

УДК 811.14'02'373:821

**ЖАНР ЕПІНІКІЯ SUB SPECIE LUDI LINGVAE
(на матеріалі Олімпійських пісень Піндара)**

Михайлова Олена Григорівна

канд. філол. наук, доц.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Стаття присвячена спробі розглянути жанр епінікія з точки зору мовної гри, ознаки якої можна знайти на різних змістових рівнях тексту: спортивному, міфологічному, поетико-риторичному, обрядовому. Гра між автором і читачем побудована на асоціативному принципі, у якості джерела асоціацій виступають різні види прецедентних онімів: теоніми, антропоніми, топоніми. Головна мета автора – створити ідеальний образ homo ludens, перетворити факт його перемоги на міфологічний прецедент.

Ключові слова: Піндар; епінікія; мовна гра; історична ономастика; прецедентне ім'я; homo ludens.

Ідея дослідити жанр епінікія, сформульована в темі статті, виникла в процесі читання книги нідерландського вченого-культуролога Й. Хейзінги «Homo ludens» («Людина граюча»). Аналізуючи історію досягнень світової культури, автор визначає феномен гри як форму культури, засіб передачі духовного досвіду минулого. Згідно з концепцією Й. Хейзінги, між грою та архаїчною поезією, до якої належать і переможні пісні Піндара, існує взаємозв'язок [Хейзінга 1997, 80]. Саме тому **об'єктом** нашого дослідження ми обрали жанр урочистої пісні, неперевершеним майстром якого, за визначенням М.Л. Гаспарова, був «найбільш грецький з грецьких поетів» – Піндар (V ст. до н.е.), а **матеріалом** послужили його Олімпійські пісні, зокрема друга олімпійська ода.

Піндар традиційно вважається автором складних для перекладу, читання та розуміння творів, хоча поетичний жанр, який приніс йому славу знаменитого поета античності, є цілком зрозумілим для сучасних читачів. Піндар був майстром епінікіїв (гр. *ἐπινίκιος* «переможний» < *Νίκη* «Ніка, богиня перемоги») – урочистих пісень, що звучали у музичному супроводі хору з метою уславити переможця загальноеллінських ігор. Епінікії були так званими віршами «на замовлення» та виконувалися під час церемонії святкової зустрічі героя-переможця громадою рідного поліса. Ім'я Піндара було першим серед знаменитих грецьких ліриків, він був неперевершеним майстром піднесеного стилю, талант якого дуже високо цінували. Не тільки античний читач, але й наш сучасник може оцінити майстерність поета, оскільки збереглися 4 книжки епінікіїв Піндара, до яких увійшли 45 творів, на жаль, деякі з них в уривках. Складність для сприйняття поезії Піндара полягає у змістовій багатшаровості тексту, що крім опису головної події – перемоги на іграх – містить численні міфологічні ремінісценції, гноми морального змісту, розраховані на знання та емоційний відгук слухача або читача, відомості з біографії героя-переможця та ін. Хоча формально епінікія був лише привітанням від полісної громади, але насправді його виконання перетворювалося на

своєрідний обряд «посвяти» переможця у герої. Крім міфологічних образів і сюжетів, сакральний текст пісні доповнював урочистий ритуал – дійство із залученням як виконавців – учасників хору та музикантів, так і глядачів чи слухачів до процесу вшановування героя-переможця [Swift 2010].

Метою нашої наукової розвідки є спроба визначити жанр епінікія sub specie ludi linguae «з точки зору мовної гри», окреслити головні риси образу homo ludens «людини граючої», представлені в текстах переможних пісень Піндара, визначити культуротворчу роль давньогрецьких спортивних змагань, згідно з концепцією Й. Хейзінга.

У своїй книзі Й. Хейзінга, аналізуючи роль гри як культурного явища в історії людства, встановлює взаємозв'язок між грою і агонем, грою і міфом, грою і мовою, грою і поезією. Створений давніми греками жанр епінікія, на наш погляд, є формою складної багаторівневої гри (між автором і читачем), яка має на меті популяризацію та сакралізацію важливої культурної інформації, сприйняття якої забезпечує не тільки сам текст, але й дійство – виконання переможної пісні хором у музичному супроводі.

