

ТРАНСФОРМАЦІЯ БІНАРНОЇ ОПОЗИЦІЇ «МАГІЯ :: РЕАЛЬНІСТЬ»: ВЕКТОР КОМІЧНОГО (на матеріалі англomовних творів гумористичного фентезі)

Українська Є. В.

Київський національний лінгвістичний університет

У статті розглянуто трансформацію бінарної опозиції «магія :: реальність» у творах Террі Пратчетта. Увагу зосереджено на взаємодії елементів згаданої опозиції та механізмах її переосмислення для досягнення комічного ефекту. Оскільки побудова класичного фантастичного магічного світу спирається на принципи будови міфу, казки чи легенди, зокрема завдяки введенню міфічних істот чи артефактів, запозичуючи цей принцип, класичний фантастичний магічний світ запозичує і набір бінарних опозицій, характерних для міфу. Водночас комічний фантастичний магічний світ як пародія на класичний відповідник бінарних опозицій міфу руйнує їх зміст заради комізму магічного. Така руйнація відбувається шляхом комічної гіперболізації бінарних опозицій класичного фантастичного магічного світу та викривлення елементів цих опозицій, пов'язаних з магією.

Виявлено видозміни елементів опозиції «магія :: реальність» на оповідному рівні творів Т. Пратчетта. Установлено, що основним способом створення комізму магічного на цьому рівні є зрушення сталих елементів опозиції «магія :: реальність», яка властива магічним можливим світам класичного фентезі, у бік реальності, що зменшує чи знецінює роль магії у Дискосвіті. Основні трансформації елементів досліджуваної опозиції полягають у гротескному перебільшенні протилежних полюсів опозиції, одивненні її магічного компонента та протиставленні елементів опозиції, що уможливило виникнення комічного ефекту.

Аналіз текстового матеріалу дав змогу розкрити напрями змін в опозиції «магія :: реальність», що виникають у процесі реалістичного розвитку подій у Дискосвіті чи абсурдизації магії як вища за умови впливу предмету, об'єкта чи топосу реального світу на розвиток магічних подій чи розмивання меж між реальним та магічним світом, коли останній втрачає свої магічні властивості.

У статті встановлено процедури виявлення можливих трансформацій бінарної опозиції «магія :: реальність» у художньому світі романів Т. Пратчетта та описано широкий спектр прийомів і засобів досягнення комічного ефекту.

Ключові слова: трансформація, магія, магічна структура художнього світу, реальність, бінарна опозиція, перебільшення, одивнення, протиставлення.

Ukrayinska Ye. V. Transformation of the binary opposition "magic :: reality": a humorous vector (a study of English humorous fantasy). This paper considers the transformation of the binary opposition "magic :: reality" in Terry Pratchett's literary works. The paper focuses on the interaction of the elements of the above-mentioned opposition and the mechanisms of its reinterpretation to create a humorous effect. Since the structure of a classical fantastic magical world is based on the structural principles of a myth, fairy tale, or legend, primarily due to introducing mythical creatures or artifacts, while borrowing the basic model of a mythical world, the classical fantastic magical world borrows a set of binary oppositions as well. A humorous fantastic magical world as a parody of its classical equivalent adopts the binary oppositions of myth, destroying their meaning to create the humour of magic. Such destruction occurs through comic hyperbolization of classical binary oppositions and the destruction of their elements associated with magic.

Furthermore, the paper traces the changes of elements in the "magic :: reality" opposition at the narrative level of T. Pratchett's novels. The research proves that the main technique of creating the humour of magic at this level is shifts in the stable elements of the opposition "magic :: reality", which are typical of the magical possible worlds of classical fantasy, towards reality, which reduces or devalues the role of magic in the Discworld. The key transformations of the opposition under study come down to grotesque exaggeration of its opposite poles, defamiliarization of its magical element and contrasting the elements of the opposition, which fosters the emergence of a humorous effect.

The analysis of the textual material revealed the main vectors of changes in the opposition of "magic :: reality" that emerge due to the realistic development of the events in the magical space of Discworld or due to turning magic into absurdity under the influence of objects, things, or topoi of the real world upon the development of magical events or blurring the boundaries between the real and magical worlds, when the latter loses its magical properties.

