

Київський національний лінгвістичний університет

Міністерство освіти і науки України

Кваліфікаційна наукова праця

на правах рукопису

УКРАЇНСЬКА ЄВГЕНІЯ ВАЛЕНТИНІВНА

УДК 811.111'38:821.111

ДИСЕРТАЦІЯ

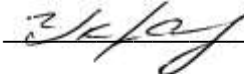
КОМІЗМ МАГІЧНОГО В АНГЛОМОВНИХ ТВОРАХ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ:

ЛІНГВОПОЕТОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ

(на матеріалі романів Т. Пратчетта)

10.02.04 – германські мови

Подається на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук. Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

 Є. В. Українська

Науковий керівник

Воробйова Ольга Петрівна

доктор філологічних наук,

професор

Київ – 2021

АНОТАЦІЯ

Українська Є. В. Комізм магічного в англomовних творах жанру фентезі: лінгвопoетoлoгічний аспект (на матеріалі романів Т. Пратчетта). – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук (доктора філософії) за спеціальністю 10.02.04 "Германські мови" – Київський національний лінгвістичний університет, Київ, 2021.

У дисертації в лінгвопoетoлoгічному ключі досліджено жанрові особливості англomовних творів гумористичного фентезі крізь призму взаємодії категорій комічного та магічного, що спричиняє виникнення мовно-художнього явища комізму магічного як складника художнього світу розглянутого піджанру фентезі. Дослідження виявів комізму магічного спирається в роботі на розмежування двох різних за обсягом різновидів поетики, а саме, мікропоетики, що сфокусована на окремих елементах художнього мовлення, включаючи образність, і їх поєднанні у творенні стилістичних ефектів, та макропоетики, яка оперує жанровими та композиційними особливостями творів, сюжетикою, композиційними прийомами, а також засобами і способами формування окремим автором своєрідної картини світу.

У дисертації встановлено і систематизовано лінгвальні та лінгвокогнітивні механізми реалізації і функціонування форм комізму магічного в романах британського майстра фентезі Террі Пратчетта в мікро- та макропoетoлoгічному аспектах. Такий підхід є актуальним у контексті антропоцентричної парадигми, яка передбачає визначення взаємозв'язку між мовною особистістю та продуктом її мовлення. Теоретико-методологічною основою дослідження послуговували праці Платона, який розглядав комічне як соціально-психологічний феномен, Арістотеля, що першим увів поняття ефекту несподіваного як однієї за умов комізму, І. Канта, який звернув увагу на ігрову природу комічного. Соціальна природа комічного була предметом уваги А. Шопенгауера та А. Бергсона. У ХХ-му столітті теорії комічного були структуровані, зокрема О. Н. Луком, який систематизував прийоми, що викликають сміх, С. Аттардо,

В. Раскінім, М. Мінським, що застосував поняття фрейму чи скрипту на позначення взаємодії ознак комічного, а також В. О. Самохіною, в працях якої було розроблено методику виявлення прийомів створення комічного в жарті як форм лінгвокреативного мислення людини на підґрунті базового когнітивного механізму – комічної інконгруентності, що виникає внаслідок порушення норм на різних рівнях комічної комунікації. Наукові праці І. А. Столярової, Г. І. Лушнікової, зосереджені на виявах комічного у творах жанру фентезі, а також М. Ф. Місник, О. В. Тихомирової та Є. О. Канчури, послуговували підґрунтям для аналізу специфіки магічних складників можливих світів творів саме гумористичного фентезі. Праці О. П. Воробйової, Л. В. Короткової, Л. Долежела, М.-Л. Райан, Е. Семіно, П. Уерта в галузі когнітивної лінгвопоетики сприяли розкриттю специфіки художніх світів романів Т. Пратчетта та встановленню векторів їх інтертекстуальної взаємодії. На основі зазначених праць зроблено власні спостереження щодо механізмів реалізації форм комізму магічного в гумористичному фентезі, розкритих завдяки поетапній авторській методиці лінгвопоетологічного аналізу.

Дослідницькі розділи дисертаційного дослідження присвячено аналізу різноманітних виявів комізму магічного в романах Т. Пратчетта. У третьому розділі увагу зосереджено на лінгвальних прийомах реалізації комізму магічного, тоді як у четвертому розділі йдеться про лінгвокогнітивні механізми творення комізму магічного в контексті деформації можливих світів. Доведено, що основним способом творення комізму магічного є руйнація сталого набору опозицій, які властиві магічним можливим світам казок, міфів, легенд чи творів класичного фентезі. Ключові трансформації елементів опозицій полягають у: 1) гротескному перебільшенні протилежних полюсів опозиції; 2) очудненні кожної опозиції завдяки абсурдизації одного із її елементів; 3) підкресленому протиставленні елементів опозиції, що уможлиблює, як наслідок, виникнення комічного ефекту. Досягнення такого ефекту відбувається шляхом: 1) розміщення суб'єкта чи об'єкта можливого світу в нехарактерні для нього обставини, що породжує комічні магічні ситуації; 2) розкриття нового змісту магії

у спілкуванні персонажів, тобто завдяки створенню комічного діалогу про магію; 3) формування образу-антагоністу магічного персонажа у вигляді комічного магічного образу; 4) інтертекстуальної взаємодії магічного простору Дискосвіту із можливими світами інших текстів чи явищами та подіями реального світу, у ході якої відбувається комічна трансформація вихідного простору.

З огляду на вищезазначене поняття комізму магічного постає як мовно-художнє явище, що реалізується в певній текстовій ситуації, образі, діалозі на тлі інтертекстуальної взаємодії можливих світів та має характер неочікуваності. Ця остання ґрунтується на невідповідності між об'єктивним (реальний світ або фантастичний світ, що пародіюється) та суб'єктивним (віра в чарівне та надприродне) сприйняттям картини світу, відтвореній в аналізованих текстах, на руйнуванні ілюзії, яку має суб'єкт (герой чи читач) про присутність у фантастичному світі магії.

У дисертації виділено три текстові рівні, у межах яких виникає комізм магічного: 1) семантичний, де магічні персонажі перетворюються на комічні; 2) оповідний, де в гумористичних ситуаціях магічне зазнає комічних змін; та 3) конwersаційний, коли діалоги між персонажами розкривають комічний характер магії.

На семантичному рівні магічні персонажі, які поділяються на дві основні групи – наскрізні та одиничні, трансформуються в комічні. Одиничні персонажі, як правило, обмежуються буттям в одному романі, тоді як наскрізні присутні в цілій серії книг британського автора, проте механізм їх комічної трансформації є однаковим. Комічний ефект перетворення магічних образів персонажів базується на їхній неоднозначності та невідповідності класичному стереотипу. Зміни магічного образу персонажу на комічно магічний вербально марковано низкою стилістичних засобів та прийомів, найуживанішими серед яких є засоби створення ефекту ошуканого очікування, вияви мовної гри та алюзії.

Комізм магічних ситуацій вибудовується на невідповідності та/або контрасті між очікуваннями та умовною реальністю простору Дискосвіту, тобто між магічною ситуацією та ідеальним уявленням про неї.

На оповідному рівні тексту комічний ефект магічного досягається описом ситуацій, де відбувається навмисна автентизація магічних подій або магія як явище постає в абсурдному світлі. Абсурдизації магії сприяє абсурдизація ролі магічних символів та предметів. Основним лінгвальним механізмом виникнення комізму магічного за умови автентизації магічних подій є викривлення опозиції "магія :: реальність" у бік останньої, що відбувається шляхом використання прийомів гротескного перебільшення, контрасту, алогізму, звуконаслідування. Водночас абсурдизація магії додатково супроводжується обігруванням прямих та переносних значень, метафоричним протиставленням та використанням зевгм.

На конversaційному текстовому рівні комізм магічного виникає під час обговорення персонажами Дискосвіту магії як явища, магічних здібностей та обов'язків різних магічних істот і предметів. Комізм магічного в діалогах породжується завдяки порушенню причинно-наслідкових зв'язків та виникненню нового/додаткового змісту магії. Порушення причинно-наслідкового зв'язку в обміні репліками персонажів може стосуватися: 1) алогічних перетворень живих істот на мертвих; 2) розмивання кордонів між живими та мертвими; 3) демагізації магічних ритуалів; 4) викривлення суті магії. Такі порушення передбачають переосмислення опозицій "живий :: мертвий" та "магія :: реальність" внаслідок обговорення певних проблем у застосуванні магії.

Переосмислення магічних обов'язків унаслідок викривлення суті магії за рахунок переакцентуації опозиція "магія :: реальність" у бік останнього елемента відбувається шляхом: 1) виникнення контрасту між очікуваними та виконаними обов'язками; або 2) розмиття меж між магічними та побутовими обов'язками з метою профанації перших. Зміни магічної природи Дискосвіту в бік комізму виникають унаслідок деформації його магічної структури під впливом уявлень про явища реального світу або можливих світів інших художніх творів та актуалізації цієї модифікованої структури в новому текстовому середовищі. Слідом за В. М. Топоровим, Л. Долежелом та Ю. М. Лотманом виділяємо два механізми деформації магічного, орієнтовані на створення комічного ефекту: 1) інтеріоризація елементів інших можливих світів простором

Дискосвіту за рахунок його ущільнення та внутрішньопросторових зміщень; та 2) трансгресія кордонів простору Дискосвіту із застосуванням процедур розтягнення та транспозиції.

Механізм інтеріоризації елементів художніх світів передбачає виокремлення в магічному просторі Дискосвіту чужорідних магічних чи немагічних елементів світів інших художніх творів чи реального світу, завдяки яким виникає внутрішньотекстове напруження, що й спричиняє комізм магічного. Внутрішньотекстове напруження сприяє комічній деформації магічних предметів, образів, артефактів, світобудови чи чар усередині простору Дискосвіту, без виходу за його межі.

При ущільненні простору Дискосвіту за рахунок запозичення магічних об'єктів, предметів чи істот з інших художніх творів їхня роль змінюється під впливом внутрішніх законів Дискосвіту. Це викликає комічні зміни зображеної в тексті магії завдяки нарощуванню нових, невластивих їй ознак. Такі зміни супроводжуються контекстуальними перетвореннями: 1) магічних істот; 2) магічних об'єктів та предметів; та/або 3) магічних законів. За ступенем вираженості подібних перетворень виділяємо два типи ущільнення: часткове, зі збереженням предметами чи об'єктами основних магічних властивостей, та повне, коли магічна природа істот та чарівних законів повністю змінюється в бік їх надмагізації або демагізації. Внутрішньопросторові зміщення простору Дискосвіту супроводжуються змінами: магічних персонажів, магічної світобудови та/або магічних подій Дискосвіту, що спричиняють втрату ними магічних характеристик.

Механізм трансгресії кордонів Дискосвіту, що слугує основою створення комізму магічного, передбачає підключення асоціативних зв'язків, завдяки яким художній простір Дискосвіту виходить за власні межі під впливом художніх світів інших літературних творів чи реального світу, перетинаючись з ними. Трансгресія меж магічного простору Дискосвіту реалізується у творах Т. Пратчетта шляхом процедур розтягнення та транспозиції.

Розтягнення простору Дискосвіту може бути наслідком: а) заповнення певних текстових лакун завдяки переосмисленню очікуваного перебігу подій; б) десакралізації магічних ритуалів; в) змін структурації магічного світу

за рахунок переміщення його персонажів із центру світу на його периферію; г) розмивання меж між магією та реальністю; та/або д) збільшення числа дійових осіб у магічному просторі Дискосвіту завдяки введенню додаткових персонажів чи об'єктів, наявних у паралельних художніх світах. Комічні транспозиції простору Дискосвіту можуть відбуватися шляхом перенесення певних магічних чи немагічних предметів та / або об'єктів з художніх світів казок і легенд в нове для них часо-просторове оточення, що спричиняє переосмислення їхніх властивостей з магічних на немагічні або навпаки та зміни в перебігу подій у Дискосвіті, які виникають як результат такого перенесення.

Отже, здійснене в дисертації лінгвопоетологічне дослідження механізмів формування та реалізації комізму магічного в гумористичному фентезі Т. Пратчетта, а також одержані результати та запропонована в роботі новітня методика виявлення семантичних, конversaційних й оповідних трансформацій стилістично маркованих текстових елементів та їх сукупностей, а також деформацій можливого світу як вияву індивідуально-авторського експериментування в жанрі фентезі, відкриває перспективи подальших наукових розвідок. Ці останні сприятимуть окресленню всієї палітри художніх засобів, притаманних саме жанру гумористичного фентезі, що викликають інші стилістичні та естетичні ефекти.

Ключові слова: комічне, магічне, мікропоетика, макропоетика, невідповідність, деформація, бінарна опозиція, комічний магічний образ, комічна магічна ситуація, комічний діалог про магію, інтертекстуальна взаємодія, можливий світ, інтеріоризація, трансгресія, ущільнення, зміщення, розтягнення, транспозиція.

ABSTRACT

Ukrayinska Ye. V. The Comicality of Magic in English Fantasy Genre from a Linguistic Poetological Perspective: A Study of T. Pratchett's Novels. – Manuscript.

Thesis for a Candidate degree in Philology (PhD). Specialty 10.02.04. – Germanic Languages. – Kyiv National Linguistic University, Ministry of Education and Science of Ukraine, Kyiv, 2021.

This thesis addresses the genre features of English humorous fantasy novels through the prism of interaction between the categories of comicality and magic, viewed from a linguistic poetological perspective. Such interaction results in the linguistic and literary phenomenon of the comicality of magic as a constituent of the fictional world pertaining to the fantasy subgenre under study. The research of comic manifestations of magic proceeds from the differentiation between two types of poetics that differ in their scope: micropoetics, which focuses on particular elements of literary texture, including imagery, as well as their combinations creating stylistic effects; and macropoetics, which operates with literary texts genre and compositional features, plot-building and compositional techniques, as well as means and ways of shaping the author's idiosyncratic worldview.

The research identifies and systematizes verbal and cognitive mechanisms of realizing the comicality of magic in its various forms as well as their functioning in Terry Pratchett's, a British fantasy writer, novels, viewed from micro- and macropoetological angles. Such an approach is relevant in the anthropocentric paradigm context, which involves establishing a relationship between the writer's linguistic personality and his/her speech performance. The theoretical and methodological basis of the study includes the works by Plato, who regarded comicality as a socio-psychological phenomenon, Aristotel, who was the first to introduce the concepts of unexpectedness and incongruity as components of comicality, I. Kant, who drew attention to the ludic nature of comicality. The social nature of comicality was also A. Schopenhauer's and A. Bergson's focus of attention. The twentieth century witnessed the structuring of the theories of comicality, particularly those by O. M. Luk, who systematized textual techniques that might cause laughter, by S. Attardo, V. Raskin, and M. Minsky, who used the concept of frame or script to account for the interaction of comicality features. Moreover, V. O. Samokhina developed a method of identifying ways of creating comical effect in a joke based on the comical incongruity. Scholarly papers by I. A. Stolyarova and H. I. Lushnikova, focusing on comicality manifestations in fantasy works, as well as those of M. F. Misnyk, O. V. Tykhomyrova and Ye. O. Kanchura, served the basis for analyzing the specifics of magical constituents in humorous possible worlds of fantasy. Such literary scholars and cognitive poetologists,

as L. Doležel, M.-L. Ryan, E. Semino, P. Werth, O. P. Vorobyova, L. V. Korotkova contributed to revealing the specificity of T. Pratchett's fictional worlds via establishing the vectors of their intertextual interaction. Against this background we made our own conclusions as for mechanisms and forms of the comicality of magic in humorous fantasy, revealed due to the author's original methodology of linguopoetological analysis.

The research chapters focus on the analysis of various manifestations of the comicality of magic in T. Pratchett's novels. Chapter Three zeroes in on the linguistic techniques of manifesting the comicality of magic, while Chapter Four deals with cognitive mechanisms of creating the comicality of magic via possible worlds' deformations. The main way of generating the comicality of magic is proved to be breaking a stable set of oppositions pertaining to the magical possible worlds of fairy tales, myths, legends and works of classical fantasy. Key transformations of the elements of such oppositions come down to: 1) grotesque exaggeration of the contrasting poles of the oppositions; 2) defamiliarization of each opposition due to making one of its elements absurd; 3) accentuated contrasting of the elements of the oppositions, which entails the emergence of comic effect. The effect of comicality occurs by way of: 1) placing the subject or object of the possible world in unexpected circumstances, which results in comic magical situations; 2) revealing the new content of magic in the characters' communication, i.e. in comic dialogues about magic; 3) shaping the antagonist of the magical character as a comic magical personage; 4) intertextual interaction of the magical Discworld with possible worlds of other texts or phenomena and events of the real world, accompanied by comic transformations of the original fictional world.

Given the above, the comicality of magic emerges as a linguistic and literary phenomenon that might be realized in a textual situation, image, or dialogue against the background of the possible worlds' intertextual interaction, thus arising due to unexpectedness and incongruity. The latter are based on the discrepancy between the objective (the real or parodied fantasy worlds) and subjective (belief in magic and supernatural) perception of the worldview, embodied in the novels under analysis, as well as the ruination of the illusion that the character or reader have about the presence of magic in the fantasy world.

The thesis differentiates between three textual levels, at which the comicality of magic emerges: i) semantic, where magical characters turn into comic; ii) narrative, where magic undergoes comic changes in humorous situations; and iii) conversational, when the dialogues between characters reveal the comic nature of magic.

At the semantic level, magical characters, which fall into two main groups – travelling and sporadic ones, are transformed into comic. Sporadic characters are usually limited by one novel, while travelling ones are traced in a whole series of books by Terry Pratchett. However, the mechanism of their comic transformations is similar. The comicality of magical characters is based on their ambiguity and incongruity with the respective classical stereotype. Transformations of magical characters into comic magical ones are verbally marked by a number of stylistic means and techniques, most commonly the effect of defeated expectancy, verbal games, and allusions.

The comicality of magical situations is based on the mismatch and/ or contrast between expectations and the actuality of the Discworld, i.e. between the magical situation per se and its idealized image. At the narrative textual level, the comicality of magic is achieved by describing situations where magical events are deliberately authenticated or magic as a phenomenon appears in the absurd light. The absurdization of magic is facilitated by turning the role of magical symbols and objects into absurdity. The main linguistic mechanism of the comicality of magic in authenticating magical events is the distortion of the opposition "magic :: reality" in favour of the latter, which occurs due to the use of grotesque exaggeration, contrast, instances of alogism, or sound imitation. At the same time, the absurdization of magic is additionally accompanied by the play on direct and figurative meanings, metaphorical contrasts, and the use of zeugma.

At the conversational textual level, the comicality of magic arises when the characters of the Discworld discuss magic as a phenomenon, as well as magical abilities and responsibilities of various magic beings and objects. The comicality of magic in dialogues appears when the disruption of causation and the emergence of new/ additional content of magic happen. The violation of causal relationship

in the characters' conversations may relate to: 1) illogical transformations of living beings into dead ones; 2) blurring the boundaries between the living and the dead; 3) desacralization of magical rituals; 4) distortion of the essence of magic. Such violations evolve reconceptualization of the "living :: dead" and "magic :: reality" oppositions as a consequence of discussing some issues pertaining to the use of magic. Rethinking magical responsibilities due to distortion of magic as a result of overemphasizing the elements of the "magic :: reality" opposition in favour of the latter occurs due to: 1) the emergence of contrast between the expected and performed duties; or 2) blurring the boundaries between magical and domestic duties in order to desecrate the former. Comic changes in the magical nature of the Discworld happen due to the deformation of its magical structure under the influence of the real or fictional worlds of other literary texts as well as the actualization of this modified structure in a new textual environment. Following V. M. Toporov, L. Doležel and Yu. M. Lotman, two mechanisms of magic deformation are identified: 1) the internalization of the elements of other possible worlds by the Discworld due to its condensation and intraspatial shifts; and 2) transgression of the Discworld boundaries via their stretching or transposition.

The mechanism of internalization presupposes singling out in the magical space of the Discworld alien magical or non-magical elements of other fictional works or the real world, due to which intratextual tension that causes the comicality of magic arises. Intratextual tension fosters comic deformation of magical objects, characters, artifacts, the world structure, or the manifestations of spells per se within the Discworld, without going beyond its boundaries.

Condensation of the Discworld space by borrowing alien magical objects, things, or creatures from other fictional worlds changes their role under the influence of the Discworld internal laws. It causes comic transformations of magic due to the accretion of its new, uncharacteristic features. Such changes are accompanied by contextual transformations of: 1) magical beings; 2) magical things and objects; and/ or 3) magical laws. According to the degree of such transformations, we distinguish two types of condensation: partial, with basic magical properties of things and objects

being preserved, and complete, when magical nature of characters and laws changes completely towards their over-magicity or demagicity. Intraspace shifts within the Discworld are accompanied by the changes of: 1) magical characters; 2) the magical universe; and/ or 3) magical events, which cause the loss of magical properties.

The mechanism of the Discworld boundaries transgression, as a prerequisite of the comicality of magic, involves the associative links, thanks to which the fictional space of the Discworld goes beyond its boundaries under the influence of other literary or real worlds, intersecting with them. Transgression of the Discworld borders in Pratchett's novels is manifested by their stretching and transposition.

Stretching the Discworld space can result from: a) filling in the textual gaps due to rethinking the expected sequence of events; b) desacralizing magical rituals; c) changing the structure of the magical world by moving its characters from the center of the world to its periphery; d) blurring the boundaries between magic and reality; and/ or e) increasing the number of characters in the Discworld by introducing characters or objects from other fictional worlds. Comic transpositions of the Discworld space can occur due to transferring magical or non-magical things or objects from the possible worlds of fairy tales, legends to a new spatial and temporal environment, which causes the reassessment of their properties from magical to non-magical or vice versa.

Thus, the study of the mechanisms regulating the formation and realization of the comicality of magic in Terry Pratchett's humorous fantasy in terms of linguopoetics according to the author's methodology of identifying semantic, conversational, and narrative transformations of stylistically marked textual elements as well as deformations of the fictional world allowed to reveal the universal and individual in the genre of humorous fantasy. The prospects for further research are connected with outlining the whole palette of linguistic means pertaining to the genre of humorous fantasy causing other stylistic and aesthetic effects.

Key words: comic, magical, micropoetics, macropoetics, incongruity, deformation, binary opposition, comic magical image, comic magical situation, comic dialogue about magic, intertextual interaction, possible world, interiorization, transgression, condensation, shift, stretching, transposition.

Список публікацій здобувача

Статті у наукових фахових виданнях України:

1. Українська, Є. В. (2011a). Комізм магічного у творах Т. Пратчетта у лінгвопоеетологічному аспекті. *Наукові записки [Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]. Серія: Філологічні Науки (мовознавство), 96 (1), 235–238.*
2. Українська, Є. В. (2011b). Легенди та міфи як джерело комічного у романах Т. Пратчетта. *Наукові праці Кам'янець–Подільського університету імені Івана Огієнка: Філологічні науки, 26, 328–330.*
3. Українська, Є. В. (2012a). Фантастичний художній світ як когнітивний складник магічного у гумористичному фентезі. *Наукові записки [Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]. Серія: Філологічні науки (мовознавство), 105(2), 251–256.*
4. Українська, Є. В. (2012b) Художній образ магії в англomовному гумористичному фентезі. *Слов'янський збірник, XVII, 225–228.*
5. Українська, Є. В. (2020a). Взаємодія комічного та магічного крізь призму теорії можливих світів (на матеріалі англomовних творів гумористичного фентезі). *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації, 31(70) (3), 193–199.*

Статті у зарубіжних фахових виданнях:

6. Украинская, Е. В. (2013). Комизм магических образов персонажей в романах Т. Пратчетта. *Проблемы лингвистики и лингводидактики, 1, 308–315.* ISSN 978–5–98242–159–3
7. Ukrayinska, Ye. V. (2020c). Linguistic techniques of creating humour of magic in T. Pratchett's novels. *Science and Education a New Dimension. Philology, VIII(69) (235), 54–59.* ISSN 2308–5258

Матеріали і тези конференцій:

8. Українська, Є. В. (2011c) Алюзія як елемент комічного у романах Т. Пратчетта. В Т. І. Ямчинська (Гол. ред.), *Іноземні мови у вищому*

навчальному закладі: теоретичні засади та практичні аспекти. Матеріали Всеукраїнської науково-теоретичної конференції, присвяченої 100-річчю Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського, 8 квітня 2011 р. (сс. 136–137). Вінниця : ВДПУ Вінниця.

9. Українська, Є. В. (2011d). Міфологія як джерело комічного у магічному Дискосвіті Т. Пратчетта. В *Україна і Світ: діалог мов та культур*. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 30 березня – 1 квітня 2011 р. (сс. 249–251). Київ : Видавничий центр КНЛУ.

10. Українська, Є. В. (2012c). Когнітивна природа магічного в англomовному гумористичному фентезі. В *Україна і Світ: діалог мов та культур*. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 1–22 березня 2012 р. (сс. 353–355). Київ: Видавничий центр КНЛУ.

11. Українська, Є. В. (2013). Взаємодія магічних можливих світів у романах Т. Пратчетта. В *Україна і Світ: діалог мов та культур*. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 3–5 квітня 2013 р. (сс. 395–396). Київ : Видавничий центр КНЛУ.

12. Українська Є. В. (2020b). Механізми творення комічного ефекту в англomовному гумористичному фентезі. В *Дослідження різних напрямів розвитку філологічних наук*. Тези міжнародної науково-практичної конференції, м. Одеса, 27–28 листопада 2020 р. (сс. 119–122). Одеса: Південноукраїнська організація "Центр філологічних досліджень".

ЗМІСТ

АНОТАЦІЇ	2
ВСТУП	17
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛІНГВОПОЕТОЛОГІЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ВЗАЄМОДІЇ КОМІЧНОГО ТА МАГІЧНОГО В ХУДОЖНЬОМУ ТЕКСТІ	29
1.1 Категорія комічного в англomовному гумористичному фентезі	29
1.1.1 Еволюція теорій комічного в різних наукових парадигмах	30
1.1.2 Механізм виникнення комічного ефекту	36
1.1.3 Взаємодія ознак комічного в гумористичному фентезі	40
1.2 Категорія магічного в англomовному гумористичному фентезі	48
1.2.1 Гумористичне фентезі крізь призму теорії можливих світів	50
1.2.2 Поняття магії та її види в гумористичному фентезі	57
Висновки до розділу 1	63
РОЗДІЛ 2 МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ КОМІЗМУ МАГІЧНОГО В АНГЛОМОВНОМУ ГУМОРІСТИЧНОМУ ФЕНТЕЗІ В ЛІНГВОПОЕТОЛОГІЧНОМУ РАКУРСІ	66
2.1 Явище комізму магічного в англomовному гумористичному фентезі	66
2.1.1 Критерії ідентифікації виявів комізму магічного	67
2.1.2 Форми реалізації комізму магічного	70
2.2 Поетапна методика аналізу форм реалізації комізму магічного	72
2.2.1 Методика аналізу комічних магічних образів персонажів	72
2.2.2 Методика аналізу комічних магічних ситуацій	77
2.2.3 Методика аналізу комічних діалогів про магію	78
2.2.4. Методика аналізу деформацій художнього світу	80
Висновки до розділу 2.....	82
РОЗДІЛ 3 ЛІНГВАЛЬНІ ПРИЙОМИ РЕАЛІЗАЦІЇ КОМІЗМУ МАГІЧНОГО В РОМАНАХ Т. ПРАТЧЕТТА: МІКРОПОЕТОЛОГІЧНИЙ РАКУРС	86
3.1. Семантичні прийоми реалізації комізму магічних образів у магічному просторі Дискосвіту	86

	16
3.1.1. Комізм магічного образу "Бог"	87
3.1.2. Комізм магічного образу "Чарівник"	93
3.1.3. Комізм магічного образу "Відьма"	100
3.1.4. Комізм магічного образу антропоморфної персоніфікації "Смерть"	107
3.1.5. Комізм образів магічних істот	112
3.2. Оповідні прийоми реалізації комізму магічних ситуацій у просторі Дискосвіту	125
3.2.1. Прийом автентизації подій у просторі Дискосвіту	126
3.2.2. Прийом абсурдизації феномена магії у просторі Дискосвіту	131
3.3. Конверсаційні прийоми реалізації комізму діалогів про магію	140
3.3.1. Прийом порушення причинно-наслідкового зв'язку у діалогах персонажів про магію	140
3.3.2. Прийом переосмислення магічних обов'язків у діалогах персонажів ...	149
Висновки до розділу 3	153
РОЗДІЛ 4 ЛІНГВОКОГНІТИВНІ МЕХАНІЗМИ ТВОРЕННЯ КОМІЗМУ МАГІЧНОГО В КОНТЕКСТІ ДЕФОРМАЦІЇ МОЖЛИВИХ СВІТІВ У РОМАНАХ Т. ПРАТЧЕТТА: МАКРОПОЕТОЛОГІЧНИЙ РАКУРС	
4.1. Інтеріоризація елементів інших світів простором Дискосвіту	156
4.1.1. Ущільнення простору Дискосвіту	157
4.1.2. Внутрішньопросторові зміщення в межах Дискосвіту	171
4.2. Трансгресія кордонів художнього світу в гумористичному фентезі	181
4.2.1. Розтягнення Дискосвіту	182
4.2.2. Транспозиція Дискосвіту	196
Висновки до розділу 4	202
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	205
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	209
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ДОВІДКОВОГО МАТЕРІАЛУ	233
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ	234
ДОДАТКИ	238

ВСТУП

Комічне в цілому та комічний жанр зокрема є складним та багатоплановим явищем, чіткого визначення якого не існує дотепер. Вивченню комічного присвячена велика кількість робіт, починаючи із античності (Арістотель, 1967; Платон, 1998) та середньовіччя (Кант, 1966; Шопенгауер, 1901). Філософські та естетичні концепції комічного обґрунтовані в роботах А. Бергсона, Ю. Б. Борєва, О. Н. Лука, історико-культурні аспекти комічного вивчали А. Є. Болдирєва, А. Д. Кошелєв. У ХХ-му столітті досліджувалися структурно-семантичні, комунікативні та когнітивні аспекти комічного (Attardo, 1994, 1997; Berger, 1977; Chiaro, 1992; Gruner, 1997; Raskin, 1985), у тому числі прийоми творення комічного в різних типах тексту (Архипова, 2003; Карасик, 1997; Карпчук, 2004; Кобякова, 2006; Левицкий, 2007; Мартынюк, 2007; Рюмина, 2003; Самохіна, 2008). На відміну від комічного, жанр гумористичного фентезі, який з'явився лише в минулому столітті, а також основні відмінності його магічної світобудови від класичної, репрезентованої у міфах, легендах, казках та творах класичного фентезі, вивчені ще недостатньо, але, без сумніву, є особливими художніми явищами, де комічне нерідко сусідує з магічним.

Наше дисертаційне дослідження зосереджено на розкритті специфіки виявів комізму магічного в англomовній літературі жанру фентезі, репрезентованій у дисертації творами Террі Пратчетта, що розглядаються у роботі в лінгвопоестологічному аспекті. У галузі гуманітаристики теорії комічного нерідко підпадали під загальну систематизацію, зокрема П. Кіт-Спігель пропонувала вісім уніфікованих типів теорій комічного (Keith-Spiegel, 1972), тоді як П. МакГі звів їх до трьох, зазначивши, що багато з цих теорій дублюють одна одну (McGee, 1972), але досі не існує єдиного загального визначення комічного. Тим не менш, можна виділити декілька основних ознак комічного, що є спільними в роботах багатьох дослідників. Важливим моментом у визначенні комічного є, з одного боку, його суб'єктивний (Кошелєв, 2007), а з іншого – суспільний характер (Коншина, 2006). Суперечлива природа комічного (Борєв,

1970; Пропп, 1999; Самохіна, 2008; Санников, 2003; Бергсон, 2010; Charman, 1996; Davies, 2004) ґрунтується на протиріччі між об'єктивними та суб'єктивними уявленнями про дійсність, на руйнації ілюзії, що існує у суб'єкта про певне явище (Гегель, 1968-1973; Шопенгауэр, 1901-1910; Рюміна, 2003; Самохіна, 2012; Attardo, 1994; Raskin, 1985). Важливу роль у сприйнятті комічної інформації грає чинник неочікуваності (Болдирева, 2007; Минский, 1988; Рюміна, 2003), що забезпечує відповідну реакцію адресата чи аудиторії, яка зазвичай є сміховою.

