoke on the wind, without broomstick or thestral to hold him* (21, 60), виглядає як $M(pq)R(s1t1) \rightarrow M(pq)R(s2t1)$ *imp* $M(p2^c q2)R(s2t1)$, де СТРАХ постає стеничним чинником, що змушує іншого індивіда $p2^e$ д учинити певну дію $q2$: *Hagrid let out a bellow of fear and steered the motorbike into a vertical drive* (21, 60).

У різноманітних видах діяльності, в тому числі номінативній, мовленнєвій та культуротворчій, мовна особистість як *Homo orientalis* (у термінах С. І. Потапенка) послуговується комплексами знакових утворень, що визначають напрямки концептуалізації та категоризації світу. Певні емоційні стани, в яких перебуває індивід у ході розгортання стереотипних сценаріїв (передусім, міфологічно забарвлених), “активують” етнокультурні концепти-міфологеми як складники аксіоматичної поняттєвої мережі, крізь призму якої інтерпретуються сигнали з емпірично досяжної “первинної” реальності й вибудовуються картини світу / світів. Для характеристики властивостей одиниць мовного коду, що репрезентує емоції в текстах різних жанрів і періодів ми використовуємо універсальну багатовимірну модель мовного знака, що враховує його референційний, функціональний і структурний аспекти [4, с. 32–49]. Функціонування емоцій як “медіаторів” між вхідними сигналами й аксіоматичною концептуальною матрицею дозволяє визначити роль відповідних концептів як стимулів у відповідних сценаріях, наприклад, конструкт промісивно-менасивного типу *grát at gamni // skaltu i gögn hafa // ok leiða með tárur trega* (не радість пізнаєш, а горе тяжке та сльози скорботні) (23, 30) виявляється одним з вагомих стимулів, за допомогою якого Скірнір схиляє Герд до прихильності до Фрейра.

У фокусі лінгвосеміотики та функціональної семантики ми розглядаємо знаки на позначення КЕ як кваліфікатори, що вербалізують базові й ситуативно релевантні ознаки практично необмеженого кола потенційних актантів сценаріїв, як то: *ðyar garðei bun* (смуток мучив діву) (17, 63), що пришвидшив конфліктний варіант розгортання сценарію (ВІЙНА / БИТВА).

Емоційного забарвлення може набувати складник сценарію, представлений слотом [тут / зараз]: *Уже бо, братіє, не веселая година встала, уже пустыни силу прикрывла* (13, 42), та інструментальний слот, що співвідноситься з концептом СИЛА: *Встала обида въ силахъ Дажьбожа внука* (13, 42). Вербалізовані КЕ передають ситуативну конфігурацію сценарію, наприклад, концепт ЛЮТЬ вербалізується як *kallaði þá Knéfröðr / kaldri röddu* “так вигукнув Гнефрюд злим голосом” (15, 5), оскільки його вербальне ЗАПРОШЕННЯ в гості до ВОЛОДАРЯ було пасткою; концепт СУМ позначений як: *Leiddu landrögni lýðar óneisir* (з володарем землі попросилися люди у сльозах) (15, 11, 5–6), адже ГЕРОЇ вирушають назустріч СМЕРТІ, оскільки уявлення про ЧЕСТЬ для них мають більшу вагу, ніж особиста безпека. Отже, мовні одиниці, що вербалізують КЕ, виявляють риси акцентуаторів, кваліфікаторів та ідентифікаторів. Структурно вони є знаками ката-рівня, а за референційними ознаками – квалісигнумами іконічно-індексального типу.

Окремо відзначимо безпосередній зв'язок між концептуальними сферами емоцій і цінностей. Цей зв'язок зумовлений подібністю ролей КЕ і концептів аксіологічної сфери як “навігаційних орієнтирів” при розгортанні стереотипних сценаріїв та в ході здійснення відповідних когнітивних практик. Тоді як функціонування концептів аксіологічної сфери передбачає активну свідому позицію суб'єкта, що включає як аналітичну (раціональну), так і синтетичну (ірраціональну) розумову діяльність, дія КЕ є здебільшого ірраціональною, до-ментальною, важко контрольованою. Втім, вплив елементів обох сфер є регулятивним: *“Auðr mun ærinn, // ef ek eflík svá // víg með virðum* (велике щастя, якщо я вчиню такий подвиг) (19, 11); *ok hugin gleddi* (і радував ворона) (18, 35) – в останньому випадку номінація емоції (РАДІСТЬ), співвіднесена з вербалізованим концептом-міфологемою ВОРОН (мудрий, вісник смерті, “трупожер”), вказує на ПЕРЕМОГУ як вдалий наслідок сценарію БИТВА, позитивно забарвлені в системі цінностей германських етносів. Згадані зв'язки виявляються навіть на рівні надсистеми (сакральної сфери): *бог не дасть дьяволу радости* ПВЛ 204, *Юнону взяв великий жах!* (11, I, 4), що приводять до активного входження надсистемної програми до стосунків у людських колективах, які реалізуються у зміні конфігурації стереотипних сценаріїв, або ж протіканні сценаріїв нестандартного типу.