The paper defines the procedures of revealing possible transformations of the binary opposition "magic :: reality" in the fictional world of T. Pratchett's novels and describes a wide range of linguistic techniques to achieve a humorous effect.

Key words: transformation, magic, magical structure of the fictional world, reality, binary opposition, exaggeration, defamiliarization, contrast.

Постановка проблеми та обґрунтування актуальності її розгляду. Художній світ фентезі настільки різноманітний та умовний, що він порушує

стереотипи і втягує читача у сферу незвичайного, неочікуваного, нереального. Типологічні характеристики творів гумористичного фентезі пов'язані зі

специфікою їхніх сюжету та композиції, з наявністю надприродних та фантастичних елементів. У цих творах відбувається розмивання меж між асоціативною та раціональною інтерпретаціями дійсності. Тому комічне у творах фентезі визначається крізь призму асоціативної специфіки словесно-художньої організації тексту. Вважається, що для досягнення комічного ефекту в гумористичному фентезі використовуються різні форми трансформації художніх образів за рахунок їх невідповідності одне одному з огляду на опозицію «реальний світ :: магічний світ» як «відхилення від когнітивних і мовних стереотипів, які зберігаються у людській пам'яті» [8, 11]. Це і зумовило вибір **предмету** нашого дослідження, яким є трансформаційний потенціал бінарної опозиції «магія :: реальність» у творах Т. Пратчетта, що втілює її здатність до створення комічного ефекту.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Жанр гумористичного фентезі є літературним жанром зі специфічно вибудованим сюжетом, головною особливістю якого є не так побудова комічного можливого світу, в якому діють особливі закони, живуть незвичні істоти, як те, що магія є звичайним явищем, як пародія на магічні світи творів класичного фентезі, тобто комічне зображення всієї магічної світобудови. Фантастичне та магічне в гумористичному фентезі спираються на основні об'єкти, закони та явища класичного фентезі, які викривлюються та вживаються в неочікуваних ситуаціях і ракурсах. Це потребує звернення до принципів побудови можливого магічного світу класичного фентезі та його зв'язку із міфом.

В англomовному фентезі міфологічні елементи, використані стосовно реалій сьогодення, слугують для вираження нового змісту та осягнення загальних закономірностей буття [9, 151]. До магічного можливого світу фентезі входять міфологічні та міфоподібні істоти, міфічні та міфоподібні артефакти, що пов'язують його із можливим світом міфу [6, 13]. Зокрема, назва магічного можливого світу Середзем'я із циклу романів Д. Р. Р. Толкіна є перетином авторської міфотворчості та германського міфу (са. middle-erde – середина земля), що є модифікацією да. Middan-geard (серединний огорожений простір), тобто давньогерманської назви світу людей [10, 6]. Міфи ж, своєю чергою, містять власний чітко структурований можливий світ, що спирається на системи бінарних опозицій: «магія :: реальність», «добро : зло», «свій : чужий», «життя : смерть» та ін. [11, 13–14], перша з яких і є **об'єктом нашого аналізу**.

Таким чином, запозичуючи принципи побудови магічного можливого світу, автори класичного фентезі запозичують і систему бінарних опозицій, що характерна для магічного можливого світу останнього. Стійкий набір опозицій, що властивий магічному можливому світу класичного фентезі [1; 3], включає в себе такі опозиції як: «світ добра :: світ зла», «реальний світ :: магічний світ», «світ людей :: світ чарівників», «світ жінки :: світ чоловіка», «людина :: природа» [2]. Отже, можливий магічний світ класичного фентезі спирається на міфологічну модель художнього світу. Оскільки комічний магічний можливий

світ пародіює свій класичний відповідник, то одним зі способів створення комічного ефекту є руйнація сталого набору опозицій, які властиві класичним магічним можливим світам. Як зазначає Т. Пратчетт, «одним із незвичних аспектів магічного всесвіту – є наявність протилежностей» [13, 201], проте це не протилежності явища самому собі, а протилежності компонентів явища певним компонентам опозицій. Він також зазначав, пояснюючи таку модель побудови власного художнього світу: «Кажуть, що протилежне галасу – мовчання. Це неправда. Мовчання – лише відсутність галасу» (LF, 46).

