

РОЗДІЛ VII. ПРОБЛЕМИ ЛІНГВІСТИКИ ТЕКСТУ, ДИСКУРСОЛОГІЇ, ДИСКУРС-АНАЛІЗУ

Ірина Винокурова

УДК 82 (091).82.0

АКТУАЛІЗАЦІЯ ІГРОВОГО СВІТУ В ХУДОЖНЬОМУ ТЕКСТІ «ВОЛОДАР КІЛЕЦЬ»
ДЖ.Р.Р. ТОЛКІНА

Охарактеризовано лексичні засоби, що актуалізують ігровий світ у художньому тексті «Володар кілець» Дж.Р.Р. Толкіна: неологізми і слова *ad hoc* на позначення дійових осіб, а також «іншомовні слова» як різновид словотворення і їхня роль в симуляції мовного середовища альтернативного світу.

Ключові слова: ігровий світ, неологізми, іншомовні слова, запозичення, екзотизми, штучні мови, гральний ефект.

Поява «Володаря кілець» Дж.Р.Р. Толкіна і технізація масової культури на Заході збіглися у часі. Суспільна свідомість, що призвичаїлась до віртуальної реальності комп'ютерних ігор, сприйняла вторинний світ «Володаря кілець» з готовністю і зацікавленістю. Пропозиція Дж.Р.Р. Толкіна знайшла читацький попит, а в подальшому світову популярність. «Володар кілець» привернув до себе увагу науковців-гуманітарієв, які всебічно проаналізували твір. Вітчизняні й зарубіжні філологи (О. Апенко, С. Лихачова, Вл. Гаков, А. Єскадумов, А. Ніколаєва, М. Каменкович, Н. Бонналь, Д. Колберт, Е. Гомел, Д. Дей, Т. Шиппі) вказали, зокрема, на характерну особливість твору – альтернативний світ, змодельований Дж.Р.Р. Толкіном.

Альтернативний світ «Володаря кілець» відбувся успішно, запропонувавши «акцентовано ігровий характер» [Можейко 2003: 173] перебування читача в ньому. Стихія гри, що охоплює читача, створює гральний ефект так само, як і комп'ютерні розваги. І це природньо, бо «семантика можливих світів тісно пов'язана з ідеєю віртуальних реальностей» [Руднев 2003: 392]. Французький дослідник Н. Бонналь [Бонналь 2003: 5] наголошує на інтерактивності тексту «Володар кілець»: «... долучаючись до літературної гри, тільки й можна пізнати цей світ, що випромінює яскравими барвами».

Отже, усвідомлення ігрової складової у творі «Володар кілець» логічно порушує питання про інструментарій актуалізації ігрового світу. У цьому зв'язку видаються слушними міркування І. Медведцького [Медведцький 1992: 190]: «Досконалість художнього твору досягається саме *game-грою* митця – закріпленням «польоту фантазії» в тексті за допомогою особливих літературних прийомів і «партитури знаків» (мови тексту)».

Об'єктом запропонованої розвідки постає ігровий аспект альтернативного світу в трилогії «Володар кілець» Дж.Р.Р. Толкіна. **Предметом** аналізу є лексичні засоби його актуалізації. Матеріалом дослідження слугує оригінальний англомовний текст «Володар кілець» Дж.Р.Р. Толкіна.

Мета полягає в дослідженні лексичних виразних засобів, що створюють контент ігрового світу, відмінний від реальної дійсності. Заявлена мета передбачає розв'язання таких **завдань**: 1) дослідити словановотвори (власне неологізми і слова *ad hoc*); 2) охарактеризувати «іншомовні слова» (запозичення й екзотизми) й опосередковано мовне середовище ігрового світу.

Англійська мова характеризується відносно більшою свободою щодо утворення нових слів на базі існуючих, ніж інші мови, наприклад, українська. Ця особливість англійської мови уможливує появу слів, створених мовцем для певної потреби, конкретного випадку (*ad hoc*). Такі новотвори не затримуються в мові, хоча їх було створено за аналогією із «легітимними» словами, і, прислужившись одноразово, зникають з мови (у випадку усного мовлення). Якщо новотвори використовуються на письмі у художніх літературних творах, то не виходять поза їх межі, а залишаються в них як цікавинки-родзинки. Такі слова в стилістиці англійської мови отримали назву *nonce-words* [Скребнев 2000: 59; 70].