Систематизація ознак магічного, що є особливістю жанру гумористичного фентезі, проводилася в руслі досліджень аномальних художніх світів (Канчура, 2012; Мисник, 2006; Ковтун, 2008; Плотникова, 1997; Gerber, 1973; Todorov, 1982; Manlove, 1975; Irwin, 1976; Hillegas, 1979; Moorman, 1979; Rabkin, 1983; Heng, 2003; Solinas, 2001; див. також Л. В. Короткова), жанрових особливостей фентезі (Грэйдо, 2001; Канчура, 2015; Ковтун, 2008; Тихомирова, 2003). Проте вивчення творів гумористичного фентезі радше обмежується класифікацією мовних засобів вираження комізму та проблематикою їх перекладу (Столярова, 2009), або розглядом інтертекстуальності зв'язків творів гумористичного фентезі з іншими художніми текстами (Канчура, 2012d; Кульков, 2018). На цьому тлі недостатньо вивченою залишається не лише проблематика узагальнення ознак магічного, а питання трансформацій магії в бік комізму в досліджуваних творах. Магія в романах Т. Пратчетта є складником комічного магічного світу, а тому присутність у них чарівних предметів, об'єктів, артефактів та істот у модифікованому комічному вигляді пояснює невідповідність магії у творах британського майстра фентезі розповсюдженим уявленням про неї. Отже, такі спільні риси комічного та магічного, як протиріччя між уявним та реальним, а також розбіжності між ознаками магічного в гумористичному фентезі і класичними уявленнями про них, дозволяють розглядати комічне та магічне в аналізованих творах в одному контексті. Важливим для розкриття такої взаємодії є лінгвопоетологічний підхід, у межах якого і досліджується словесне вираження трансформацій магії у бік комізму та роль таких трансформацій у художньому тексті.

Останніми роками у зв'язку із розбудовою лінгвопоетики в її когнітивному ракурсі (Воробйова, 2004; Белехова, 2018; Кагановська, 2014а та ін.), методологічний апарат якої уможлиблює з'ясування глибинних механізмів, що спричиняють появу в художньому творі тих чи інших явищ, інтерес лінгвістів до аналізу смислотворчої ролі магії у творах Т. Пратчетта значно виріс (Канчура, 2012; Тихомирова, 2012). Проте з'ясування смислотворчого потенціалу комізму магічного, на відміну від дослідження прийомів та особливостей виникнення комічного ефекту у творчому доробку Т. Пратчетта (Столярова, 2008, Abbot, 2002; Brayant; Hutcheon, 2004), залишається відкритим.

Отже, **актуальність** дисертаційної роботи визначається загальною спрямованістю сучасних лінгвопоетологічних студій на пошук нових шляхів розкриття прихованих смислів художнього тексту, виявлення специфіки тих знань про взаємодію світу та магії, які зумовлюють функційну значущість окремих текстових елементів і способи організації творів жанру гумористичного фентезі в їхній смисловій площині. Своєчасність звернення до аналізу особливостей реалізації та смислового наповнення комізму магічного в романах Т. Пратчетта зумовлена важливістю розгляду когнітивної специфіки смислотворення та його впливу на жанрову своєрідність творів гумористичного фентезі.

Гіпотеза нашого дослідження полягає у тому, що комізм магічного, втілюючись на різних текстових рівнях англomовного гумористичного фентезі і маючи значний смислотвірний потенціал, виступає важливим компонентом романів Т. Пратчетта, що великою мірою визначає структуру та сюжет твору. Модифіковані ознаки магічного на семантичному, оповідному та конwersаційному рівнях дають поштовх до художнього смислотворення, співвідносячись із основною комічною спрямованістю досліджуваних творів. Завдяки інтертекстуальним зв'язкам з іншими художніми текстами вияви комізму магічного формують унікальний художній простір творів Т. Пратчетта.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертацію виконано в межах комплексної колективної теми "Текст і дискурс у лінгвофілософському та когнітивно-семіотичному висвітленні" (номер

державної реєстрації № 0117U005476, тему затверджено вченою радою КНЛУ 28 грудня 2017 року). Тему дисертації затверджено 27 грудня 2010 року на засіданні вченої ради Київського національного лінгвістичного університету (протокол № 7).

Мета дослідження полягає у визначенні лінгвальних механізмів генерування комізму магічного в англомовних творах жанру гумористичного фентезі з огляду на ідиостиль Террі Пратчетта в лінгвопоетологічному ракурсі.

Досягнення поставленої мети передбачає виконання таких **завдань**:

- уточнити поняття комічного в його онтологічному та епістемологічному висвітленні;
- конкретизувати поняття магічного в контексті творів жанру фентезі;
- реконструювати зв'язок між художніми світами міфів, казок і легенд та світами творів жанру фентезі;
- визначити зміст мовно-художнього явища комізму магічного в англомовних творах жанру гумористичного фентезі;
- розробити комплексну методику дослідження форм комізму магічного на різних рівнях текстів гумористичного фентезі;
- виявити лінгвальні прийоми творення комізму магічного на семантичному, оповідному та конwersаційному рівнях творів Т. Пратчетта в мікропоетологічному ракурсі;
- розкрити лінгвокогнітивні механізми смислотворення, пов'язані з формуванням комічних смислів магічного в романах Т. Пратчетта з позицій макропоетики;
- розробити класифікацію виявів комізму магічного з огляду на його смислотвірний потенціал у прозі Т. Пратчетта;
- встановити специфіку взаємодії та різновиди трансформацій магічного світу крізь призму теорії можливих світів у романах Т. Пратчетта.

Об'єктом дослідження виступає комізм магічного як мовно-художнє явище в англомовних творах жанру фентезі.

Предметом дисертаційного дослідження є вияви комізму магічного в романах жанру гумористичного фентезі Террі Пратчетта, розглянуті в лінгвопоетологічному аспекті.

Матеріалом дослідження слугують 27 романів гумористичного фентезі Террі Пратчетта, загальною кількістю 9359 сторінок, з яких було вилучено 204 текстових фрагменти, де простежуються різноманітні вияви комізму магічного.

У роботі застосовується комплексна методика, що зумовлена поставленою метою і ґрунтується на підході до лінгвопоетики як такої що зосереджена на вивченні складних мовно-художніх явищ. У дослідженні було залучено низку загальнонаукових і власне лінгвістичних методів із застосуванням кількісних підрахунків. Гіпотетико-дедуктивний метод (за І. В. Арнольд) дозволив сформулювати гіпотезу дослідження, що надалі підтвердилася. Дедуктивно-індуктивний метод використано для аналізу і синтезу наукових концепцій трактування комічного і магічного в лінгвопоетологічному висвітленні. Описовий метод у його конкретних методиках: спостереження, інвентаризації, інтерпретації та класифікації – застосовано в опрацюванні теоретичного та емпіричного матеріалу дослідження. Метод лінгвокогнітивного аналізу, що уможлиблює детальну реконструкцію картини світу, притаманної текстам жанру гумористичного фентезі, дозволив простежити тенденції у творенні прийомів комізму магічного в романах Т. Пратчетта з погляду мікропоетики. За допомогою методів контекстуально-інтерпретативного та семантико-стилістичного аналізу було виявлено спектр смислових трансформацій магічних образів, ситуацій та діалогів і визначено модифікації форм комізму магічного на семантичному, оповідному та конwersаційному рівнях романів Т. Пратчетта. Для встановлення особливостей взаємодії магічних світів гумористичного фентезі зі світами інших художніх чи нехудожніх творів та їх класифікації вищезазначені методи аналізу було поєднано в контексті макропоетики з методом семантико-когнітивного моделювання в його переломленні крізь призму теорії можливих світів (О. П. Воробйова, Л. В. Короткова L. Doležel, M.-L. Ryan,

Е. Semino). Кількісний аналіз сприяв визначенню питомої ваги виявів комізму магічного як смислотворчого складника художніх текстів англомовного гумористичного фентезі.

Новизна роботи полягає в тому, що в дисертаційному дослідженні:

- *вперше* визначено зміст явища комізму магічного як концептуально, конструктивно і функційно важливого текстового компоненту англомовної художньої прози жанру гумористичного фентезі;

- *вперше* розкрито лінгвокогнітивні механізми смислотворення в англомовних романах гумористичного фентезі в аспекті комізму магічного;

- *новою* є класифікація прийомів і засобів вираження комізму магічного в художній прозі Т. Пратчетта;

- *вперше* виявлено чотири форми реалізації комізму магічного у творах гумористичного фентезі – комічний магічний образ персонажу, комічна магічна ситуація, комічний діалог про магію, а також деформації магічного простору Дискосвіту під впливом художніх світів інших творів;

- *вперше* виділено два типи трансформацій можливого світу творів гумористичного фентезі внаслідок його взаємодії з можливими світами інших художніх текстів: інтеріоризацію елементів інших світів простором Дискосвіту та трансгресію кордонів магічного світу гумористичного фентезі.

Теоретичне значення роботи полягає у внеску в лінгвопоетику та стилістику в їхніх традиційному та когнітивному ракурсах, зокрема, у визначенні текстових компонентів, пов'язаних з комізмом магічного на різних рівнях творів гумористичного фентезі, у розкритті лінгвокогнітивних механізмів смислотворення як наслідку використання комізму магічного. Дослідження властивостей комізму магічного з огляду на ідиостиль автора сприятиме окресленню палітри художніх засобів, притаманних англомовному гумористичному фентезі.

Практичне значення розвідки визначається можливістю застосування теоретичних положень та висновків дисертаційного дослідження в курсах стилістики (розділи "Стилістика тексту", "Стилістична семасіологія",

"Стилістична лексикологія"), інтерпретації художнього тексту, у створенні курсів за вибором з лінгвопоетики, когнітивної поетики, на заняттях з аналітичного читання для студентів філологічних факультетів, на практичних заняттях з інтерпретації тексту і у практиці художнього перекладу, у написанні курсових робіт, кваліфікаційних робіт магістрів. Висновки щодо тенденцій використання комізму магічного в літературі жанру фентезі можуть бути застосовані в курсах історії та теорії зарубіжної літератури, культурології й мистецтвознавства.

Положення, що виносяться на захист:

1. Комізм магічного як мовно-художнє явище, яке ґрунтується на інтеграції виявів комічного та магічного, виникає у творах Т. Пратчетта за чотирьох умов: розміщення суб'єкта чи об'єкта можливого світу в нехарактерних для нього обставинах; розкриття нового змісту магічних обов'язків та магічної сутності явищ у діалогах персонажів; формування магічного образу-антагоністу; а також завдяки інтертекстуальній взаємодії простору Дискосвіту із можливими світами інших текстів чи художньо відтвореними явищами та подіями реального світу.

2. У досліджуваних романах комізм магічного простежується в таких формах реалізації: комічний магічний образ персонажу, що формується на семантичному рівні тексту, комічна магічна ситуація (оповідний рівень), комічний діалог про магію (конверсаційний рівень) та інтертекстуальна взаємодія простору Дискосвіту зі світами інших художніх текстів. Остання може бути втілена шляхом інтеріоризації елементів інших світів простором Дискосвіту або трансгресії кордонів магічного простору Дискосвіту під впливом світів інших художніх творів.

3. Комізм магічних образів персонажів базується на їхній неоднозначності та невідповідності класичному еквіваленту, що марковано низкою лінгвостилістичних прийомів, серед яких найвживанішими є контраст та алюзія, у той час як найменш вживаними – алогізм, гіперболізація, пародія, парадокс та уточнення.

4. Комізм магічних ситуацій вибудовується на невідповідності та/або контрасті між магічною ситуацією та ідеальним уявленням про неї. На оповідному рівні тексту комічний ефект магічного досягається описом ситуацій, де відбувається автентизація магічних подій або власне сама магія як явище постає в абсурдному світлі. Лінгвальні прийоми виникнення комізму магічного в оповіді ґрунтуються на викривленні та переосмисленні опозиції "магія :: реальність" шляхом гротескного перебільшення чи переакцентування її елементів у бік останнього. Це здійснюється шляхом використання алогізмів, звуконаслідування, зевгм, обігрування прямих і переносних значень та метафоричного протиставлення.

5. На конверсаційному текстовому рівні комізм магічного виникає під час обговорення персонажами Дискосвіту магії як явища та/або магічних обов'язків різних чарівних істот і предметів. Комізм магічного в діалогах є наслідком порушення причинно-наслідкових зв'язків під час обміну репліками у спілкуванні персонажів, що висвітлює новий/додатковий зміст магії. Це відбувається завдяки контрастуванню та/або очудненню елементів опозицій "магія :: реальність" і "живий :: мертвий", що марковано прийомами абсурдизації, алогізму, антитези, парадоксу на тлі вживання персоніфікацій та повторів.

6. Лінгвокогнітивний механізм інтеріоризації елементів інших світів передбачає інтеграцію простором Дискосвіту чужорідних йому магічних чи немагічних елементів світів інших художніх творів чи реального світу, завдяки яким виникає внутрішньотекстове напруження як чинник створення комізму магічного. Таке напруження сприяє комічній деформації магічних предметів, образів, артефактів, світобудови чи чар усередині Дискосвіту, без виходу за його межі. Механізм інтеріоризації Дискосвітом елементів інших світів реалізується в його художньому просторі шляхом ущільнення чи внутрішньопросторових зміщень.

7. Ущільнення художнього простору Дискосвіту відбувається внаслідок нарощення комічних ознак, невластивих зображеній у текстах магії, що супроводжується контекстуальними перетвореннями: 1) магічних істот; 2) магічних предметів та/або об'єктів; чи 3) магічних законів. За ступенем

ушліщення такі перетворення можуть бути частковими, зі збереженням чарівними предметами та об'єктами магічних властивостей, чи повними, коли магічна природа істот та чарівних законів повністю трансформується в напрямку їх надмагізації або демагізації, що марковано використанням у текстах досліджуваних романів пародій, алюзій та персоніфікацій. Внутрішньопросторові зміщення у просторі Дискосвіту з метою створення комізму магічного відбуваються завдяки залученню до нього видозмінених подій та персонажів із міфів, Біблії та/або творів класичного фентезі. Це викликає часткові зміни сюжету та оповідної перспективи, які можуть торкатися: 1) магічних персонажів; 2) магічної світобудови та/або 3) магічних подій. Виникнення комізму магічного у таких випадках супроводжується зверненням Т. Пратчетта до алюзій, пародій, стилізації та цитування.

8. Механізм трансгресії кордонів Дискосвіту для створення комізму магічного передбачає підключення асоціативних зв'язків, під час задіявання яких простір Дискосвіту нібито виходить за власні межі, зазнаючи зовнішнього впливу художніх світів інших літературних творів чи художньо відтворених явищ або подій реального світу. Цей механізм реалізується у просторі Дискосвіту шляхом його розтягнення та/або транспозиції.

9. Розтягнення Дискосвіту передбачає заповнення текстових лакун шляхом переосмислення перебігу описаних подій, десакралізації магічних ритуалів, змін у природі магічного світу, які супроводжуються переміщенням персонажів із центру світу на периферію, розмиванням меж між магією та реальністю та/або збільшенням числа дійових осіб за рахунок введення додаткових персонажів чи об'єктів, наявних у паралельних художніх світах. Подібне розтягнення художнього простору передбачає активне використання цитувань, стилізації та алюзій. Комічні транспозиції простору Дискосвіту можуть відбуватися шляхом перенесення певних магічних чи немагічних предметів та/або об'єктів з художніх світів казок і легенд в нове для них часо-просторове оточення, що спричиняє переосмислення їхніх властивостей з магічних на немагічні та зміни в перебігу подій у Дискосвіті, які виникають як результат такого перенесення.

Апробація матеріалів дисертації. Основні результати та положення дисертаційної праці обговорено на засіданнях кафедри англійської філології, перекладу і філософії мови імені професора О.М. Мороховського Київського національного лінгвістичного університету у 2011–2021 роках. Апробація основних положень та результатів роботи здійснювалась на *семи* наукових конференціях, з яких *п'ять* міжнародні: Міжнародна науково-практична конференція "Україна і Світ: діалог мов та культур" (Київ, 2011, 2012); VI Міжнародна науково-практична конференція "Мови і світ: дослідження та викладання" (Кіровоград, 2012); I Міжнародна наукова конференція "Нова лінгвістична парадигма: теоретичні і прикладні аспекти" (Одеса, 2012); Міжнародна науково-практична конференція "Актуальні питання філологічних наук" (Одеса, 2020); *одна* зарубіжна: Scientific and Professional Conference "Science without boundaries development in 21st century" (Будапешт, 2020); *одна* Всеукраїнська науково-теоретична конференції, присвячена 100-річчю Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського "Іноземні мови у вищому навчальному закладі: теоретичні засади та практичні аспекти" (Вінниця, 2011).

Публікації. Основні положення та результати дисертаційної роботи висвітлено у дванадцяти одноосібних наукових публікаціях, з яких *п'ять* статей надруковано у фахових наукових виданнях України, включених до міжнародних наукометричних баз (2,88 др. арк.), дві статті – у наукових періодичних виданнях інших держав (1,05 др. арк.) та *п'ять* тез доповідей у збірниках матеріалів конференцій (0,64 др. арк.). Загальний обсяг публікацій становить 4,57 др. арк.

Структура та обсяг дисертації. Дисертація складається зі вступу, чотирьох розділів і висновків до них, загальних висновків, списку використаної літератури, джерел ілюстративного матеріалу та додатків. Обсяг тексту дисертації складає 192 сторінки, загальний обсяг роботи разом із бібліографією та додатками становить 258 сторінок. Список використаної літератури включає 285 джерел (з яких іноземними мовами – 80), окрім того 18 позицій довідкової літератури, 63 – ілюстративного матеріалу.

У Вступі обґрунтовано вибір теми дисертації та її актуальність, окреслено мету і завдання, визначено об'єкт і предмет дослідження, описано матеріал і застосовані методи аналізу, наведено перелік положень, що виносяться на захист, визначено новизну одержаних результатів, їхнє теоретичне і практичне значення, висвітлено структуру й обсяг дисертації, наведено дані про апробацію основних положень дисертації та публікації.

У першому розділі "Теоретичні засади лінгвопоетологічного дослідження взаємодії комічного та магічного в художньому тексті" визначено поняттєвий і термінологічний апарат розвідки; систематизовано результати філософських, культурологічних, літературознавчих, лінгвістичних студій, присвячених з'ясуванню смислотворчих можливостей комізму магічного; з'ясовано основні критерії ідентифікації виявів комізму магічного в літературі фентезі, особливості його втілення в романах Т. Пратчетта і роль в образній системі та композиційно-смісловій структурі художніх текстів цього жанру; окреслено лінгвокогнітивні механізми смислотворення, притаманні англомовній художній прозі жанру гумористичного фентезі.

У другому розділі "Методологічні засади вивчення комізму магічного в англомовному гумористичному фентезі в лінгвопоетологічному ракурсі" визначено зміст комізму магічного як мовно-художнього явища, притаманного англомовним творам жанру гумористичного фентезі, встановлено критерії ідентифікації та форми реалізації комізму магічного у творах Т. Пратчетта, запропоновано комплексну методикау аналізу критеріїв ідентифікації та форм реалізації комізму магічного як мовно-художнього явища у творах Т. Пратчетта.

У третьому розділі "Лінгвальні прийоми реалізації комізму магічного в романах Т. Пратчетта: мікропоетологічний ракурс" комізм магічного в англомовній літературі гумористичного фентезі досліджено крізь призму лінгвопоетики, з'ясовано семантичний потенціал текстових елементів, які сприяють виникненню комізму магічного, окреслено основні форми реалізації комізму магічного на семантичному, оповідному та конversaційному рівнях романів Т. Пратчетта та запропоновано відповідну класифікацію прийомів його творення.

У четвертому розділі "Лінгвокогнітивні механізми творення комізму магічного в контексті деформації художніх світів у романах Т. Пратчетта: макропоетологічний ракурс" встановлено особливості взаємодії та видозміни магічних можливих світів у романах Т. Пратчетта, виявлено основні типи змін простору Дискосвіту та способів його взаємодії у гетерогенному можливому світі прозових творів гумористичного фентезі.

У висновках підведено підсумки проведеного дослідження та окреслено перспективи пошуків в обраному напрямі.

У додатках містяться таблиці із словниковими дефініціями лексем на позначення Бога "God", чарівника "Wizard", відьми "Witch", смерті "Grim Reaper", троля "Troll", ельфа "Elf", гнома "Dwarf" і дракона "Dragon" (Додаток А), список імен чарівних персонажів (Додаток Б), моделі модифікації образів магічних персонажів у гумористичному фентезі (Додаток В), а також зведені таблиці з кількісними підрахунками стилістичних прийомів та виражальних засобів, задіяних у творенні комізму магічного в романах Т. Пратчетта (Додаток Г).

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛІНГВОПОЕТОЛОГІЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ВЗАЄМОДІЇ КОМІЧНОГО ТА МАГІЧНОГО В ХУДОЖНЬОМУ ТЕКСТІ

У цьому розділі розглядаються ключові етапи розвитку наукової думки про категорії комічного та магічного, основні теорії та підходи до їх вивчення, встановлюється їх взаємозв'язок у літературі жанру гумористичного фентезі, дається аналітичний огляд наукової літератури з цієї проблематики, окреслюється основний термінологічний апарат наукового дослідження.

1.1 Категорія комічного в англomовному гумористичному фентезі

Комічне виступає гіперонімом по відношенню до гумору, іронії, сатири, сарказму та гротеску (Федоренко, 2012, с. 6) та протиставляється вужчому поняттю "комічність" чи "комізм". Власне комічне може втілюватися в комізмі образу, ситуації або діалогу (Самохіна, 2008, с. 54). Комічне як об'єкт наукових досліджень починаючи з античних часів охоплює багато сторін людського буття і визначається у гелотологічній (грец. *Gelos* – сміх) теорії (там же). Ця теорія має синкретичний характер і включає в себе дослідження комічного на різних рівнях: емотивному, психічному, ментальному, власне мовному як полімодальний та поліфункціональний феномен (Панина, 1996, с. 9). Саме цим різномірним підходом до вивчення комічного пояснюється той факт, що його дослідження було розпочато і продовжено з різних позицій: естетико-філософської (Бергсон, 2010; Боров, 1988; Дземидок, 1974; Николаев, 1962; Рюміна, 2003; Attardo, 1994; Raskin, 1985), соціо-психологічної (Бороденко, 1995; Гришаєва, 1998; Дмитриев & Сычев, 2005; Желтухіна, 2000; Лук, 1968; Разуваєв, 2002; McGhee, 1972), соціокультурної (Бахтин, 1975; И. Иванова, 2008; Карасев, 1996; Пивоев, 2000; Пропп, 1999) і, нарешті, лінгвістичної, зокрема в аспекті прагмалінгвістики (Chiario, 1992; Болдина, 1982; Вербицкая, 1981; Карасик, 1997; Кулинич, 1999; Мацько, Сидоренко & Мацько, 2003; Санников, 2003) та когнітивної лінгвістики (Мусийчук, 2012; Радаєв, 1985; Минский, 1988; Самохіна, 2008).

Деякі з цих теорій суттєво відрізняються одна від одної, а деякі мають спільні елементи, проте всі вони сходяться в тому, що комічне – це певне протиріччя чи відхилення від норми, внаслідок якого виникає різкий контраст між двома поєднаними повідомленнями (Калита, 2013, с. 10), у результаті чого воно має можливість стати смішним у процесі сприйняття. Саме в цьому полягає головна відмінність комічного та смішного або гумористичного – комічне виступає стимулом або інтенцією по відношенню до смішного, тоді як гумор та сміх пов'язані саме із суб'єктивною реакцією людини на комічне повідомлення (Рюміна, 2003, с. 118).

1.1.1 Еволюція теорій комічного в різних наукових парадигмах. Усі принципово важливі концепції комічного зводяться за критеріями ознак, функцій, аспектів та форм їх реалізації до трьох основних груп: теорії несумісності, теорії звільнення та теорії зверхності.

1. Теорія несумісності, що була представлена концепцією невідповідності, розробленою Жаном Полем, ґрунтувалася на протиріччі, що автор вбачав у парадигмі "сміх-піднесене": "Нескінченно великому, що пробуджує змилювання, слід протиставити таке ж мале, воно викликає протилежне почуття" (Жан Поль, 1981, с. 134). Ця група теорій фокусується на філософсько-естетичному аспекті комічного (Keith-Spiegel, 1972, р. 72), та ґрунтується на понятті "невідповідність" або "інконгруентність", що були запропоновані на позначення невідповідності американським науковцем Л. Фестінгером (Фестінгер, 1999, с. 17), та доповнені В. О. Самохіною в межах відповідної теорії інконгруентності. До цих теорій належать теорія комічного Арістотеля, теорії невідповідності І. Канта та А. Шопенгауера, теорія "неподібності" Дж. Бітті (Beattie, 1776; цит за Raskin, 1985, р. 32), теорія невідповідності С. К'єркегора (К'єркегор, 2005, с. 549), теорія інконгруентності В. О. Самохіної (Самохіна, 2008), теорії невідповідності М. Т. Рюміної (Рюміна, 2003), В. З. Саннікова (Санников, 2003) та ін.

Проте першим, хто зробив спробу дати визначення комічному та описати механізм його функціонування, був давньогрецький філософ Арістотель. Він вважав, що комічне виникає із зіткнення різнорідних та невідповідних одна

одній ситуації чи ідей, які виходять за межі очікуваних форм поведінки (Арістотель, 1967). Прибічником теорії невідповідності був також І. Кант, який зазначав, що комічне – це результат перетворення напруженого очікування від почутої нісенітничі у сміх, що викликає у людини живу радість: "Сміх – це афект від раптового перетворення комічного очікування в ніщо" (Кант, 1966, Т. 5, с. 353). Ця теорія була доповнена ідеєю А. Шопенгауера про те, що комічний ефект, який виникає від неочікуваного усвідомлення невідповідності між відомим поняттям та реальним об'єктом, слугує лише вираженням такої невідповідності, джерелом якої є розбіжності між реальним світом і нашим уявленням про нього (Шопенгауэр, 1901-1910, Т. 1, с. 61).

У сучасній лінгвістиці, з огляду на її антропоцентричне спрямування, що ґрунтується на необхідності встановлення зв'язку між мовцем та продуктом його мовлення (Валігура, 2015, с. 29), до цієї теорії додаються нові елементи. Джерелом комічного вбачаються автор твору та його інтенція, адже саме прагнення автора створити ефект комічного є першочерговою умовою виникнення останнього (Кагановська, 2014, с. 314). Проте для реалізації цього ефекту необхідна й інша умова – реакція реципієнта, адже саме він усвідомлює комічність авторського повідомлення. Зокрема визначено, що невідповідність базується на двох різновидах семантичних невідповідностей – контрасті та протиставленні (Самохіна, 2008, с. 68), що може проявлятися в різних формах – невідповідність між формою та змістом, мовою автора та сутністю події, між морально-естетичною сутністю та зовнішнім образом (Кагановська, 2014, с. 314).

Комічний ефект виникає в тому разі, якщо вищезгадані невідповідності в певному мовному виразі допускають подвійне розуміння, причому текст побудовано таким чином, що спочатку людина розуміє ситуацію чи мовний вираз одним чином, а потім дається певна вказівка на те, що мається на увазі інше можливе розуміння (Raskin, 1985, pp. 31-36; Attardo, 1994, p. 47). Саме в ефекті ошуканого очікування, а потім миттєвому розумінні, внаслідок різкого перемикання ходу думок із асоціативного контексту в інший, і міститься смисл

комічних повідомлень (Koestler, 1964, p. 35). Відповідно до цього розрізняють референційні (ситуативні) та словесні (мовні) комічні ситуації: у перших комічне пов'язане з неоднозначністю ситуації та ґрунтується на основі невідповідності між реальною ситуацією та нашим уявленням про неї, а у других – з неоднозначністю мовного виразу, що будується засобами конкретної мови (Attardo, 1994, p. 95; Калита, 2013, с. 14). Таким чином, як стверджує В. І. Карасик "модель гумористичного тексту будується як типологія смислових порушень: семантичних, прагматичних, синтаксичних і формально-знакових" (Карасик, 1997, с. 208). Проте невідповідність очікувань і результатів як основний складник комічного, хоч і є необхідною, але не є достатньою умовою виникнення комічного ефекту і потребує доповнення іншими елементами. Тобто, наступним процесом, що слідує за розумінням невідповідності, є переоцінка ситуації у цілому (Дедов, 2000, с. 36). Ситуація стає комічною не тільки тоді, коли має місце невідповідність, а коли людина раптово розуміє, що реальні об'єкти навколишнього світу не відповідають її уявленню про них. Слідом за початковою фазою сприйняття невідповідності між тим, що суб'єкт отримує, і попередніми індивідуальними очікуваннями, комізм вступає у другу фазу – "зняття невідповідності", у якому два спочатку несумісних елементи "доходять згоди" (Рюмина, 2003, с. 50).

Відповідно, комічне ґрунтується на зіткненні двох розумінь певного комічного повідомлення. При цьому спочатку його побудова повинна підказувати "маскувальні розуміння", а "замасковане" розуміння стає зрозумілим для адресата лише внаслідок раптової здогадки (Гришаєва, 1998, с. 107). Отже, комічний ефект досягається лише за умови, що адресата вдалося спрямувати хибним шляхом: важлива раптова здогадка, тому "замасковане" розуміння не повинне стати очевидним заздалегідь (Самохіна, 2008, с. 70). Інший підхід визначає наявність не двох, а трьох фаз у розумінні комічного: а) дезорієнтація у зв'язку з новизною інформації, незвичність комічного ефекту; б) фаза "осяяння"; в) фаза комічної радості (Санников, 2003, с. 21-22), що завершується сміхом. Саме остання фаза комічного ефекту в теорії В. Саннікова тісно пов'язана з наступною групою теорій комічного, до якої ми переходимо.

2. *Теорія звільнення* (Фрейд, 2006; Муниз, 1995; Симонов, 1992; Moreall, 1983). Ця теорія зосереджена на соціо-психологічному аспекті комічного. Згідно з теорією звільнення Ентоні Купера, комічне є результатом вивільнення психічної енергії, що звільнює людину від певних обмежень, тобто функція комічного полягає у знятті стресу та напруги (цит. за: Moreall, 1983, р. 20). Таке розуміння комічного бере свій початок у роботах З. Фрейда, для якого комічне було засобом отримання насолоди (Фрейд, 2000, с. 127). З. Фрейд також виділив певний механізм дотепності, пояснюючи, що та сама думка може бути висловлена як комічно, так і ні. Важливим чинником появи саме комічного ефекту є факт наявності певної емоційної реакції, тобто гумору, не в самій думці, а в засобі її вираження (Дюрягіна, 2017, с. 44-448). Окрім того, при сприйнятті комічного, за Фрейдом, домінує емоція подиву, і комічне народжується в результаті порушення уявних очікувань чи сподівань суб'єкту під час виявлення обману або самообману (Фрейд, 2000, с. 128). Ефект комічного виникає тоді, коли суб'єкт, що намагається зрозуміти комічність повідомлення, виявляє невідповідність сил, що ним витрачено, дійсно необхідним затратам за рахунок усунення перешкод на шляху реалізації сексуальних, агресивних та інших тенденцій, що зазвичай засуджуються в суспільстві (Симонов, 1992, с. 11). Таким чином, сміх як результат розшифровки повідомлення – це психологічно необхідний елемент розрядки, що забезпечує зменшення тривоги (Копылкова, 2012). Почуття гумору, у такому разі, дозволяє побачити комічну сторону неприємного явища, перетворюючи біль і гнів у посмішку і сміх, який забезпечує захист від занепокоєння.

Раптовість зіставлення явищ у комічному ракурсі дозволяє загострити реальні контрасти і протиріччя дійсності, дозволяє побачити їх у новому світлі, проникнути в суть явища за допомогою певного перемикача, на кшталт виникнення опозицій: "реальне :: нереальне", "можливе :: неможливе" (Raskin, 1985, р. 36), адже в почуття гумору як складові частини входять подив, здивування, несподіваність, самообман, які людина відчуває, коли виявляє різницю чи схожість між речами, яку раніше не помічала (Фрейд, 2006, с. 360).

На думку В. Я. Проппа, "щоб засміятися, комічне потрібно вміти побачити; в інших випадках потрібно дати діям певну моральну оцінку (комізм скупості, боязливості тощо). Нарешті, щоб оцінити анекдот чи каламбур, потрібно здійснити певну розумову операцію" (Пропп, 1999, с. 31). Отже, комічне в теоріях звільнення можна визначити як складну взаємодію свідомих та несвідомих процесів у психіці людини, у результаті яких, під час зміщення фокусу уваги зі змісту повідомлення до зовнішніх форм та виразів, породжується комічний ефект (Любимова, 1990, с. 64).

3. Теорія зверхності (Платон, 1998; Арістотель, 1967; Цицерон, 1994; Гоббс, 2001). Одним із перших, хто почав розглядати явище комічного в цьому, аспекті був Платон, який вважав комічне негативним явищем, тому що воно ґрунтується на злobie та заздрості (Платон, 1998, с. 202). Арістотель визнавав, що в комічному присутній відтінок злobie, тому вважав цю категорію небажаною для суспільства, оскільки вона показує вади людини не повністю, а лише частково, і смішне, таким чином, виступає як частина чогось невірогідного, як помилка чи неподобство (Арістотель, 1967, с. 136). Цицерон зауважував, що "предметом насмішок можуть бути ті слабкості, які трапляються в житті людей, не дуже поважних, не дуже нещасних і тих, які не заслуговують страти за свої лиходійства" (цит за: Константинов, 1962, с. 573). Т. Гоббс підтримував ідеї попередників, заявляючи, що, оскільки людина знаходиться в постійній боротьбі за владу, а сучасні норми поведінки не дозволяють фізично знищувати своїх суперників, зверхність можна виражати за допомогою інших почуттів, наприклад, за допомогою комічного (Гоббс, 2001).