Спираючись на амбівалентність давньої міфологічної картини світу, що пов'язана із метафоричністю та символічністю логіки міфологічного мислення [7, 168], Т. Пратчетт послідовно руйнує сталі бінарні опозиції шляхом: 1) гротескного перебільшення протилежних полюсів опозиції; 2) одивнення кожної з опозицій [4, 145–150]; 3) протиставлення елементів опозиції, що уможливлене, як наслідок, створення комічного ефекту. У сучасних дослідженнях у галузі гумористичного фентезі в цілому та творчого доробку британського майстра фентезі зокрема відзначено тенденцію до зміщення акцентів у його художньому світі шляхом перегляду таких бінарних опозицій, як: «чоловік :: жінка» [12]; «людина :: природа» [14]; «добро :: зло» [4], «свій :: чужий» [5]. **Актуальність** нашого дослідження впливає із значущості семантичних опозицій у побудові художніх творів різних жанрів та необхідності подальшого аналізу способів створення гумористичного ефекту у жанровому аспекті.

Формулювання мети і завдань статті. У цій статті ми розглядаємо вияви дії лінгвального механізму виникнення комічного ефекту в контексті реалістичного розвитку подій у художньому просторі Дискосвіту, створеного Т. Пратчеттом, що базується на викривленні опозиції «магія : реальність» у бік останньої, що власне і є **метою** цієї публікації. Досягнення поставленої мети передбачає виконання таких **завдань**: установлення основних векторів взаємодії елементів опозиції «магія :: реальність» у художньому світі романів Т. Пратчетта та окреслення основних способів їх реалізації у текстовому середовищі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Наближення ініціального елементу опозиції «магія :: реальність» до завершального на оповідному рівні художнього світу Т. Пратчетта відбувається за умови впливу предметів та об'єктів реального світу на розвиток магічної ситуації або розмивання меж між реальним та магічним світами.

Предмети реального світу, що потрапляють за авторським задумом у художній світ Дискосвіту, можуть стати причиною змін у розвитку магічної ситуації завдяки гротескному перебільшенню їх ролі. Так, подібну ситуацію спостерігаємо в магічному топосі Дискосвіту “Dungeon Dimensions” (Підземні виміри), де існують різні жахливі істоти (Things, Creatures), народжені від кошмарів. На Дискосвіті вважається, що магія послаблює кордони між магічними топосами, тому істоти підземних вимірів збираються в місцях її великої концентрації і чекають шансу на

звільнення двома шляхами – або хтось у голос назве число «вісім», яке асоціюється з ними, або хтось із чаклунів про них подумає. Розвиток магічної ситуації із залученням предмету реального світу починається фрагментом із роману “Colour of Magic” (Колір Чаклунства), де турист Двоквітка (Twoflower) випадково викликає чудовисько із Підземного виміру повторенням сакрального числа, наприклад:

“Strange,” it said. “Why can’t he say eight?” Eight, hate, ate said the echoes. There was the faintest of grinding noises, deep under the earth... A charge of magic bigger than he had ever seen was building up; when he moved, in painful slow motion, his limbs left trails of golden sparks that traced their shape in the air. Behind him there was a rumble as the great octagonal slab rose into the air, hung for a moment on one edge, and crashed down on the floor. Something thin and black snaked out of the pit and wrapped itself around his ankle (СМ, 95).