Указаний зв'язок сфер емоцій та цінностей зумовлений особливостями внутрішньосистемних відносин та міжсистемних взаємодій у координатах світу інтерпретатора дійсності, де симетрія зазначених сфер свідчить про їхні орієнтаційні потенції. Загалом модуси буття індивіда як мовної особистості (суб'єкта семіосфери) утворюють таку ієрархію: (1) фізично-фізіологічний, (2) емоційно-чуттєвий, (3) ментально-діяльнісний, (4) соціально-адаптивний, (5) колективно-креативний, (6) аксіологічний, (7) світоглядний рівні (за В. А. Поляковим). Використана універсальна класифікаційна модель дозволяє співвіднести ці модуси буття з ієрархічно співвіднесеними типами мислення індивіда, тобто з характеристиками його когнітивного апарату. Мислення як найвищий ступінь пізнання закономірностей розвитку є процесом відображення об'єктивної дійсності в уявленнях, судженнях і поняттях, який дозволяє індивіду приймати рішення стосовно перебігу певних сценаріїв на основі пізнаних законів світу [7, с. 305]. У широкому розумінні мислення є динамічною властивістю відкритої системи, здатної до самоорганізації та самопідтримки, що передбачає сприйняття, оброблення і трансляцію інформаційних сигналів різної природи (мовно-знакових, емоційно-енергетичних та ін.) у ході взаємодії з іншими системами, власними підсистемами та надсистемою. У цьому разі базовими ознаками, за якими визначається “тип мислення”, є глибина усвідомлення перспектив і причинно-наслідкових зв'язків між явищами, їхніми концептуальними і знаковими корелятами, а також одиничність / множинність вхідних і вивідних інформаційних потоків та засобів їх інтерпретації, що охоплюють раціональне та ірраціональне. Ієрархія рівнів відкритої системи (Рис. 1) віддзеркалює устрій мови як знакового коду, засобу експлікації інформаційного (лінгвокультурного) поля людства.

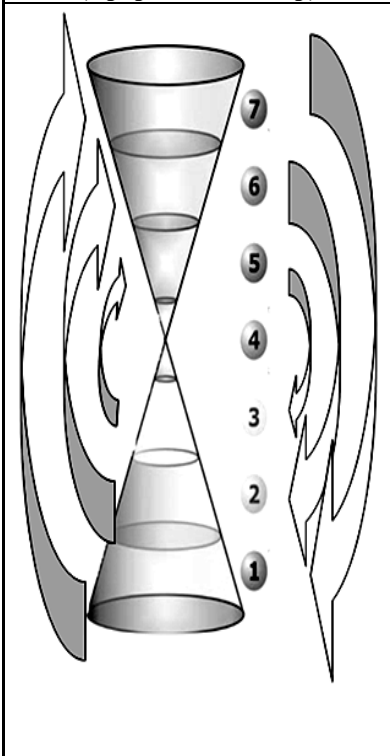
| Універсальна модель відкритої системи (ісрархічний вимір) | Характеристики системи, відповідники в мовному коді, аспекти семіозису |
|--|---|
|  | Рівень 7, “континуум” : система, здатна до самоорганізації та самопідтримки у складі поліверсуму, безмежно варіативна, породжує смисли і перспективи розвитку для системи на рівнях 1-6, семіосфера – “майбутнє” |
| | Рівень 6, “потік” : система в стані вибору загального вектору поступу (в узгодженні з комплексами цінностей і універсальних законів природи); |
| | Рівень 5, “поле” : система в розв’язанні колективних завдань / у процесах конфліктної міжсистемної взаємодії; система як засіб моделювання варіанта дійсності; дискурси у взаємодії |
| | Рівень 4, “об’єм” : мовлення, використання мовних знаків у специфічних сценаріях, при міжособистісних взаємодіях, прагматика, дискурси = семіосфера – “теперішнє” |
| | Рівень 3, “площина” : складні знаки як когнітивно-номінативний інструмент, синтактика + семантика |
| | Рівень 2, “лінія” : мовні знаки як контекстуально детерміновані “профілі”, засоби фіксації етноспецифічного досвіду, семантика |
| | Рівень 1, “точка” : інструменти, знаконосії, тексти попередніх епох = семіосфера – “минуле” |