Згідно з цими теоріями, джерело задоволення від комічного – у ілюзорному почутті власної зверхності, яке виявляється в результаті порівняння себе з іншими та їхніми недоліками і служить зміцненню почуття власної гідності. У такому випадку комічне буде направлено лише проти когось, з позиції зверхності. У підтвердження своєї теорії, її прибічники висувають положення про те, що сміх (як результат звільнення від напруги) раніше був лише оголенням зубів на позначення визову чи загрози ворогу (Ludovici, цит за: Moreall, 1983, р. 6),

потворною комічною маскою, проте без виразу страждання (Аристотель, 1967, с. 46) чи навіть розвинувся з тріумфального реву після перемоги в первісному двобої (Rapp, цит. за: Moreall, 1983, р. 7).

Кожний із цих трьох представлених підходів ґрунтується на певному ключовому для конкретної теорії аспекті комічного, проте всі вони спираються на три основні компоненти комічного – зміст комічного повідомлення, його структуру та ступінь складності комічного тексту (Самохіна, 2012, с. 61), складники яких проілюструємо на рисунку 1.1:

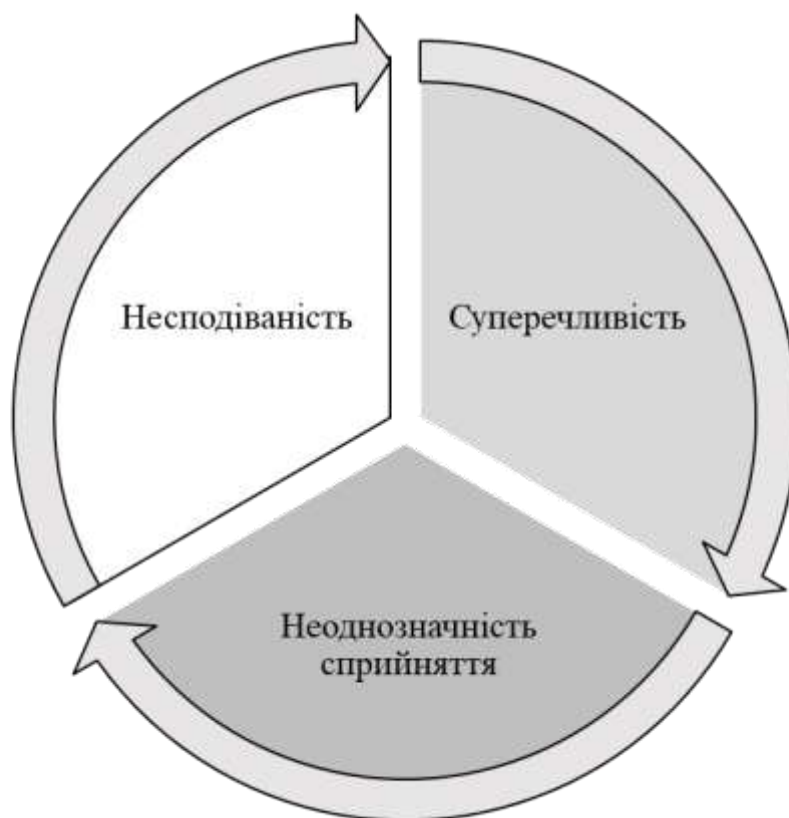


Рис. 1.1 Базові складники комічного

Як бачимо із наведеної схеми, складником, який найчастіше пов'язують з комічним та який є присутнім у всіх теоріях комічного, – є несподіваність, що асоціюється прибічниками різних підходів зі змістом комічного повідомлення та подивом від його нелогічності, абсурдності чи парадоксальності (Самохіна, 2008, с. 69). Несподіваність тісно пов'язана зі структурою повідомлення, що полягає у його суперечливій – подвійній або алогічній – природі, адже отримана інформація виявляється невірогідною та неоднозначною у процесі аналізу. Далі

слідуює фаза зміни фокусу уваги, де сприйняття комічної інформації та її інтерпретація визначається почуттями та емоційним настроєм адресата (Raskin, 1984, р. 14) та завершується звільненням його від напруги. Таким чином, комічним слід вважати будь-яке соціальне чи суспільне явище, яке не відповідає певній очікуваній ситуації і тому здається суперечливим, неповним та позбавленим сенсу. При цьому необхідно врахувати, що суб'єкту смішними видаються тільки ті явища, предмети чи ситуації, які не відповідають відчуттю норми саме цього суб'єкта чи відрізняються від прийнятих суспільних норм (Борев, 1970, с. 62–63), проте таке зіставлення може породжуватися невідповідністю між високим ідеалом і буденністю (опозиція "ідеальне :: звичайне").

1.1.2 Механізм виникнення комічного ефекту. Три базових складники комічного, що були розглянуті вище, є досить широкими за своїм смисловим обсягом та лише вказують на можливі напрями пошуків суті комічного. Одним із цих напрямів є встановлення їхнього взаємозв'язку.

Показово те, що в історії естетики комічне визначалося як "частина неподібності" (Аристотель, 1967), як "безглуздість" (Кант, 1966, с. 353), як "нікчемність" (Гегель, 1968-1973, Т. 1, с. 31), як "алогічність" (Bergson, 1992, р. 157). Проте безглуздість, нікчемність, дивакуватість не можуть бути зрозумілі самі по собі, вони визначаються через співвіднесеність з іншою ціннісною "позитивною" половиною (Рюмина, 2003, с. 75). Отже, комічне може виникати у фрагментах тексту за наявності двох умов:

- суміщення двох ситуацій;
- зміст цих ситуацій протилежний (Raskin, 1985, с. 21).

Таким чином, під комічним протиріччям мається на увазі не будь-яке відхилення від норми, а лише таке, яке викликає появу додаткового (комічного) смислу, що провокує сміх (Самохіна, 2008, с. 53), тобто це окремий випадок протиріччя між сутністю та її виявом, її видимістю. Протиріччя, яке є наслідком протиставлення змісту різних фрагментів художнього тексту, пов'язаних певними семантичними відношеннями (Кодзасов, 1990, с. 204), має бісоціативну структуру,

що означає комічне протиріччя між двома ситуаціями (алогічною та логічною), у межах яких сприймається художня дійсність. У такій незвичній ситуації протиріччя стосується не одного конкретного фрагменту художнього тексту, а бісоціюється з двома (Koestler, 1964, р. 35). Отже, парадоксальна, суперечлива думка втілюється шляхом зіткнення діаметрально протилежних понять (Маріна, 2004, с. 10), внаслідок різкої невідповідності смішної ситуації сталим нормам та уявленням (Красухин, 2007, с. 51), яка завдяки бісоціації починає видаватися нам пов'язаними, і тоді виникає сміхова реакція (Глинка, 2004, с. 35). Відповідно до порушених норм невідповідність поділяють на *онтологічну* (порушення уявлень людини про форми буття), *логіко-поняттєву* (порушення логічності міркування) та *валоративну* (порушення ціннісних норм суспільства) (Содель, 2018, с. 106).

Можливість неоднозначності інтерпретацій комічної інформації можна пояснити доволі абстрактною природою мови, яка дозволяє багатократне тлумачення референтних зв'язків (Pochepstov, 2009, pp. 512–513). Цю неоднозначність можна читати двома способами: "наївно", тобто не вловлюючи референтних зв'язків, або ж "свідомо" – розрізняючи їх (Кагановська, 2014а, с. 315) та миттєво сприймаючи усі наявні плани вираження комічного змісту (Воробьева, 2007, с. 203). Таке сприйняття У. Еко називає "ідеальним" (Есо, 1992, р. 178).

Сутнісне протиріччя може розкриватися через цілий спектр протиріччя: між внутрішнім та зовнішнім, формою та змістом, метою та засобами її реалізації, ідеальним і реальним та виникає за певних умов, спричиняючи саморуйнацію явища в цілому. Саморуйнація явища стає можливою тоді, коли протиріччя сутності на поверхні виступає як видимість відсутності цього протиріччя, як видимість адекватності сутності та норми (Гегель, 1968–1973). Відбувається наче подвоєння цієї видимості (Рюмина, 2003, с. 78): на видимість, об'єктивну за своєю природою, тобто невідповідність сутності явища та її вияви, накладається друга видимість, але вже суб'єктивна чи ілюзорна – прихованість цієї неадекватності. Інакше кажучи, ця друга видимість має суб'єктивний та несподіваний характер.

Важливим елементом розуміння невідповідності, що закладена в комічному повідомленні, є необхідність залучення асоціативних зв'язків, а іноді і фонові інформації про об'єкт комічного, які повинні адекватним чином будуватися на відповідному фонді спільних знань, органічно пов'язаних із загальним культурним контекстом (Блох, 2000, с. 297). Це наближає до розуміння суті суперечливої ситуації (Маслова, 2004, с. 4), адже, якщо щось є незрозумілим, воно не може бути смішним (Любимова, 1990, с. 41). Компетентний мовець може породжувати комічне, а компетентний слухач його розпізнавати (Attardo, 1994, р. 96). Тільки несподівана активація текстового повідомлення, неспорідненого з попереднім (Pepicello & Weisberg, 1983, р. 59), може привести до ошуканого очікування адресата, який на деякий час перестає розуміти його зміст (Арутюнова, 2007, с. 13).

Така несподіваність забезпечує раптовість переходу від видимості до "подвійної видимості" і у подібний спосіб – комічний ефект. Цей момент був названий З. Фрейдом "нерозумінням і миттєвим уясненням" (або знаходженням "сенсу у безглуздому") (Фрейд, 1991). Те, що в першій частині сприймалося як звичайне повідомлення, у другій перетворюється на абсурд, курйозність (Піхтовнікова, 1999, с. 206). Невідповідність між більш вірогідним (типовим) і менш вірогідним (неочікуваним) можна також виразити в термінах передбачуваності і непередбачуваності. Очікування – головний елемент передбачуваності (Седых, 1997, с. 65).

Очевидна хибність повідомлення примушує адресата шукати в ньому скритий смисл для того, щоб зняти напругу, яка зростає в момент сприйняття комічної інформації. Оскільки сприйняття такої інформації є досить індивідуальним, адже залежить не тільки від характеру сприйнятої інформації, але й від наявності фонових знань у адресата та почуття гумору як у адресата, так і у відправника, можливе виникнення комічного ефекту та некомічного ефекту (Самохіна, 2008, с. 89). Комічний ефект виникає у разі адекватного сприйняття та інтерпретації адресатом комічного повідомлення та в разі комічності самого повідомлення, продукованого відправником.

Виникнення ж некомічного ефекту може відбуватися за певних умов:

- 1) при сприйнятті адресатом безглузого, абсурдного повідомлення, яке не містить природного чи навмисного комічного смислу, що виникає при підміні одного абсолютно наочного для адресата плану іншим (Рюміна, 2003, с. 81);
- 2) за неспроможності адресата інтерпретувати повідомлення через недостатню кількість фонових знань або відсутність почуття гумору, необхідного для розуміння комічного, зокрема гумористичного, повідомлення. Все це може призвести до виникнення некомічного ефекту у вигляді таких емоцій, як образа, здивування, шок, розчарування, жах тощо (Фролова, 2001, с. 23). Підсумуємо механізм виникнення комічного ефекту на рис. 1.2:

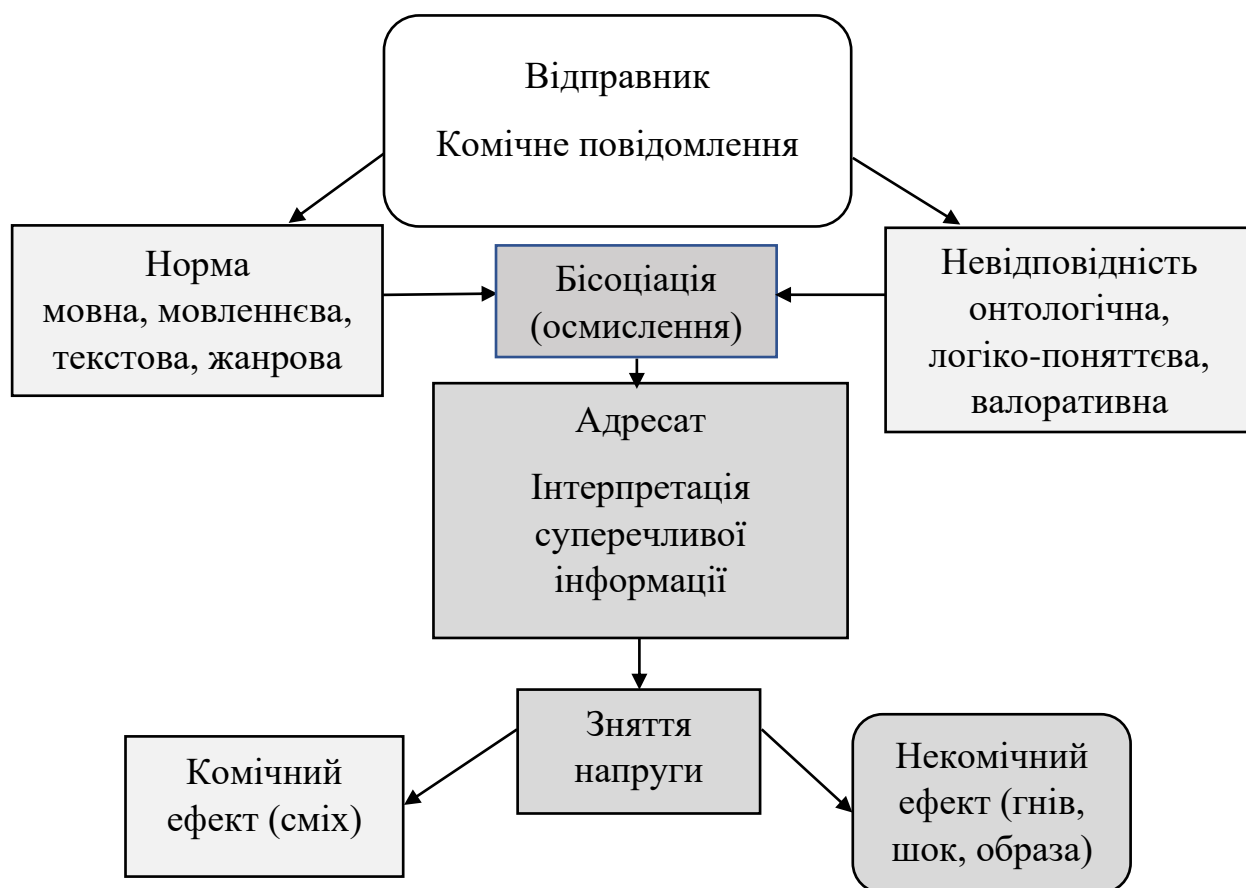


Рис. 1.2 Лінгвокогнітивний механізм виникнення комічного ефекту

Так, складники комічного, такі як невідповідність, суперечливість та неоднозначність сприйняття, взаємодіючи між собою, забезпечують функціонування механізму створення комічного ефекту, який виявляється у двох площинах: відправника комічного повідомлення, який використовує протиріччя для створення видимості адекватності ситуації, та адресата комічного

повідомлення. Адресат проходить два етапи у сприйнятті повідомлення: перший етап – осмислення неочікуваності протиріччя – та другий етап – інтерпретація, розуміння невідповідності повідомлення явищам об'єктивної реальності. Інтерпретація може завершуватися двома способами: звільненням від напруги, тобто декодуванням протиріччя і як результат сміхом, чи неспроможністю декодувати інформацію (з вини адресата чи відправника), а отже, гнівом, образою чи шоком. Така реакція може бути зумовлена "неоднаковою здатність читачів розшифровувати ускладнені культурно-специфічні знаки, з яких складається текст" (Кагановська, 2014а, с. 316).

1.1.3 Взаємодія ознак комічного в гумористичному фентезі. Фантастична проза є такою ж давньою, як і література загалом. Її витoki неможливо досягнути, тому що вона існувала весь час, протягом якого людина писала твори. Елементи жанру фентезі завжди були непомітно присутні в будь-якому художньому тексті (Hume, 1984, р. xii) чи літературному жанрі (Armist, 2005, р. 2). Витoki літератури жанру фентезі вбачаються в архаїчних текстах на кшталт казок, міфів, героїчних пісень та лицарських романів (Жаданова, 2006, с. 217).

Наразі вичерпного визначення жанру фентезі не існує. Одним із перших тлумачення літератури цього жанру дав Дж. Р. Р. Толкін. За його визначенням, фентезі – це чарівні твори, де дія відбувається в Королівстві Уяви (Faerie), у вторинній реальності, що наближує людину, яка описує фантастичні світи, до Бога (Tolkien, 1966, р. 49). Саме це споріднює їх із міфами (Канчура, 2012а, с. 29). Саме на такому зв'язку наголошував Т. Пратчетт, зазначаючи: "Ми постійно випробовуємо і приміряємо нові образи світу, це і є уявою. І один із засобів застосування фентезі, а їх багато, – це взяти щось, добре нам знайоме, і побачити його як вперше" (Pratchett & Briggs, 2004, р. 181). На думку Дж.Р.Р. Толкіна, кожна фантастична історія повинна мати чотири компоненти: вимисел (fantasy, imagination – світ, що створений автором, повинен бути нереальним), відновлення (recovery – фентезі надає можливість читачу переглянути свої погляди

на власний світ з позицій іншого світу), втечу або порятунок (escape – втеча читача від проблем сьогодення) та відраду (fancy – твори цього жанру надають можливість моральної та емоційної відради для читача) (Tolkien, 1989, p. 15).

З цих чотирьох компонентів, три, окрім останнього – відради, яка стосується кінцівки твору, коли начебто трагічний фінал завершується щасливо і це приносить читачеві шалену радість, присутні майже в усіх визначеннях фентезі. Аспект *втечі* від реальності у визначенні фентезі як жанру згадував власне Толкін, зазначаючи, що фентезі – це "свобода від панування наукових фактів" (там же). *Вимисел* – це бажання опанувати неосяжне, це спроба досягти того, чого ми не маємо в реальному житті (Armitt, 2005, p. 4). *Відновлення* – компонент, що має руйнівну функцію (Jackson, 1981, p. 14), "Фентезі не має нічого спільного з вигаданням нереального світу, який не є абстрактним. У фантазіях ми вигадуємо лише певні елементи цього світу, об'єднуємо елементи наявного в нові зв'язки, щоб створити щось дивне, незнайоме і *відносно* нове, абсолютно *інше*" (Jackson, 1981, p. 8). Якщо підсумувати всі ці визначення, отримаємо приблизно такий результат: фентезі – це один із видів фантастики, основою якого є розповідь про вигаданий світ, у якому диво є реальним, а світобудова більш ідеалістична ніж раціональна, більш дивовижна і магічна ніж фізична.

Література жанру фентезі, незважаючи на її ірреальні сюжети, використання елементів фантастики, опис заклинань, чарівників, відьом, магічних істот та артефактів, зазвичай була досить серйозною. Автори, описуючи неіснуючі світи, не мали першочергового завдання розсмішити читача. У літературі фентезі зазвичай переважають героїчні, пригодницькі, містичні, а зовсім не комічні мотиви (Ковтун, 1998, с. 110). Але наприкінці 70-х років ХХ століття, коли жанр фентезі набув небаченої тоді популярності, результатом чого стало різке зростання кількості письменників, які працювали в цьому напрямі, збільшилася і кількість самих творів, які, на жаль, не завжди були відповідної якості. Саме це спричинило появу нового виду літератури фентезі – гумористичного фентезі.

Однією з поширених теорій, звернення до яких може пояснити гумористичність творів пародійного фентезі, є згадана вище теорія невідповідності, розроблена Іммануїлом Кантом і доповнена Артуром Шопенгауером (Кант, 1966, с. 351; Шопенгауэр, 1901-1910, Т. 1, с. 61), яка вбачає джерело сміху в нашому сприйнятті чогось як безглузлого або недоречного (Коншина, 2006, с. 2; Красухин, 2007, с. 52; Мацько, Сидоренко, & Мацько, 2003, с. 390; Рюмина, 2003, с. 238; Самохина, 2008, с. 53). Адже будь-який художній твір, зокрема і твір жанру гумористичного фентезі, містить мовний потенціал, інтерпретація якого передбачає активний когнітивно-креативний процес з боку читача і, оскільки арсенал мовних засобів надає можливість вибору прочитання їхнього смислу, то мовні засоби і є тією ідеальною сутністю, що закріплена в художньому світі творів цього жанру (Вардзелашвили, 2003, с. 37).

Гумористичне фентезі – особливий тип дискурсу, обмежений сферою художньої комунікації, що репрезентує об'єктивованій когнітивно-комунікативний континуум, заданий модусом фантастичного спілкування між героями. Книги цього жанру гумористичні за змістом і тональністю, у них висміюються штампи класичного фентезі. Автори використовують вторинні вигадані світи (Clute & Grant, 1999, р. 341) як арени для пародій, представляючи героїчні пригоди у вигляді серії веселих невдач. Типові сюжети та характери висміюються або інвертуються, конфлікт магії та світського життя окреслений з гумором, а не з почуттям подиву. Все це може розглядатися як реакційна канони класичного фентезі, які, як правило, серйозні (Гопман, 2001; Колдун).

Категорія комічного не є типовою для жанру фентезі. Однак твори саме цього жанру у їхньому гумористичному форматі становлять значний інтерес у плані виявлення та аналізу мовних засобів вираження комічного та закономірностей їхніх виявів у текстах цього жанру. Комічне, що в нашій роботі поєднує всі свої форми вираження, як от іронія, сатира, сарказм, гумор, чорний в тому числі, та гротеск, постає у творах гумористичного фентезі

як один із суб'єктивних способів створення дійсності, де особливої чинності набувають вербальні засоби, що у своїй сукупності відбивають індивідуально-авторську картину світу, мовний, історичний, соціальний та культурний рівень розвитку суспільства, а також тезаурус передбачуваного читача – ідіодискурс (Дембовская, 2009, с. 172).

Дискосвіт Т. Пратчетта охоплює сукупність художньо-фантастичних комічних текстів з регламентованим набором персонажів і визначеною тематикою, яка мотивується незадоволеністю автора станом справ у царині класичного фентезі у вузькому розумінні та світоустроєм у широкому (Pratchett & Briggs, 2004, p. 196). Тексти гумористичного фентезі Т. Пратчетта є зразками навмисної імітації творів класичного фентезі і фрагментів реального світу та містять елемент комічного як постійний, метою якого є інтерпретація об'єкту пародіювання в комічній тональності.

Художній світ фентезі настільки різноманітний та умовний, що він, за визначенням, порушує стереотипи і втягує читача у сферу незвичайного, неочікуваного, нереального. Типологічні характеристики творів гумористичного фентезі пов'язані зі специфікою сюжету та композиції, наявністю надприродних та фантастичних елементів. У цих творах відбувається розмивання меж між асоціативною та раціональною інтерпретацією дійсності (Євмененко, 2017, с. 42).

Також, модус "нереальності", що визначає динаміку сюжету гумористичного фентезі, допускає не тільки фантастичний, далекий від реальності розвиток сюжету, а й своєрідну маніпуляцію мовленнєвими ресурсами (мовну гру). Отже, невідповідність у творах жанру гумористичного фентезі закладена у трьох структурах: 1) асоціативній структурі, що задіяна у процесі інтерпретації комічної інформації, заснованої на спільному для авторів і читачів культурному фоні (Канчура, 2012b, с. 15), адже всі сучасні форми вигадки, і гумористичне фентезі зокрема, спираються на багатовікову фольклорну літературну традицію, якій властива певна архетипність та універсальність ситуацій, що описуються (Ковтун, 1999, с. 45); 2) у структурі аналогії, зокрема, зіставленні явищ, які не поєднуються в реальності, як от додавання до них нових та неочікуваних

елементів, що неможливі у своїй сукупності в комічному магічному художньому світі та 3) в ігровій структурі (Александрук, 2011, с. 7), коли автор і читач дотримуються ігрової домовленості про віру в існування фентезійного світу (Канчура, 2012b, с. 16), що реалізується у створенні внутрішньо суперечливих комічних ситуацій, які апіорі потребують тлумачення в переносному значенні (Ковтун, 1999, с. 47–48). Таким чином, принцип побудови комічної магічної реальності передбачає фонові знання читача про первинну реальність – чи то міфу, чи то казки, чи то художнього світу твору класичного фентезі, чи навіть реального світу, та її порівняння із вторинною. Проаналізуємо ці три структури детальніше.

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" (Панина, 1996, с. 11). Це досягається, зокрема, шляхом цілеспрямованого суміщення в одному контексті лексики, яку читач асоціює з різними стилістичними чи тематичними шарами. Тобто, одним із механізмів створення комічного ефекту у творах цього жанру є *асоціативна диференціація* лексичних одиниць, як-от, наприклад, зустріч в одному фрагменті твору дракона, який, попри свою фантастичність, є реалістичним елементом фантастичного світу, та реалістичного літака, який є нетиповим для фантастичного світу. Виявом асоціативності, що спричинює у творах гумористичного фентезі ефект комічного, можна вважати і велику кількість промовистих імен персонажів. Так, наприклад, героїня відьма підциклу романів Т. Пратчетта про Дискосвіт має ім'я Mother Weatherwax (Матінка Вітровоск – пер. Є. Канчура) – від "weather" "погода" та "wax" "віск" (Додаток Б). Створення такого прізвища, що асоціюється з типовими заняттями відьом – вплив на погоду та ворожіння на воску – підкреслює таку рису їхнього характеру як мінливість настрою (що характерно для погоди). Це може мати негативний ефект для немагічних осіб, які залежать не від магічних здібностей відьми, а від швидкої зміни її настрою.

Асоціації, що задіяні у процесі інтерпретації комічної інформації, яка закладена у текстах гумористичного фентезі, також проявляються через *ігрову фактуру* творів цього жанру. Сприйняття фентезі пов'язане з усвідомленням ігрового елемента як основи сюжету: автор "грає" з реальними та вигаданими об'єктами, створюючи особливий надприродний світ, і читач приймає такі умови гри (Александрук, 2011, с. 7). Введення комічних елементів у фрагменти текстів фентезі посилює притаманний їм ігровий характер. Ігрове введення комічних елементів може відбуватися чотирма шляхами:

1) розміщення суб'єкта чи об'єкта комічного можливого світу у нехарактерні для нього обставини, обговорення яких веде до створення комічного діалогу. Наприкінці роману "Colour of Magic" (Колір магії) Tethis (Тифіс – пер. Ю. Прокопець), морський троль (персонаж норвежських легенд), розповідає Ринсвінду (головному герою роману – пер. Ю. Прокопець), що він випадково потрапив на Дискосвіт, впавши зі своєї рідної планети Bathys (грецьке слово на позначення глибини) (Webster, 1989). Дорогою, однак, він пролітав повз іншу планету, яка нагадала йому світ, яким його уявляють собі норвежці, – світ, де все об'єднує змія Мідгард (Midgard) (*Online Etymological Dictionary*, 2010). Комічність діалогу полягає в тому, що троль потрапив не на ту планету, куди потрібно, а на зовсім іншу, і вимушений жити серед місцевого населення, яке його зовсім не розуміє;

2) розкриття нового змісту магії через дію чи опис, пов'язаний з нею, що веде до створення комічної ситуації. Так, у романі "Interesting Times" (Цікаві часи) головний герой Ринсвінд виступає в ролі пішака у грі Богів, зокрема Богині долі Пані (Lady – пер. Ю. Прокопець), проти могутньої імперії (Pratchett, 1995a, p. 10). Проте комічність ситуації пов'язана з тим, що саме ця роль пішака в чужій грі допомагає чарівникові Ринсвінду вижити в усіх ситуаціях наперекір долі та волі Богів;

3) створення образу-антагоніста магічного персонажа. Так, у романі "Small Gods" (Маленькі боги), Пратчетт перераховує низку богів Дискосвіту, у тому числі Патину, богиню мудрості. Ім'я "Патина" походить від злиття імен

грецької богині мудрості Афіни та слова "пати́на". Тоді як символічною твариною Афіни була сова (уособлення мудрості), Пати́на була проклята на співіснування з пінгвіном виключно тому, що недоречний скульптор зіпсував птаха на її статуї. Пінгвін же є символом недалекості та дурості (Abbott, 2002). Але використання імені Пати́на має й інший поворот. Слово "пати́на" означає "плівку різних кольорів, яка утворюється на бронзових або латунних поверхнях при окисленні металу" (Webster, 1989, p. 293) і часто використовується мисливцями за антикваріатом на позначення особливостей поверхні виробу. Це пояснює, чому Пратчетт створив богиню мудрості Дискосвіту розумово дуже обмеженою, адже її ім'я означає лише позірність мудрості (Clute & Grant, 1997, p. 796). Але така мовна гра завжди повинна спиратися на можливість її творчої інтерпретації. Тому важливою умовою для її пояснення та розпізнавання є необхідність залучати асоціативні зв'язки, тобто володіти фоновою інформацією;

4) залучення художніх світів інших літературних творів чи подій реального світу у художній простір Дискосвіту для створення комічного ефекту їх взаємодії. Наприклад, у романі "Lords and Ladies" (Панове та пані) у простір Дискосвіту потрапляє метелик із роману "A Sound of Thunder" (Звук грому) Р. Бредбері, який є важливим елементом сюжету, що змінює долю головного героя. Проте у Т. Пратчетта його загибель спричиняє олюднення Всесвіту, якому виявляється байдуже, скільки метеликів загине, адже завжди знайдуться інші, які будуть виконувати ті самі функції.

Мовна гра також може розумітися як усвідомлене і цілеспрямоване маніпулювання експресивними ресурсами мовлення, що зумовлюється настановою на реалізацію комічного ефекту. Вона виступає засобом стимуляції когнітивної діяльності читачів, підштовхуючи їх до виконання різноманітних когнітивних операцій (Бондаренко, 2019, с. 12), спрямованих на розгляд мови як пізнавального знаряддя у процесі кодування та декодування (Валігура, 2014, с. 23) комічної інформації. При цьому потрібно зауважити, що деякі дослідники вважають більш правильним говорити про мовленнєву гру,

оскільки гра втілюється в мовленні із розрахунком на ситуацію та особливості сприйняття (Гридина, 1999; Нухов, 1997).

Таким чином, мовна гра у творах гумористичного фентезі реалізується завдяки *аналогії*, що задіяна у створенні комічного ефекту. Зокрема, на семантичному, оповідному та конверсаційному рівнях творів Т. Пратчетта, мовна гра проявляється насамперед каламбурами, що ґрунтуються на актуалізації мовної парадигматики – полісемії, омонімії, паронімії та антонімії, а також шляхом використання індивідуально авторських новотворів, як от неологізмів та оказіоналізмів (Кондратенко, 2019, с. 84). Наприклад, авторський неологізм "headology" – "головологія" (Pratchett, 2008b, р. 40) – утворено за аналогією до слова "logos", тобто людської діяльності, пов'язаної з пізнанням. Але в цьому разі пізнання світу та людини ґрунтується не на наукових досліджах та аналізі, а спирається на постулат про те, якщо ти у щось віриш – воно реальне.

Побудова комічних фрагментів текстів гумористичного фентезі здійснюється на основі використання мовленнєвих прийомів навмисного порушення стилістичних, словотворчих, морфологічних та синтаксичних норм. Такі порушення породжують комічний ефект завдяки їхній контекстуальній зумовленості та вмотивованості, що забезпечують творення навмисного комічного ефекту (Бульгіна & Шмелёв, 1996, с.103). Завдяки каламбурам, окказіональним словотворам, порівнянням, метафорам, графічним стилістичним засобам, що разом підпадають під визначення мовної гри, отримуємо яскраві прояви оригінальної стилістики в гумористичному фентезі. Отже, специфічні назви об'єктів чи персонажів у гумористичному фентезі не тільки підкреслюють умовність світу, створеного уявою автора, але й виражають важливі смислові відтінки та стилістичні конотації. Вживання такого роду інновацій, що слугують відмінною рисою індивідуального авторського стилю, сприяють виявленню особливостей лінгвокреативної діяльності людини, вербальних механізмів її адаптації до світу. Ці одиниці стають зрозумілими через зміст і загальний задум автора, оскільки існують як контекстуально зумовлені, експресивно навантажені, що вбирають у себе семантику сусідніх знаків (Кубрякова, 2004, с. 418).

1.2 Категорія магічного в англomовному гумористичному фентезі

Перші кроки гумористичного фентезі в літературі збіглися з розквітом постмодернізму. Гумористичне фентезі не могло не відчути впливу постмодернізму і не вплинути, у свою чергу, на нього. Воно сприйняло багато ідей з постмодерністської естетики: це ідея розуміння світу як тексту і тексту як світу (Воробйова, 2005, с. 18-25), заміщення реальної дійсності вигаданою, думка про відчуження людини від життя, ідея про створення нею власного світу з елементів культури (Курицын, 1992, с. 226).