Спробуємо визначити існуючі в епінікіях Піндара рівні гри: 1) рівень перший (*агоністичний*, або *спортивний*), змагання як тема твору передбачає обов'язкові посилання в тексті епінікія на вид спортивних змагань, ім'я та деякі відомості з біографії переможця (Герону Сиракузьському та коневі його Ференіку на честь перемоги у перегонах, рік 476; Діагору Родосьському, нащадку Глеполема, на честь перемоги в кулачному бою, рік 464 та ін.); 2) рівень другий (*міфологічний*) включає виклад міфу, який, за задумом автора, асоціюється з постаттю переможця, з певним видом спортивних змагань, назвою місцевості, де відбулися ігри (наприклад, міф про Геракла як засновника та переможця Олімпійських ігор – III Олімпійська пісня «Геракл Гіперборейський»); 3) рівень третій (*поетико-риторичний*), пов'язаний з використанням тропів і стилістичних фігур (епітети, метафори, метонімії, порівняння), що образно висловлюють думку автора з метою привернути увагу читача; 4) рівень четвертий (*обрядовий*) передбачає певні культові дії під час урочистого виконання епінікія хором.

Об'єктом оспівування в епінікії є перемога атлета на загальногрецьких іграх, тому нам було цікаво проаналізувати терміни на позначення спортивних змагань, які обирає Піндар. Тим більше, що Й. Хейзінга зауважує, що у давніх греків, на відміну від римлян, не було єдиного терміна на позначення спортивних змагань державного рівня. Римляни найчастіше вживали у значенні «публічні ігри, змагання, видовища» іменник *ludi* у формі множини, наприклад, *ludi gladiatorii*, *bestiarum* та ін. Завдяки метонімічному перенесенню він отримав вторинне значення «свято ритуального, релігійного походження або з метою вшанування когось чи щось» [Історія європейської цивілізації 2015, 239], синонімом до якого можемо вважати латинське *circenses* (форма *pluralia tantum*) на позначення публічних видовищ, що відбувалися у цирку, від лат. *circus* «арена, коло». Саме це значення зафіксоване у відомому гаслі плебсу часів імперії: *panem et circenses* – «хліба й видовищ».

Термін *ludus* у формі однини, так само як і грецький іменник *παιδιά*, мав значення «гра, розвага, дитяча гра» та практично не вживався на позначення спортивних змагань, які сприймалися давніми греками та римлянами дуже серйозно і були різновидом видовищ, а не звичайної гри. Піндар у найбільш відомих першій і другій Олімпійських одах називає ігри по-різному: *Ὀλυμπιάς, ἄδος* «олімпійські ігри, олімпіада», іменниками *ἀγών* та *ἄεθλα* (форма множини від іменника *ἄεθλον* «нагорода»). Перший іменник походить від назви священної місцевості Олімпія (грец. *Ὀλυμπία*) – «альтіс», як називає її М.Л. Гаспаров, де був споруджений храм на честь Зевса та інших олімпійських богів, і раз на чотири роки відбувалися олімпіади [Гаспаров 1980, 395]. Іменники *ἀγών* та *ἄεθλα* мають синонімічне значення «змагання, боротьба, праця, напруження», але не означають гру «як розвагу».

Серйозне ставлення до ігор в античній культурі пов'язане перш за все з їх культовим призначенням. Відомо, що ігри еллінів виникли у період формування полісної демократії та сприймалися суспільством як культові священні дійства, метою яких було об'єднати громадян окремого полісу та усієї Еллади (принцип панеллінізму). Полісна система передбачала тісний зв'язок між життям окремого громадянина та громади, тому перемога у змаганнях, так само як смерть поважної людини не залишалися без уваги жителів поліса. Не дивно, що однією з найбільш поширених версій походження колективних спортивних змагань є фізичні випробування під час тризни, які були частиною поховального обряду. Про культове походження ігор згадує Й. Хейзінга, розповідає також про цю давню традицію відомий український дослідник історії олімпійських ігор Ю.В. Шанін у своїй книзі «Олімпія. Історія античного атлетизму» [Шанін 2001, 14]. Подібний зв'язок простежується і в римській історії публічних ігор, запозичених у греків через етруське посередництво: «...з Етрурії походить звичай влаштовувати поховальні ігри й саме з таких нагод започатковують змагання гладіаторів» [Історія європейської цивілізації 2015, 238].