У цьому прикладі число «вісім», що повторюється декілька разів у вигляді числівника “eight” та прикметника “octagonal” (восьмикутний), є своєрідною алюзією на сакральне для казок число «сім» (сім гномів, сім козенят, сім пелюсток). Це число є не лише сакральним заклинанням, що спричиняє появу жахливих істот, воно також пояснює, що саме станеться з героєм через римування числівника “eight” з формою минулого часу дієслова “to eat” (їсти) – “ate” та дієслова “hate” (ненавидіти), що імітує відлуння. Це супроводжується використанням тематичної лексики на позначення наростання чи посилення (*bigger than he had ever seen, building up, rose into the air*), світлових та шумових ефектів (*grinding noises, trails of golden sparks, a rumble, crashed down*), попадання в пастку (*Something thin and black snaked out of the pit and wrapped itself around his ankle*). Проте ключовий комічний парадокс розкривається в іншому фрагменті цього ж роману: знищити цих жахливих істот можливо лише уникаючи використання магії, що порушує опозицію «магія :: реальність» у бік реальності, як доводить подальший розвиток ситуації, наприклад:

“They’re about ripe now, can’t hold them any longer. Everyone smile, please.” There was a flash of light so white and so bright it didn’t seem like light at all. Bel-Shamharoth screamed, a sound that started in the far ultrasonic and finished somewhere in Rincewind’s bowels. The tentacles went momentarily as stiff as rods, hurling their various cargoes around the room, before bunching up protectively in front of the abused Eye. The whole mass dropped into the pit and a moment later the big slab was snatched up by several dozen tentacles and slammed into place, leaving a number of thrashing limbs trapped around the edge (СМ, 103).

У наведеному прикладі ситуація стає комічною завдяки гротескному перебільшенню ролі об’єкта реального світу – «фотоапарат» у боротьбі з магічною істотою. Стає зрозумілим, що ця істота є настільки слабкою, що її можна вбити чи відігнати не силою магії, як того вимагають стереотипні уявлення, а простим, хоча й нетрадиційним способом, а саме включенням спалаху від фотоапарату (*a flash of light so white and so bright it didn’t seem like light at all*).

Магічні властивості предметів художнього простору Дискосвіту можуть змінюватися на немагічні під впливом подій реального світу, що і відбувається із артефактом “Luggage” (Скриня) під час оголошення чарівниками магічної війни одне одному. Магічна війна на Дискосвіті – це дуже рідкісне явище, але і дуже страшне, адже внаслідок обміну заклинаннями на планеті знищується все живе і настає Апокаліпсис, як це описано у фрагменті з роману Т. Пратчетта “Sorcery” (Чаротворці), наприклад:

The area around the tower of Al Khali, under the relentless magical bombardment... It looked like a piano sounds shortly after being dropped down a well. It tasted yellow, and felt Paisley. It smelled like a total eclipse of the moon. Of course, nearer to the tower it got really weird. Expecting anything unprotected to survive in that would be like expecting snow on a supernova. Fortunately the Luggage didn’t know this, and slid through the maelstrom with raw magic crystallising on its lid and hinges. It was in a foul mood but, again, there was nothing very unusual about this, except that the crackling fury earthing itself spectacularly all over the Luggage in a multi-coloured corona gave it the appearance of an early and very angry amphibian crawling out of a burning swamp (S, 398).

У цьому уривку завдяки використанню ключового слова “bombardment” (бомбардування), а також звукових імітацій (*It looked like a piano sounds shortly after being dropped down a well*) та акценту на жовтизні, що символізує небезпеку (СК), у контексті абсурдних синестезійних образів (*It tasted yellow; It smelled like a total eclipse of the moon*) створюється розгорнута метафора на позначення напруженої атмосфери війни. Ця похмура атмосфера магічної війни гротескно перебільшується (*Expecting anything unprotected to survive in that would be like expecting snow on a supernova*) та стає комічною, коли автор вводить в опис магічний предмет «Скриня» (Luggage), руйнуючи опозицію «магія :: реальність». Цей магічний предмет виступає в ролі постраждалого чи біженця із реального світу, виглядаючи зневіреним (*It was in a foul mood*) і жалюгідним, незважаючи на різнокольоровий ореол гніву, як земноводне, що зарано вилізло з болота (*an early and very angry amphibian crawling out of a burning swamp*).