Nonce-words, до того невідомі і неіснуючі, однак зрозумілі завдяки ситуації або контексту, продукують, як правило, гумористичний ефект. Причина зазначеного ефекту полягає в розбіжності між позазаконним статусом слова, з одного боку, і формальною коректністю слова, з другого боку. Виникає семантичний парадокс, коли не зареєстроване в словнику слово стає зрозумілим для реципієнта через структурну бездоганність і абсолютну підпорядкованість законам словотворення.

В утворенні так званих *nonce-words* використовуються всі способи словотворення: деривація, композиція, конверсія. У трилогії «Володар кілець» яскраво спостерігаються два перших способи.

Щодо деривації, як способу словотворення, доречно зауважити, що нові слова можуть утворюватись за допомогою як продуктивних, так і непродуктивних афіксів. Так, зменшувально-пестливий суфікс *-ling* реалізує свій конотаційний потенціал у слові *halfling* 'невисоклик', вигаданому Дж.Р.Р. Толкіном на позначення казкової популяції. Порівняймо з іменниками *duckling* 'качечка' і *princeling* 'княжич'. Використаний непродуктивний суфікс вказує на малий зріст хобітів і тепле, дружнє ставлення автора до них. Слово *halfling* вживається у трилогії дуже часто. Його повторення має за мету не тільки виявити прихильність автора до хобітів, а й передати її читачеві, щоб викликати в читача щире симпатію до хобітів.

Географічна назва *Hobbiton* на позначення країни походження хобітів була створена Дж.Р.Р. Толкіном за аналогією з іменами власними типу *Wellington, Newton, Boston* тощо за допомогою суфіксу *-ton*:

*Tongues began to wag in **Hobbiton** and **Bywater** (Tolkien 1993: 28).*

Завдяки традиційній словотворчій моделі слово *Hobbiton* сприймається як типовий англійський топонім, в якому вбачається суфікс імовірно кельтського походження [Skeat 1956: 765], поширений у географічних назвах Великої Британії.

Щодо композиції, як способу словотворення, варто почати з неологізму *hobbit*, який у 1970 році увійшов до «Малого Оксфордського словника» як факт мови. Це той випадок в історії літератури, коли індивідуально-авторський неологізм, вийшовши за межі літературного твору, переходить до активної лексики англійської мови, а згодом – багатьох мов світу. «Словник англійської мови і культури» видавництва *Longman* тлумачить іменник *hobbit* таким чином: «Вигадана істота, яка має вигляд малої на зріст людини і живе у норі в землі. Хобіти з'явилися у книгах Дж.Р.Р. Толкіна» [LD 2005: 666].

Складний іменник *hobbit*, за версією І. Примачик [2008: 116], складається з двох коренів – латинського *hommo* 'людина' і англійського *rabbit* 'кролик'. Новотвір *hobbit* створює у свою чергу композит *gentlehobbit* за аналогією із словом *gentleman*:

*"A very nice well-spoken **gentlehobbit** is Mr. Bilbo, as I've always said", the Gaffer declared (Tolkien 1993: 28).*

Складений іменник *gentlehobbit*, створений у ключі англійського гумору, надає жартівливо-гумористичного забарвлення характеристиці містера Більбо і спільноти хобітів загалом.

Географічна назва *Hobbitshire* (композит з двох коренів), що створена Дж.Р.Р. Толкіном за аналогією з існуючими топонімами *Derbyshire*, *Lancashire*, *Cheshire*, є природньою і цілком сприйнятливою для сучасної лінгвістичної перцепції.