Метою подібних змагань на честь померлого було не тільки здобути прихильність богів, але й розподілити майно небіжчика серед найспритніших і найсильніших. Ще Гомер в «Іліаді» наводить опис таких ігрищ, влаштованих Ахіллом на честь загиблого Патрокла. З часом змагання як важлива культова дія набули державного значення, але, за визначенням Й. Хейзінги, зберегли універсальні ознаки гри, що стосується насамперед часових і просторових обмежень. Добре відомо, що загальногрецькі ігри відбувалися через певний проміжок часу (раз на чотири роки або кожен рік) у визначеному та освяченому присутністю богів місці. Наприклад, в Олімпії, де знаходилися храми та жертівники найважливіших божеств давньогрецького пантеону, а також де був збудований стадіон для спортивних змагань. Під час ігор всі учасники повинні були дотримуватися певних правил, головним з яких було встановлення «божественного примирення».

Для нас важливо розуміти, що поняття «*homo ludens*» для еллінів було культовим, отже тісно пов'язаним зі священними обрядами на честь богів і героїв: Зевса, Аполлона, Ареса, Геракла та ін., а не з демонстрацією фізичних можливостей

людини під час спортивних змагань, як це відбувається зараз. Прочитуємо з цього приводу думку Й. Хейзінга: «священне дійство та святкові змагання – ось дві... форми, де культура зростає як гра та в рамках гри» [Хейзінга 1997, 80]. Агоністична складова ігор була тільки частиною культових дій на честь божества, змагання та перемога сприймалися як своєрідна подяка богам за їхню прихильність до роду людського, тому за оцінкою Платона, «... ігри на честь богів – ось те найвище, заради чого людина може віддати життя» [Хейзінга 1997, 5].

Метою найбільш відомих в історії людства Олімпійських ігор було об'єднання полісної Греції заради демонстрації відданості і віри в могутність і справедливість головного бога-олімпійця Зевса, а не встановлення олімпійських рекордів. Дослідники римської історії також вважають, що найпершими іграми у Римі, проведення яких засвідчено письмово, є «мотивні ігри на честь Юпітера Оптіма Максима, які ще називали римськими іграми» [Історія європейської цивілізації 2015, 239]. Таким чином, спільною складовою давніх і сучасних спортивних змагань залишається тільки емоційна складова – напруга та святкова піднесеність дійства через можливість позбутися відчуття буденності. Ігри надають можливість вийти за межі повсякденного життя рівною мірою гравцям і глядачам, тимчасово створюють ідеальне суспільство (спільноту) в сакральному просторі стадіону, де кожен відчуває власну причетність до спортивних подій, що відбуваються у нього на очах.

У давній Греції, крім атлетів, діючими співучасниками ігор були поети, філософи, історики та драматурги, які виступали перед публікою, дискутували з приводу почутого та побаченого, створювали особливу творчу атмосферу великого свята. Ця «атлетично-інтелектуальна» єдність, що виникала під час загальногрецьких змагань, перетворила ігри на нову прогресивну форму суспільного, релігійного та культурного життя грецьких міст-держав, заклала традиції, які й сьогодні хоча б частково намагається зберегти наше суспільство. Невипадково полісні грецькі олімпіади протягом трьох тисячоліть залишаються найдорожчим і наймасовішим видовищем в історії людства, саме тому Й. Хейзінга називає їх «не міфічними, а історичними змаганнями».

Повертаючись до визначення ключового поняття «людини граючої», треба зауважити його збиральне значення, оскільки воно передбачає одночасно дві категорії учасників спортивних змагань: *homo ludens agens* (гравець) та *homo ludens spectans* (глядач), які інколи могли змінювати свої ролі. Обидві категорії є взаємозалежними: змагання не може відбутися без участі спортсменів, але й ціна перемоги вимірюється не тільки вагомістю винагороди (ἄθλον), але й відповідною кількістю свідків, які спостерігали за процесом її здобуття.

Жанр епінікія, присвячений перемогам *homo ludens agens*, – гравця у певному виді атлетичних змагань (біг, боротьба, кулачний бій, панкратій, п'ятиборство). Винятком із загального правила були кінні перегони та перегони на мулах – найбільш видовищний та престижний вид змагань, де перемогу здобував не візниця чи жокей, а заможний власник коней, утримання та тренування яких у Давній

Греції коштувало дуже дорого. Недивно, що чотири свої епінікії («Пелоп» – Олімпійські пісні; «Етна», «Іксіон», «Асклепій» – Піфійські пісні), Піндар присвятив сицилійському тирану Гіерону Сиракузьському та його коневі Ференіку, що приніс господарю декілька перемог; два епінікії написані на честь перемоги квадриги тирана Ферона Акрагантського («Острови блаженних», «Геракл Гіперборейський» – Олімпійські пісні).