Залучення до художнього магічного простору Дискосвіту предметів реального світу на позначення реалій технічного прогресу створює комічну ситуацію процесу підготовки чарівників, яка зазнає деградації. Зокрема, у романі “The Last Continent” (Останній Континент) описується, як замість продукування «реальної» магії, зокрема, фокусів з підлогою (*trick floorboards*) та шпалерами, що вибухають (*exploding wallpaper*), кращі розумники університету (*the best brains in the University*) витрачають час на удосконалення комп’ютерів, наприклад:

Therefore there’s something comforting in knowing that some of the best brains in the University, who a generation ago would be coming up with some really exciting plans involving trick floorboards and exploding wallpaper, were spending all night in the High Energy Magic Building, trying to teach Hex to sing ‘Lydia

the Tattooed Lady', exulting at getting a machine to do after six hours' work something that any human off the street would do for tuppence, then sending out for banana-and-sushi pizza and falling asleep at the keyboard. Their seniors called it technomancy, and slept a little easier in their beds in the knowledge that Ponder and his students weren't sleeping in theirs (LC, 34).

Авторський неологізм “technomancy” як бленд від двох слів “technology” – «технологія» та “necromancy” – «некроманія» на позначення нового тренду в університетському навчанні точно передає комізм описаної ситуації. Введення в магічний контекст предметів сучасного реального світу – комп'ютерної клавіатури та піци з бананами і суші (*keyboard, banana-and-sushi pizza*) – підсилює комічний ефект гротескного перебільшення значущості новітніх технологій порівняно з магією, яка видається незрозумілою, містичною, доступною лише поодиноким представникам соціуму, але не тому, що є високоінтелектуальною, а тому, що втрачається на безглузде навчання техніки навичок, якими будь-яка людина з вулиці вже володіє (*getting a machine to do after six hours' work something that any human off the street would do for tuppence*).

Розмивання меж між магічними топосами та реальним світом, коли перші втрачають свої магічні властивості, спостерігаємо під час подорожі головного героя роману “Small Gods” (Дрібні Боги) чарівника Рінсвінда до Темної пустелі (Dark desert). Темна пустеля – це магічний топос у художньому просторі Дискосвіту, що є комічним зображенням християнського уявлення про чистилище як місце між життям земним та загробним. Пустеля є магічною, бо до неї можуть потрапити не тільки мерці, а й живі люди, але вибратися з неї їм буде дуже важко. Цю пустелю, як і все, що пов'язано зі Смертю, описано як піщаний шлях чорного кольору, над яким вдень світить чорне сонце, а вночі холодні яскраві зорі. У кінці цього шляху перебуває Правосуддя (Judgement), наприклад:

And then he realized that it wasn't the corridor he remembered, with its shadows and the grittiness of sand underfoot. That corridor didn't have a glow at the end, that pulled at him like a magnet pulls at an iron filing. You couldn't put off the inevitable. Because sooner or later, you reached the place when the inevitable just went and waited. And this was it. Fri'it stepped through the glow into a desert. The sky was dark and pocked with large stars, but the black sand that stretched away to the distance was nevertheless brightly lit. A desert. After death, a desert. The desert... They said: you must walk a desert ... “Where is this place?” he said hoarsely. THIS IS NO PLACE, said Death ... all alone ... “What is at the end of the desert?” JUDGEMENT ... with your beliefs ... What have I always believed? That on the whole, and by and large, if a man lived properly, not according to what any priests said, but according to what seemed decent and honest inside, then it would, at the end, more or less, turn out all right. You couldn't get that on a banner. But the desert looked better already (SG, 84).

У наведеному фрагменті роману “Small Gods”, де антропоморфна персоніфікація Смерть розповідає померлому про його подальші дії, магічна пустеля

втрачає свої магічні властивості як останній, важкий чи легкий, шлях – залежно від праведності життя померлої людини (*not according to what any priests said, but according to what seemed decent and honest inside*). Якщо людина вірить не заповідям, які пропонує церква як моральні норми поведінки, а сама для себе вирішує, як їй треба жити і що є добрим, а що поганим, тоді перебування в цьому магічному топосі приносить несподівані переваги (*But the desert looked better already*). Це поєднує його із реальним світом, де люди самостійно визначають вектор власної поведінки. Таким чином, магія в цьому разі теж втрачає свої магічні властивості, що одивнює магічний елемент бінарної опозиції за рахунок набуття ним ознак явища реального світу, спричиняючи появу комічного ефекту.