До так званих *nonce-words* належать не тільки слова, а й антропонімічні словосполучення: *hobbit sense* 'здоровий глузд', *hobbit lore* 'ерудиція хобітів', *hobbit-garments* 'вбрання хобітів', *hobbit folk* 'хобітський народ'. Найдотепнішим видається перше словосполучення, що змодельовано на зразок усталеного вислову *common sense*:

*In that hour of trial it was the love of his master that helped most to hold him [Sam] firm; but also deep down in him lived still unconquered his plain **hobbit-sense**: he knew in the core of his heart that he was large enough to bear such a burden (Tolkien 2008: 87).*

'В годину випробувань тільки любов до господаря підтримувала його [Сема]; в ньому жив нескорений здоровий глузд: він розумів серцем, що здатен винести тягар'.

Заслуговує на увагу експресивність «екзоцентричних», за словами І.В. Арнольд [Арнольд 1990: 121], новотворів, другий опорний елемент яких на входить до лексико-граматичного розряду, до якого слово або словосполучення належить в цілому, наприклад: *Master Frodo*, *Master Elrond*, *Mr. Bilbo* тощо. Справа в тім, що слово *Master* вживається у звертанні до юнака і на письмі передує імені або прізвищу старшого сина, наприклад: *Master John*, *Master Jones*. Фродо, як відомо, є хобіт, а не чоловік. Кумедний ефект у цьому випадку спричиняється незвичайним використанням звичайного мовного кліше.

Деякі індивідуально-авторські неологізми Дж.Р.Р. Толкіна залишаються в контексті назавжди як *hapax legomenon*, не існуючи поза ним. Це передусім іменники *orc* і *warg*, створені автором на позначення войовничих істот. Їхні жорстокість, хитрість й брутальність підкреслені в таких афористичних висловах Бороміра:

*"The wolf that one hears is worse than the **orc** that one fears"* (Tolkien 1993: 391)

і Арагорна:

*"Where the **warg** howls, there also the **orc** prowls"* (Tolkien 1993: 391).

За ритмікою і римою вони тяжіють до народних приказок, які створюють легендарний дух оповіді. У першому вислові орк порівнюється з хижим вовком, одвічним персонажем фольклору і європейського героїчного епосу. У другому вислові говориться, що гидкі сили Зла єднаються: де повзе один, там виє другий.

Серед темних сил Зла причаївся *balrog*. Іменник *balrog* не подається в жодному словнику і являє собою індивідуально-авторський неологізм Дж.Р.Р. Толкіна. *Balrog* вживається на позначення жадливої істоти, котра може завдати шкоди хобітам, ельфам, троям, гномам і людям, разом узятим. Його наближення сприймається не зором, а відчувається шкірою:

"What it was could not be seen: it was like a great shadow, in the middle of which was a dark form, of man-shape maybe, yet greater, and a power and terror seemed to be in it and to go before it.

*'Ai! ai!' wailed Legolas. 'A **Barlog**'. A **Barlog** is come!"* (Tolkien 1993: 432).

'Що це було, не можна було розгледіти: це скидалось на велику хмару, в середині якої темніла фігура, скоріш за все чоловічої статі, але кремезніше за чоловіка. Сила і жах жевріли в цій істоті і, здавалось, випереджали її ходу.

«Ай! Ай!» - заволав Леголас. – «Барлог! Барлог прийшов!»

Отже, неологізми – це «нові слова і вислови для називання невідомих предметів, явищ, понять, якостей, властивостей, дій» [ЛІЕ 2007: 116]. Авторський неологізм *hobbit* і слова *ad hoc*, такі як *halfling*, *orc*, *warg*, *barlog*, *goblin*, називають реалії, що існують в можливому світі і не спостерігаються в нашому, і через це є невідомі читачеві. Новотвори автора зумовлені розбіжністю контентів двох світів, вони доводять відмінність змальованого світу і разом з іншими мовними засобами актуалізують його.

Вигадані герої Дж.Р.Р. Толкіна живуть і взаємодіють у створеному літературним генієм Професора ігровому світі і спілкуються власними мовами. Як відомо, Дж.Р.Р. Толкін експериментував з мовами,

створюючи штучні мови, серед яких найбільш відома *квенія*, вживана ельфами. Доказом особливого мовного середовища героїв слугують численні «іншомовні слова» у художньому тексті «Володар кілець».