Рис. 1. Мовний код як відкрита система

Відповідно ми визначаємо типи мислення: (1) точкове (фізіологічний стимул → автоматизована реакція / осмислення ситуативних сигналів); (2) лінійне (тактичне бачення зв’язку “необхідність – результат її задоволення” / емоція → дія, результат); (3) площинне (оброблення сигналів і залучення різних систем у межах окремих локусів на зразок ментальної аналітичної діяльності в контексті окремих наукових парадигм задля досягнення конкретної мети); (4) об’ємне (бачення й оброблення сигналів у динаміці, з урахуванням багатовекторних змін у системах інтерпретаційних координат, що дозволяє здійснювати прогностичну діяльність); (5) мислення людини нової епохи – тороподібне (інтеграція раціонального та ірраціонального, багаторівневе оброблення сигналів і стратегічне прогнозування наслідків міжсистемних / міжколективних взаємодій); а також мислення суб’єктів надсистемного рівня: (6) тороїдально-площинне, потокове (осмислення багатовимірних динамічних взаємодій наднаціонального плану, орієнтація об’єднаних розумних систем відповідно до універсальних цінностей); (7) тороїдально-стереоскопічне, континуумне (усвідомлена реалізація складниками надсистеми універсальних моделей управління в безкінечних циклах станів часо-простору в масштабі планети).

У свою чергу, рівень мислення (2) загалом корелює з виділеним нами реверберативним періодом існування лінгвокультур історично відомої нам цивілізації [4, с. 72–80]. У цьому разі “відлуння” первісних смислів мовних одиниць на позначення концептів-міфологем викликає позитивний “емоційний фон”, який сприяє функціонуванню елементів міфологічного простору

як аксіоматичного каркасу концептуальної картини світу відповідної епохи. Наприклад, номінації БОЖЕСТВА *ealdmetod* “давній / вічний володар” (16, 945) *scir metod* “могутній / світлий (яскравий) володар” (16, 979) *sod metod* “справжній бог” (16, 1611), *þas sig metode þanc*, // *ecean dryhtne* (подякував богу, вічному володарю [за порятунок]) (16, 1778–1779), *wuldurcyninge* (володарю чудес [подяка за здобич]) (16, 2795) викликають позитивні емоційні конотації, що, відповідно, підсилюють зв’язок з такими ознаками БОЖЕСТВА, як “войовничість”, “захисник”, а також концептами сфери аксіології типу СЛАВА, ЗВИТЯГА, УСПІХ та ін. Таким чином, виникали передумови творення вторинного міфу, у якому християнський БОГ осмислювався як “переможець”, “носій сили”, та поширення християнства серед англосаксів та германських етносів загалом.

У випадку домінування емоційної сфери у свідомості індивіда або ж вияву емоцій надмірної сили, рішення та вчинки мовної особистості виявляються афективними. При цьому мисленнєві процеси набувають характеру точкових (виконання операцій і процедур для моментального задоволення певного потягу / покращення емоційного стану) або лінійних, що передбачають діяльність тактичного характеру і “закривають” для людини бачення причинно-наслідкових зв’язків між явищами реальності, не дозволяють спрогнозувати варіанти майбутнього, принаймні у площинному вимірі.

Отже, сфера емоцій та сукупність КЕ здатні активізувати когнітивну діяльність індивіда, співвіднести референтні ситуації зі сферою аксіології. У цьому випадку взаємодія людини і світу набуває осмисленого, цілеспрямованого і свідомого характеру, а фрагмент МП викристалізується у вигляді підвалин певної теорії, концепції, ідеології (вторинного міфу, активного на певному етапі поступу лінгвоспільноти). Іншими словами, якщо зміст емоційної сфери узгоджений з базовими фрагментами концептуальних картин соціуму й концептуального простору власне індивіда, він сприяє виробленню багатовимірного раціонально-іраціонального (стереоскопічного) бачення й осмислення світу / світів. Вербалізація КЕ утворює емоційний фон, що породжує спільне для різних систем поле, або діалектичне “поле напруги”, яке стимулює міжсистемні взаємодії, урізноманітнює сценарії практичної та комунікативної діяльності, адаптує картини світу й лінгвокультури до динамічних станів речей у множинних варіантах реальності.