Наближення магічної світобудови Дискосвіту до її відповідника в реальному світі провокує комічний ефект під час опису її абсурдних магічних складників, визначених расою друїдів та викладених у наведеному нижче уривку з роману Т. Прагчетта “Light Fantastic” (Химерне Сяйво), наприклад:

The druids of the Disc prided themselves on their forward-looking approach to the discovery of the mysteries of the Universe. [...] had formulated the following theory: The universe, they said, depended for its operation on the balance of four forces which they identified as charm, persuasion, uncertainty and bloody-mindedness. Thus it was that the sun and moon orbited the disc because they were persuaded not to fall down, but didn't actually fly away because of uncertainty. Charm allowed trees to grow and bloody-mindedness kept them up, and so on (LF, 110).

Отже, усе в природі існує завдяки чотирьом принципам, що доповнюють одне одного і взаємодіють між собою (*the balance of four forces*), – принципам принадності, переконання, непевності та відсутності здорового глузду (*charm, persuasion, uncertainty and bloody-mindedness*). Ці принципи набувають комічних рис завдяки метафоричному олюдненню природи, яку нібито можна переконати працювати так, як потрібно людині (*sun and moon orbited the disc because they were persuaded not to fall down*), а також тому, що світобудова існує не завдяки магії, а всупереч їй, одивнюючи в такий спосіб опозицію «магічний світ :: реальний світ» (*didn't actually fly away because of uncertainty, Charm allowed trees to grow and bloody-mindedness kept them up*) наближенням магічного світу за своїми ознаками до реального світу.

Знецінення магії та магічних знань і наближення їх до наукових відкриттів реального світу відбувається під час створення цілющого магічного зілля, яке повинно допомагати людям від різних хвороб, як-от у фрагменті роману “Witches Abroad” (Відьми за Кордоном), наприклад:

Take medicine, for example. Magrat knew she was much better than them at herbs. She'd inherited several large books on the subject from Goodie Whemper, her predecessor in the cottage, and had essayed a few tentative notes of her own as well. She could tell people things about the uses of Devil's Bit Scabious that would interest them so much they'd rush off, presumably to look for someone else to tell. She could fractionally distil, and double-distil, and do things that meant sitting up all

night watching the colour of the flame under the retort. She worked at it. Whereas Nanny just tended to put a hot poultice on everything and recommend a large glass of whatever the patient liked best on the basis that since you were going to be ill anyway you might as well get some enjoyment out of it. ...And Granny <...> she just gave people a bottle of coloured water and told them they felt a lot better. And what was so annoying was that they often did. Where was the witchcraft in that? (WA, 146).

У цьому прикладі на основі прийомів наростання (“tell people things, distil, and double-distil, sitting up all night watching the colour”) та контрасту (*Whereas Nanny <...> And Granny*) робиться акцент, з одного боку, на значних зусиллях справжньої відьми, яких вона докладає, виготовляючи цілюще зілля і починаючи зі збору трав, які піддаються обробці, а інколи й подвійній обробці (*fractionally distil, and double-distil*), багатогодинному контролю за варкою, що вимагає концентрації сил та уваги. А з іншого боку, підкреслюється недбалість інших відьом, які лікують людей, розраховуючи на ефект плацебо (*and told them they felt a lot better. And what was so annoying was that they often did*): прикладають гарячі примочки до будь-якої частини тіла (*to put a hot poultice on everything*), рекомендують будь-яке питво, що до вподоби хворому (*recommend a large glass of whatever the patient liked best*), чи пляшку зафарбованої води (*just gave people a bottle of coloured water*)

від усіх хвороб. Комізм ситуації додатково створюється завдяки опису реакції хворих, що намагаються позбавитись нудних нотацій, які супроводжують процес лікування, і пошукати іншого цілителя (*things about the uses of Devil's Bit Scabious that would interest them so much they'd rush off, presumably to look for someone else to tell*). У результаті виявляється, що для лікування людей потрібні передовсім знання психології, а не магії (*Where was the witchcraft in that?*), що знову викривлює опозицію «магія :: реальність» у бік фінального елементу опозиції.