Іншомовні слова і вислови – це одиниці іншої мови, які вживаються оказіонально переважно у сфері літературно обробленого мовлення. Іншомовні слова і вислови не вважаються виразними засобами мови, через те що вони не входять до системи стилістичних опозицій мови-реципієнта, втім можуть вживатись для створення стилістичних прийомів у певних мовленнєвих або ситуативних контекстах, переважно у сфері художнього мовлення. У зв'язку з цим Ю.М. Скребнев зауважує: «Використання іншомовних слів і висловів в творах художньої літератури може слугувати різноманітним цілям» [2000: 61].

Розгляньмо вживання іноземних слів у творі, а також їхні стилістичні функції. Цікавою проблемою стилістичного дослідження є аналіз способів запровадження іншомовних слів у тканину художнього твору.

Вживання іншомовних слів на початку або в середині тексту може вказувати на те, що текст створено цілком іноземною мовою. Якщо іншомовний текст є відносно короткий, то він може подаватись мовою оригінала у повному обсязі, як-от:

*A Elbereth Gilthoniel,
silivren penna miriel
o menel aglar elenath!
Na-chaered palan-diriel
o galadhremmin ennorath,
Fanuilos, le linnathon
nef aear, si nef aearon!*
(Tolkien 1993: 311).

Наведена ельфійська пісня виявляється лінгвістичною загадкою, непосильною для англомовного реципієнта. Зрозуміло, що ігрова інтрига потребує загадковості, але у зваженій мірі, через що Дж.Р.Р. Толкін перекладає *квенію* на англійську за потребою. Наприклад, надпис на персні, виконаний ельфійською мовою, недовго інтригує читача:

"Ash nazg durbatulûk, ash nays gimbatul, ash nays thrakatulûk agh burzum-ishi krimpatul."

Трьома абзацами нижче Дж.Р.Р. Толкін дає англійський переклад:

"One Ring to rule them all, One Ring to find them. One Ring to bring them all and in the Darkness bind them"
(Tolkien 1993: 333).

В окремих випадках «іноземні слова» вводяться у зіставленні з англійським еквівалентним словом, як-от у наступному уривку:

*The wealth of Moria was not in gold and jewels, the toys of Dwarves; nor in iron, their servant. Such things they found here, it is true, especially iron; but they did not need to delve for them; all things that they desired they could obtain in traffic. For here alone in the world was found **Moria-silver**, or **true silver** as some have called it: **mithril** is the Elvish name. The dwarves have a name which they do not tell* (Tolkien 1993: 416).

(Доречно зауважити, що у творі вживається також застаріле поетичне слово *argent* на позначення срібла.)

Слово *mithril*, що запозичено з ельфійської штучної мови, яка не існує в реальній дійсності, подається поряд з його англійським еквівалентом *silver*, що входить у словосполучення *Moria-silver* і *true-silver* і таким чином визначає різновид коштовного металу за місцем покладів і хімічно-фізичними властивостями.

У процитованому фрагменті спостерігається застаріле дієслово *delve*, що кореспондується із сучасним нейтральним *dig (dug)* і спричиняє семантичну *іпродіацію*, «котра полягає в тому, що присутність навіть одного емоційного слова надає емоційності дискурсу в цілому» [Арнольд 1990: 108]. Так, поетичний архаїзм *delve* випромінює емоційність й піднесеність, що зумовлюють міфоподібність дискурсу Дж.Р.Р. Толкіна.

Нижче Дж.Р.Р. Толкін називає ще один різновид срібла – *ithildin*. Назва також запозичена із штучної ельфійської мови, бо, як відомо, саме серед ельфів жили неперевершені ковалі. Сусідство з історизмом *corselet* (кольчуга) створює конфіденс-забезпечення авторської нарації:

*"Mithril! All folk desired it. <...> the beauty of mithril did not tarnish or grow dim. The Elves dearly loved it, and among many uses they made of it **ithildin**, starmoon, which you saw upon the doors. Bilbo had a corselet of mithril-rings that Thorin gave him"* (Tolkien 1993: 417).