Світобудова у творах гумористичного фентезі більш магічна ніж фізична, ідеальна, а не реалістична, тобто диво і магія у вигаданих світах гумористичного фентезі є реальністю, але такою, що висміює штампи та кліше традиційного фентезі. Про комічний аспект цього жанру зазначалося вище, зараз нашим завданням є розглянути іншу важливу категорію – категорію магічного, зв'язок якої із комічним у дисертаційному дослідженні аналізується в англomовних творах гумористичного фентезі в лінгвопоетологічному аспекті. Виходячи із двох визначень терміну "поетика" в його широкому – як галузь на межі літературознавства та лінгвістики, та вузькому – як внутрішня структура тексту із його компонентами, розумінні (Липгарт, 2007, с. 7–9), перше окреслюємо як макропоетику твору, що оперує жанровими та композиційними особливостями творів гумористичного фентезі, художньою образністю, сюжетикою, композиційними прийомами (Науменко, 2005, с. 83; Некряч, 2004, с. 81), а також засобами і способами творення окремим автором своєї картини світу (Белєхова, 2018, с. 23). Тоді як друге, як мікропоетику твору, що має справу із елементами художнього мовлення та їх поєднанням, за допомогою яких автор створює певну художню форму, розкриває зміст своєї творчості (Тимофеев, 1964, с. 140) для творення комічного ефекту магічного.

З лінгвістичної точки зору, важливим моментом у створенні художнього образу магії було уявлення європейців про протиставлення людської магії та магії чарівних істот, магії вчених мужів та магії жінок (Філоненко, 2017, с. 14), що в певний момент розвитку людства призвело до "полювання

на відьом" у період Ренесансу/Барокко (Hanegraaff, 1999). Маг для ренесансної людини був не просто тим, хто практикує магію, а й втіленням уявлення того часу про ідеальну людину – він і вчений, і митець, і маг, і провидець (Borchardt, 1990). Однак, на противагу цим уявленням, поширюються й інші, про можливі неблагочестиві наміри прихильників магії, тому саме в цей період виникає низка магичних образів – від демонічних до божественних (Філоненко, 2017, с. 16). Результатом появи цілого спектру різноманітних магичних образів є формування особливого типу історій та формування засад їхніх сюжетних ліній, де ці образи взаємодіють одне із одним чи з реальним світом (Campbell, 2004, р. 403).

Проте слід відмітити, що універсальної класифікації ознак магичного в гумористичному фентезі не існує, оскільки літературні напрями передбачають різні вияви магичного, зокрема наявність фантастичного світу (Гопман, 2001; Ковтун, 1999; Мисник, 2006; Шумко, 2006); наявність нереального компоненту (Галина, 1998; Чернышева, 1985); протистояння добра і зла (Галина, 1998; Ковтун, 1999), гра з образом стандартом (Гусарова, 2009; Чернышева, 1985), особлива часова протяжність (Лосева & Козлова, 2009), наявність законів казки (все, що потрапляє у казку, підкоряється її законам) (Пропп, 1999). Оскільки деякі із перерахованих ознак дублюються, зведемо їх до трьох основних:

– *наявність фантастичного світу*, який відрізняється певними абсурдними (фізично і логічно неможливими з раціональної точки зору в реальному світі, наприклад, існування світу, що розташований на черепасі та слонах) і, завдяки їхній невідповідності логічному розвитку подій, комічними для нас властивостями, що неможливі у реальності (Иванова, 2008; Тихомирова, 2010, с. 121–127);

– *наявність магичного складника*, магичних персонажів, артефактів, предметів чи об'єктів як необхідних елементів такого світу (Любарская, 2007), адже магія у фантастичному світі – це реальність, у якій існують персонажі (Барбанюк, 2011, с. 15). Зокрема, Дискосвіт Т. Пратчетта – це світ, де магія є сюжетнотвірною пружиною та силою, здатною змінювати навколишній світ (Грэйдо, 2001). Різниця між артефактами та предметами полягає в тому,

що перші можуть набути магічної сили природнім шляхом, без втручання чарівника, та є досить рідкісними, тоді як магічні предмети завжди створені магом та існують у великій кількості (БРЭ, Т. 2, 2005, с. 283);

– *особливі просторово-часові характеристики* фантастичного світу (Переверзев, 1998, с. 28): перехід з одного світу в інший супроводжується зміщенням нашого сприйняття навколишнього світу органами відчуттів, втратою орієнтації у просторі та часі. Час у магічному світі циклічний, як і сам світ (Шумко, 2006, с. 77). Час і простір у фантастичному художньому світі співвідносяться з магічною, а не з реальною дією (Мончаковская, 2007, с. 231).

Таким чином, магічне як категоріальний складник художнього світу творів гумористичного фентезі має трикомпонентну структуру, що відображена на рис. 1.3.

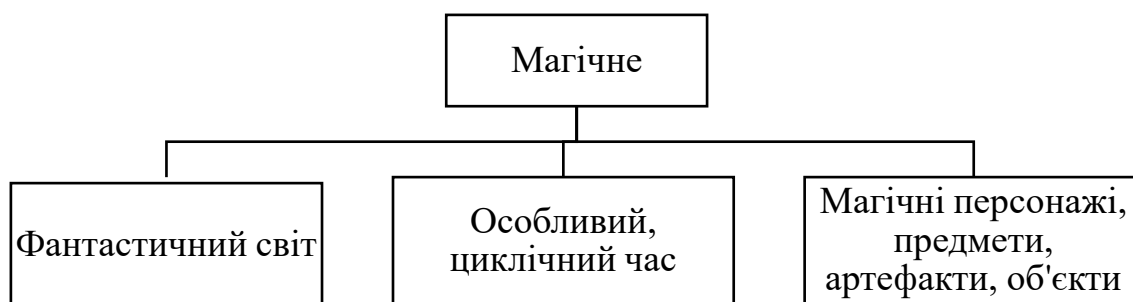


Рис. 1.3 Складники категорії магічного

Отже, у гумористичному фентезі категорія магічного оперує такими компонентами, як наявність фантастичного світу, створеного автором, що має властивості, нехарактерні для реального світу. Це світ, де диво є реальністю та нормою, що передбачає існування магічних персонажів, предметів, об'єктів, артефактів та своєрідний просторово-часовий континуум, які допомагають пояснити невідповідність цього світу нашому повсякденню.

1.2.1 Фантастичний художній світ як складник гумористичного фентезі. Ц. Тодоров розглядав твори фантастичного жанру як такі, що пов'язують власне твір зі світом літератури в цілому (Тодоров, 1997, с. 11), зауважуючи, що вони засновані на варіантах

надзвичайного та чудесного. Основним елементом чудесного та надзвичайного у фантастичних романах є наявність чарівного світу, що є базовим невід'ємним елементом творів гумористичного фентезі та репрезентує комічний надприродний і неможливий світ (Tolkien, 1989, p. 49), персонажі та об'єкти якого володіють надреальними магічними здібностями (Ковтун, 1999, с. 21). Сам світ створено за допомогою уяви, гри, метаморфози (Голосовкер, 1987, с. 3) на базі його первинної відмежованості від побутової реальності та логічної несуперечливості, що заснована на простоті і цілісності світобудови, формальній логічності моделі реального світу, інтертекстуальному просторі метажанру фентезі (Канчура, 2012b, с. 15). Предметом творів гумористичного фентезі є людська душа, внутрішня реальність свідомості, що сягає рівня підсвідомості (Manlove, 1975), а рушійною силою таких творів виступає надприродний чинник, надприродні сили. Однак, ставлячи перед собою завдання розкриття внутрішнього світу персонажів, розвитку вічного конфлікту добра і зла, гумористичне фентезі водночас репрезентує фантастичний художній світ, який є ареною для пародій на кліше класичного фентезі. Тому, фантастичний світ у творах цього художнього напрямку розглядаємо з позиції теорії можливих світів.

Німецький філософ Г. В. Лейбніц був першим, хто почав вживати термін "можливі світи" (Мелетинский, 1990) та розвинув ідею їх створення у двох своїх працях "Теодіція" та "Монадологія". Він вважав, що розум Бога є безкінечним та існує поза часом і простором. Таким чином, усі можливі світи – це ідеї або уявлення, які живуть у думках Бога, тоді як реальний світ – це світ, що був створений Богом, де все перебуває в гармонії. Божественна ідея відповідає всесвіту, який є її ментальною репрезентацією (цит. за Александрук, 2011, с. 7), а дійсність, яка в ньому представлена, є не об'єктивною, а вигаданою та надуманою (Васько, 2013, с. 30). Індивід існує в можливому світі, якщо представляє його як щось, що існує (Leflow, 1989; Pruss, 2001, p. 23).

У середині ХХ століття починають з'являються наукові праці, у яких теорія Лейбніца розглядається в новому аспекті завдяки зміні теологічного

вектору існування можливого світу на людино-орієнтований, адже саме людину в цей час стали вважати центром Всесвіту. У цей період закладаються основи модальної логіки або логіки необхідності та можливості, розробленої К. І. Льюїсом та його послідовниками (Lewis, 1986, p. 36).

У 1946–1947 рр. Р. Карнап представив модифіковану теорію можливих світів, названу ним теорією опису станів світу – "state discription of possible alternative worlds", головною ідеєю якої була саме ідея Г. В. Лейбніца, що "необхідна правда" – це "правда в усіх можливих світах" (цит. за Александрук, 2011, с. 7). Науковець був першим, хто зауважив, що світи, які виражені вербально, і є можливими світами (цит. за Perry, 2004), що стало значущим для подальшої розробки основ семантики можливих світів. На думку вченого, всі можливі світи складаються з певної кількості висловлювань, до складу яких входять так звані "атомістичні" світи, які зв'язують можливі світи із реальним світом. Ці атомістичні висловлювання відповідають станам справ реального світу, а інші розкривають стан справ можливого світу (цит. за Does, 1997, p. 356). Лінгвофілософський підхід до семантики можливих світів був висвітлений М. М. Бахтіним, який вважав, що існує можливісний всесвіт (цит. за Кагановська, 2014b, с. 52), всередині якого існує багато невизначеностей, які потребують врахування і вирахування (Бахтин, 1979, с. 35).

Сучасна теорія можливих світів – це новітня адаптація вчення Г. В. Лейбніца, розроблена філософами аналітичної школи С. Кріпке, Д. Льюїсом, Н. Решер, Я. Хінтіккою, головним твердженням якої є думка про те, що реальний світ, тобто той, що уникає відтворення та не може бути символізований (Васько, 2013, с. 30), представляє собою певний всесвіт, який складається з великої кількості різноманітних компонентів. Можливий світ є аномальним, тому що "незважаючи на те, що кожен автор створює свій власний можливий світ, їхні світи поєднуються спільною тематикою, ключовими концептами, близькістю денотативного простору. Окрім того, створені одним автором персонажі чи світи можуть з'являтися у творах інших авторів, реалізуючи прецедент" (Мисник, 2006, с. 17). У цьому всесвіті існує відповідна ієрархія між складними та простими елементами, де новостворений складний елемент

є центром системи відносно всіх інших простих елементів. Утворена структура відома як "модальна система" або "М-модель" ("Modal system" або "M-modal"), у якій реально існуючий світ (the actual world) виступає центральним елементом, а все, що знаходиться поза його межами, належить до можливих світів (possible worlds) (Kripke, 1963, p. 83). Тобто можливий світ художнього тексту – є конструктором "абсолютною мірою" (там же), бо не має безпосереднього референта у світі реальному. Будь-який можливий світ обов'язково має бути пов'язаним із центром, тобто реальним світом, за допомогою певного доступного зв'язку (accessibility relation) (Lewis, 1978, p. 37). Таким чином, зв'язок між центральним та можливим світом залежить від тлумачення поняття "досяжності" (accessibility).

Кожний можливий світ має бути структурований ієрархічно, складаючись із декількох ярусів. Його нижчий ярус представлено мікросвітами персонажів (Обелець, 2006, с. 6) і автора/спостерігача, взаємо/протидію яких зображено в наступному ярусі структури художнього тексту – макросвітах, представлених сюжетними лініями, які, своєю чергою, організовано в єдине художнє ціле – мегасвіт твору (Ryan, 1991, p. 553), кожна грань якого постає як окремий світ, відмінний від іншого (там же). Взаємодія ярусів можливого світу приводить до виокремлення двох його моделей: нецентрованої та центрованої. Центрована модель означає рівноправний статус усіх складників можливих світів без загальної інтегровальної ролі реального світу, тобто він є рівноправним членом ієрархічної моделі та відображенням фрагментів інших світів.

Друга модель можливого світу передбачає домінуючу роль реального світу й залежність інших можливих світів як різних версій реального світу (Селіванова, 2006, с. 527). У філософії термін «можливий світ» використовують для опису світу як складної модальної структури, до складу якої входять підсистеми інших світів різного ступеня доступності до реального світу, у якому вони перебувають (Грицанов & Можейко, 2001, с. 329).

Таким чином, можливий світ художнього тексту тлумачать як певне ментальне утворення (Селіванова, 2006, с. 119; Арутюнова, 2000; Semino, 2003);

індивідуальну авторську модель реальності (Лотман, 1996, с. 165; Степанов, 1995, с. 35-42; Ryan, 2008, pp. 446-450); світ із своїми фактами, законами та своїми власними підсвітами (Ronen, 2006); світ слів, які проникають у нашу свідомість (Холл, 2004, с. 37); світ, який має інші просторово-часові рамки ніж реальний світ (Смущинська, 2006, с. 99; Saka, 2007, p. 22; Widdowson, 2007, p. 26); світ, що не є об'єктивно даним, а сконструйованим когніцією людини (Taylor, 1995, pp. 4-7); світ, який які взагалі не можливо уявити (Есо, 1994, pp. 75-76). Створюючи нову реальність, новий фантастичний можливий світ, автор створює разом із ним і можливу картину світу, в основі якої присутні елементи та структура реального світу. При тому, що можливий світ є породженням авторської відкритої концептуальної картини світу, художній текст сам по собі є розгорнутою закритою картиною світу вигаданого, який має задані автором/наратором початок і кінець.

Художній магічний можливий світ, присутній у творах жанру фентезі, представляє саме таку множинність магічних світів, що включає в себе різні підсвіти, див. рис. 1.4.



Рис. 1.4 Множинність світів магічного художнього простору

З наведеного рисунку випливає, що магічний можливий світ (далі ММС) художнього тексту інкорпорує декілька підсвітів: світ магічного часу, де відбуваються зміщення в часі між минулим і майбутнім, що зазвичай позначаються різними граматичними часовими формами, як от "there and back" у романі Д.Толкіна "Hobbit or There and Back Again" (Хоббіт, або подорож туди і назад); світ магічних персонажів (істот на кшталт драконів чи представників різних магічних рас як от ельфи, гноми чи орки); світи інших магічних світів, що існують географічно в межах базового магічного можливого світу художнього тексту.

Твори жанру гумористичного фентезі, відповідно до свого призначення – пародіювати тексти класичного еквіваленту, структурно складаються із зазначених множинних підсвітів, проте мають на меті не лише проєкцію знань про реальний світ та грають на різниці у природі класичного магічного множинного світу та його комічного відповідника, а також і неочікувану демагізацію всього чарівного, що є складовим елементом магії комічного художнього світу. Тобто розуміння комічного магічного можливого світу (КММС) як нереального протиставляється не тільки поняттю норми класичного магічного можливого світу, а й поняттю реального та тривіального, що належать до канонів та штампів фантастичних магічних світів класичного фентезі. Зокрема, П. Хант стверджує, що комічний можливий світ має бути прив'язаний до реального світу для того, щоб у читача не виникло почуття цілковитого хаосу та незрозумілості, щоб пародійовані елементи були легко впізнавані (Hunt, 2003, p. 9). Отже, головна умова сприйняття такого художнього світу – фонове протиставлення йому реального світу. Автори гумористичного фентезі підкреслюють відмінності загальноструктурних принципів побудови їхніх світів і прямим зіставленням з "нашим" світом, і за допомогою натяків і асоціацій. Слід зауважити, що на становлення магічного можливого світу гумористичного фентезі, окрім художніх світів творів класичного фентезі, мають вплив ММС міфів, казок та легенд. Цей взаємозв'язок, спираючись на термінологію М. Ф. Місник, продемонструємо на рис. 1.5.

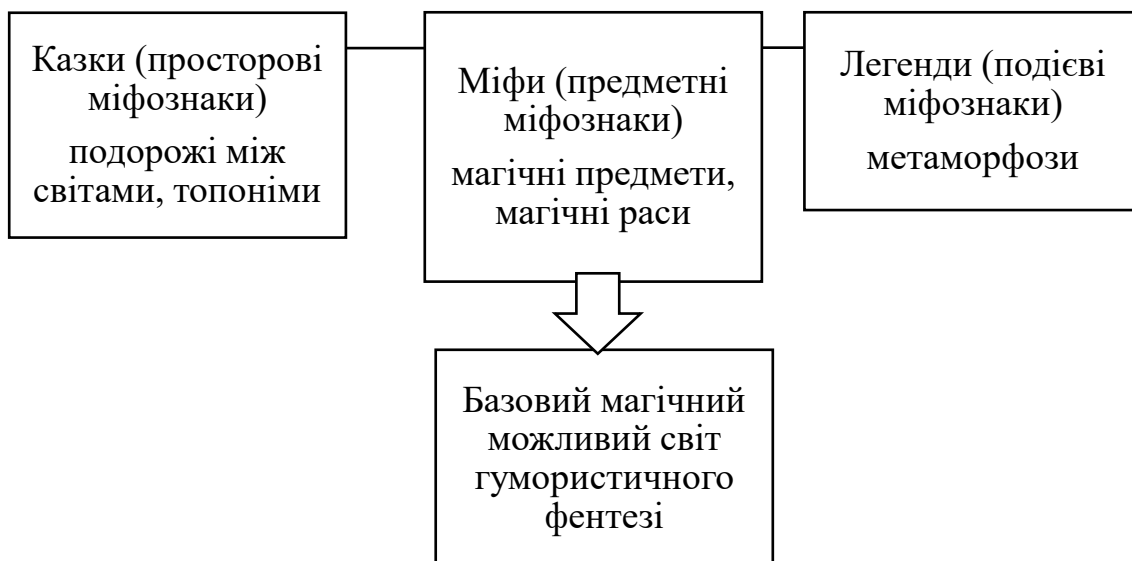


Рис. 1.5 Вплив ММС міфів, казок та легенд на магічний світ гумористичного фентезі

Ця схема відображає не лише світобудову ММС, а й його вербальну картину, показуючи, які елементи інших ММС є джерелом для створення комічного магічного можливого простору Дискосвіту, представленого у творах Т. Пратчетта. Ми будемо користуватися терміном *простір* на позначення можливого світу, зображеного в романах Т. Пратчетта, для уникнення тавтології. Запозичення із ММС міфів, казок та легенд магічних істот, явищ та предметів, артефактів, що потім зазнають трансформацій у базовому магічному можливому світі, М. Місник називає "міфознак", що є семіотичною структурою, яка характеризується відсутністю реального денотату і співвідноситься в концептуальному плані із поняттями "чудесне" та "чарівне" (Мисник, 2006, с. 10). Такі міфознаки поділяються на три категорії: 1) предметні, як от магічні істоти на кшталт ельфів чи драконів, які запозичені зокрема із міфів (Grundtvig, 1976, р. 20), 2) просторові, як от топоніми, на кшталт запозичених із казок замків, веж, скель, будівель (Ковалів, 2007, Т. 2, с. 530) та 3) подієві, на зразок магічних метаморфоз, що відбувалися із героями давньогрецьких легенд (там само).

Таким чином, під ММС гумористичного фентезі будемо розуміти такий можливий світ, що організований на основі структурних принципів, відмінних

від принципів організації реального світу, де стан справ суперечить стану речей у реальному світі. Такий світ має свої власні підсвіти та пародіює канони можливих світів класичного фентезі, міфу, казки чи легенди, таким чином сприяючи активізації процесу його інтерпретації читачем із залученням додаткових когнітивних та емоційних зусиль останнього (Воробйова, 2006, с. 72).

У комічному ММС Т. Пратчетта, як він сам зазначає у книзі "The Science of Discworld", інтегруються різні світи, на позначення яких вживаються терміни "Roundworld" (*Roundworld, our home planet, and by extension the universe in which it sits, runs on rules*) – світ, де стан речей відповідає стану справ у реальному світі (фізично і логічно можливий світ), і "Discworld" (*And Discworld runs on magic*), де стан справ суперечить стану речей у реальному світі (Pratchett, Stewart, & Cohen, 1992, p. 1).

У ММС гумористичного фентезі, що є пародією на реальний світ, у якому ми живемо, та на можливий світ класичного фентезі, можливі підсвіти мають власний спосіб вербального вираження, а їх сукупність у творі можна розглядати як цілісну ієрархічну систему (Бабушкин, 2001, с. 10-11). Тобто, фентезійний можливий світ – це комічний мегасвіт, який об'єднує макросвіти, що будуються навколо відносно самостійних сюжетних ліній, які, в свою чергу, розкривають мікросвіти окремих персонажів (Александрук, 2011, с. 6). Це, як наслідок, забезпечує відчуття реальності та посилення комічного ефекту шляхом поєднання та взаємозв'язку цих підсвітів при підкресленні їх невідповідності одне одному.

1.2.2 Поняття магії та її види в гумористичному фентезі. Магія це невід'ємний складник творів жанру гумористичного фентезі. На думку Ш. Співак, "магія, разом із квестом, – є центральним визначальним символом сучасного фентезі, завдяки яким артикулюється як форма наративу, так і тематичний зміст" (Spivack, 1987, p. 15). Як ми вже з'ясували, можливий світ гумористичного фентезі є простором, який підкоряється інакшим, нелогічним, чарівним законам, що в термінології фентезі позначається словами "магія" та "чаклунство". Але відмінність магії та чаклунства в гумористичному фентезі саме в тому, що при створенні комічного ММС традиційні художні образи

магічного переосмислюються та пародіюються. Тобто світ гумористичного фентезі – це не просто пропущені крізь призму сучасної свідомості давні міфи, легенди та сказання (Эйдемиллер & Лебедев, 1993, с. 201), а їх переосмислення та інтерпретація автором з метою створення комічного ефекту. О. Л. Баркова зазначає, що запозичення міфологічної системи авторами творів гумористичного фентезі відбувається навмисне, адже "втілення міфологічних універсальних категорій сприяє науковому осмисленню та художньому комічному перевтіленню міфології як на логічному, так і на емоційному рівні свідомості сучасної людини" (Баркова, 2012). Автор комічного можливого світу, відштовхуючись від канонів магічної міфічної світобудови класичного фентезі, перетворює їх такою мірою, щоб, з одного боку, класичні риси таких можливих світів (невідповідність законів можливого світу логіці та фізиці реального світу, взаємозв'язок макросвіту твору з мікросвітами персонажів) були впізнавані, а з другого, було зрозуміло, що вони пародіюються та висміюються. А оскільки магія у класичному фентезі виступає в ролі сюжетотвірної пружини (адже лише наявністю магії можна пояснити існування фантастичних світів) та сили, здатної змінювати навколишній світ (Грейдо, 2001), вона є основним об'єктом комічної трансформації.

Дискосвіт Т. Пратчетта – це специфічний ментальний конструкт, у якому художня реальність доповнюється новими рисами, тобто де дозволені дива та магія. У Дискосвіті віра в чарівне має могутню силу, є необхідним законом існування для магічних істот, заклинань, артефактів. Те, у що вірять, віднаходить самостійне життя. І навпаки, зневіра може зробити неіснуючим усе, що завгодно, незважаючи на факт його існування. Таким чином, основними характеристиками магічного у цьому фантастичному світі є: 1) наявність віри в чарівне (Power of Belief); 2) закон оповідної причинності (Narrative causality); 3) наявність магії і чаклунства, магічних артефактів та персонажів (Рарчак, 2011, р. 9). Розглянемо ці характеристики детальніше.

А. Ключовим моментом у виникненні магічних істот на Дискосвіті є наявність Віри (Belief) в них. Лексична одиниця "belief" є присутньою в багатьох

словосполученнях, що визначають становлення магічної істоти: "*people have got to believe that*", "*what gods need is belief*", "*most of them stay that way, Because what they lack is belief*", "*Goods need the belief of its worshipers*" (Pratchett, 1992b, p. 197). Постійне повторення цього слова викликає асоціації з Біблією, де також зустрічаються магічні, тобто нереальні з фактичної точки зору, явища чи істоти. Для проведення аналогії з Біблією, Т. Пратчетт використовує специфічну релігійну лексику "*shepherd, seeking a lost lamb*", "*worshipers*", "*prayers*", "*a temple*" (Pratchett, 1992b, p. 5), оскільки віра є основою релігії. Взаємодія магії та релігії видозмінює систему чарівних образів та сприяє творенню комічного ефекту внаслідок несподіваності такого зіставлення, див. рис. 1.6:

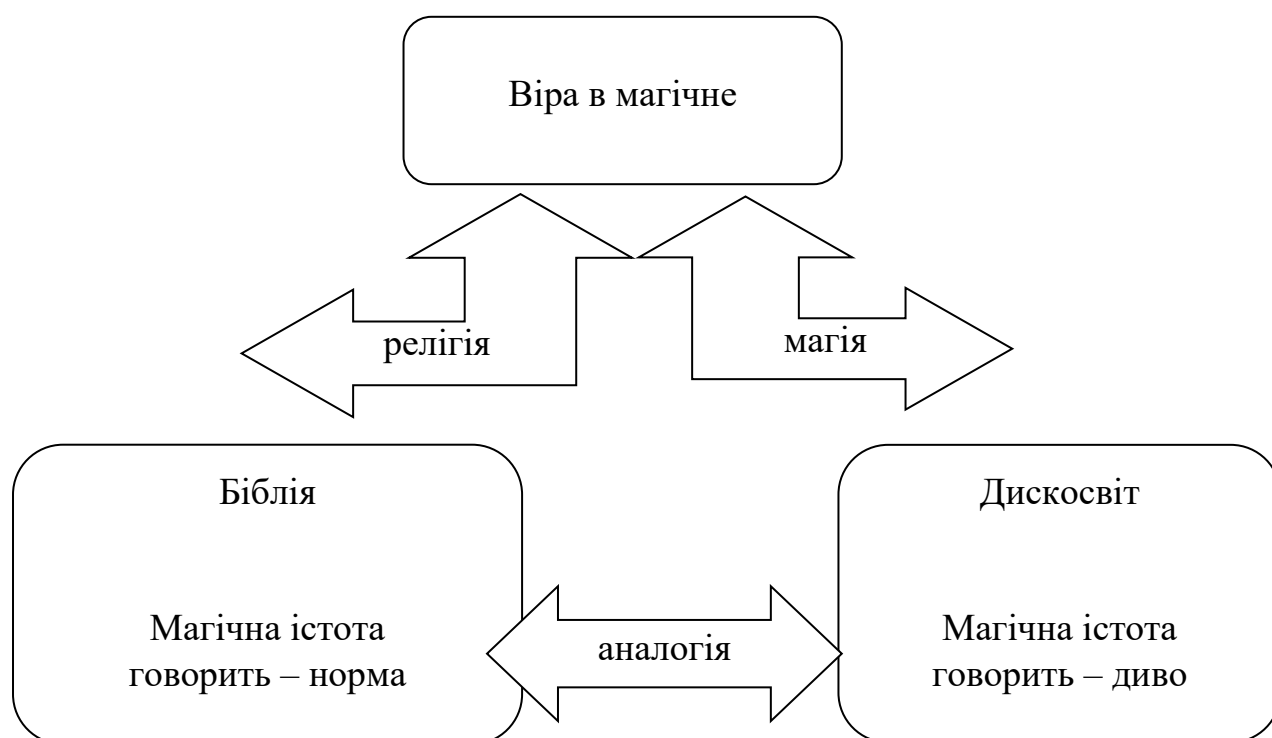


Рис. 1.6 Аналогія між магічними світами класичного та гумористичного фентезі в аспекті видозмін магічного образу персонажу

Біблія дає власне тлумачення певних нереальних подій, які важко пояснити з погляду невіруючого, проте фактичних з погляду вірянина (воскресіння мертвих, зцілення тяжкохворих, тварини, що розмовляють) (Книга Буття). Згідно з біблійним тлумаченням спочатку було явище (народження сина

Божого, його проповідницьке життя, розп'яття, воскресіння, змії, що розмовляє). Тільки після розуміння такої незвичної послідовності подій у людей почала з'являтися віра в щось чарівне, і тому вони ставали послідовниками певних вірувань та сприймали ці магічні явища як даність. Таким чином, магічна істота "Змії з Едему" не викликає подиву у Єви своїм вмінням розмовляти. Водночас, коли у ММС Дискосвіту відбувається комічно забарвлена трансформація релігії (віри) в магію, послідовність "явище" – "віра" втрачає свій сенс та викликає сміхову реакцію. Адже без віри – здатність магічної істоти розмовляти починає викликати здивування і здаватися комічною, як от здивування чарівника Ринсвінда стосовно меча Крінга, який до нього звернувся. Сила Віри поширюється не тільки на причини виникнення та існування Богів, вона також розповсюджується на міфічні істоти, які втілюють певні абстрактні концепти, такі як Смерть (Death), Час (Time) тощо у вигляді антропоморфних персоніфікацій. Форма та зміст цих персоніфікацій визначається людьми, але не за тими ознаками, які ці персоніфікації насправді мають, а лише за сталими уявленнями про те, якими рисами вони можуть володіти. Саме тому, такі втілення є об'єктом постійних жартів автора над людськими стереотипами.

Б. Суть закону оповідної причинності (Narrative causality) як ознаки магічності Дискосвіту полягає в тому, що всі живі істоти та неживі предмети існують там у певному вигляді тому, що вони мають існувати у такому вигляді, адже їх уявляють саме такими. Ніщо на Диску не може існувати без наявності первісної історії (Story), яка визначає характеристики та природу усіх створінь, що населяють цей можливий світ. Зокрема, магічну істоту "Dragon" (Дракон) у літературі фентезі уявляють такою, як її відповідника у романі Дж.Р.Р. Толкіна "The Hobbit or There and Back Again": *"My armour is like tenfold shields, my teeth are swords, my claws spears, the shock of my tail is a thunderbolt, my wings a hurricane, and my breath death!"* (Tolkien, 2007, p. 217).

Дракон – це величезний лускатий ящір з перетинчастими крилами, чотирма лапами і страшними пазурами (*my teeth are swords*), довгим хвостом з гострим кігтями (*my claws spears*), довгою шиєю, зубастою пащею і головою з рогами.

Такий дракон наділений магією, видихає полум'я (або що-небудь інше) (*my breath death*), здатний літати (*my wings a hurricane*), охороняє скарби і становить загрозу для оточуючих, у першу чергу людей. Нерідко драконів наділяють великою мудрістю або підступністю. Т. Пратчетт за допомогою епітетів "*cruel, cunning, heartless, and terrible, great big flapping leaping thing*" та дієслів "*supposed, expected, could*" (Pratchett, 2008a, p. 2) підкреслює саме ці стереотипні ознаки дракона, і як результат такої віри, дракони з погляду людей виглядають саме такими. Комічність викликано тим, що магічні істоти, які поводять себе відповідно до людських вірувань, пояснюють невідповідність між стереотипами за реальністю, характеризуючи себе як достатньо непоганих, благородних, запальних та високоморальних ("*n't bad enough, noble, kindled, having morality*"). Таким чином, якщо якусь легенду постійно розповідають і в неї вірить велика кількість людей, вона стає правдою. Знання історій, їх використання в належний час та можливість змінювати їхні основні риси є підґрунтям для виникнення різних форм магічної сили (міфічних магічних істот, Богів) у Дискосвіті. Звичка багатьох мешканців цього світу розуміти ці історії буквально, помножена на силу їхньої Віри, може створювати будь-які форми існування магічного (істоти, країни, артефакти).

В. Магія і чаклунство як складники гумористичного фентезі (Жаданова, 2006, с. 217) пов'язані з володінням головними героями надприродними здібностями та магічними вміннями, магічними артефактами і символами та з розумінням магії як перевищенням реальних можливостей людини чи світу. Але всі ці магічні вияви існують у комічному ММС не заради збільшення сили чи можливостей персонажів, а лише заради того, щоб заважати їм та весь час створювати певні проблеми.

Магія в гумористичному фентезі – це наявність у головних героїв надприродних здібностей та магічних умінь у світі, де панує магія. На Дискосвіті такими вміннями володіють чаклуни (*wizards*) та відьми (*witches*). Ці персонажі наділені магічними навичками та здібностями, що виділяють їх із пересічних людей та відкривають для них нові надможливості. Але їхні магічні

спроможності відрізняються між собою. Так, основна особливість чаклунів у Дискосвіті – це не їхня могутність як магів, а їхня могутня жага до виживання в боротьбі із конкурентами (*not powerful, highly competitive, great powers of survival, tired of life – dead* (Pratchett, 1986, p. 4). Магія відьом простиставляється магії чаклунів за параметрами наявності здорового глузду та поваги оточуючих до їхніх чаклунських здібностей (*good, respected, having common sense* (Pratchett, 1987, p. 25). Тобто можна говорити про існування у Дискосвіті Магії Чаклунів (Wizard's Magic) та Магії Відьом (Witch's Magic), які комічно контрастують одна з одною.