Висновки та перспективи подальших досліджень у цьому напрямі. Отже, у семи проаналізованих романах Террі Пратчетта, що належать до жанру гумористичного фентезі, основний лінгвальний механізм виникнення комізму магічного під час реалістичного розвитку подій у комічній магійній ситуації базується на викривленні опозиції «магія :: реальність» у бік останньої. Цього досягнуто за рахунок прийомів контрасту, наростання, метафоричної персоніфікації, введення в магійний контекст немагічних предметів, гротескного перебільшення ролі магії в художньому світі Дискосвіту.

Перспективи подальших розвідок вбачаємо у розкритті особливостей комізму магічного з огляду на ідиостиль автора, що сприятиме окресленню палітри художніх засобів, притаманних жанру гумористичного фентезі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Барашкова А. В. Принципы художественного мифологизма в жанре фэнтези. *Личность. Культура. Общество*. 2010. Вип. 3, т. 2. С. 315–318.
2. Белоусова Е. Г. Основные характеристики художественной картины мира, репрезентируемой в произведениях жанра фэнтези. *Молодой учёный*. 2011. № 4, т. 1. С. 200–202.
3. Губайловский В. А. Обоснование счастья. О природе фэнтези и первооткрывателе жанра. *Новый Мир*. 2002. № 3. С. 174–186.
4. Канчура Є. О. Нівелювання бінарних опозицій у фентезі доби постмодернізму (на прикладі романів Террі Претчетта). *Вісник Львівського університету. Сер. : Іноземні мови*. 2012. Вип. 20, ч. 1. С. 145–152.
5. Канчура Є. О. Моделювання ситуацій встановлення контакту із чужим в англійському фентезі доби постмодернізму. *Сучасні літературознавчі студії. Літературний дискурс: транскультурні виміри*. 2015. Вип. 12. С. 232–242.
6. Кубрякова Е. С. Части речи с когнитивной точки зрения: роль языка в познании мира. *Язык и знание: на пути получения знаний о языке.* / гл. ред. Е. С. Кубрякова. Москва : Языки славянской культуры, 2004. 560 с.
7. Мелетинский Е. М. Поэтика мифа / под ред. Е. М. Мелетинский. Москва : Наука, 1976. 407 с.
8. Панина М. А. Комическое и языковые средства его реализации : дисс. ... канд. филол. наук : 10.02.19. Москва, 1996. 145 с.
9. Ситенька О. В. Міфологічна інтертекстуальність в англомовній постмодерністській прозі : лінгвокультурологічний аспект : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04. Київ, 2012. 200 с.
10. Тихомирова О. В. Міфічний квест у літературній спадщині Дж. Р. Р. Толкіна : автореф. дис. на здобут. наук. ступеня канд. филол. наук : 10.01.04. Київ, 2003. 20 с.
11. Щукина Д. А. Пространство в художественном тексте и пространство художественного текста. Санкт-Петербург : СПбГИ, 2003. 218 с.
12. Croft J. V. The education of a witch : Tiffany Aching, Hermione Granger and gendered magic of Discworld and Potterworld. *Mithlore*. 2009. No. 27 (3/4). P. 129–142.
13. The Terry Pratchett Interview: Discworld quo vadis. Pratchett T. and Lynn, Briggs, Steven. *The New Discworld Companion*. London : Orion Publishing, 2004. 472 p.
14. Unerman S. Dragons in Twentieth-Century Fiction. *Folklore*. 2002. Vol. 113 (1). P. 94–101.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

- COM: Pratchett T. *The Colour of Magic*. London : Corgi Books, 1985. 285 p.
 LC: Pratchett T. *The Last Continent*. London : Corgi Books, 1999. 412 p.
 LF: Pratchett T. *The Light Fantastic*. London : Corgi Books, 1986. 285 p.
 LL: Pratchett T. *Lord and Ladies*. London : Corgi Books, 1992. 448 p.
 SG: Pratchett T. *Small Gods*. New York : Harper Collins, 1992. 384 p.
 S: Pratchett T. *Sourcery*. London : Corgi Books, 1989. 270 p.
 WA: Pratchett T. *Witches Abroad*. London : Corgi Books, 1993. 275 p.