(*Міфрїл! Усі жадають його. <...> краса міфрїла не тьмяніє і не зникає. Ельфи щиро сподобали його, і серед багатьох обробок, яким його піддали, є **іфілді́н-срібло**, місячне сяйво, що ви його бачили над дверима. Більбо має кольчугу з міфрїлових кілець, яку йому дав Торін.*)

Серед іншомовних слів виділяється група екзотизмів. Екзотизми – це запозичені іншомовні слова, які належать до лексичної системи мови-реципієнта, але позначають явища й об'єкти, характерні тільки для мови-джерела. Вони, зрозуміло, не мають синонімів у мові-реципієнті, не входять до лексико-стилістичної парадигми і тому не є виразними засобами мови, але оказіонально можуть бути використані для створення стилістичних прийомів.

У трилогії спостерігаються екзотизми з мов ельфів, гномів і хобітів, які співвідносяться з денотатами їхньої реальності: *smial* – квартира-нора хобітів, *lembas* – поживний хліб ельфів, *miruvor* – міцний стимулюючий напій ельфів, *nazgûl* – крилатий ящур. З огляду на штучність мов-джерел Дж.Р.Р. Толкін неодмінно пояснює значення створених ним слів засобами контексту:

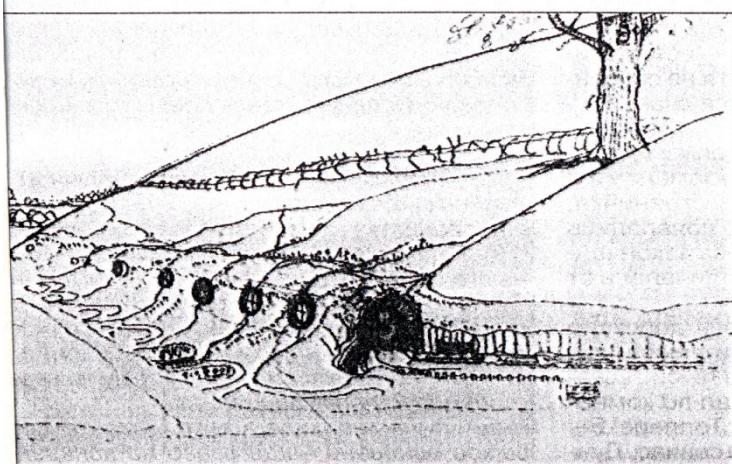
... Троє хобітів, Боромір і Гендалф потерпають від снігопаду. Мандрівники змерзли й знеслили. Гендалф дістає пляшку з ельфійським напоєм *miruvor* і пригощає компанію. Міцний, ароматний і зігріваючий напій відновлює Фродо, позбавляючи втоми:

"Give them this", said Gandalf, searching in his pack and drawing out a leathern flask. "Just a mouth-ful each – for all of us. It is miruvor, the cordial of Imladris. Elrond gave it to me at our parting. Pass it round!

As soon as Frodo had swallowed a little of the warm and fragrant liquor he felt a new strength of heart and the heavy drowsiness left his limbs. The others also revived and found fresh hope and vigour" (Tolkien 1993: 381).

Значення екзотизму *miruvor* пояснюється прикладкою *cordial* (міцний стимулюючий напій) і словосполученням *warm and fragrant liquor* (зігріваюча й ароматна рідина).

Значення екзотизму *smial* (квартира-нора хобітів) пояснюється не тільки контекстуально, а й малюнком, зробленим письменником власноруч:



Запропонований аналіз показує, що ігровий світ «Володаря кілець» є виявом альтернативної реальності, входження в яку супроводжується ігровою легкістю і перебування в якій вимагає від реципієнта гральної активності і винагороджується задоволенням. «Текст є пов'язаний з насолодою, іншими словами, з неподільним задоволенням» [Барт 1988: 131].