У Дискосвіті є ще й третій різновид магії, який має назву Первинна природна магія (Raw Natural Magic), з якої беруть початок усі інші види магії, тобто вона за своєю суттю є чимось на зразок Божества. Опис такої магії як живої істоти досягається за рахунок використання персоніфікацій "*can be found in raw state, it radiates raw enchantment, it expands the Discworld*" (Pratchett, 1985), а отже, як і інші магичні істоти Дискосвіту, вона має свій власний характер та умови існування. Цей різновид магії в комічному ММС не є магією як такою, що надає героям надприродних можливостей чи посилює їхні магичні здібності, це скоріше певний хімічний елемент, завдяки якому можуть утворюються нові світи, галактики та континенти, наприклад: "*Huge surges of raw magic boiled uncontrolled around the very foundations of the multiverse itself, welling up through every crevice into hitherto peaceful dimensions and causing novas, supernovas, stellar collisions, wild flights of geese and drowning of imaginary continents*" (Pratchett, 1985, p. 2).

Г. Художній образ магії передбачає також наявність в можливому світі магичних артефактів (наприклад, чарівний меч або кільце), предметів чи об'єктів (зачарованих місць проживання персонажів), які наділяють чарівними силами героїв, які ними початково не володіють, або посилюють уроджену силу магів. Адже чарівний простір наділявся магичними якостями, так само, як і речі в ньому (Степаненко, 2018, с. 212). Дзеркало на стіні – не лише декоративний елемент, а засіб переходу, або, принаймні, можливість зазирнути у інший світ. Навіть якщо ніяка магична істота не з'явиться із дзеркала, традиційно очевидно,

що це – потенційний чарівний об'єкт (Ellis, 2004). Нерідко згадки про ці предмети слугують зручним сюжетним прийомом зображення метаквесту або слугують об'єктом магічних заклинань. Зокрема, магічний артефакт "Sword" (Меч), персоніфікується ("*I'll teach, I've worked, I'll chop your head off, the sword said*" (Pratchett, 1985, p. 46) для того, щоб показати, що він є не лише допоміжною силою, яка додає могутності герою і посилює його можливості, він має свій характер, кодекс честі та певні дидактичні навички, необхідні для підтримування власної репутації.

Отже, проаналізувавши складники "магічного", такі як фантастичний можливий світ з його особливим часово-просторовим континуумом та магія, що є сюжетною основою гумористичного фентезі, доходимо висновку, що основними ознаками категорії "магічного", втіленої в гумористичному фентезі, є ілюзорність та невідповідність фантастичного світу логіці і законам реального світу, непередбачуваність подій за рахунок пародизації кліше, властивих класичному фентезі, та наявність віри в чарівне, нереальне. Це виражається у володінні персонажами певними магічними навичками, що суттєво відрізняють їхніх володарів від пересічних людей та відкривають для них нові надможливості.

Висновки до розділу 1

1. Категорія комічного є багатоплановим явищем, що пов'язано зі специфічним колом переживань людини. Результат комічного – сміх – ґрунтується на розумінні алогічності життєвих явищ: дисонансів, протиріччя, відхилень від норми, тобто невідповідностей між очікуваннями стосовно певної ситуації та результатів її осмислення.

2. Така невідповідність може провокувати виникнення комічної ситуації у її суб'єктивному тлумачення і саме тому смішне розуміється як продукт невідповідності – своєрідної комічної гри протиріччями, протиставленнями та несумісностями. Ця гра може розкриватися через цілий спектр протиріччя: між внутрішнім та зовнішнім, формою та змістом, метою та засобами її реалізації, ідеальним і реальним.

3. Базовими чинниками породження комічного ефекту є обов'язкова наявність елементів несподіваності, що спричиняє невідповідність ситуації, образу чи діалогу попереднім очікуванням, а завершується зняттям напруги у вигляді сміхової реакції, яка виникає в результаті успішної інтерпретації комічної інформації, чи гніву та образи, у разі якщо протиріччя не вирішено.

4. У гумористичному фентезі такі ознаки комічного як несподіваність та невідповідність виявляються шляхом використання аналогій, асоціацій та мовної гри. Жанрові характеристики творів гумористичного фентезі пов'язані зі специфікою сюжету та композиції, наявністю надприродних та фантастичних елементів, тому в них відбувається розмивання меж між асоціативною та раціональною інтерпретацією дійсності. Модус "нереальності", що визначає динаміку сюжету гумористичного фентезі, допускає не тільки фантастичний, далекий від реальності розвиток сюжету, а й своєрідну маніпуляцію мовленнєвими ресурсами.

5. Магічне у творах гумористичного фентезі включає такі складники як: 1) наявність фантастичного світу з особливим часово-просторовим континуумом, що вписується в концепцію можливих світів, та 2) наявність магії, яка ґрунтується на вірі в чарівне, законі оповідної причинності, володінні героями магічними здібностями та присутності магічних артефактів, предметів і об'єктів.

6. Магічне в гумористичному фентезі базується на несподіваності і невідповідності магічного фантастичного світу реальному завдяки його ілюзорності та невідповідності логіці і законам реального світу та непередбачуваності подій у ньому. Фантастичний художній світ гумористичного фентезі пародіює канони можливих світів класичного фентезі та явища, події чи постаті реального світу.

7. Дискосвіт Т. Пратчетта є мегасвітом, який об'єднує всі інші художні світи циклу романів цього британського письменника, зокрема макросвіти, представлені сюжетними лініями, що поєднуються із мікросвітами персонажів, та забезпечує їх семантичну єдність. Дискосвіт має пародійний характер,

відсилаючи не тільки і не стільки до явищ, законів та об'єктів реального світу, скільки до художніх світів творів класичного фентезі чи явищ або постатей реального світу.

8. Магічне в гумористичному фентезі стає комічним у просторі Дискосвіту не лише завдяки несподіваності та невідповідності магічного фантастичного світу реальному, а й під час втрати ним магічного складника. Оскільки магія в гумористичному фентезі виступає в ролі сюжетотвірного чинника, адже наявністю магії можна пояснити існування фантастичних світів, та сили, здатної змінювати навколишній світ, вона є основним об'єктом трансформацій комізму.

9. Таким чином, наявність у комічному та магічному складників несподіваності та невідповідності дає змогу розглядати їх як споріднені.

Основні положення та висновки першого розділу відбито в одноосібних публікаціях дисертантки (Українська, 2011а, 2012а, 2012б, 2012с).

РОЗДІЛ 2

МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ КОМІЗМУ МАГІЧНОГО В АНГЛОМОВНОМУ ГУМОРИСТИЧНОМУ ФЕНТЕЗІ В ЛІНГВОПОЕТОЛОГІЧНОМУ РАКУРСІ

У цьому розділі запропоновано та описано поетапну методику аналізу форм реалізації комізму магічного як мовно-художнього явища у творах Т. Пратчетта. Комічність магічного можливого світу в англomовному гумористичному фентезі є результатом вплетення в нього та подальшого переосмислення можливих художніх світів інших творів разом із персонажами, подіями чи топосами останніх шляхом підключення асоціативних зв'язків та фонових знань. У межах такої художньої комунікації між автором та читачем, під час якої останній усвідомлює протиріччя між власними знаннями про магію та її виявами у світі художнього тексту, складники магії зазнають комічних змін і трансформацій, що є важливим інструментом тексто- (Бабелюк, 2013, с. 6; Ізотова, 2019, с. 6) і смислотворення (Ізотова, 2019, с. 6).

Дослідження виявів комізму магічного вимагає застосування комплексної методики аналізу, що забезпечує адекватне розуміння тексто- та смислотвірних засад взаємовпливу ММС, що притаманні як класичному фентезі, так і до міфам, казкам, легендам, Біблії. Це потребує залучення *методів дефініційного, лінгвокогнітивного, наративного, семантичного, контекстуально-інтерпретаційного аналізів та методу семантико-когнітивного моделювання.*

2.1 Явище комізму магічного в англomовному гумористичному фентезі

Жанр гумористичного фентезі є літературним жанром зі специфічно побудованим сюжетом, головною особливістю якого є не стільки побудова комічного можливого світу, у якому діють особливі закони, живуть незвичні істоти, а магія є звичайним явищем, скільки пародія на магічні світи творів класичного фентезі, тобто комічне зображення усієї магічної світобудови (Clute

& Grant, 1999, p. 796). Фантастичне і магічне в гумористичному фентезі спираються на основні об'єкти, закони та явища класичного фентезі чи реального світу, які викривлюються та/або вживаються в неочікуваних ситуаціях. Щоб зрозуміти таку невідповідність, необхідно звернутися до принципів побудови можливого магічного світу класичного фентезі та його зв'язку із міфом.

2.1.1 Критерії ідентифікації комізму магічного. Потреба у створенні уявного світу, що присутній у міфах, з'явилася у людства давно (Васько, 2013, с. 32), оскільки образ світу давніх народів багато в чому залежав від образу їх життя (Мелетинский, 1990). У творах фентезі автори часто звертаються до міфологічних мотивів та міфологічної світобудови як до певних "моделей буття", що є результатом колективного мислення і досвіду та забезпечує зв'язок людини із Всесвітом (Кравець & Антонова, 2017, с. 27). Фентезі навіть називається "авторським міфологізмом", що визначається як "процес створення письменником оригінальної системи міфологем, специфічну замкнену цілісну картину світу [...], яка нерідко супроводжується відтворенням міфо-синкретичних структур мислення" (Мещерякова, 1998). В англomовному фентезі міфологічні елементи, використані стосовно теперішніх реалій, слугують для вираження нового для них змісту та осягнення загальних закономірностей буття (Ситенька, 2012, с. 151). За словами Л. Ольсена, письменники, що працюють у жанрі фентезі "перезапускають, демонтують домінантні культурологічні міфи та кидають їм виклик" (Olsen, 1987, p. 101).

До ММС фентезі входять міфологічні та міфоподібні істоти, міфічні та міфоподібні артефакти, генеровані міфологічною картиною світу певного культурного ареалу (Чистяк, 2016, с. 73), що пов'язують його із можливим світом міфу в цілому (Кубрякова, 2004, с. 13). Зокрема, назва магічного можливого світу Середзем'я із циклу романів Дж.Р.Р. Толкіна є перетином міфології автора та германського міфу (са. *middle-erde* – серединная земля) як модифікація да. *Middan-geard* (серединний огорожений простір), тобто давньогерманської назви світу людей (Тихомирова, 2003, с. 60). Міфи ж, своєю

чергою, мають власний чітко структурований можливий світ, що спирається на системи бінарних опозицій. Це пояснюється природою речей, для яких двоїстість була притаманна генетично (Васько, 2011, с. 9): "добро :: зло", "свій :: чужий", "життя :: смерть" та ін. (Щукина, 2003, с. 13–14). Таким чином, запозичуючи із міфу принцип побудови магічного можливого світу, автори класичного фентезі запозичують і систему бінарних опозицій, характерну для його ММС.

Стійкий набір опозицій, що властивий ММС класичного фентезі (Барашкова, 2010; Губайловский, 2002) включає такі опозиції як: "світ добра :: світ зла", "реальний світ :: магічний світ", "світ людей :: світ чарівників", "світ жінки :: світ чоловіка", "людина : природа" (Белоусова, 2011). Таким чином, ММС класичного фентезі спирається на міфологічну модель художнього світу в цілому. Оскільки комічний ММС пародіює свій класичний відповідник, тому можливим способом створення комічного ефекту є руйнація сталого набору опозицій, які властиві класичним ММС. Як зазначає Т. Пратчетт: "одним із незвичних аспектів магічного всесвіту – є наявність протилежностей" (Pratchett & Briggs, 2004), а саме, протиставлення складників певного явища певним компонентам опозицій. Пояснюючи таку модель побудови власного художнього світу, письменник зауважував: "Кажуть, що протилежне галасу – мовчання. Це неправда. Мовчання – лише відсутність галасу" (Pratchett, 1986, р. 4).

У сучасних дослідженнях гумористичного фентезі в цілому та творчого доробку британського майстра фентезі зокрема відзначають тенденцію до зміщення акцентів та перегляду таких бінарних опозицій як: "чоловік :: жінка" (Croft, 2009), "людина :: природа" (Unerman, 2002), "добро :: зло" (Канчура, 2012с), "свій :: чужий" (Канчура, 2015). Проте в центрі наукової уваги дослідників перебуває трансформація опозиції "магія :: реальність" як основний чинник комізму магічного. Спираючись на амбівалентність давньої міфологічної картини світу, що пов'язана із метафоричністю та символічністю логіки міфологічного мислення (Барашкова, 2010, с. 315), Т. Пратчетт послідовно руйнує цю сталу бінарну опозицію шляхом: 1) гротескного перебільшення протилежних

полюсів опозиції; 2) очуднення кожної опозиції (Канчура, 2012с, с. 145-150); та/або 3) протиставлення елементів опозиції, що уможлиблює, як наслідок, виникнення комічного ефекту. Розглянемо зв'язок цих протилежностей детальніше (рис. 2.1).



Рис. 2.1 Зіставлення класичного та гумористичного фентезі в ракурсі комізму магічного

Очуднення опозиції "реальний світ :: магічний світ" відбувається шляхом встановлення аналогії між явищем та його наслідками. У класичному ММС магічні істоти подаються як цілком реальні, як от дракон Смауг у романі "Hobbit or There and Back Again" Дж.Р.Р. Толкіна, тоді як у комічному ММС чарівні істоти живуть лише в уяві інших персонажів (Канчура, 2005, с. 17). Саме тому їх поява викликає подив, а їхній вигляд та вчинки – комічний ефект.

Комічний ефект виникає також завдяки комічному переосмисленню опозиції "добро :: зло", що базується на асоціації з використанням магічних артефактів із різних художніх світів, для опису їх впливу на життя персонажів Дискосвіту. Зокрема, чарівник Гендальф із романів Дж.Р.Р. Толкіна володів артефактом "Staff" (Посох), за допомогою якого творив чари, наприклад, не дозволяв демоні перейти міст (*The Balrog reached the bridge. Gandalf stood in the middle of the span, leaning on the staff in his left hand, but in his other hand Glamdring gleamed, cold and white. [...] 'You cannot pass,' he said. [...] 'I am a servant of the Secret Fire, wielder of the flame of Anor. You cannot pass*) (Tolkien, 1974a, p. 211). Водночас у художньому просторі Дискосвіту саме посох керує життям юного чарівника Койта та намагається його позбутися (*The staff was trying to find him. He could feel it searching for him. It would vanish him, just like poor old Billias*) (Pratchett, 1989, p. 80). Взаємодія ММС класичного фентезі, міфу, казки, легенди із комічним простором Дискосвіту дозволяє говорити також про інтертекстуальність останнього.

Таким чином, за критеріями несподіваного протиставлення, очуднення, перебільшення ролі елементів опозицій, що представлені у класичному ММС, побудованому на базових опозиціях міфу, та їх подальшого переосмислення в текстах гумористичного фентезі під впливом усіх вищезгаданих магічних можливих світів, ідентифікуємо мовно-художнє явище комізм магічного (Ізотова, 2019, с. 5).

2.1.2 **Форми реалізації комізму магічного.** З огляду на те, що комічне та магічне мають ряд спільних ознак – невідповідність (для комічного – між очікуванням і реальністю, для магічного – між законами можливого та реального світів), неочікуваність (для комічного – непередбачуваність розвитку ситуації, для магічного – непередбачуваність подій через їх невідповідність до очікуваного розвитку, характерних для класичних творів фентезі) та ілюзорність (для комічного та магічного – допустимість далекого від реальності розвитку подій), це дає змогу розглядати їх в одному контексті.

Створення комічного ефекту магічного у творах Т. Пратчетта ґрунтується на незвичності вибудованого автором магічного світу і має пародійний

характер. Ці класичні можливі світи, засновані на магії, піддаються комічному переосмисленню шляхом перекручування їхніх параметрів та зміні знаку їх оцінки на протилежний, шляхом використання механізмів асоціації та аналогії. Це передбачає використання різнорівневих мовних одиниць. Досягнення ж комічного ефекту відбувається таким чином: 1) розміщенням суб'єкта чи об'єкта можливого світу в нехарактерні для нього обставини, тобто створення комічної ситуації; 2) розкриттям нового змісту суб'єкта чи об'єкта можливого світу в комунікації персонажів, а саме, створення комічного діалогу; 3) формуванням образу-антагоніста магічного персонажа, зокрема, шляхом створення комічного образу персонажа; 4) шляхом інтертекстуальної взаємодії простору Дискосвіту із можливими світами інших текстів чи явищами та подіями реального світу, коли відбувається комічна трансформація першого. Інтертекстуальна взаємодія, у цьому разі, виникає за рахунок зіставлення двох можливих світів, які є різними за тональністю, проте містять певний спільний елемент (Кагановська, 2014а, с. 316). Але розуміння та адекватна інтерпретація цієї імпліцитної інформації потребує володіння певними фоновими знаннями.

Таким чином, у можливому світі гумористичного фентезі критеріями для розрізнення комічних форм реалізації магічного є такі: 1) наявність основних логіко-семантичних, ситуативних та стилістичних засобів, що створюють ефект ошуканого очікування як опозицію двох несумісних ситуацій, пов'язаних з використанням надприродних можливостей, і, як наслідок, виникнення комічного ефекту. За цим критерієм вирізняємо *комічну магічну ситуацію*; 2) за принципом наявності декількох смислових ліній в магічному образі та неоднозначності їх розвитку виокремлюємо *комічний магічний образ персонажу*; 3) наявність діалогів, де обговорюються в комічному ключі магічні предмети чи ритуалів, образи чи здібності. За цим критерієм виокремлюємо *комічний діалог про магію*; 4) наявність магічних образів персонажів, предметів, артефактів, запозичених з ММС інших художніх та нехудожніх творів, що впливають на розвиток подій у просторі Дискосвіту. Згідно з останнім критерієм виокремлюємо два способи інтертекстуальної взаємодії між простором

Дискосвіту та ММС інших художніх та нехудожніх творів – *інтеріоризацію елементів інших художніх світів до простору Дискосвіту* та *трансгресію кордонів простору Дискосвіту* згідно із теоріями В. М. Топорова (1983), Ю. М. Лотмана (2014, с. 265) та Л. Долежела (Doležel, 1998).

Зважаючи на сукупність цих критеріїв визначаємо комізм магічного як мовно-художнє явище, що реалізується в текстовій ситуації, образі та/або діалозі персонажів чи у взаємодії двох або більше можливих світів. Ця остання має характер неочікуваності, яка ґрунтується на невідповідності між об'єктивним (реальний світ або фантастичний світ, що пародіюється) та суб'єктивним (віра героїв та читача у чарівне та надприродне) сприйняттям світу, на руйнуванні ілюзії, яку має суб'єкт (герой чи читач) про присутність у фантастичному світі магії.

2.2 Методика аналізу форм реалізації комізму магічного

Оскільки комізм магічного у творах Т. Пратчетта реалізується в чотирьох формах (комічні магічні образи персонажів, ситуації, діалоги про магію та взаємодія можливих світів), відповідно до кожної з цих форм запропоновано різні методики аналізу.

2.2.1 Методика аналізу комічного магічного образу персонажу. Цикл романів Т. Пратчетта про "Дискосвіт", складається з чотирьох під циклів, кожен з яких включає магічні образи двох типів: 1) одиничний – образ, що зустрічається лише в певному циклі романів та 2) наскрізний – образ, що простежується в романах будь-якого циклу.

Перший етап аналізу – аналіз словникових дефініцій ключової лексеми "Elf" як назви магічного персонажу, другий – аналіз відповідників цього магічного образу персонажу у творах класичного фентезі та створення узагальнювальної схеми класичних рис образу персонажу ельфа в художній літературі, і третій етап – виявлення, шляхом семантико-контекстуального аналізу, відмінностей між їхніми первинним змістом у творах класичного фентезі та новітнім змістом, якого вони набули в новому текстовому оточенні.

Розглянемо наповнення кожного із цих етапів на прикладі наскрізного магічного образу "Elf" (Ельф). Образ Ельфа як представника магічної раси, характерної для творів жанру фентезі, має своїми прецедентними феноменами альвів (alvs) із скандинавської міфології (*Online Etymological Dictionary*, 2010). Слова "alv" та "elf" є спорідненими та, можливо, беруть свій початок від праїндоевропейської форми *albho- (білий, сяючий) (там же, р. 422). Словникові дефініції лексеми "Elf" (Ельф) визначають Ельфа як: уявну, невелику на зріст істоту зі специфічною зовнішністю та пустотливим характером 1) an imaginary being, often like a small person with pointed ears (McIntosh, 2008); 2) a small lively creature (Webster, 1989); 3) small magical beings who play tricks on people (*Online etymological Dictionaty*, 2010).

Схожий образ ельфів використав Дж.Р.Р. Толкін у романі "The Lord of the Rings", адже зв'язок його ельфів із альвами підтверджується низкою лексем, що використано в описах ельфів: shimmer (сяяння), glimmer (мерехтіння), light (світ), bright (яскравий), white (білий) та інш. Про зв'язки ельфів у Дж.Р.Р. Толкіна з міфологічними ельфами свідчать і такі їхні риси, як: 1) мудрість – *Elves know a lot and are wondrous folk for news* (Tolkien, 2007, р. 173); 2) місце існування, яким є ліс, – *Elves of Lórien [...] dwell in the trees* (Tolkien, 1974a, р. 442); і 5) довголіття – *the Firstborn* (Tolkien, 1974b, р. 55). Проте зазначимо і присутність відмінностей між міфологічним образом ельфа та його відповідником із світу Дж. Р.Р. Толкіна, зокрема: 1) високий зріст – *Very tall they were, and the Lady no less tall than the Lord* (Tolkien, 1974a, р. 459); 2) краса – *they were grave and beautiful* (Tolkien, 1974a, р. 459). Ці риси складають класичний художній образ ельфа (див. рис. 2.2):



Рис. 2.2 Риси класичного художнього образу "Elf"

У романах Т. Пратчетта, на відміну від стереотипних уявлень про цивілізацію ельфів, ці істоти є злими та кровожерливими, що підтверджується фрагментом з роману "Lords and Ladies", де відьма нянечка Ягг осмислює власний досвід спілкування з ельфами, описуючи їх як підлих і мерзотних, наприклад:

Elves! The bastards . . . and yet . . . and yet . . . somehow, yes, they did things to memory. We only remember that the elves sang. We forget what it was they were singing about. Now she could sense her own fear... The thing about words is that meanings can twist just like a snake, and if you want to find snakes look for them behind words that have changed their meaning. No one ever said elves are nice. Elves are bad. (Pratchett, 1992a, p. 129).

У цьому уривку для опису образу ельфа як такого, що запам'ятовується людям (*somehow, yes, they did things to memory*), використано розгорнуту метафору, яка ґрунтується на порівнянні значень слів, що нерідко перекручуються, із змією (*meanings can twist just like a snake*), та антитезу (*We only remember that the elves sang. We forget what it was they were singing about*), що повністю протиставляє цей образ його класичному відповіднику – не пустотливий, а злий, не життєрадісний, а покидьок (*bastards, bad, aren't nice*).

Панегірик ельфам, що міститься в наведеному нижче уривку зазначеного роману, насамкінець виявляється несподівано іронічним, наприклад:

Elves are wonderful. They provoke wonder. Elves are marvellous. They cause marvels. Elves are fantastic. They create fantasies. Elves are glamorous. They project glamour. Elves are enchanted. They weave enchantment. Elves are terrific. They beget terror. (Pratchett, 1992a, p. 130)

У цьому фрагменті завдяки прийому наростання, що спирається на синтаксичний паралелізм, образ ельфа трансформується від істоти, що дає радість, до створіння, що наводить жах на оточуючих (*wonderful* → *marvellous* → *fantastic* → *glamorous* → *enchanted* → *terrific*). При цьому тут обігрується подвійне значення слова *terrific*, яке спочатку сприймається в його розмовному значенні як надзвичайно позитивний, проте змінює оцінку на негативну в подальшому уточненні, що висвітлює первинне, буквальне значення лексеми "terror" (жах) (*They beget terror*).

Місце існування ельфів – це країна вічної зими, де живуть жахливі монстри, про що йдеться у фрагменті з роману "The Wee Fee Man" (Вільний народ), наприклад:

The Queen's country. A magical place where there really were monsters. Anything you could dream of in nightmares. Dogs with eyes of flame and teeth of razors, yes. You didn't get them in the real world, they wouldn't work... (Pratchett, 2003, p. 152)

У цьому прикладі за допомогою алюзії на давньогрецьке Пекло з собакою Цербером (*dogs with eyes of flame and teeth of razors*) ("Cerberus") створюється похмура атмосфера пекла в королівстві, де живуть ельфи. Образ ельфа стає комічним тоді, коли ми дізнаємося причини такої похмурості, як-от у фрагменті з роману "Lords and Ladies", де королева ельфів постає самотньою, полишеною чоловіком жінкою, наприклад:

It ignored them all and strutted slowly to the fallen Queen. Magrat pulled herself to her feet and hefted the axe uncertainly. The Queen uncoiled, leaping up and raising her hands, her mouth framing the first words of some curse– The King held out a hand, and said nothing. Only Magrat heard it. Something about meeting by moonlight, she said later. (Pratchett, 1992a, p. 342)

Таким чином, образ ельфа в романах Т. Пратчетта зазнає трансформації у бік комізму, яка полягає в тому, що, як і звичайні люди, навіть найсильніші та найзліші жінки – королеви уявних світів, які володіють магічними здібностями та стоять на чолі країн чи військ, прагнуть того самого – романтики. Зла королева ельфів відмовляється від заклинань, почувши від чоловіка запрошення на побачення (*her mouth framing the first words of some curse –... Something about meeting by moonlight*). Таким чином, Т. Пратчетт олюднює образ ельфа, показуючи, що для перемоги над магічною істотою достатньо не магії, а лише запрошення на побачення.

Трансформація зовнішнього вигляду ельфів у гумористичному фентезі робить їх негарними, майже потворними та безпомічними створіннями, наприклад:

The Queen was as light as a baby and changed shape madly in Tiffany's arms—into monsters and mixed-up beasts, things with claws and tentacles. But, at last, she was small and grey, like a monkey, with a large head and big eyes and a little downy chest that went up and down as she panted. (Pratchett, 2003, p. 448)

У цьому уривку з роману "The Wee Fee Man" за допомогою низки порівнянь ельфів із мавпами та дітьми (*as light as a baby, like a monkey*) створюється комічний контраст між очікуваною зовнішністю ельфів з огляду на їхній кровожерливий характер (*monsters and mixed-up beasts, things with claws and tentacles*) та їхнім реальним зовнішнім виглядом із непропорційними розмірами тіла (*small..., with a large head and big eyes and a little downy chest*) та тьмяним кольором шкіри (*grey*).

Отже, як бачимо, у просторі Дискосвіту образ ельфа зазнає значних трансформацій (Рис. 2.3):

Класичний образ	Ознаки	Ознаки	Модифікований образ
Високі чи низькі на зріст, мають загострені вуха	✓	✗	Непропорційні розміри тіла
Надзвичайно красиві	✓	✗	Непривабливі
Мудрі та життєрадісні	✓	✗	Похмурі та кровожерливі
Мешканці лісу	✓	✗	Живуть у країні вічної мерзлоти

Рис. 2.3 Модель модифікації художнього образу "Elf" у гумористичному фентезі

Магічний образ істоти "Elf" трансформується у просторі Дискосвіту з високого, красивого, життєрадісного мешканця лісу, що позначено в моделі

знаком "V" у незграбного, непривабливого, похмурого, кровожерливого мешканця північної країни вічної мерзлоти, що позначено в моделі знаком "X". Такий контраст між класичним образом ельфа та його відповідником, що зустрічається в романах Т. Пратчетта, завдяки ефекту ошуканого очікування робить останній комічним.

2.2.2 Методика аналізу комічної магічної ситуації. Комічна ситуація як основна одиниця аналізу комічного має сталий набір компонентів: об'єкт комічного (протиріччя між суб'єктивною та об'єктивною видимістю), суб'єкт-учасник або суб'єкт-спостерігач ситуації (для якого характерно розуміння невідповідності між суб'єктивною та об'єктивною видимістю) (Рюмина, 2003, с. 80). Для розвитку такої ситуації потрібна наявність внутрішньої суперечливості явища, де це протиріччя виступає як джерело його саморозвитку.

Комічні магічні ситуації (КМС) в гумористичному фентезі пов'язані з існуванням у фантастичному можливому світі магії, тобто із описом її застосування головними героями. Перший етап аналізу комічних магічних ситуацій передбачає виокремлення в корпусі текстів ситуацій, де описується певна магічна подія, явище чи символ, другий етап – виявлення, шляхом контекстуально-інтерпретативного аналізу, відмінностей між первинними смислами магії у творах класичного фентезі та новітніми смислами, яких вони набули в новому текстовому оточенні.

У фрагменті з роману "The Reaper Man" (Жнець) показано смерть і раптове воскресіння чарівника у ракурсі перетворення мерця на щось проміжне між мертвим і живим за рахунок руйнації опозиції "живий :: мертвий", наприклад:

And in this chapel lay the body of Windle Poons [...]. The body of Windle Poons opened its eyes. Two coins jingled on to the stone floor. The hands, crossed over the chest, unclenched. Windle raised his head. Some idiot had stuck a lily in his stomach. His eyes swivelled sideways. There was a candle on either side of his head. He raised his head some more [...]. Funny thing, he thought. I'm thinking. Clearly. Wow. Windle lay back, feeling his spirit refilling his body like gleaming molten metal filling through a mould. White-hot thoughts seared across the darkness of his brain,

fired sluggish neurones into action. It was never like this when I was alive. But I'm not dead. Not alive and not dead. Sort of non-alive. Or un-dead. Oh dear... (Pratchett, 1991, p. 48).

У цьому прикладі комізм створюється завдяки приписуванню померлому, який є суб'єктом-спостерігачем ситуації, невластивих мерцям рис, таких як ворухіння, рухи окремих частин тіла, які нібито існують незалежно від їх володаря (*The body of Windle Poons opened its eyes; The hands, crossed over the chest, unclenched*), емоційно-оцінні судження (*Some idiot had stuck a lily in his stomach*), думки (*Funny thing, he thought. I'm thinking*). Комізм воскресіння нарощується завдяки метафоричному протиставленню розжарених думок і темряви мозку (*White-hot thoughts :: the darkness of his brain*), де білий колір символізує життя (процес мислення), які властиві тільки живим людям, а чорний – смерть, вічність чи незвіданість (у цьому разі мозку). При цьому воскреслий набуває здатності спостерігати й аналізувати відродження своєї душі, що наповнювала тіло подібно до того, як гарячий метал наповнює форму (*feeling his spirit refilling his body like gleaming molten metal filling through a mould*), і діяльності власного мозку на нейронному рівні (*fired sluggish neurones into action*). Комізм ситуації не лише в тому, що чарівник виявляється здатним думати навіть тоді, коли його мозок помер (*It was never like this when I was alive*), а й у тому, що він рефлексує над тими процесами, що відбуваються з його тілом і мозком, розуміючи свій межовий стан – між мертвим і живим (*But I'm not dead. Not alive and not dead. Sort of non-alive. Or un-dead*).

2.2.3 Методика аналізу комічних діалогів про магію. Діалог як системне сполучення діалогічних та монологічних висловлювань характеризується наявністю тематичної єдності, послідовністю реплік учасників діалогу (адресата та адресанта) (Гетьман, 2015, с. 92), однією предметною темою, у нашому разі темою магії, та мінімальною діалогічною одиницею (мінімальним діалогом) (Васильєва, 1984, с. 156). На думку Н.Д. Арутюнової, існує два основних типи діалогу: 1) предметний – основна мета якого полягає

в отриманні інформації; та 2) модальний – спрямований на обмін думками (Арутюнова, 2000, с. 136). Комічність обох видів діалогів у нашому матеріалі виявляється на фонетичному, лексичному та синтаксичному рівнях завдяки використанню стилістичних фігур, що можуть реалізовувати протиріччя між сюжетними, образними, символічними чи семантико-асоціативними невідповідностями в певних текстових фрагментах з опорою на фонові знання (Гетьман, 2015, с. 92). Застосуємо методику аналізу комічного діалогу про магію (КДМ) на прикладі модального комічного діалогу із роману "The Colour Of Magic".