Перспективним є створення таксономії психотипів суб’єктів МП як мовних особистостей.

Література

1. Бессонова О. Л. Концепты эмоций в структуре оценочного тезауруса английского языка / О. Л. Бессонова // Лінгвістичні студії : Зб. наук. праць. – Вип. 2. У 2 частинах / [укл. : А. Загнітко (наук. ред.) та ін.]. – Ч.1. – Донецьк : Дон НУ, 2003. – С.256-265.
2. Гамзюк М. В. Емотивність фразеологічної системи німецької мови (досвід дослідження в синхронії та діахронії) : дис... докт. філол. наук : 10.02.04 / М. В. Гамзюк. – К., 2001. – 386 с.
3. Карасик В. И. Иная ментальность / В. И. Карасик, О. Г. Прохвачева, Я. В. Зубкова, Э. В. Грабарова; под общей ред. В. И. Карасика. – М. : Гнозис, 2005. – 352 с.
4. Колесник О. С. Міфологічний простір крізь призму мови та культури : Монографія / О. С. Колесник. – Чернігів : РВВ ЧНПУ імені Т.Г. Шевченка, 2011. – 312 с.
5. Красавский Н. А. Образная лингвистическая объективация базисных эмоций / Н. А. Красавский // Житниковские чтения: межкультурные коммуникации в когнитивном аспекте: Материалы Всерос. науч. конф. – Челябинск, 2001. – С. 46-53.
6. Немов Р. С. Психология: В 3-х кн. – Кн. 1. : Общие основы психологии / Р. С. Немов. [3-е изд.]. – М. : Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 1997. – 688 с.
7. Поляков В. А. Универсология / В. А. Поляков. – М. : Амрита–Русь, 2004. – 320 с.
8. Потапенко С. І. Мовна особистість у просторі медійного дискурсу (досвід лінгвокогнітивного аналізу) : Монографія / С. І. Потапенко. – К. : Вид. Центр КНЛУ, 2004. – 360 с.
9. Симонов П. В. Эмоциональный мозг : Монография / П. В. Симонов. – М. : Наука, 1981. –

216 с.

10. Griffin M. Mythic spacetime / Michael Griffin // Journal of Literary Semantics. – 2000. – №1. – Vol. 29. – P. 61–74.

Джерела ілюстративного матеріалу

11. Котляревський І. П. Твори / І. П. Котляревський. – [передм. Є. С. Шаблювського, Б. А. Деркача]. – К. : Дніпро, 1980. – 311 с.

12. Повість врем'яних літ : Літопис (за Іпатським списком) / комент. В. В. Яременка. – К. : Рад. письменник, 1990. – 558 с.

13. Слово о плъку игоревѣ, игоря, сына святъславля, внука ольгова // Злато слово. Век XII. – М. : Молодая гвардия. – 1986. – С. 27–75.

14. Arymes prydein fawr. – [електронний ресурс]. – режим доступу : http://www.celt.net.uk/texts/llyfr_taliesin/prif_gyfarch.html

15. Atlakviða in groenlenzka . – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://norse.ulver.com/texts/atlak.html>

16. Beowulf. – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://www8.georgetown.edu/departments/medieval/labyrinth/library/oe/texts/a4.1.html>

17. Cad Goddeu. – [електронний ресурс]. – режим доступу : http://www.celt.net.uk/texts/llyfr_taliesin/cad_goddeu_eng.html

18. Fáfnismál. – [електронний ресурс]. – режим доступу: <http://norse.ulver.com/texts/fafnis.html>

19. Grípisspá. – [електронний ресурс]. – режим доступу: <http://norse.ulver.com/texts/grip.html>

20. Lokasenna [електронний ресурс]. – режим доступу: <http://norse.ulver.com/edda/lokasenna.html>

21. Rowling J. K. Harry Potter and the Deathly Hallows / J. K. Rowling. – N. Y. : Scholastic, 2007. – 769 p.

22. Sigurðarkviða in skamma. – [електронний ресурс]. – режим доступу: <http://norse.ulver.com/texts/sigurdars.html>

23. Skírnismál. – [електронний ресурс]. – режим доступу : <http://norse.ulver.com/texts/skirnis.html>

24. Tolkien J. R. R. The Return of the King / J. R. R. Tolkien. – N. Y. : Ballantine Books, 2000. – 481 p