В обмежених рамках статті виділено тільки лексичні засоби актуалізації ігрового світу, хоча, зрозуміло, що стихія гри створюється мовними засобами усіх рівнів. Лексичні засоби, що функціонують як маркери ігрового світу, вжиті Дж.Р.Р. Толкіном на позначення істот, відмінних від земних, і являють собою авторські неологізми: *hobbit, halfling, orc, warg, goblin, barlog, nazgûl*. За встановленими автором правилами гри уявні істоти розмовляють власними мовами, доказом чого виступають канти, подані в тексті «Володар кілець» ельфійською мовою, факсиміле, наведені «мовою оригіналу», фрази й окремі слова з *квені*. Серед слів іншомовного походження можна виділити, хоча різниця досить суперечлива [САЯ 1991: 105-107], запозичення (*mithril, ithildin*) та екзотизми (*smial, lembas, miruvor*).

Перспективним постає аналіз мовних засобів моделювання віртуальності на рівні синтаксису, зокрема граматичних інверсій, що набувають стилістичної виразності, яка, на жаль, зникає в перекладі через принципово вільний порядок слів в українській і російській мовах.

Література

Арнольд 1990: Арнольд, И.В. Стилистика современного английского языка: (Стилистика декодирования): Учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по спец. «Иностр. яз». – 3-е изд. [Текст] / И. В. Арнольд. – М.: Просвещение, 1990. – 300 с. – 38700 экз. – ISBN 5-09-001781-6.

Барт 1988: Барт, Ролан. От произведения к тексту: [Исслед. фр. литературоведа] / Пер. с фр. Д. Силичева [Текст] / Р. Барт // Вопросы литературы. – 1988. – № 11. – С. 125-132.

Бонналь 2003: Бонналь, Николая. Толкин: Мир чудотворца / Пер. с фр. И. Алгеев [Текст] / Н. Бонналь. – София: ИД Гелиос, 2003. – 387 с.

ЛЕ 2007: Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Т. 2 / Авт.-уклад. Ю. І. Ковалів [Текст]. – К.: ВЦ «Академія», 2007. – 624 с. (Енциклопедія ерудита). – ISBN 978-966-580-234.

Медвецкий 1992: Медвецкий, Игорь. «Игра ума. Игра воображения ...» Метод анализа художественного текста [Текст] / И. Медвецкий // Октябрь. – 1992. – № 1. – С. 188-192.

Можейко 2003: Можейко, М.А. Виртуальная реальность [Текст] / М. А. Можейко // Новейший философский словарь / Сост. и гл. науч. ред. А. А. Грицанов. – 3-е изд. испр. – Минск: Кн. дом, 2003. – С. 171-173.

Примачик 2008: Примачик, Ирина. Людина, яка розуміє гобітів [Текст] / І. Примачик // Всесвіт. – 2008. – № 3-4. – С. 114-118.

Руднев 2003: Руднев, В.П. Энциклопедический словарь культуры XX века: Ключевые понятия и тексты [Текст] / В. П. Руднев. – М.: Аграф, 2003. – 608 с.

САЯ 1991: Стилистика английского языка : Учебник / А. Н. Мороховский, О. П. Воробьева, Н. И. Лихошерст, З. В. Тимошенко [Текст]. – К. : Вища шк., 1991. – 272 с. – 6000 экз. – ISBN 5-11-002536-3.

Скребнев 2000: Скребнев, Ю.М. Основы стилистики английского языка : Учебник для ин-тов и фак. иностр. яз. – 2-е изд., исправ. [Текст] / Ю. М. Скребнев. – М. : ООО «Издательство АСТ»; ООО «Издательство Астрель», 2000. – 224 с. (на англ. яз) – 5000 экз. – ISBN 5-17-004697-9 (ООО «Изд-во АСТ»), ISBN 5-271-01141-0 (ООО «Изд-во Астрель»).

LD 2005: The Longman Dictionary of English Language and Culture [Text]. – London : Pearson Education Limited, 2005. – 1620 pp.

Skeat 1956: Skeat, Walter. An Etymological Dictionary of the English Language [Text] / W. Skeat. – Oxford : Oxford University Press, 1956. – 780 pp.

Джерела ілюстративного матеріалу

Tolkien 1993: Tolkien, J.R.R. The Fellowship of the Ring (being the first part of The Lord of the Rings) [Text] / J. R. R. Tolkien. – London : Harper Collins Publishers, 1993. – 535 pp.