Ідентифікація КДМ здійснюється за критеріями наявності діалогічних відносин між персонажами, діалогізму комічних елементів, пов'язаних із магічним складником твору. Виокремлюємо комічний діалог, що ілюструє переосмислення елементів опозиції "добро :: зло", перетворюючи магічний артефакт "Sword" (Меч) із магічного предмету на господаря душі й тіла чарівника, наприклад:

"but a magic sword was a valuable item...[...] "Try again," said the sword encouragingly. Rincewind groaned and gritted his teeth. "Could be worse," said Kring. [...] "I have had a multidimensional existence," said the sword. "Ungh?" "I have had many names, you know." "Amazing," said Rincewind. [...] "I really don't think rescue is a good idea," he said. "I think we'd better head back to a city, you know. To raise a search party." "The dragons headed hubwards," said Kring. "However, I suggest we start with the one in the trees over there." "Sorry, but—" "You can't leave them to their fate!" Rincewind looked surprised. "I can't?" he said. "No. You can't. Look, I'll be frank. I've worked with better material than you, but it's either that or-have you ever spent a million years in a coal measure?" "Look, I—" "So if you don't stop arguing I'll chop your head off." [...] "I don't know how to be a hero!" he shouted. "I propose to teach you." (Pratchett, 1985, p. 75)

У наведеному прикладі, діалогічні відносини між чарівником Ринсвіндою та мечем Крінгом проявляються в питально-відповідній єдності завдяки використанню звертань – *you, I*, загального питання – *have you ever spent*

a million years in a coal measure?, фатичних фраз та вигуків для підтримки розмови – *Yaargh, Ungh, look*, епістемічних та модальних дієслів на позначення пропозицій – *I suggest, You can't*, риторичного питання – *I can't?*, сполучників – *so, and* та ввідних дієслів на позначення говоріння – *said, hissed*.

На магічний складник вказує наявність магічного артефакту "Sword" (Меч), що характеризується певними незвичайними рисами (*magical, valuable, multidimensional*) та має магічні властивості – вміння вести розмову (*said Kring, I propose to teach you, I'll chop your head off*). Таким чином, розглядаємо цей діалог як приклад магічного.

Магічний артефакт "Меч" є не лише допоміжною силою, яка додає могутності герою і посилює його можливості, він має свій характер (що підкреслюється постійними повторами займенника "I"), кодекс честі та певні дидактичні навички, необхідні для підтримування власної репутації. Комічний ефект у цьому діалозі досягається шляхом використання перепитувань та заперечень з боку головного героя Ринсвінда (*I can't? I don't want, I don't think*) та наказового способу та майбутнього часу з боку магічного артефакта (*I'll teach, I'll chop your head, I suggest, You can't*) у діалозі між головним героєм та магічним артефактом, що підкреслює те, що у Дискосвіті не герой є головною дійовою особою (*I don't know how to be a hero*), що здатна керувати долями, а власне магічний артефакт робить його таким (*I propose to teach you*).

2.2.4 Методика аналізу комічних деформацій можливих світів. Четвертий етап аналізу полягає у виявленні закономірностей інтертекстуальної взаємодії простору Дискосвіту зі світами інших художніх творів для розкриття механізмів виникнення комічного ефекту магічного. Залучення методу семантико-когнітивного моделювання дозволяє дослідити зміни в бік комізму у Дискосвіті, що викликані інтеріоризацією елементів інших світів простіром Дискосвіту та трансгресією кордонів Дискосвіту (за В. М. Топоровим, Л. Долежелом та Ю. М. Лотманом). У побудові моделі взаємодії Дискосвіту та інших художніх світів спираємося на типологію

способів трансформації можливих світів англомовної постмодерністської прози, запропоновану Л. Долежелом (Doležel, 1998), Л. В. Коротковою (Короткова, 2000, 2001, 2009) та О. В. Ситенькою (Ситенька, 2012).

Так, в одному з фрагментів роману "The Colour of Magic" стикаються предмети із реального та магічного світів, наприклад:

Instead of the comfortable old robe, [...]his legs were encased in cloth tubes. He was wearing a jacket of the same grey material...Until now he'd never heard the language the man with the amulet was using. It was uncouth and vaguely Hublandish—so why could he understand every word?Let's see, they'd suddenly appeared in this dragon after, they'd materialised in this drag, they'd sudd, they'd, they'd—they had struck up a conversation in the airport so naturally they had chosen to sit together on the plane, and he'd promised to show Jack Zweiblumen around when they got back to the States. All this was however totally lost on Dr Rjinswand, 33, a bachelor, born in Sweden, raised in New Jersey, and a specialist in the breakaway oxidation phenomena of certain nuclear reactors. [...] Several passengers screamed. [...] Something big and oblong and wooden and brassbound. It had hundreds of legs. [...] a walking chest of the kind that appeared in pirate stories brim full of ill-gotten gold and jewels [...] But there were lots of big square teeth, white as sycamore, and a pulsating tongue, red as mahogany. An ancient suitcase was coming to eat him. (Pratchett, 1985, p. 83)

У наведеному фрагменті головні герої роману перебувають одночасно у двох світах – магічному та умовно реальному. На це вказує лексика, що належить до двох різних тематичних пластів: 1) та, що позначає референти реального світу – транспорт (*plane*), академічне звання (*bachelor*), професію (*specialist in the breakaway oxidation phenomena of certain nuclear reactors*) та назви місцин (*New Jersey, Sweden*); і 2) та, що не має відповідників у реальному світі – транспортний засіб (*dragon*), речі (*walking chest*), мова (*Hublandish*). Перехід з одного світу до іншого марковано дієсловами фізичної зміни– *materialized* та *appeared*, тоді як його несподіваність для головних героїв роману чарівника Ринсвінда і туриста Двоцвіта та швидкість – скороченнями *they'd sudd, they'd, they'd* і повторенням прислівника з відповідним значенням– *suddenly*.

Далі, вибудуємо модель взаємодії цих двох світів:

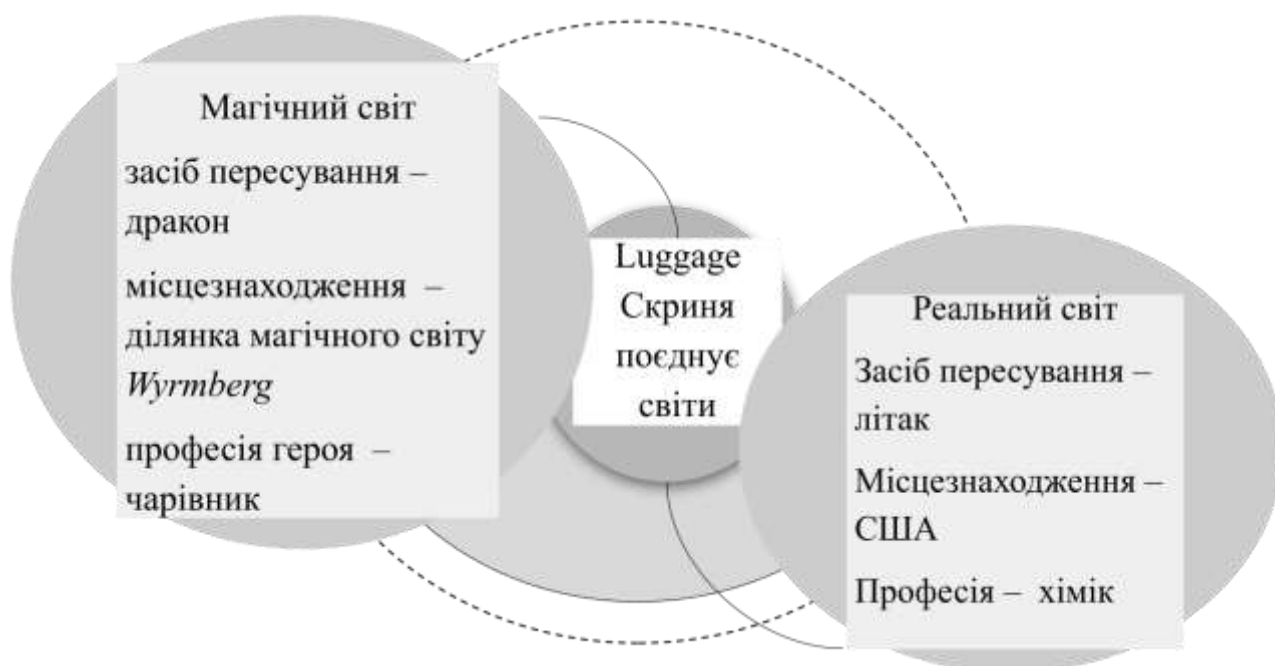


Рис. 2.4 Модель взаємодії світів у романі Т. Пратчетта "The Colour of Magic"

У наведеному вище фрагменті Т. Пратчетт, шляхом додаткового насичування простору Дискосвіту немагічними речами, як от літак, чи згадкою немагічного топосу – США, поєднує простір Дискосвіту із реальним світом. У результаті такого поєднання, за допомогою перенесення магічного артефакту "Luggage" (Скрина) з фантастичного світу до реального, стає можливим розтягнення простору Дискосвіту. Завдяки цьому відбувається його вихід за межі власного художнього світу, що результує у створенні ефекту ошуканого очікування, адже в реальному світі не існує речей, які намагаються з'їсти людину (персоніфікація – *was coming to eat him*), ходять (*had hundreds of legs*) та мають зуби та язик (для характеристики яких вживаються епітети – *big, square and pulsating*, та порівняння – *as sycamore, red as mahogany*).

Створення моделі взаємодії простору Дискосвіту та умовно реального світу у творі сприяє унаочненню їх взаємовпливу в контексті роману. Часткове розмивання меж між світами свідчить про невідповідність зображуваних подій у магічному світі реальній дійсності. Ситуативний контекст, стилістичні особливості лексики, що створюють ефект ошуканого очікування, та опозиція двох несумісних ситуацій сприяють виникненню комічного ефекту.

Висновки до розділу 2

1. Головний принцип побудови класичного ММС спирається на засади побудови міфу, казки чи легенди завдяки введенню у нього міфічних істот, предметів, об'єктів чи артефактів. Наслідуючи принцип побудови світу міфу, казки чи легенди класичний фантастичний магічний світ переймає набір бінарних опозицій, що характерні для них.

2. Комічний ММС запозичує із класичного ММС набір бінарних опозицій, руйнуючи їхній зміст. Спираючись на амбівалентність давньої міфологічної картини світу, що пов'язана із метафоричністю та символічністю логіки міфопоетичного мислення, руйнація сталого набору бінарних опозицій відбувається шляхом: 1) гротескного перебільшення протилежних полюсів опозиції; 2) очуднення кожної опозиції; 3) протиставлення елементів опозиції, що уможливорює, як наслідок, створення комічного ефекту.

3. Завдяки комічному переосмисленню елементів опозицій, що пов'язані із магією, доцільно говорити про існування такого мовно-художнього явища як комізм магічного. Явище комізму магічного ґрунтується на невідповідності між елементами бінарних опозицій, на руйнуванні ілюзії, яку має суб'єкт про присутність у фантастичному світі магії. Таким чином, за критеріями протиставлення, очуднення, перебільшення ролі елементів опозицій у комічному ММС, що запозичені з класичного відповідника, який побудований на базових опозиціях міфу, та взаємовпливу всіх вищезгаданих магічних можливих світів, ідентифікуємо вияви комізму магічного в романах Т. Пратчетта.

4. Комізм магічного у творах Т. Пратчетта виникає за чотирьох умов: розміщення суб'єкта чи об'єкта можливого світу в нехарактерні для нього обставини; розкриття нового змісту магії у діалозі персонажів; формування магічного образу-антагоніста магічного персонажа; шляхом інтертекстуальної взаємодії простору Дискосвіту із можливими світами інших текстів чи явищами та подіями реального світу. У творах гумористичного фентезі комізм магічного виявляється в таких формах реалізацій: комічний магічний образ персонажу,

комічна магічна ситуація, комічний діалог про магію, комічна інтеріоризація елементів інших світів простором Дискосвіту та трансгресія його кордонів під впливом художніх світів інших літературних творів.

5. Для дослідження різних форм реалізації комізму магічного в англomовних творах гумористичного фентезі було застосовано різні методики. Комічні магічні образи персонажів вивчаються за допомогою аналізу словникових дефініцій, зіставного аналізу класичних та комічних магічних образів персонажів, семантичного та контекстуально-інтерпретативного аналізів. Комічні магічні ситуації та комічні діалоги про магію розглядаються за допомогою контекстуально-інтерпретативного та лінгвостилістичного аналізу тропів і фігур.

6. Аналіз комічних магічних образів персонажів передбачає виокремлення в корпусі текстів наскрізних чи одиничних магічних образів персонажів та виявлення відмінностей між первинними смислами, пов'язаними з цими персонажами, у творах класичного фентезі, та новітніми смислами, яких вони набувають у новому текстовому оточенні.

7. Комічні магічні ситуації у гумористичному фентезі пов'язані з наявністю у фантастичному можливому світі магії, яка застосовується головними героями. Аналіз комічних магічних ситуацій передбачає виокремлення в корпусі текстів описів певних магічних подій, явищ чи символів, виявлення, шляхом контекстуально-інтерпретативного аналізу, змін елементів бінарних опозицій, що уможлиблює, як наслідок, створення комічного ефекту.

8. Аналіз комічних діалогів про магію відбувається шляхом встановлення наявності діалогічних відносин між персонажами, діалогізму елементів твору, які містять вияви комізму і пов'язані з магічним складником, та переосмислення елементів бінарних опозицій, властивих класичному ММС. Виділення магічного складнику такого діалогу супроводжується виявленням елементів його комічності.

9. Інтертекстуальна взаємодія між ММС класичного фентезі, міфу, казки чи легенди із простором Дискосвіту передбачає її семантико-когнітивне

модельовання з огляду на теорію можливих світів. Уточнення механізмів взаємодії простору Дискосвіту з подіями, персонажами, предметами та артефактами інших художніх світів спирається на модифіковану типологію способів взаємодії можливих світів англomовної постмодерністської прози, запропоновану Л. Долежелом, Л. В. Коротковою та О.В. Ситенькою.

Основні положення та висновки другого розділу відбито в одноосібних публікаціях дисертантки (Українська, 2011b, 2011c, 2011d).

РОЗДІЛ 3

ЛІНГВАЛЬНІ ПРИЙОМИ РЕАЛІЗАЦІЇ КОМІЗМУ МАГІЧНОГО В РОМАНАХ Т. ПРАТЧЕТТА: МІКРОПОЕТОЛОГІЧНИЙ РАКУРС

Комічне не асоціювалося з літературою жанру фентезі до кінця 1960-х (Євмененко, 2017, с. 42). Однак згодом прийшло усвідомлення, що саме гумор є одним із способів створення нової реальності, де вербальні засоби поєднують індивідуальний світогляд автора та культурні, мовні і соціальні особливості суспільства (Дембовская, 2009, с. 172). Такий взаємозв'язок виникає завдяки асоціативним структурам (Александрук, 2011, с. 7), які забезпечують вибудову аналогій на основі соціального та особистого досвіду читача.

Дискосвіт Террі Пратчетта містить магію як невід'ємний складник своєї художньої світобудови, проте це не магія у класичному форматі. Описуючи магію як явище, Пратчетт стверджує, що магічне ядро його уявного Всесвіту навіть потужніше магії як такої: "Те, що керує Дискосвітом, глибше магії як такої і потужніше за чисту науку. Це оповідний імператив, сила розповіді" (Pratchett, 2013, р. 10). Беручи до уваги, що магічне є головним структурним елементом світобудови романів Т. Пратчетта, його перетворення внаслідок взаємодії магічного та комічного, розглядається в цьому розділі в мікропоетологічному ракурсі, що передбачає встановлення механізмів, за допомогою яких ця взаємодія здійснюється. Інтеграція комічного і магічного виникає на трьох текстових рівнях: 1) семантичному, де магічні персонажі перетворюються на комічні, 2) оповідному, де в гумористичних ситуаціях категорія магічного зазнає змін у бік комізму, та 3) конwersаційному, коли діалоги між героями розкривають комічний характер магії.

3.1 Семантичні прийоми реалізації комізму магічного образу персонажу

Семантичні вияви комізму магічного в романах Т. Пратчетта стосуються магічних персонажів, які розгалужуються на дві основні групи – наскрізні

та одиничні. Одиничні персонажі обмежуються одним романом, тоді як наскрізні присутні у цілій серії книг британського автора. Ці дві групи, своєю чергою, поділяються на п'ять основних підкласів: боги Дискосвіту (наскрізний), чарівники та чаклуни (наскрізний), відьми (як наскрізні, так і одиничні), антропоморфні персоніфікації (як наскрізні, так і одиничні), чарівні істоти (як наскрізні, так і одиничні). Комічний ефект одиничних і ситуативних магічних образів персонажів базується на подібних оповідних техніках, що включають трансформації магічних образів персонажів у комічні з опорою на вертикальний контекст та невідповідність і неоднозначність магічної реальності Дискосвіту класичному уявленню про неї.

3.1.1 Комізм магічного образу "God" (Бог). Лексема "God" (Бог), що походить від давньоанглійського "god", сягає прото-германського "guthan" (давньофризська, нідерландська "god", давньоверхньонімецька "got", давньонорвезька "guð", готська "guf") та прото-індоєвропейського "ghut", що означало "те, що викликає духів" (старослов'янська "зово" – "викликати", Санскрит "huta" – "заклинати") (*Online Etymological Dictionary*, 2010). Як свідчить етимологія, лексема "God" має чітко окреслений магічний підтекст, оскільки її конститутивним елементом є значення взаємодії із потойбічним світом. Підкреслюють конотації магічності у цієї лексеми її словникові дефініції, де Бог тлумачиться як: досконала і всемогутня істота, творець і володар Всесвіту:, головний об'єкт віри і поклоніння людей: 1) A being of supernatural powers or attributes, believed in and worshiped by a people, especially a male deity thought to control some part of nature or reality (*American Heritage Dictionary*); 2) the incorporeal divine Principle ruling over all as eternal Spirit : infinite Mind (Webster, 1989). Проаналізувавши дефініції із семи різних словників (Додаток А, табл. А. 1), виділяємо характерні риси, притаманні художньому образу "God" (Рис. 3.1):



Рис. 3.1. Основні риси художнього образу "God"

Отже, образ Бога згідно зі словниковими дефініціями та етимологією тлумачиться як певна надприродна (магічна) сила, що керує Всесвітом, людством і природою, та має прибічників, що йому поклоняються.

У просторі Дискосвіту, створеному Т. Пратчеттом, існує не один Бог, а декілька (Додаток Б), проте всі вони підлягають трансформаціям, що створюють комічний ефект, відштовхуючись від класичного словникового образу цього магічного персонажа. Вигадування нового світу передбачає створення нових назв для географічних об'єктів, грошей, побутових речей і, звичайно, для магічних істот.

Деякі власні імена Богів у Дискосвіті є досить промовистими і створені завдяки мовній грі. До таких власних імен належать, до прикладу: Errata – Богиня непорозуміння (від слова "error" – помилка), Ikebana – Богиня фігурного підстригання дерев (запозичення японської реалії "ікебана" – мистецтво творення композицій з квітів), Vomelia – Богиня нудоти (від дієслова "to vomit" – нудити).

Місце проживання Богів у просторі Дискосвіту комічно обігрується з метою створення комізму магічного із залученням асоціацій із сюжетом давньогрецького міфу, де Боги жили на вершині гори Олімп (*Мифы древней Греции*). Боги Дискосвіту також живуть на вершині магічної гори, що має назву Дунманіфестін, яка описується в романі "The Colour of Magic", наприклад:

"There, a spire of green ice ten miles high rises through the clouds and supports at its peak the realm of Dunmanifestin, the abode of the disc gods" (Pratchett, 1985, p. 136).

Авторський неологізм "Dunmanifestin" є результатом мовної гри породжує комічний каламбур. З одного боку, у назві гори трансформовано традиційну назву британських домівок Dunroamin, щоб позначити гору як традиційне місце мешкання (abode) Богів (*Online Etymological Dictionary*, 2010). З іншого боку, письменник використовує словосполучення "done manifesting" (повернутися додому) як каламбур зі словом "manifest" (з'явитися), щоб поіронізувати з богів, які приміряли людську подобу (manifesting) для появи серед смертних. Лексема "manifest" вибрана автором не випадково, адже вона несе в собі значення "чітко показуватися іншим діями або вчинками" (to show something/ somebody clearly, through signs or actions) (McIntosh, 2008). Таким чином вибудовано приховану алюзію до проповіді на горі Ісуса Христа, що з'явився на Землі в людській подобі та займався просвітницькою діяльністю серед іудейського населення з метою поширення християнства (Talbert). Комізм магічного виникає, передовсім, внаслідок порушення причинно-наслідкових зв'язків між магічними перетвореннями Богів і їх наслідками. Адже Христос був народжений людиною, а після його Воскресіння був визнаний як Бог. Водночас Боги Дискосвіту, навпаки, перетворюються із надприродних істот на людей. Комічної трансформації зазнає і зміст їхньої проповідницької функції у суспільстві, що стає зрозумілим з авторського уточнення у фрагменті з роману "Small Gods", де показано, з якої причини Боги відвідують атеїстів:

"gods had a habit of going round to atheists' houses and smashing their windows" (Pratchett, 1992b, p. 144).

Виникнення ефекту ошуканого очікування пов'язано із уточненням алогічної мети, з якою Боги спускаються із вершини гори, а саме, розбити вікна у домівках людей (*smashing their windows*), що їм не вклоняються. У такий спосіб проповідницька функція магічного образу Бога переосмислюється, трансформуючись у соціально-побутову, що робить цей образ комічним.

Боги у просторі Дискосвіту дуже залежні від віри (belief) їх шанувальників, тому, мовна гра (каламбури та використання відповідного шару лексики), стосується саме теми релігії та віри. Лексична одиниця "belief" повторюється у словосполученнях, що пов'язані з появою у просторі Дискосвіту нового божества, де віра в нього людей є невід'ємним компонентом його могутності: *"people have got to believe that", "what gods need is belief", "most of them stay that way, Because what they lack is belief", "Goods need the belief of its worshipers"* (Pratchett, 1992b, p. 5). Вищезгадана лексична одиниця використовується в тексті твору в поєднанні із лексикою, асоційованою з Біблією, наприклад: вівчар, заблуdivля вівця, віряни, молитви, храм (*"shepherd, seeking a lost lamb", "worshipers", "prayers", "a temple"*) (Pratchett, 1992b). Проте релігійне підґрунтя магічного образу Бога зазнає трансформації, що викликає комічний ефект, коли його роль у суспільстві стає більш значущою чи менш значущою залежно від кількості послідовників, що він/вона мають.

Боги, які не володіють достатньою кількістю шанувальників, існують у вигляді духів, що описано у фрагменті із роману "Small Gods", наприклад:

There are billions of gods in the world. They swarm as thick as herring roe... . They are the small gods – the spirits of places where two ant trails cross, the gods of microclimates down between the grass roots. And most of them stay that way. Because what they lack is belief. (Pratchett, 1992b, p. 12)

У наведеному прикладі боги, що лише шукають власну паству, порівнюються із рибою під час нересту (*They swarm as thick as herring roe*), що додає образу Бога комічної конотації, адже у просторі Дискосвіту, серед величезної кількості різних Богів, не всі грають важливу роль (мейозис *"the gods of microclimates"* – боги мікроклімату), а тільки ті, у яких достатньо вірять. Водночас, Великий Бог Ома (Great God Om), незважаючи на велику кількість послідовників, має форму маленької черепахи, наприклад:

The sun's reflected glow shone down and across the tens of thousands of the strong-in-faith who labored below for the greater glory of the Great God Om... He hoed the bean rows for the look of the thing. The Great God Om, although

currently the small god Om, ate a lettuce leaf. All my life, Brutha thought, I've known that the Great God Om-he made the holy horns sign in a fairly half-hearted way-was a ... a ... great big beard in the sky, or sometimes, when He comes down into the world, as a huge bull or a lion or ... something big, anyway. Something you could look up to. Somehow a tortoise isn't the same. (Pratchett, 1992b, p. 80)

Цей приклад ілюструє комічну невідповідність піднесеного опису Бога як великого (*great, huge, big*) і такого, що має цілу армію шанувальників (*thousands of the strong-in-faith*), який в уяві послідовників асоціюється із левом, биком чи орлом, і його істинного зовнішнього вигляду як черепахи (*a tortoise isn't the same*). Ця невідповідність пояснюється тим, що віра може бути різною, про що свідчить зміст фрагменту з цього ж роману, де віра в магічне протиставляється релігії, коли люди починають із віри в Бога, а закінчують поклонінням статуї, наприклад:

"Belief shifts. People start out believing in the god and end up believing in the structure." (Pratchett, 1992b, p. 316).

Використовуючи бінарну опозицію "початок :: кінець" (*start – end up*), автор очуднює образ Бога, у якого з часом ніхто вже не вірить, тому що люди починають більше уваги приділяти обрядам та церемоніям, ніж власне вірі в божественне. Це суттєво зменшує впливовість Бога як надмогутньої та надприродної істоти, мимовільно роблячи цей образ комічним.

Боги Дискосвіту мають власні магічні обов'язки, які згадуються в декількох романах серії. Зокрема, у романі "The Colour of Magic" зазначено, якими релігійними ритуалами займаються Боги у вільний час, наприклад:

"No wonder, then, that the disc gods spend more time in bickering than in omniscizance" (Pratchett, 1985, p. 136).

У наведеному прикладі за допомогою мовної гри, втіленої в авторському неологізмі "*omniscizance*" (поклоніння Ому) та протиставлення його дієслову *to bicker* – "сваритися", автор олюднює образ Бога, заперечуючи його магічні здібності і понижуючи його в статусі із надістоти до звичайної людини, Інший фрагмент із роману "Small Gods" доповнює цю характеристику, описуючи важке життя Бога, який має недостатню кількість прибічників, наприклад:

"You died if you had no believers, and that was what a small god generally worried about. But you also died if you died" (Pratchett, 1992b, p. 98).

Образ Бога в наведеному прикладі набуває комічності, адже Творець стає вразливішим за простого смертного, бо люди помирають лише один раз, тоді як бог у Т. Пратчетта може алогічно померти двічі, коли у нього немає пастви і коли він помирає як проста істота (тавтологія "died ...died").

У такий спосіб Т. Пратчетт не лише ставить під сумнів неземну природу Богів, а й заперечує їхню роль у створенні світу, на що вказує уривок з роману "Eric" (Ерік), наприклад:

"You're the Creator?" "The little man looked very embarrassed. "Not the. Not the. Just a. I don't contract for the big stuff, the stars, the gas giants, the pulsars and so on. I just specialise in what you might call the bespoke trade." He gave them a look of defiant pride. "I do all my own trees, you know," he confided. "Craftsmanship. Takes years to learn how to make a tree. Even the conifers." (Pratchett, 1990, p. 162)

Як свідчить наведений уривок, зовсім не Бог є єдиним творцем світу: для пониження ролі творця та його олюднення використано засоби мовної гри, на що вказує заміна означеного артикля "the" на неозначений "a" ("один з"). Мається на увазі, що кожна людина, яка має здібності, може створити світ. Таким чином, образ Бога знову очуднюється, набуваючи лише номінального значення у просторі Дискосвіту, що підтверджується змістом фрагменту із роману "The Colour of Magic", де номінальність ролі богів підкреслює опозиція "магічна істота :: реальна істота", наприклад:

The disc gods themselves, despite the splendour of the world below them, are seldom satisfied. It is embarrassing to know that one is a god of a world that only exists because every improbability curve must have its far end; especially when one can peer into other dimensions at worlds whose Creators had more mechanical aptitude than imagination (Pratchett, 1985, p. 136).

У наведеному прикладі, опозиція "магічна істота (Бог) :: реальна істота (людина)" зазнає трансформації завдяки мовній грі із вживанням лексики зі значенням заперечення із відтінками "невірогідності" (improbability),

"не частотності" (seldom) та неозначеного артикля "a" із значенням "один із багатьох", що сукупно олюднюють та очуднюють магічний образ Бога, роблячи його комічним.

Таким чином, підсумуємо модифікації образу Бога в художньому світі романів Т. Пратчетта у рисунку 3.2.

Класичний образ	Ознаки	Ознаки	Модифікований образ
Досконалий, всемогутній, всезнаючий дух	✓	✗	Не є могутньою надістотою
Головний об'єкт поклоніння в монотеїстичних релігіях	✓	✗	Статуя є головним об'єктом поклоніння пастви
Надприродна істота, що має владу над природою та людиною	✓	✗	Не має влади над людьми, залежить від сили їхньої віри
Творець Всесвіту, уособлення долі	✓	✗	Недалекий пліткар та не творець Всесвіту

Рис. 3.2 Модифікація образу "God" в гумористичному фентезі Т. Пратчетта

Наведений вище рисунок ілюструє зміни, що відбулися під час трансформації класичного образу Бога в магічному можливому просторі Дискосвіту. Всі чотири ознаки Бога як магічної істоти зазнали змін в бік комізму. Із творця Всесвіту та надмогутньої магічної істоти, художній магічний образ Бога, завдячуючи метаморфозам, набуває комічної форми незначущої, олюдненої та позбавленої магічних здібностей істоти. Ця остання виконує божественні обов'язки лише номінально та занепокоєна більше плітками ніж керуванням Всесвітом.

3.1.2 Комізм магічного образу "Wizard" (Чарівник). Слово "wizard" (укр. "чарівник") походить від середньо-англійського "wys" (мудрий), яке з'явилося у XV столітті на позначення виключно чоловіків, що мали

надзвичайні розумові здібності або були філософами. Уживання цього слова на позначення людини, що володіє магічними здібностями, спостерігається в англійській мові лише після 1550 року, коли поняття філософії та магії розділилися (*Online Etymological Dictionary*, 2010). Словникові дефініції, що наведені в Додатку А (табл. А.2), наприклад: 1) a man in stories who has magic powers (Macmillan Education Limited, 2009–2020); 2) A wise man (Webster, 1989) дозволяють узагальнити класичний образ Чарівника як дуже розумного та майстерного чоловіка, що має магічні здібності та практикує магію.

Художній образ чарівника в літературі жанру фентезі найбільш цілісно відображений у романах Д.Р.Р. Толкіна, де як головний герой фігурує чарівник Гендальф. Основні риси, якими має володіти чарівник, це: 1) характерна зовнішність – сиві борода та вуса, літній вік: "*Gandalf was shorter in stature than the other two; but his long white hair, his sweeping silver beard, and his broad shoulders, made him look like some wise king of ancient legend. In his aged face under great snowy brows his eyes were set like coals that could suddenly burst into fire.*" (Tolkien, 1974a, p. 35); 2) наявність у чарівника магічного артефакту "Посох": "*an old man with a staff*" (Tolkien, 2007, p. 36); 3) носіння шпильястого капелюха: "*He had a tall pointed blue hat*" (Tolkien, 2007, p. 24); 4) володіння магічними прийомами: "*'You cannot pass,' he said. The orcs stood still, and a dead silence fell. I am a servant of the Secret Fire, wielder of the flame of Anor.*" (Tolkien, 1974a, p. 344). Узагальнимо класичний образ чарівника у схемі рисунку 3.3:

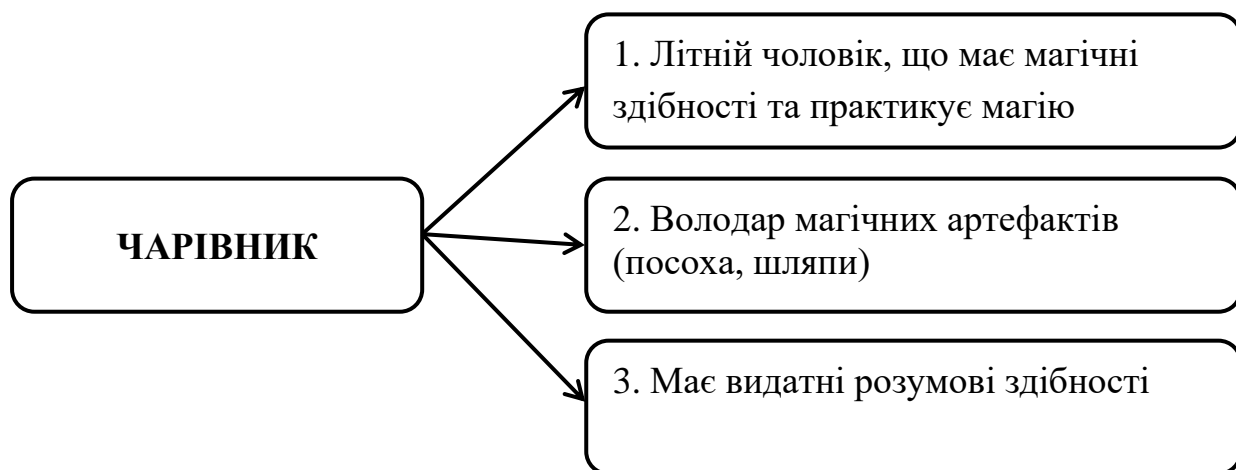


Рис. 3.3 Риси класичного образу "Wizard" за творами жанру фентезі

Звернімося до відмінностей між класичним магічним образом чарівника та його комічною репрезентацією в романах Т. Пратчетта. Оскільки етимологічно лексична одиниця "Wizard" означала "мудрий" (*Online Etymological Dictionary*, 2010), чарівник розглядається як той, що має визначні розумові здібності, які відрізняють його від інших людей. Однак слово "wise" зустрічається в описах розумових здібностей чарівників у просторі Дискосвіту в дуже незвичному контексті. Зокрема, роман "The Light Fantastic" (Шалена зірка) пропонує трактовку мудрості, апелюючи до розумових здібностей чарівника як до посередніх, наприклад:

"It wasn't that he was particularly wise. Every wizard considered himself a fairly hot property, wisewise; it went with the job" (Pratchett, 1986, p. 168).