На відміну від сьогоденних учасників спортивних змагань, античний *homo ludens agens* пишався насамперед не власною фізичною формою або спортивною майстерністю, а тим, що він став обранцем богів, героєм, якого осяяла божественна милість. Як зауважує М.Л. Гаспаров, давньогрецькі ігри були більш подібними до таких явищ, «як вибори за жеребом посадових осіб у грецьких демократичних державах, як суд божий у середньовічних звичаях, як судовий поєдинок або дуель» [Гаспаров 1980, 362]. Спортивна перемога сприймалася як важливий доказ (гр. *ἔλεγχος* – доказ) прихильності богів, а спортивні змагання – як випробування, перевірка наявності чи відсутності такої прихильності.

У такому випадку переможець в очах суспільства ставав носієм божественної довершеності, ідеалом доброчесності (гр. *ἀρετή*), яка, за визначенням М. Л. Гаспарова, є «...не тільки виявленням моральної якості, «доблесті», але насамперед вчинком, який її розкриває, «подвигом», наслідком якого є «успіх»...» [Гаспаров 1980, 366]. Своє визначення античного ідеалу запропонував і О.Ф. Лосев: «прекрасне в античності з'являється тоді, коли фізичні стихії створюють гармонію одна з одною в живому людському тілі», коли «душа... повністю підкорює собі всі тілесні «стихії»» [Лосев 1963, 77].

Таким чином, можемо припустити, що Піндар як найкращий з майстрів епінікіїв змальовує античний ідеал «*homo ludens*» та визначає найважливіші риси, властиві герою-переможцю: 1) «високорідність, шляхетність» (гр. *γένος*) предків переможця; 2) працелюбність, що має дві складові – зусилля, визначені поетом як «витрати» (гр. *δαπάνα*), та напруження сил (гр. *πόνος*); 3) прихильність богів, які дарують перемогу (грец. *δαίμων*) [Гаспаров 1980, 366].

Епінікії за своєю будовою нагадує пеан (гімн на честь бога Аполлона або інших богів), тому так само складається з трьох частин: 1) хвала переможцю, що починається зі звертання до божества; 2) епічний міф (основна частина твору); 3) фінальна хвала переможцю з проханням до богів не обмежувати милість перемогою у змаганнях та подарувати подальше процвітання. Обов'язкові звертання до божеств у тексті епінікія нагадують відомі у традиційній культурі формули народних «замовлянь», що мають магічні властивості. Мета епінікія засвідчити такий магічний зв'язок між вищими божественними силами та героєм переможцем, створити історичний прецедент, заради чого відбувається своєрідна інтелектуально-мовна гра між автором і читачем (слухачем). Ознаками цієї мовної гри на рівні тексту є насамперед вживання прецедентних онімів – божественних імен (теонімів), імен переможців (антропонімів), назв місцевості, де відбувалися ігри, або міста, звідки походить герой (топоніми). Прецедентне ім'я, за визначенням відомої

російської дослідниці у галузі лінгвокультурології В.М. Телія, – це цілий «образно-асоціативний комплекс». Завдяки популярності та значущості подібних онімів вони перетворюються на джерело асоціацій, за допомогою яких автор вибудовує свою багаторівневу мовну гру. На жаль, ми позбавлені можливості оцінити її вплив на обрядовому рівні, бо традиція урочистого виконання епінікіїв втрачена. Історичним відлунням колишнього культового дійства можна вважати виконання на честь сучасних спортсменів-переможців гімну країни, яку вони представляють.

Проаналізуємо різні рівні мовної гри на прикладі однієї з кращих переможних пісень Піндара – другої Олімпійської оди, відомої під назвою «Острови блаженних», спираючись на важливі текстові маркери у вигляді прецедентних онімів. Ода написана на честь Ферона Акрагантського, сина Енесідама, з нагоди перемоги його четвірки у колісничному бігу (476 р. до н.е.). Ферон Акрагантський – сицилійський тиран V ст. до н.е., який протягом п'ятнадцяти років правив містом Акрагант і уславив себе не тільки спортивними, але й військовою перемогою, підкоривши місто Гімера [Словарь античности, 603]. Для аналізу *sub specie ludi linguae* ми обрали перші 15 рядків поеми:

<p>ἀναξιφόρμιγγες ὕμνοι, τίνα θεόν, τίν' ἦρωα, τίνα δ' ἄνδρα κελαδήσομεν; ἦτοι Πίσσα μὲν Διός: Ὀλυμπιάδα δ' ἔστασεν Ἡρακλῆς ἀκρόθινα πολέμου: Θῆρωνα δὲ τετραορίας ἔνεκα νικαφόρου γεγωνητέον, ὅτι δίκαιον ξένων, ἔρεισμ' Ἀκράγαντος, εὐωνύμων τε πατέρων ἄτων ὀρθόπολιν: καμόντες οἱ πολλὰ θυμῷ ἰερὸν ἔσχον οἴκημα ποταμοῦ, Σικελίας τ' ἔσαν ὀφθαλμός, αἰὼν δ' ἔφελε μόρσιμος, πλοῦτόν τε καὶ χάριν ἄγων γνησίαις ἐπ' ἀρεταῖς. ἀλλ' ὦ Κρόνιε παῖ Ῥέας, ἔδος Ὀλύμπου νέμων ἀέθλων τε κορυφὰν πόρον τ' Ἀλφειοῦ, ἰανθείς ἀοίδαῖς...</p>	<p>Пісні мої, володарки ліри, Якого бога, якого героя, якого мужа будемо оспівувати? Над Пісою править Зевс; Олімпійські ігри заснував Геракл Від початків перемоги; Але заспіваємо ми нині про Ферона Адже переможною була його четвірка. Він милостивий до подорожуючих, Він опора Акраганту, Він кращий з роду прославлених предків, Стражів міста; багато виніс він духом, Вони отримали це священне житло над річкою, вони стали знищею Сицилії, Час та Доля не спали над ними, Посипаючи багатством та благом Родову їхню доблесть. І ти, син Крона та Реї, що сидиш на престолі Олімпу Та над вершиною ігрищ біля Алфейського броду, зворушся моєю піснею...</p>
---	--

Серед виділених прецедентних онімів кількісно переважають ті, які належать до *міфологічного* рівня гри між поетом і читачем. Імена Зевса, Крона, Реї, Геракла створюють історичний прецедент, переносять факт перемоги Ферона з буденної реальності у міфологічну вічність. Подібна трансформація відбувається завдяки асоціативній грі, яку можна визначити як «гру в оніми», що походять з грецької міфології.

Ефективність такої гри доводить сучасна методика психолінгвістичного експерименту, коли прецедентне слово-стимул, викликає у більшості респондентів схожі асоціативні реакції [Михайлова 2009, 158]. Саме на такі позитивні реакції учасників і глядачів урочистої церемонії або читачів епінікіїв розраховував автор, коли використовував як слова-стимули прецедентні міфологічні назви, а саме: 1) імена богів-покровителів і засновників ігор; 2) назви місцевості, де проходили змагання. Так, до першої групи належать теоніми: *Зевс* (Діос), імена його батьків – *Крон(ос)* і *Рея* та сина – засновника ігор *Геракла*. Другу групу складають різні види топонімів: оронім *Олімп*, астіонім (урбанонім) *Піса*, похідний гідронім *Алфейський* (блід). Усі топонімичні власні назви асоціюються з Олімпійськими іграми, що відбувалися на священній ділянці землі між пагорбом Кронієм і річкою *Алфес* (Олімпія), присвяченій Зевсу, що знаходилася поблизу зруйнованого у 572 р. міста *Піси* [Гаспаров 1980, 395].

Агоністично-спортивний рівень асоціативної мовної гри представляють: 1) антропонім *Ферон* – ім'я володаря переможної четвірки; 2) топоніми *Сицилія*, *Акрагантський*. Останній походить від астіоніма *Акрагант* та називає місто, де жив і правив Ферон.

Асоціативна гра передбачає втілення різних стратегій ідентифікації онімів на *поетико-риторичному* рівні, за допомогою таких риторичних засобів як метафора та метонімія. Кількісно переважають більш доступні для сприйняття метонімічні асоціації за суміжністю, наприклад, олімпіада та її божественні покровителі – *Зевс*, *Кронос*, *Рея*, *Геракл*. Більш складною була стратегія ідентифікації онімів, побудована на метафорі, наприклад, *Ферон* і його предки – «зінця *Сицилій*».

Підсумовуючи попередні результати аналізу жанру епінікія *sub specie ludii*, хотілося б висловити деякі міркування. Загальногрецькі спортивні змагання в античному світі були важливим культурним явищем, новою прогресивною формою суспільного, релігійного та культурного життя грецьких міст-держав. Ідеальний образ античного *homo ludens* сприймався давніми еллінами як зразок для наслідування, божественне втілення духовної і тілесної довершеності. Гармонійне поєднання особистих інтересів з інтересами громади та суспільства в цілому вважалося запорукою добродетельності та перемоги улюбленця богів.