Tolkien 2008: Tolkien, J.R.R. The Return of the King (being the third part of The Lord of the Rings) [Text] / J. R. R. Tolkien. – London : Harper Collins Publishers, 2008. – 1567 pp.

Охарактеризованы лексические средства, актуализирующие игровой мир в художественном тексте «Властелин колец» Дж.Р.Р. Толкина: неологизмы и слова ad hoc, называющие действующие лица, а также «иноязычные слова» и их роль в симуляции языковой среды альтернативного мира.

Ключевые слова: игровой мир, неологизмы, иноязычные слова, заимствования, экзотизмы, искусственные языки, игровой эффект.

Lexical means actualizing the game-world in the work of fiction “The Lord of the Rings” by J.R.R. Tolkien are characterized: among them neologisms and nonce-words of nominating power as well as “foreign words” simulating the native languages communication in the alternative world.

Keywords: game-world, neologisms, foreign words, borrowings, exotic words, feigned languages, game effect.

Надійшла до редакції 24 вересня 2012 року.

Інна Данилюк

УДК 811.161.2'371

МЕТАФОРА ЯК ЗАСІБ ВИРАЖЕННЯ КОНЦЕПТУ "СМІХ" У ПОЕТИЧНИХ ТЕКСТАХ ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ (КОГНІТИВНИЙ АСПЕКТ)

У статті на основі когнітивного підходу до аналізу мовних одиниць досліджено метафору як засіб вираження концепту "сміх" у поетичних текстах початку ХХІ століття. Проаналізовано семантику метафоричних моделей та розглянуто їх фреймо-словову організацію.

Ключові слова: поетичний текст, концепт "сміх", когнітивна метафора, метафорична модель, фрейм, слот.

Підвищення інтересу до вивчення когнітивного моделювання світу сприяло переходу лінгвістичної науки до антропологічної парадигми, що передбачає розгляд мови в тісному зв'язку з людиною, її свідомістю, духовно-практичною діяльністю. У цьому ключі актуальним є дослідження когнітивної метафори, яка допомагає виявити неповторність конкретного предмета чи явища, "проникнути у найвіддаленіші ділянки концептуального поля носіїв мови" [Ортега-и-Гассет 1990: 72].

Проблема метафори як універсального лінгвістичного засобу привертала увагу багатьох науковців. Вперше це поняття описав у своїх працях Арістотель, трактуючи її як спосіб переосмислення значення слова на основі подібності [Арістотель 1997], однак такий погляд отримав розвиток лише в ХХ столітті. Саме тоді метафору почали розглядати крізь призму різних напрямів, зокрема когнітивного (Н. Арутюнова [Арутюнова 1999], Е. Маккормак [Маккормак 1990], В. Телія [Телія 1988]), психолінгвістичного (А. Вежбіцька [Вежбицкая 1990]), гносеологічного (Ю. Шилков [Шилков 1992]) та інших. Попри існування безлічі парадигм, що використовуються при дослідженні цього явища, акцент робимо на когнітивній парадигмі, за якою метафору визначаємо як "складне і важливе утворення, яке пронизує культуру, науку, життя, весь світ" [Маслова 2001: 88]. Н. Арутюнова стверджує, що "складалося враження про "всемогутність, всеприсутність і всездозволеність метафори" [Арутюнова 1999]. З периферії лінгвостилістичних робіт вона "переміщається в центр загальнотеоретичних виявів мови, більшою мірою увага зосереджується на метафоричному смисломоделюванні, яке відображає своєрідність власне мовної семантики" [Резанова 2003: 25].

Як основний "механізм" смислотворення, концептуальна метафора активно вербалізується в сучасному поетичному дискурсі, сприяючи "розкриттю його естетичного значення в узагальнено-символічній, максимально економічній словесній формі, але при одночасному впливові безлічі асоціацій та асоціативних зв'язків" [Расторгуева 2001: 58]. Неодноразово акцентувалась увага на тому, що метафора є ефективним