У наведеному уривку, автор подає гіперболізоване зображення мудрості чарівника, називаючи його мудро-премудрим (*a fairly hot property, wisewise*). Проте мовна гра із словами "wise-wise" – "clockwise" (мудрий-премудрий – рухається за годинниковою стрілкою), що, у поєднанні з дієсловом "*to consider themselves*", створює очуднений образ чарівника, який не пізнає світ, а лише рухається за течією часу, з позірною мудрістю, яка передбачається характером його діяльності (*to go with the job*). Отже, мудрість – це не те, що дається від природи, а те, що повинно приходити з посадою.

Власні імена чарівників (Див. Додаток Б) також несуть смислове навантаження як невід'ємний компонент ідіономастики Т. Пратчетта, що органічно пов'язана зі змістом цих магічних образів. Зокрема, ім'я Архіректора Невидної академії (*Unseen University*, пер. А. Коник) та голови всіх чарівників у романі "The Last Continent" (Останній континент) звучить як Ridcully (Ридикуль – пер. А. Коник). Цей прийом побудовано на обігруванні слова "ridiculous" (у значенні "дурний", посміховисько – silly or unreasonable and deserving to be laughed at) (Macmillan Education Limited, 2009–2020) та характеризує образ чарівника саме з огляду на його недалекість, наприклад:

"Mustrum Ridcully was notorious for not trying to understand things if there was anyone around to do it for him" (Pratchett, 1999b, p. 12).

У цьому прикладі для очуднення образу чарівника використано прикметник із пейоративним значенням "*notorious*" (сумнозвісний) та пояснено, за якої умови Архіректор академії ухиляється від заглиблення у вивчення проблеми, якщо знайдеться той, хто зробить це за нього (*if there was anyone around to do it for him*). Що стосується повного імені персонажу, то воно звучить як Ridcully the Brown (Ридикуль Коричневий), що є алюзією на героїв романів Дж.Р.Р. Толкіна – могутніх чарівників Гендальфа Сірого та Сарумана Білого. Але коричневий колір, який згадано в імені Ридикуль, символізує приземленість, доповнюючи зміст згаданого каламбуру ("What does the brown color mean").

Комізм магічного образу Чарівника підкреслено і каламбуром, що складає основу імені головного героя декількох романів Т. Пратчетта – Ринсвінда (Rincewind). Це ім'я є поєднанням двох слів – дієслова "run" (яке походить від староанглійського дієслова *rinnan*), що означає "бігати" (*Online Etymological Dictionary*, 2010), та іменника "wind" (вітер). Смісл цього каламбура стає зрозумілим з огляду на девіз чарівника, який озвучено в романі "Eric", коли описується його життєва позиція, наприклад:

Pre-eminent amongst Rincewind's talents was his skill in running away, which over the years he had elevated to the status of a genuinely pure science; it didn't matter if you were fleeing from or to, so long as you were fleeing. It was flight alone that counted. I run, therefore I am; more correctly, I run, therefore with any luck I'll still be. (Pratchett, 1990, p. 58)

З наведеного уривку стає зрозумілим, що головним талантом цього чаклуна є вміння бігати від неприємностей зі швидкістю вітру (*to fleet from or to*), що підкріплюється алюзією на відомий вислів Декарта "Я мислю, значить я існую" (*Cogito ergo sum*), який трансформовано в "Я бігаю, значить я існую" (*I run, therefore I am*).

Невідповідності між класичним тлумаченням образу чарівника та образом персонажу модифікованим у просторі Дискосвіту, виникають завдяки використанню прийомів контрасту чи алогізму, що породжують ефект ошуканого очікування. Зокрема, у романі "The Light Fantastic" невідповідність

між магічними вміннями та знаннями чарівника Ринсвінда про предмети навколишнього магічного світу тлумачиться як комічна з огляду на прогалини у його знаннях, наприклад:

I thought wizards knew all about trees and wild food and things,' said Twoflower reproachfully. It was very seldom that anything in his voice suggested that he thought of Rincewind as anything other than a magnificent enchanter, and the wizard was stung into action. 'I do, I do,' he snapped. 'Well, what kind of tree is this?' said the tourist. Rincewind looked up. 'Beech,' he said firmly. 'Actually—' began the tree, and shut up quickly. It had caught Rincewind's look. (Pratchett, 1986, p. 38)

У цьому прикладі головний герой уявляє чарівників такими, що повністю орієнтуються у видах дерев та у природі (*I thought wizards knew all about trees and wild food and things*). Проте завдяки ефекту ошуканого очікування несподівано викривається алогічна недолугість Ринсвінда як могутнього чарівника, який плутає назви дерев (*'Beech,' he said firmly. 'Actually—' began the tree, and shut up quickly*), що робить цей образ комічним.

Зображення образу чарівника в романах жанру гумористичного фентезі неможливе без детального опису їхніх магічних дій та здібностей. Тому для створення художнього образу типового чарівника Т. Пратчетт використовує розгорнуту тропеїку, зокрема розгорнуті метафори, як-от у фрагменті з роману "The Light Fantastic", де йдеться про необхідність осучаснення підготовки молодих чарівників, наприклад:

Younger wizards in particular went about saying that it was time that magic started to update its image and that they should all stop mucking about with bits of wax and bone and put the whole thing on a properly-organised basis, with research programmes and three-day conventions in good hotels where they could read papers with titles like 'Whither Geomancy?' and 'The role of Seven-League Boots in a caring society. (Pratchett, 1986, p. 44)

У наведеному прикладі магія позиціонується не як ремесло, а як сучасна прикладна наука з відповідною атрибутикою – дослідницькі програми, конгреси в дорогих готелях (*research programmes and three-day conventions in good hotels*

where they could read papers), що володіє потенціалом до розвитку та вдосконалення (*magic started to update its image*). Чарівник як практик магії втрачає контроль над нею, тому процес навчання визначається не викладачем-чарівником із застарілою атрибутикою (*stop mucking about with bits of wax and bone*), а предметом – осучасненою магією як проектом (*put the whole thing on a properly-organised basis*). Це звучить як пародія на зовнішню атрибутику сучасної науки та освіти. Завдяки цьому магічний образ чарівника очуднюється та трансформується з практика магії на її недолугого теоретика.

Комічне переосмислення магічного образу чарівника в романах Т. Пратчетта спирається також на контраст елементів бінарної опозиції "свій :: чужий", актуалізованої в конфлікті між тим, що повинен робити чарівник, та тим, що він робить насправді. Проаналізуємо це на прикладі уривку з роману "Lord and Ladies" (Пани та пані), у якому зазначені основні заняття представників цієї професії, наприклад:

"I'm the head wizard now. I've only got to give an order and a thousand wizards will. . . uh . . . disobey, come to think of it, or say 'What?', or start to argue. But they have to take notice" (Pratchett, 1992a, p. 366).

У наведеному фрагменті ефект ошуканого очікування, який робить образ чарівника комічним, виникає завдяки контрасту очікуваних дій чарівників (елемент опозиції "свій"), асоційованих із використанням чар, та тих, що не мають жодного стосунку до використання магії, як-от вияви непокори, чвари, суперечки (елемент опозиції – "чужий") (*disobey, come to think of it, or say 'What?', or start to argue*). Це разом з дискурсивним пом'якшенням "*will. . . uh . . .*", трансформує образ чарівника в комічний.

На контрасті побудовано й ефект ошуканого очікування в наведеному нижче фрагменті роману "The Light Fantastic", де чарівників зображено як таких, що погано володіють магією, але вміють виживати в будь-якій ситуації, наприклад:

Far below, in the Great Hall, the eight most powerful wizards on the Discworld gathered at the angles of a ceremonial octogram. Actually they probably

weren't the most powerful, if the truth were known, but they certainly had great powers of survival which, in the highly competitive world of magic, was pretty much the same thing. (Pratchett, 1986, p. 42)

У цьому описі комізм магічного образу чарівника виявляється завдяки контрасту між елементами опозиції "магія :: реальність", коли чарівник постає не як потужний практик магії (*Actually they probably weren't the most powerful*), а як могутній борець за виживання в суперництві із конкурентами (*great powers of survival which, in the highly competitive world of magic*).

Доповнює комічний образ чарівника як людини, нездатної не тільки практикувати магію, а навіть будувати прості людські відносини, фрагмент з роману "Sorcery" (Чаротворці), що також спирається на контраст між елементами опозиції "свій :: чужий", наприклад:

"A wizard never had friends, at least not friends who were wizards. It needed a different word. Ah yes, that was it. Enemies" (Pratchett, 1989, p. 450).

У цьому прикладі контраст між двома елементами опозиції позначено за допомогою узуальних антонімів "друг :: ворог" (friends :: enemies), що вказує на відсутність жодної можливості дружби між чарівниками, зображаючи їх як людей, що не мають не тільки магічних здібностей, а й якостей, які сприяють соціалізації людини у суспільстві. Це ставить під сумнів їхні благі наміри в допомозі людству, провокуючи появу комічного ефекту.

Доповнює опис манери поведінки чаклунів фрагмент з цього ж роману, де чарівники наголошують на певних правилах спілкування із пересічними людьми, наприклад:

"Wizards didn't kill ordinary people because a) they seldom noticed them and b) it wasn't considered sporting and c) besides, who'd do all the cooking and growing food and things" (Pratchett, 1989, p. 344).

У наведеному прикладі образ чарівника набуває негативних рис, таких як самовпевненість (*it wasn't considered sporting*), зверхність (*they seldom noticed them*), панські замашки (*who'd do all the cooking and growing food and things*). Автор, протиставляючи чарівників звичайним, немагічним персонажам, очуднює

образ чарівника, даючи зрозуміти, що комічність ситуації з чарівниками в тому, що вони не тільки не допомагають людям, а й заважають їм жити та працювати, хоча самі не здатні прожити без людей, які забезпечують їх їжею та всім необхідним.

Магічний образ чарівника як недолугого керманича власних магічних артефактів, що не хочуть підкорятися своїм господарям, зображено у наведеному нижче фрагменті із роману "Sorcery", наприклад:

'But the hat? 'It's just a symbol,' said Carding. 'It's nothing special. If he wants it, he can have it. It's a small enough thing. Just a symbol, nothing more. A figurehat. [...] In fact the hat had no intention of letting anything happen to it, and was currently hurrying towards the Mended Drum under the arm of a rather puzzled, black-clad thief. (Pratchett, 1989, p. 29)

На початку уривку магічний артефакт "Hat" (Капелюх) характеризується як символ, що не має влади без господаря (*Just a symbol, nothing more, A figurehat*). Проте у продовженні опису виникає ефект ошуканого очікування маркований дієсловом, що виражає подив (*puzzled*), та персоніфікацією капелюха як живої істоти (*had no intention, currently hurrying towards*), яка самостійно, без господаря, вирішує як та з ким проводити час. Характеристика чарівника, неспроможного керувати власним магічним артефактом, посилює комічність цього магічного образу.

Таким чином, образ чарівника у просторі Дискосвіту зазнає значної трансформації порівняно із його класичним відповідником, що дає можливість вивести модель модифікованого образу цього магічного персонажу (див. Додаток В, рис. В.1). Трансформуючи образ цього персонажу, Т. Пратчетт змінює характер сили, якою мають володіти чарівники, з магічного на побутовий, модифікує якість чарівника як розумного персонажа, наділяючи його недалекістю та позірністю мудрості, а також видозмінює уявлення про силу магічних артефактів, роблячи останніх володарями своїх володарів.

3.1.3 Комізм магічного образу "Witch" (Відьма). Слово "witch" ("відьма") походить від давньоанглійського "wicce", що означало жінку-чаклунку,

чарівницю (*Online Etymological Dictionary*, 2010). У більш пізньому трактуванні це слово почало означати жінку, що має стосунки із духами та дияволом і володіє надприродними здібностями (там же). В англосаксонському правовому збірнику "The Laws of Ælfred" (Закони короля Альфреда) відьми були зображені як жінки, що мали зв'язки із потойбічними силами та могли воскресати із мертвих, наприклад: "*fæmnan þe gewuniað onfon gealdorcraeftigan & scinlæcan & wiccan, ne læt þu ða libban*" (Laws of Alfred, p. 890). У цьому прикладі слово "gealdricge" означає жінку, що практикує реінкарнацію померлих, а лексична одиниця "scinlæce" (привид, злий дух) – чарівницю, що спілкується із потойбічною силою (*Online Etymological Dictionary*, 2010).

Аналіз словникових дефініцій, що наведені в Додатку А табл. А.3: (1) a woman who is believed to have magical powers and who uses them to harm or help other people; 2) a mean or ugly old woman; 3) Witches often wear a pointed black hat, and have a pet black cat; 4) a witch on a broomstick), дозволяє узагальнити етимологічні уявлення про образ відьми в такий спосіб: стара, некрасива жінка, що практикує магію, носить чорного шпильястого капелюха та літає на мітлі. З огляду на зазначені риси, синтезуємо образ відьми у рисунку 3.4:

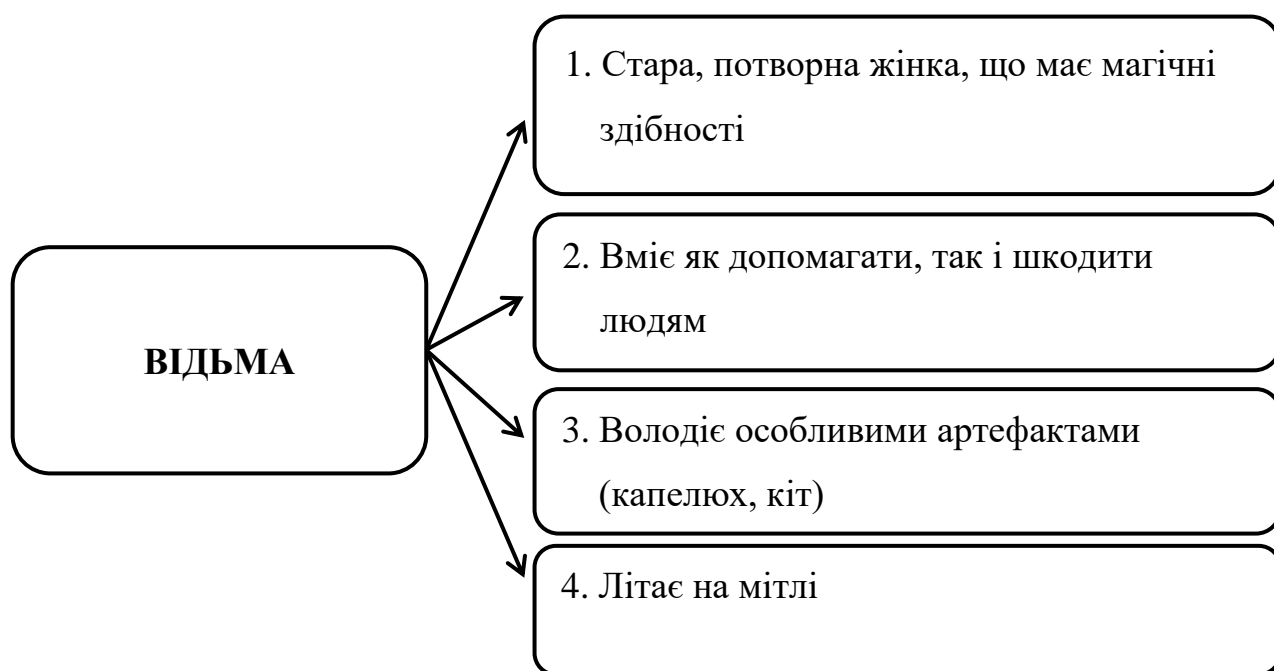


Рис. 3.4 Риси класичного образу "Witch" на основі словникових дефініцій

Фрагмент із роману "Wyrd Sisters" (Віщі сестри) Т. Пратчетта, де описано основні риси, властиві представницям цієї професії, передовсім сфокусовано на їхній зовнішності, характерній для магічних персонажів, наприклад:

That's us down there, she thought. Granny Weatherwax listened in impatient annoyance ... Everyone knows who we really are, but the things down there are what they'll remember – three gibbering old baggages in pointy hats (Pratchett, 2008b, p. 282).

У наведеному прикладі магічний образ відьми, здається, цілком відповідає класичному, з деякими додатковими деталями – літня жінка, точніше бабуся (*Granny, old baggages*), що говорить швидко і нерозбірливо (*gibbering*), носить безформний одяг (*old baggages*) та шпильястого капелюха (*pointy hats*). Проте завдяки використанню контрасту (*but the things down there are what they'll remember*) Т. Пратчетт натякає, що цей образ надалі зазнає значної трансформації.

Відмінності між класичним та комічним образами відьом, передовсім, розкриваються через їхні промовисті імена, як-от: матінка Есмеральда Вітровоск, або в перекладі О. Михельсона Дощовіск (*Weatherwax*), тітонька Гіта Огг (*Ogg* – пер. О. Михельсон) і Маграт Часник (*Garlick* – пер. О. Михельсон) (повний список імен представлено у Додатку Б).

Прізвище "Вітровоск", що складається з двох частин – "погода" ("weather") і "віск" ("wax"), апелює до класичного уявлення про відьом, які ворожать за допомогою воску та здатні керувати погодою, наприклад:

"Most magic isn't," she said. "It's just knowing the right herbs, and learning to watch the weather, and finding out the ways of animals. And the ways of people, too" (Pratchett, 1987, p. 80).

У цьому прикладі з роману "Equal Rites" перерахування обов'язків відьом – їхнє знання трав, вміння передбачати погоду та знаходити спільну мову з тваринами (*knowing the right herbs, learning to watch the weather, finding out the ways of animals*) – підкреслює комічну невідповідність між класичним тлумаченням магії як ворожби та кмітливостю як природним умінням спостерігати за людьми, травами та тваринами, що власне не є магією (*Most magic isn't*).

Це розхитує опозицію "магія :: реальність", руйнуючи один з найважливіших стереотипів стосовно відьом – володіння ними магічними здібностями. Комізм цього образу в гумористичному фентезі в тому, що, володіючи магічними властивостями, відьми намагаються використовувати їх лише у виключних випадках, коли псевдомагічні дії не спрацьовують.

Власне на цьому обмані ґрунтується і філософія відьом, яка описується у фрагменті із роману "Equal Rites", наприклад:

*"So people see you coming in the hat and the cloak and they know you're a witch and that's why your magic works?" said Esk. "That's right," said Granny. "It's called **headology**." She tapped her silver hair, which was drawn into a tight bun that could crack rocks. "But it's not real!" Esk protested. "That's not magic, it's it's—" "Listen," said Granny, "If you give someone a bottle of red jollop for their wind it may work, right, but if you want it to work for sure then you let their mind make it work for them. Tell 'em it's moonbeams bottled in fairy wine or something. Mumble over it a bit. It's the same with cursing" (Pratchett, 1987, p. 86)*

У наведеному уривку за допомогою авторського неологізму "headology", що є похідним від слів "head" (голова) та "psychology" (психологія) розкрито суть комічного протиріччя між людськими уявленнями про відьом та їхньою реальною сутністю. Це не відьми практикують магію, це люди вірять у те, що відьми практикують магію, а відьми лише цим користуються (*let their mind make it work*).

Ім'я відьми Гіти Огг (Ogg), що зустрічається у 10 романах британського письменника, має очевидний окультний підтекст: згідно з англійськими народними повір'ями в лісах живуть злі велетні огри – людожери, які на вигляд були дуже страшними (*Online Etymological Dictionary*, 2010). Нагороджуючи відьму таким прізвиськом, автор ніби наділяє її класичною зовнішністю – гіперболізує її негарність. Проте в наведеному нижче фрагменті із роману "The Thief of Time" (Викрадач часу), класична інтерпретація зовнішнього вигляду відьми повністю руйнується, коли зовнішність відьми виявляється далекою від тієї, якою лякають дітей, наприклад:

The door was opened by a small, fat, rosy-cheeked woman whose little currant eyes said, yep, that's my gnome all right, and be thankful he's only widdling in the pond. "Mrs Ogg? The midwife?" There was a pause before Mrs Ogg said, "The very same." (Pratchett, 2002, p. 368)

У цьому уривку відьма постає досить симпатичною повненькою жінкою, з рожевими щічками (*small, fat, rosy-cheeked, currant*), про професію якої за зовнішнім виглядом здогадатися неможливо. Комічність образу побудована на контрасті форми і змісту, зовнішності та імені. Проте варто додати, що назва будинку, де мешкає тітонька Огг (Tir Nanny Ogg) має в ірландській гельській міфології своє трактування. 'Tír na nÓg' – це острів Благословення (буквальний переклад гельського "Tír na nÓg" – "земля молодих"), кельтське небо, розташоване на далекому Заході, де сідає сонце, а також Країна вічно молодих (*Online Etymological Dictionary*, 2010). Отже, називаючи помешкання нянечки країною вічної молодості, Т. Пратчетт іронізує з бажання відьми ніколи не діяти за її віком та виглядати завжди молодою.

Що стосується ще одного прізвища відьми – Маграт Часник ("Garlic"), то його використання є очевидно іронічним, адже часник завжди клали до колиски немовляти саме для того, щоб захистити дитину від злих духів чи відьом.

Характер відьом та манера їхньої поведінки є не менш специфічними, ніж зовнішній вигляд – між ними існує своєрідна конкуренція, конфлікт амбіцій (*a conflict of dominant personalities*), що розгортається, як правило, навколо надуманих проблем, наприклад:

"Your average witch is not, by nature, a social animal as far as other witches are concerned. There's a conflict of dominant personalities. There's a group of ringleaders without a ring" (Pratchett, 1993, p. 26).

У цьому прикладі з роману "Witches Abroad" висвітлено комічну невідповідність між потугами відьом на лідерські амбіції, що передано за допомогою алюзії на роман Д.Р. Р. Толкіна "The Lord of the Rings" (Володар перстнів) – група володарів перстня без перстня (*a group of ringleaders without a ring*), та їхньою асоціальністю і конфліктністю (*not, by nature, a social animal*).

Кільце в романі Дж.Р.Р. Толкіна було могутнім символом об'єднання різних уявних рас для боротьби зі злом. Відсутність такого символу у відьом у просторі Дискосвіту ще більше підкреслює їхню неспроможність домовитися між собою.

Відносини людей і відьом, хоча й безхмарні, на перший погляд (*no one had a bad word to say about witches*), насправді далекі від ідеальних, наприклад:

The midwife's name was Granny Weatherwax. She was a witch. That was quite acceptable in the Ramtops, and no one had a bad word to say about witches. At least, not if he wanted to wake up in the morning the same shape as he went to bed. (Pratchett, 1987, p. 20)

На початку наведеного фрагменту роману "Equal Rites" образ відьми постає у вельми позитивному світлі (*quite acceptable*) – відьом у містечку нібито поважають і шанують, ніхто не скаже про них поганого слова. Проте це повністю заперечується в наступній частині уривку, з якої стає відомо, що відьми здобувають повагу не своїми добрими вчинками, а залякуванням мешканців міста тим, що вони можуть перетворитися на інших істот (*not if he wanted to wake up in the morning the same shape*), якщо дозволять собі сказати щось погане про відьом. Така трансформація опозиції "свій :: чужий" (відьму поважають за добрі вчинки і допомогу людям) на "умовно свій :: чужий" (відьма залякує людей задля здобуття їхньої позірної поваги) надає образу відьми комічності.

Чорний кіт як магичний супутник та невід'ємний складник образу відьом комічно переосмислюється Т. Пратчеттом у просторі Дискосвіту. Про це свідчить фрагмент із роману "Wyrd Sisters", де описано особливості характеру та поведінки kota Нянечки Ягг Грібо, наприклад:

Greebo was one of her blind spots. While intellectually she would concede that he was indeed a fat, cunning, evil-smelling multiple rapist, she nevertheless instinctively pictured him as the small fluffy kitten he had been decades before. The fact that he had once chased a female wolf up a tree and seriously surprised a she-bear who had been innocently digging for roots didn't stop her worrying that something bad might happen to him. (Pratchett, 2008b, p. 23)

Трансформація магичної істоти "Cat" (Кіт) з метою створення комічної невідповідності між класичним образом відьми та його гумористичним

відповідником у просторі Дискосвіту відбувається за рахунок контрасту, що базується на використанні лексики із негативними конотаціями (*fat, cunning, evil-smelling multiple rapist*), дієслова на позначення подиву (*surprised*) та опозиції "великий :: малий" (*chased a female wolf up a tree and seriously surprised – small fluffy kitten*). Все це перетворює kota із магичного супутника відьми на жирну, агресивну істоту, що зовсім не цікавиться магією.

Магічний артефакт "Broomstick" (Мітла), наявність якого є важливим складником художнього образу відьми, зазнає комічної трансформації у фрагменті із роману "Equal Rites", де описується суть його використання відьмою Матінкою Вітровоск, наприклад:

First of all, she decided, she should never have allowed Hilda to talk her into borrowing her broomstick. It was elderly, erratic, would fly only at night and even then couldn't manage a speed much above a trot. Its lifting spells had worn so thin that it wouldn't even begin to operate until it was already moving at a fair lick. It was, in fact, the only broomstick ever to need bump-starting. And it was while Granny Weatherwax, sweating and cursing, was running along a forest path holding the damn thing at shoulder height for the tenth time that she had found the bear trap. (Pratchett, 1987, p. 71)

У зазначеному фрагменті магичний артефакт мітла, що має використовуватися відьмою для пересування в повітрі, іронічно переосмислюється як такий, що неспроможний злітати без заведення (*the only broomstick ever to need bump-starting*), є застарілим (*elderly*), непередбачуваним (*erratic*) та повільним (*couldn't manage a speed much above a trot*). Все це змушує відьму не літати на мітлі, а нести її у себе на плечах (*was running along a forest path holding the damn thing at shoulder height*).

Отже, художній образ відьми, представлений у романах Т. Пратчетта, зазнає трансформації у бік комізму, що ілюструє модель модифікації цього магичного образу в гумористичному фентезі (Додаток В, рис. В.2). Ця модель відображає зміни, що відбуваються всередині цього образу, де трансформації зазнають як зовнішній вигляд цього магичного персонажу – із старої потворної жінки до милої та симпатичної, так і його компоненти, пов'язані із магичними

здібностями та предметами. Спостережливість, а не магія, є рушійною силою, що відрізняє комічну відьму від людини, у той час як її помічники (кіт та мітла) втрачають свої магічні функції і розглядаються як цілком побутові та далекі від магії.

3.1.4 Комізм магічного образу антропоморфної персоніфікації "Death" (Смерть). Антропоморфні персоніфікації в художньому світі романів Т. Пратчетта є людиноподібними уособленнями певних явищ реального світу, таких як: "Death" (Смерть), "War" (Війна), "Time" (Час), "Famine" (Голод) та "Chaos" (Хаос). Проте головним героєм романів виступає лише антропоморфна персоніфікація "Death", тоді як інші є допоміжними персонажами, що з'являються лише в одному романі британського автора "The Thief of Time" (Крадій часу). Смерть (Death) як один з магічних персонажів Дискосвіту, поряд із Богами, чарівниками та відьмами, є головним героєм у п'яти романах Т. Пратчетта ("Mort", "Reaper Man", "Soul Music", "Hogfather", "A Thief of Time"). Питання гендерної належності антропоморфної персоніфікації "Смерть" піднімається Т. Пратчеттом у романі "Reaper Man", де на позначення статі автором був вперше використаний займенник "him" (*That is the point. The word is him*) (Pratchett, 1991, p. 2). Це відповідає стереотипному англосаксонському уявленню про Смерть як про похмурого женця (Grim Reaper). Оскільки Смерть цікавить нас не як явище, а як художній образ, зупинимось лише на тих словникових визначеннях смерті, які мають стосунок до художньої літератури.

Походження слова "death" датується давньоанглійським періодом, коли це слово мало форму "deað" як похідне від прото-германського слова "dauthaz" (OS doth, OF dath, Dutch dood, OHG tod, G Tod, ON dauði, Da død, Sw död, Gothic dauþas) (*Online Etymological Dictionary, 2010*), що означало "привид" або "дух". Словникові дефініції смерті як персоніфікованої істоти надані в Додатку А, табл. А.4. (1) the destroyer of life represented usually as a skeleton with a scythe; 2) an evil spirit that preys on mortals), характеризують смерть з огляду на її

зовнішній вигляд як скелет, одягнутий у чорне, що забирає життя. Крім того, визначення "fourth horseman rides a pale horse and is identified as Death" натчає на одного із чотирьох всадників Апокаліпсису, того що на блідому коні (Біблія). Англосакси розглядали персоніфікацію смерті як "Grim Reaper" (Похмурий Жнець), що був ані хорошим ані поганим, а складав фундаментальну частину буття, підтримуючи баланс у природі (Where Does the Concept of a "Grim Reaper" Come From?). Таким чином, основні риси художнього образу Смерті зібрано у рисунку нижче (Рис. 3.5):



Рис. 3.5. Риси магічного образу "Death" на основі словникових дефініцій

Відповідно до характеристик класичного художнього образу смерті в романах Т. Пратчетта, де "Смерть" є головним героєм, усе в його оселі та садку має винятково чорний колір, що контрастує з білим кольором черепів, кіс, кісток як основних декоративних елементів маєтку. Навіть великий настільний годинник у будинку має маятник у вигляді коси, наприклад:

...here was a bare wooden corridor outside, with big yellow candles set in holders on the far wall... There were a lot of funereal drapes here, and a grandfather clock with a tick like the heartbeat of a mountain. There was an umbrella stand beside it. It had a scythe in it...Mort looked around at the doors. They looked important. Their arches were carved in the now-familiar bones motif. Death's garden was big, neat and well-tended. It was also very, very black. The grass was black. The flowers were black. Black apples gleamed among the black leaves of a black apple tree. Even the air looked inky. Alter a while Mort thought he could see – no, he couldn't possibly imagine he could see . . . different colours of black (Pratchett, 1988, p. 83).

У наведеному уривку з роману "Mort" (Морт – учень Смерті) завдяки нав'язливим повторам прикметника "чорний" (*black*) для характеристики об'єктів природи (садок, трава, квіти, яблука, листя, яблуня), що такими не бувають, опису чорнильного (*inky*) кольору повітря, та вживанню лексики, що асоціюється зі смертю – похоронний (*funereal*), кістки (*bones*), свічки (*candles*) тощо, створюється ефект похмурої напруженої атмосфери, що панує в оселі героя, нагадуючи крипту, склеп чи мавзолей. З іншого боку, за рахунок очевидної гіперболізації чорноти, яка грає різними відтінками чорного на кшталт дитячого "у чорній чорній кімнаті ...", виникає враження комічності описуваного.

На перший погляд, образ Смерті в гумористичному фентезі Т. Пратчетта схожий на класичний. Проте між класичним та гумористичним тлумаченням цього образу простежуються істотні відмінності. Якщо образ Смерті у класичному фентезі об'єднує усі характерні риси, які людство зазвичай йому приписує (форма скелету, наявність коси), тобто є віддзеркаленням наших стереотипів про те, що таке Смерть, Т. Пратчетт не просто наділяє цей персонаж усіма рисами, які йому приписували в різні епохи та цивілізації, а й вводить нові, що суперечать нашим стереотипним уявленням, такі як нерозуміння людської природи, дивність, імітативність існування.

Перенасиченість оселі Смерті сакральними символами, що в попередньому прикладі свідчила про її містичність та сакральність, за детального опису Т. Пратчеттом справляє зовсім інше враження, як-от у фрагменті з роману "Soul Music" (Душевна музика), де онука Смерті Сьюзен по-своєму дивиться на інтер'єр оселі власного дідуся, наприклад:

The door was at one and the same time about normal human size and immensely big. There was a highly ornate frame around it, with a skulls-and-bones motif...A small area of carpet occupied the middle distance, no more than a hectare in size. It took Susan several minutes to reach the edge.... It was a room within a room. There was a large, heavy-looking desk on a raised dais, with a leather swivel chair behind it...The carpet had a skull-and-bones pattern...It was also black. Everything was black, or a shade of grey. Here and there a tint suggested a very deep purple

or ocean-depth blue...There was something odd about the things around her. Of course, there was everything odd about the things around her, but it was a huge major oddness that was simply in their nature. ..There was a blotter on the oversize desk but it was part of it, fused to the surface. The drawers were just raised areas of wood, impossible to open. Whoever had made the desk had seen desks, but hadn't understood deskishness (Pratchett, 1995b, p. 126).