REFERENCES

1. Barashkova, A. V. (2010). Printsipy khudozhestvennogo mifologizma v zhanre fentezi [Principles of artistic mythologism in the fantasy genre]. *Personality. Culture. Society*, 3 (2), 315–318 [in Russian].
2. Belousova, Ye. G. (2011). Osnovnye kharakteristiki khudozhestvennoy kartiny mira, reprezentiruemoy v proizvedeniyakh zhanra fentezi [The main characteristics of the artistic picture of the world, represented in the works of the fantasy genre]. *Molodoy uchenyy*, 4 (1), 200–202 [in Russian].
3. Gubaylovskiy, V. A. (2002). Obosnovanie schastya. O prirode fentezi i pervootkryvatele zhanra [Rationale for happiness. On the nature of fantasy and the discoverer of the genre]. *New World*, 3, 174–186 [in Russian].
4. Kanchura, Ye. O. (2012). Niveliuvannia binarnykh opozytsii u fentezi doby postmodernizmu (na prykladi romaniv Terri Pretchetta) [Leveling of binary oppositions in the fantasy of postmodern era (on the example of Terry Pratchett's novels)]. *Visnyk of Lviv National University. Foreign language series*, 20 (1), 145–152 [in Ukrainian].
5. Kanchura, Ye. O. (2015). Modeliuvannia sytuatsii vstanovlennia kontaktu iz chuzhym v anhliiskomu fentezi doby postmodernizmu [Modeling of situations of establishing contact with a stranger in the English fantasy of the postmodern era]. *Modern Literary Studies. Literary discourse: transcultural dimensions: Science*, 12, 232–242 [in Ukrainian].
6. Kubryakova, Ye. S. (2004). Chasti rechi s kognitivnoy tochki zreniya: rol yazyka v poznanii mira. Yazyk i znanie: na puti polucheniya znaniy o yazyke [Language and knowledge: on the way to obtaining knowledge about language: parts of speech cognitive point of view: the role of language in the knowledge of the world] / ed. Ye. S. Kubryakova. Moskva: Languages of Slavic culture [in Russian].
7. Meletinskiy, Ye. M. (1976). Poetika mifa [Poetics of Myth] / ed. Ye. Meletinskiy. Moskva: Nauka [in Russian].
8. Panina, M. A. (1996). Komicheskoe i yazykovye sredstva ego realizatsii. (Dysertatsiya kandidata filologicheskikh nauk). Moskva [in Russian].
9. Sytenka, O. V. (2012). Mifolohichna intertekstualnist v anhlovni postmodernistskii prozi: linhvokulturolohichni aspekt. (Dysertatsiia kandydata filolohichnykh nauk). Kyiv [in Ukrainian].
10. Tykhomyrova, O. V. (2003). Mifichni kvest u literaturnii spadshchyni Dzh.R.R. Tolkina. (Avtoreferat dysertatsii kandydata filolohichnykh nauk). Kyiv [in Ukrainian].
11. Shchukina, D. A. (2003). Prostranstvo v khudozhestvennom tekste i prostranstvo khudozhestvennogo teksta [Space in the fictional text and space of the fictional text]. Sankt-Peterburg: SPGGI [in Russian].
12. Croft, J. B. (2009). The education of a witch: Tiffany Aching, Hermione Granger and gendered magic of Discworld and Potterworld. *Mithlore*, 27 (3/4), 129–142 [in English].
13. The Terry Pratchett Interview: Discworld quo vadis / eds. T. and L. Pratchett, S. Briggs. The New Discworld Companion. London: Orion Publishing, 2004 [in English].
14. Unerman, S. (2002). Dragons in Twentieth-Century Fiction. *Folklore*, 113 (1), 94–101 [in English].