Метою епінікія було не стільки вшанувати переможця як найбільш вправного у певному виді змагань, скільки сформувати ідеал кращого серед кращих, надати героїчний статус реальній постаті божественного обранця. Досягнути цієї мети допомагала багаторівнева асоціативна мовна гра між автором і читачем, ознакою якої є вживання різноманітних прецедентних онімів. Найбільш важливим був міфологічний рівень, де асоціації з прецедентними іменами надавали образу *homo ludens* сакральний статус, а факт здобутої ним перемоги перетворювався на міфолого-історичний прецедент.

На відміну від урочистих видовищ античних часів, сучасні спортивні змагання втрачають ознаки суспільно важливої гри, перетворюються на суто розважальні дії. Спорт давно перейшов на рівень професійної діяльності, тому сучасний *homo ludens* є ідеалом лише фізичної, а не духовної досконалості.

Михайлова Е. Г., канд. філол. н., доц.

Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко

Жанр епиникия sub specie ludi linguae (на матеріалі Олімпійських пісень Піндара)

В статье сделана попытка рассмотреть жанр эпиникия с точки зрения языковой игры, признакой которой можно обнаружить на разных уровнях поэтического повествования: спортивном, мифологическом, поэтико-риторическом, ритуальном. Игра между автором и читателем строится на ассоциативном принципе, при этом источником ассоциаций выступают разные виды прецедентных онимов: теонимы, антропонимы, топонимы. С их помощью автор создаёт идеальный образ homo ludens, превращает факт его победы в мифологический прецедент.

Ключевые слова: Пиндар; эпиникий; языковая игра; историческая ономастика; прецедентное имя; homo ludens.

Mykhailova O. G., Ph. D., Associate Professor

Taras Shevchenko National University of Kyiv

The Genre of Epinikion sub specie ludi linguae (based on Pindar's Olympic songs)

The article attempts to consider the genre of epinikion from the point a language game, the signs of which could be found on different levels of poetic narration: sport, mythological, poetic, rhetorical and ritual. The game between the author and the reader is based on an associative principle, wherein different types of precedent onyms: theonyms, anthroponyms and toponyms perform themselves as a source of associations. Using them as tools the author creates an ideal image of "homo ludens", turning the fact of his victory into mythological precedent.

Key words: Pindar; epinikion; language game; historical onomastics; precedent name; homo ludens.

Література:

1. *Гаспаров М.Л.* Древнегреческая хоровая лирика / Михаил Леонович Гаспаров // Пиндар. Вакхилид. Оды. Фрагменты. – М. : Наука, 1980. – С. 331 – 360.
2. *Гаспаров М.Л.* Поэзия Піндара / Михаил Леонович Гаспаров // Пиндар. Вакхилид. Оды. Фрагменты. – М. : Наука, 1980. – С. 361 – 383.
3. *Історія європейської цивілізації.* Рим / за ред. У. Еко. – Харків : Фоліо, 2015. – 1031 с.
4. *Лосев А.Ф.* История античной эстетики. Т. 1 / Алексей Федорович Лосев. – М. : Высшая школа, 1963. – 460 с.
5. *Михайлова О.Г.* Пропріальні міфотеоніми як універсально-прецедентні імена в українській та російській мовах / О.Г. Михайлова // Slavica Wratislaviensia CL. Wyraz i zdanie w językach slowianskich 7. – Opis, konfrontacja, przeklad. – Wrocław : Wydawnictwo Uniwersitetu Wroclawskiego, 2009. – S. 157-165.
6. *Пиндар. Вакхилид.* Оды. Фрагменты. – М. : Наука, 1980. – 503 с.
7. *Словарь античности.* – М. : Прогресс, 1989. – 704 с.
8. *Хейзинга Й.* Homo ludens; Статьи по истории культуры / Йохан Хейзинга. – М. : Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
9. *Шанин Ю.В.* Олимпия. История античного атлетизма // Юрий Вадимович Шанин. – СПб : «Алетейя», 2001. – 192 с.
10. *Swift L.A.* The Hidden Chorus. Echoes of Genre in Tragic Lyric / L.A. Swift. – Oxford : OUP, 2010. – 472 p.
11. *Pindar.* Olimpian ode 2 // Greek texts. [Електрон. ресурс] : <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Pind.+O.+2>

Стаття надійшла до редакції 15.11.2015.