У цьому уривку на тлі стереотипності (зображення черепа і кісток, чорний колір, хоча із різноманітнішими відтінками) домінує мотив незвичності (що підкреслюється повторами прикметника "odd" та його похідних, напр. "oddness") і певної сюрреалістичності як самої оселі, так її вмісту. Двері тут одночасно і нормального розміру, і страшенно великі; килим розміром з гектар, який можна подолати за кілька хвилин; ящики столу не відкриваються тощо. Парадокс у тому, що, на відміну від людей, Смерті для існування не потрібні ні оселя, ні кабінет, ні стіл, потрібна лише їхня видимість. Оселя Смерті – це лише відтворення речей, які він десь колись бачив у людей та намагався відтворити максимально наближеними до людських. Комізм опису оселі в тому, що суть речей (на позначення якої використовується авторський неологізмом "deskishness", букв. письменостоловість), якими перенасичена оселя Смерті, та розуміння їхнього призначення, Смерті недоступні, адже цими речима він лише хизується, а не користується.

Про нерозуміння Смертю суті речей людського світу свідчить і фрагмент з роману "Hogfather" (Батько Вепр), де описується аксесуар, який цей персонаж має вдома і який подається як незвичайний, наприклад:

Umbrella stand! It never rained here, but Death had an umbrella stand. Practically no one else Susan knew had an umbrella stand. In any list of useful furniture, the one found at the bottom would be the umbrella stand. (Pratchett, 1997a, p. 436)

Комічна невідповідність у цьому разі виникає тоді, коли виявляється, що у світі, де живе Смерть, ніколи не дощить (*never rained*), проте в його домі присутній такий аксесуар як підставка для зонтів (*umbrella stand*). Неочікуваність

появи цього предмету акцентується численними повторами різного характеру (рамковий повтор *Umbrella stand!... the umbrella stand*, епіфора *an umbrella stand... an umbrella stand... the umbrella stand*), що формують основу для прийому наростання на кшталт емоційного крещендо. Функціональну непотрібність цього аксесуару іронічно описує онука Смерті, яка зауважує, що це є остання річ, якою користуватимуться (*no one else ... had, In any list of useful furniture ... at the bottom*) в цьому домі.

На імітативність існування та поведінки Смерті, який має спальню, хоча ніколи не спить взагалі (*had created a bedroom for himself, despite the fact that he never slept*), у комічному ключі вказує перетворення цього образу із сакрального на профанний. Смерть імітує людські звички та спосіб життя, хоча чомусь уникає наслідування поведінки безумців, які теж є людьми і удавання себе якими стає досить розповсюдженим у просторі Дискосвіту (*had he tried insanity? It was very popular, after all*), наприклад:

The house even imitated human houses. Death had created a bedroom for himself, despite the fact that he never slept. If he really picked things up from humans, had he tried insanity? It was very popular, after all. Perhaps, after all these millennia, he wanted to be nice. (Pratchett, 1997a, p. 178)

У цьому прикладі з роману "Hogfather" унаслідок вживання дієслів зі значенням наслідування (*imitated* та *picked up*) образ Смерті очуднюється й надалі, адже, на відміну від наших стереотипних уявлень про немилосердність та похмурість Смерті, насправді він хоче здаватися людяним і милим чоловіком (*he wanted to be nice*), намагаючись встановити людські закони у власній домівці.

Мотив імітативності простежується і в інших творах Т. Пратчетта, як-от у романі "Sorcery", де Смерть разом із людьми спостерігає за кульмінацією магічної війни між чарівниками, наприклад:

"Rincewind held his breath. The watching wizards held their breath. Even Death, who had nothing to hold but his scythe, held it tensely" (Pratchett, 1989, p. 484).

Комічний ефект у наведеному уривку будується подвійно. По-перше, це мовна гра зі словом "hold", яке має різні значення залежно від того, з чим

воно сполучується. У цьому описі зазначене слово висвітлює ключову роль зевгми (*to hold one's breath* та *to hold a scythe*), яка підсилюється подвійними повторами спловосполучень. По-друге, важливу роль у створенні комічного ефекту грають особливості персонажа Смерть, який не вміє робити деякі речі, які властиві людям. Комізм виникає завдяки обігруванню виразів "*to hold one's breath*" – затримувати дихання та "*to hold a scythe*" – тримати косу. Смерть, що власне є лише скелетом, не дихає, тому і дихання затримувати не вміє, але робить це, наслідуючи манеру поведінки людей, хоча й останні тут виступають як магичні істоти – чаклуни та відьми. Додавання прислівника "напружено" – "tensely" тільки посилює комічність цього магичного персонажу.

Таким чином, магичний образ Смерті зазнає у просторі Дискосвіту трансформації у бік комічності, що можна простежити завдяки змінам у характері та звичках цього персонажа (див. Додаток В, рис. В.3). Т. Пратчетт зберігає зовнішній вигляд Смерті як скелета із косою, проте надає йому нових, неочікуваних комічних характеристик, що стосуються його особистості. У просторі Дискосвіту Смерть – милий, людський скелет, що намагається жити за людськими законами, оточує себе й наповнює власну оселю людськими, непотрібними йому як смерті, предметами, комічно перенасичуючи її чорними кольорами, що провокує похмурість.

3.1.5 Комізм образів магичних істот. Магичні істоти Дискосвіту представлені такими вигаданими расами як: тролі (Trolls), гноми (Dwarfs), та дракони (Dragons). Усі вони мають одну спільну рису – вони не існують у реальному світі та є виключно продуктами вимислу. Художні образи цих магичних істот беруть свій початок з міфів, легенд та казок, проте найширшого розповсюдження вони набули у творах класичного фентезі.

А. Розпочнемо наш аналіз з такої раси як тролі, класичний образ яких було використано Д.Р.Р. Толкіном у романах "The Lord of the Rings" та "Hobbit or There and Back Again" (Хоббіт або Подорож туди і назад).

Вважається, що прообразами міфологічних тролів послуговували германо-скандинавські велетні – йотуни (Мелетинский, 1990, с. 417), пов'язані

із космогонічними міфами про створення світу із тіла велетня Іміра та міфами про боротьбу йотунів із богами. Письмовим джерелом сказань про йотунів виступає "Старша Едда", де їх описано як злобних велетнів (див. "Піснь про Трюмі" із "Старшої Едди" (Старшая Эдда, 1975, с. 235–238). У пізніших германо-скандинавських міфах риси йотунів було втілено в образі тролів – сильних і брутальних велетнів, що живуть у горах (Шкаєв, 2003). Аналіз словникових дефініцій (Додаток А, табл. А.5) дозволяє виділити основні характеристики троля як художнього образу, зокрема (1) an imaginary, either very large or very small creature in traditional Scandinavian stories, that has magical powers and lives in mountains or caves; 2) a dwarf or giant in Scandinavian folklore inhabiting caves or hills) як уявного і магічного велетня чи коротуна, мешканця гір.

Подібність тролів із творів Дж.Р.Р. Толкіна до германо-скандинавських тролів, проте із певними уточненнями щодо їхнього страху сонця та агресивності, дає привід говорити про існування класичного художнього образу троля, що відрізняються такими рисами: 1) великі габарити – *Three very large persons sitting round a very large fire of beech-logs* (Tolkien, 2007, p. 125); 2) злоба і грубість відносно до інших істот – *they were fighting like dogs, and calling one another all sorts of perfectly true and applicable names in very loud voices* (Tolkien, 2007, p.136); 3) зв'язок з підземним світом і перетворення на камінь під впливом сонця – *trolls [...] must be underground before dawn, or they go back to the stuff of the mountains, they are made of, and never move again* (Tolkien, 2007, p. 148). Таким чином, складемо узагальнений образ магічної істоти "Troll" (див. рис. 3.6):



Рис. 3.6 Риси класичної магічної істоти "Troll" за творами жанру фентезі

Порівняймо цей образ із магічним образом троля в романах Т. Пратчетта.

Аналіз подібних персонажів спирається, передовсім, на ономастику – власні імена, які вводяться у структуру тексту як такі, що пов'язують образ зі змістом твору. Тролі Дискосвіту (п'ятеро, що були згадані Т. Пратчеттом як такі, що брали участь у важливих подіях), є представниками кремнієвої гуманоїдної раси (створені із каміння та мають людську подобу). Вони мають імена, які свідчать про їх походження з кремнію, як-от: троль Рубіна (Rubin) – тіло якої повністю складається з рубінових кристалів, троль Пан Блискучий (Mr. Shine) – який повністю вкритий діамантами, троль Детрит (Detritus) (лат. Detritus – розтертий) – для мозкової активності якого потрібна низька температура, троль Христопраз (Chrysoprase) – ім'я якого походить від яблучно-зеленого різновиду халцедону, що містить нікель та використовується як коштовне каміння, чи троль Цегла (Brick) – який має вигляд цегляної кладки і є майже непомітним на тлі справжньої стіни, наприклад:

He was called Brick because he had been born in the city, and trolls, being made of metaphorical rock, often take on the nature of the local rocks. His hide was a dirty orange, with a network of horizontal and vertical lines; if Brick stood up close to a wall, he was quite hard to see. But most people didn't see Brick anyway. He was the kind of person whose mere existence is an insult to all decent folk, in their opinion. (Pratchett, 2006, p. 13)

У цьому уривку з роману "Thud" (Гуп) для комічної репрезентації образу троля і комічного тлумачення походження цієї магічної істоти використано авторський неологізм "metamorphical rock", що є результатом злиття двох слів "metamorphic" (метаморфічний) та "metaphorical" (метафоричний). Це слово означає, що тролі, подібно до тропів, здатні брати на себе зовнішні та внутрішні характеристики інших предметів, тут породи (каміння чи мінералу) (*to take on the nature of the local rocks; dirty orange, with a network of horizontal and vertical lines*), називатися на їхню честь та зливатися з ними за кольором (*if Brick stood up close to a wall, he was quite hard to see*).

Комізм цих власних назв виявляється завдяки акцентуванню класової належності троля шляхом вказівки на цінність породи, з якої його зроблено: чим дорожче порода, тим розумніший та красивіший троль. Зокрема, найталановитіший троль, що має владу над усіма іншими представниками цієї раси, володіє у романі "Thud" досить промовистим іменем: Mr. Shine (пан Блискучий), оскільки король тролів має тіло з діамантів, як свідчить наведений нижче фрагмент, наприклад:

'Oh ... nothing, really. "Mr Shine, him Diamond!" Seen it on". Seen it on walls a few times lately. Troll graffiti; you know, carved in deep. Seems to be causing a buzz among the trolls. Important, maybe?' Vimes nodded. (Pratchett, 2006, p. 15)

В описі цієї магичної істоти комізм виникає, коли з'ясовується, що, володіючи тілом із найдорожчого каміння та посідаючи найголовнішу посаду серед представників своєї раси, троль не обов'язково має користуватися повагою чи впливовістю, чи мати необхідні знання або винахідливість для очолювання цілої раси. На це вказують дієслова із значенням непевності (*Seems to be causing, Important, maybe*). Таким чином, виникає контраст між формою (зовнішнім виглядом) та змістом (характером троля), що спричиняє появу комічного ефекту. Проте цей контраст між формою та змістом має значно глибший підтекст, який допомагає зрозуміти суть комічної модифікації образу троля в Дискосвіті, що розкриває фрагмент з роману "Thud", наприклад:

'You're hiding out from jewellers?' he managed, taken aback. 'Ha! In fact this city is indeed a very good place for people who don't wish to be seen, Mister Vimes. I have friends here. And I have talents. You'd find me quite hard to see if I wished to be unseen. I am also, frankly, intelligent, and intelligent all the time. I don't need the Pork Futures Warehouse. I can regulate the temperature of my brain by reflecting all heat. Diamond trolls are very rare, and when we do appear, kingship is our destiny. (Pratchett, 2006, p. 74)

У цьому прикладі, троль виявляється не людоджером, що живе в печері, а особистістю з визначним інтелектом (*intelligent, have talents*), що істотно віддаляє його від класичної інтерпретації цього образу в літературі фентезі. Проте комізм такої модифікації проявляється в результаті ефекту ошуканого

очікування, що виникає завдяки уточненням (*intelligent all the time, I can regulate the temperature of my brain by reflecting all heat, are very rare*), коли стає зрозуміло, що видатні розумові здібності у тролів можуть виникати лише при низьких температурах, а також далеко не у всіх тролів.

Невід'ємним компонентом створення комічного магічного образу тролів є опис їхньої писемності, що тлумачиться як найдавніша в Дискосвіті. Комічні зразки писемності тролів, вигравірувані на базальтових плитах, знайдених у надрах гірських порід, що мають 500 000 років існування, описано у нижченаведеному фрагменті роману "Thud", наприклад:

"Him who mountain crush him no Him who sun him stop him no Him who hammer him break him no Him who fire him fear him no Him who raise him head above him heart Him diamond" (Pratchett, 2006, p. 2).

У цьому прикладі автор шляхом імітації зачаткових паралельних конструкцій з анафоричними (*Him who*) й епіфоричними (дієслово + *him*) повторами створює алюзію на аналітичні мови, де слово – це носій лексичного значення, а граматичні значення передаються окремо, за допомогою, як у цьому разі, порядку слів та інтонації (Кочерган, 2001, с. 325). Завдяки цій алюзії тролі постають ніби освіченою расою з багатовіковою історією. Проте ефект цієї освіченості повністю руйнується у зіткненні з сучасною мовою представників цієї раси, наприклад:

The troll who'd uttered the not-very-veiled threat then made another mistake. It must have been terror that moved his arms, or dumb machismo. Surely no one with a functioning brain cell would have selected that moment to move their arms into what, for trolls, was the attack position... Vimes opened his mouth ... and shut it again. Trollish was a very physical language. (Pratchett, 2006, p. 32)

Мова тролів, як видно з наведеного уривку, – це мова кулаків, а не слів (*a very physical language*). Таким чином, образ тролів як мудрої раси з давнім минулим повністю руйнується за рахунок гри з епітетами, що імплікують агресію та невігластво (*the not-very-veiled threat, dumb machismo, a functioning brain cell, a very physical language*) і стає комічним завдяки контрасту між формою (мова) та її змістом (сила).

Отже, магічний образ троля у просторі Дискосвіту трансформується в бік комізму завдяки змінам у характері персонажу та його зовнішньому вигляді, що узагальнено в рисунку моделі його модифікованого образу троля в гумористичному фентезі (Додаток В, рис. В.4). Магічний образ троля зазнає значних трансформацій у просторі Дискосвіту. Т. Пратчетт змінює локації, де проживають тролі з гір на місто, їхню роль у суспільстві (можуть займати керівні посади), зовнішній вигляд (не просто камінь, а дорогоцінні породи чи коштовності) та наділяє їх мовою, щоправда не словесною, а мовою кулаків.

Б. Друга магічна раса, що існує на Дискосвіті, – це раса гномів (Dwarfs). На позначення гномів Т. Пратчетт використовує слово "dwarf", споріднене із давньоісландським "dvergr" і германським "zwergr" (*Online Etymological Dictionary*, 2010). На відміну від англійської, у сучасній німецькій мові слово "zwergr" зберегло те значення, у якому воно зустрічається в найдавніших пам'ятках германських мов (наприклад, у "Епінальських глосах") і означає не міфологічну істоту, а лише карликовість реальних істот (Таскаева, 2001).

Характеристики гномів, які асоціюються зі значенням слова "dwarf" і співвідносяться з германською міфологією, були запозичені Дж.Р.Р. Толкіном із "Старшої Едди" творах "The Lord of the Rings" і "Hobbit". Це, передовсім: 1) промовисті імена – *Bifur, Bombur, Bofur, Gloin, Dwalin, Dori, Durin, Oakenshield, Kili* та ін., перерахування яких вибудовує низку смислових ланцюжків – орієнтаційний: Норді – північний, Судрі – південний, Аустрі – західний, Вестрі – східний; екзистенційний: Альтків – новий, Двалін – мертвий; та кваліфікувальний: Бівер – дружелюбний, Бавер – сміливий, Бембур – мудрий тощо; 2) зовнішні розпізнавальні ознаки – довга борода (*the Longbeards*) (Tolkien, 1974c, p. 438); 3) велика фізична сила – *The dwarves are exceedingly strong for their height* (Tolkien, 2007, p. 386); 4) пристрасть до гірської справи – *they mined, tunnelled and they made huger halls and greater workshops* ((Tolkien, 2007, p. 84) та життя в надрах гір – *under the Mountain* (Tolkien, 1974a, p. 78), а також 5) довголіття – *Durin the Deathless* (Tolkien, 1974c, p. 439).

Словникові дефініції, що використовуються на тлумачення поняття гнома (Додаток А, табл. А.6), визначають його як уявну істоту з дитячих історій,

що дуже схожа на маленького літнього чоловіка, живе в горах та має досвід роботи із металами: 1) In children's stories – is an imaginary creature that is like a small person. Dwarfs often have magical powers; 2) an imaginary creature that looks like a very small old man; 3) a diminished and generally deformed being, dwelling in rocks and hills and skilled in working metals. Таким чином, зведений художній класичний образ гнома продемонструємо на нижченаведеному рисунку (Рис. 3.7):



Рис. 3.7 Риси класичного художнього образу "Dwarf"
за словниковими дефініціями

Порівняймо цей класичний образ із тим, що зображений у творах Т. Пратчетта, починаючи із аналізу власних імен окремих представників цієї магичної раси. На Дискосвіті велика кількість гномів має ім'я Глод (Glod). На початку роману "Witches Abroad" Т. Пратчетт пояснює цей факт, розповідаючи історію виникнення цієї раси, наприклад:

*Bad spelling can be lethal. For example, the greedy Seriph of Al-Ybi was once cursed by a badly educated deity and for some days everything he touched turned to **Glod**, which happened to be the name of a small dwarf from a mountain community hundreds of miles away who found himself magically dragged to the kingdom and relentlessly duplicated. Some two thousand **Glods** later the spell wore off. These days, the people of Al-Ybi are renowned for being unusually short and bad-tempered.* (Pratchett, 1993, p. 12)

Тут, Пратчетт перекручує відомий грецький міф про короля Мідаса, який був виключно жадібний доти, допоки боги не наділили його здатністю обертати все, чого він торкався, у золото. Ця ситуація абсолютно задовольняла царя, допоки він не торкнувся власної дочки, перетворивши її на золото, і не розкався у своїй жадібності (Миф про царя Мидаса). Беручи історію Мідаса за основу і використовуючи неправильне написання слова "gold" (золото), Пратчетт очуднює образ гномів, що спричиняє появу комічного ефекту, який ґрунтується на поєднанні неуцтва із владою. Саме через неуцтво божества – творця цієї раси – та жадібність її володаря, все, чого торкався Візир Аль-Ібі (*Seriph of Al-Ybi*), перетворювалось на карлика з віддаленої гірської місцевості (*a small dwarf from a mountain community hundreds of miles away*). Тому всі гноми є невеликими на зріст та мають поганий характер (*unusually short and bad-tempered*), як той їхній предок, що був численну кількість разів клонованим (*relentlessly duplicated*). Логіка використання цієї алузії має довготривалий характер, оскільки у книгах Т. Пратчетта персонаж Глод Глодссон (*Glod Glodsson*), букв. син Глода, і Глод Глодснев'ю (*Glod Glodsnew*), букв. племінник Глода, з'являються регулярно як нащадки цього клонованого карлика.

Комічним образ гномів як магічних істот робить і опис їхньої зовнішності. Класичний гном – це низенький, потворний чоловік, і в романах Т. Пратчетта цей персонаж здається схожим на класичний образ. Саме такого гнома зображено у фрагменті з роману "Guards! Guards!" (Варта! Варта!), де вартовий міста Анк-Морпорк описує свою зустріч з ним, наприклад:

All dwarfs are by nature dutiful, serious, literate, obedient and thoughtful people whose only minor failing is a tendency, after one drink, to rush at enemies screaming "Arrrrrrgh!" and axing their legs off at the knee. Carrot saw no reason to be any different. (Pratchett, 2008a, p. 28)

У наведеному уривку образ гнома постає схожим на класичний, вказівка на малий зріст актуалізується завдяки порівнянню з частиною людського тіла – коліном (*at the knee*); зброя у цього персонажу також традиційна – сокира

(*to axe*), як і жорстокість характеру (*to rush at enemies... axing their legs off at the knee*). Але надалі, гноми зображені не лише як воїни, а й як видатні коханці незважаючи на свій малий зріст, наприклад:

"My name's Casanunda," he said. "I'm reputed to be the world's greatest lover. What do you think?" Nanny Ogg looked him up and down or, at least, down and further down. "You're a dwarf," she said. "Size isn't important." (Pratchett, 1993, p. 278)

Образ гнома у цьому фрагменті з роману "Witches Abroad" зазнає значної трансформації у бік комічного, перетворюючись з хороброго, серйозного, відповідального воїна на коханця (*the world's greatest lover*), чії любовні подвиги, можливо, існують лише в уяві самого гнома. Такого висновку доходимо зважаючи на контраст гіперболи "*the world's greatest lover*" та опис дещо зневажливого погляду відьми, яким вона оглядає цього потенційного коханця (*looked him up and down or, at least, down and further down*), а також завдяки алюзії в імені гнома Казанунди, на ім'я найвидатнішого коханця всіх часів Джакомо Казанови.

Інший видатний гном, Х'юл з роману "Wyrd Sisters", також має здібності, що протирічать тим, які приписуються гномам, наприклад:

Hwel didn't like the Ramtops, which was odd because it was traditional dwarf country and he was a dwarf. But he'd been banished from his tribe years ago, not only because of his claustrophobia but also because he had a tendency to daydream. It was felt by the local dwarf king that this is not a valuable talent for someone who is supposed to swing a pickaxe without forgetting what he is supposed to hit with it...Such a one was Hwel. Enough inspirations to equip a complete history of the performing arts poured continuously into a small heavy skull designed by evolution to do nothing more spectacular than be remarkably resistant to axe blows. (Pratchett, 2008b, p. 52)

Як бачимо, звичайний гном, що традиційно має справу із застосуванням сокири (*to swing a pickaxe, to hit with it, to be resistant to axe blows*), не може володіти надзвичайними розумовими здібностями. Гном Х'юл набагато відрізняється від своїх соплеменників. Його величезний творчий потенціал

(*a complete history of the performing arts poured continuously into a small heavy skull*) тягне за собою неспроможність займатися традиційною для гномів роботою під землею, у печерах через страх замкненого простору та схильність до мрійливості. Це контрастує із класичним уявленням про представників цієї раси (*he'd been banished from his tribe years ago, not only because of his claustrophobia but also because he had a tendency to daydream*). Таким чином, образ гнома-воїна, гнома-шахтаря чи гнома-ремісника в гумористичному фентезі трансформується у карикатурне зображення гнома-коханця або гнома-мрійника.

Отже, образ гнома в гумористичному фентезі зазнає значних трансформацій у бік комізму, які відображені у моделі модифікованого образу гнома в додатках (Додаток В., рис. В.5). Як і під час модифікації образу троля в гумористичному фентезі, Т. Пратчетт повністю переосмислює художній образ гнома, змінюючи його місце проживання з гір на місто, зовнішність – із огидної до привабливої, рід занять – з шахтарів та воїнів на коханців і письменників, залишаючи їм тільки невеликий зріст, проте глузуючи із причин його появи.

В. Наступний образ магічної істоти, що існує у Дискосвіті та є пародією на класичний фентезі – це образ Дракона (Dragon). Розглянемо основні риси, які визначають цей образ.

Слово "dragon" (ME. *Dragun* – F. *dragon* – L. *draconem*) походить від давньогрецького "δράκων" (Skeat, 1956, p. 181), яке використовувалося на позначення "великої змії чи хробака" (Трессидер, 1999, с. 85). Таким чином, етимологія слова визначає основну рису, притаманну драконам, – їх змієподібність. Однак в англійській традиції цей образ було суттєво доповнено іншими важливими характеристиками, запозиченими із "Беовульфа" та "Старшої Едди", зокрема до літератури жанру фентезі. У романі Дж.Р.Р. Толкіна "Hobbit" для дракона характерні: 1) надприродна сила, що зумовлена його величезними розмірами – *There he lay, a vast red-golden dragon* (Tolkien, 2007, p. 159); 2) здатність керувати стихіями вогню – *thrumming came from his jaws and nostrils, and wisps of smoke, but his fires were hot in slumber* (там же, p. 159) і повітря – *Smaug lay, with wings folded like an immeasurable bat* (там же, p. 161); 3) виняткова життєва сила, пов'язана із вродженим довголіттям –

they live practically forever (там же, р. 88) і товстошкірістю – *No blade can pierce me* (там же, р. 203); 4) функція хранителя скарбів – *they guard their plunder as long as they live* (там же, р. 88). Доповнюють цей образ словникові дефініції (Додаток А, табл. А.7): 1) a large, frightening imaginary animal, often represented with wings, a long tail, and fire coming out of its mouth; 2) a mythical animal usually represented as a monstrous winged and scaly serpent or saurian with a crested head and enormous claws, де йдеться про міфічну, велику тварину, подібну до великої ящірки, що має крила та дихає вогнем. Узагальнений класичний художній образ цієї магічної істоти представлено на рисунку 3.8:

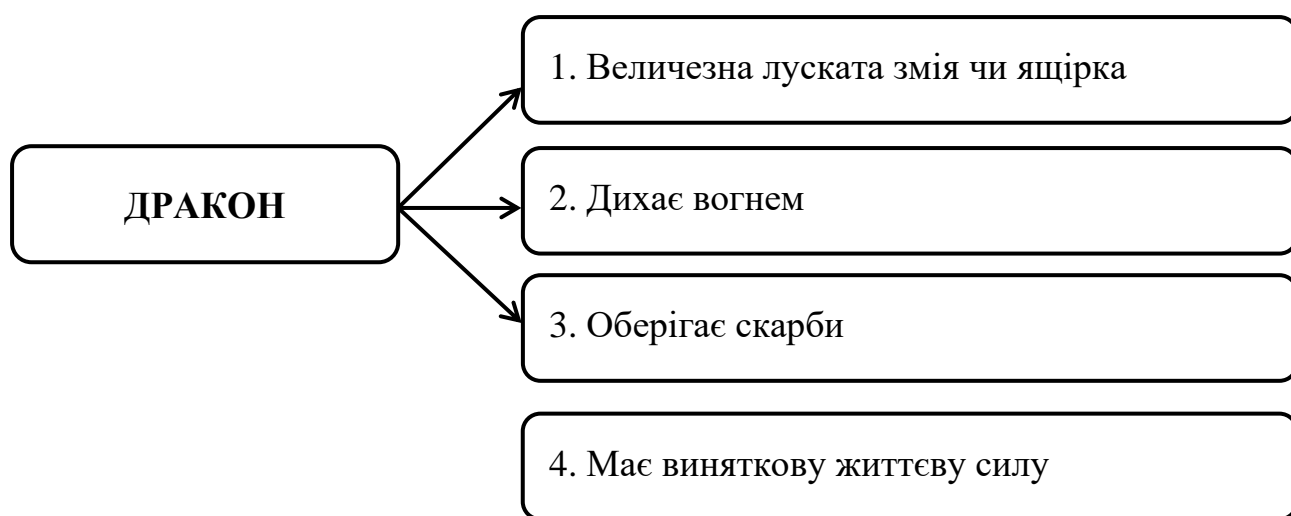


Рис. 3.8 Риси класичного художнього образу "Dragon" за словниковими дефініціями та творами фентезі

Образ дракона в гумористичному фентезі спочатку здається дуже схожим на свій класичний відповідник, описаний, зокрема, у романі "The Colour of Magic", де дракон – це велетенський змій із крилами як у кажана, наприклад:

The creature was hanging from a branch of a large dead oak tree, several hundred feet away. Its bronze-gold wings were tightly wrapped around its body but the long equine head turned this way and that at the end of a remarkably prehensile neck. It was scanning the forest...There were other dragons — gold, silver, black, white — flapping across the sun-shafted air on errands of their own or perched on outcrops of rock. High in the domed roof of the cavern scores of others hung from huge rings, their wings wrapped bat-like around their bodies. (Pratchett, 1985, p. 140)

У цьому описі Т. Пратчетт підкреслює стереотипні ознаки зовнішності дракона – великі бронзувато-золотаві крила (*bronze-gold wings*), які можуть бути і інших кольорів (*gold, silver, black, white*), довга витягнута голова (*long equine head*), надзвичайно довга шия (*a remarkably prehensile neck*). Іншими словами, дракон – це величезна ящірка із крилами, схожа на кажана (*wings wrapped bat-like around their bodies*) не лише своїм виглядом, а й звичками (*hanging from a branch of a large dead oak tree; in the domed roof of the cavern scores of others hung from huge rings*). Крім того, дракон – це великий зубатий ящір, що стрибає і дихає вогнем, наприклад:

"Big thing. Huge big thing. Flapping. Great big flapping leaping thing. Teeth. Huffing. Blowing. Great big huge blowing flapping thing" (Pratchett, 2008a, p. 109).

У наведеному фрагменті з роману "Guards!Guards!" за допомогою низки номінативних та еліптичних речень і лексичних повторів прикметників з ознакою 'великий' (*huge, big, great*), що акумулюються на кшталт крещендо (*big → huge big → great big → great big huge*), створюється образ дракона як величезного лускатого ящери із зубатою пащею та поганим характером (*Huffing*). Цей дракон видихає полум'я (або щось подібне), здатний літати, махати крилами, стрибати (*flapping leaping thing*), охороняти скарби і становити загрозу для оточуючих. Проте цей образ повністю заперечується фрагментом з роману "The Colour of Magic", де змальовано дракона, що не вміє робити жодної речі із попереднього переліку – ані літати, ані дихати вогнем, наприклад:

"I always wanted to see dragons, ever since I was a little lad. Dragons flying around in the sky, breathing flames..." "They just used to crawl around in swamps and stuff, and all they breathed was stink," said Hrun lying down in the bunk. "They weren't very big either. They used to collect firewood." (Pratchett, 1985, p. 175)

У наведеному прикладі ефект ошуканого очікування побудовано на контрасті між очікуваннями, що дракони – великі, могутні, літають у повітрі та дихають полум'ям (*flying in the sky, breathing flames*), та реальністю, де дракони – маленькі, живуть на болотах, не вміють літати, а лише повзають, дихають чимось відразливим (*used to crawl around in the swamps, breathes stink, weren't very big*).

Комічність цього образу підтверджується й способом існування цих магічних істот, наприклад:

It was also semi-transparent. Although the sun glinted off its scales, Rincewind could clearly make out the outlines of the branches behind it... Either dragons should exist completely or fail to exist at all, he felt. A dragon only half-existing was worse than the extremes. The wizard wondered how much damage a half solid dragon could do. Would it only half-kill him? He decided not to stay and find out. (Pratchett, 1985, p. 145)

Із наведеного фрагменту з роману "The Colour of Magic", де чарівник Ринсвінд розмірковує над сутністю цих істот та людською вірою у їхні надзвичайні можливості, стає очевидним, що дракони Дискосвіту існують лише умовно, нібито наполовину (*semi-transparent, half-existing, half solid*). Комічність образу полягає в тому, що дракони чи-то існують, чи-то ні, а сила віри людей у легенди про жорстокість цих істот (*Would it only half-kill him?*) спричиняє безпідставний чи реальний страх під час зустрічі з ними (*A dragon only half-existing was worse than the extremes... how much damage a half solid dragon could do*).

Комічність цього магічного образу стає ще більш очевидною, коли інтереси драконів перетинаються з інтересами людей, як-от у фрагменті з роману "Guards! Guards!", де дракон цікавиться намірами людей щодо винищення, наприклад:

There will be no mighty warriors sent to kill me? dragon thought, almost plaintively. "I don't think so." "No heroes?" "Not any more. They cost too much." "But I will be eating people! Wonse whimpered. He felt the sensation of the dragon rummaging around in his mind, trying to find a clue to understanding. He half-saw, half-sensed the flicker of random images, of dragons, of the mythical age of reptiles and-and here he felt the dragon's genuine astonishment – of some of the less commendable areas of human history, which were most of it. And after the astonishment came the baffled anger. There was practically nothing the dragon could do to people that they had not, sooner or later, tried on one another, often with enthusiasm. (Pratchett, 2008a, p. 56)

У цьому уривку образ дракона містичної епохи рептилій, що свого часу панували над усіма (*dragons, of the mythical age of reptiles*), з могутньої тварини, яка наводить страх на людей, трансформується на комічну, адже виявляється, що ніщо не може налякати людей і завдати їм шкоди, окрім них самих (*nothing the dragon could do to people that they had not, sooner or later, tried on one another, often with enthusiasm*). Отже, образ дракона як магичної істоти знецінюється, модифікуючи в такий спосіб опозицію "магія :: реальність" у бік її профанування. Таким чином, модифікований образ магичної істоти "Dragon" значно відрізняється від класичного попередника, що зазначено в додатку В (рис. В.6). Образ магичної істоти "Dragon" у гумористичному фентезі зазнає трансформацій розміру (маленький замість великого) та функцій (не вміють дихати вогнем та не охороняють скарби). Крім того, дракони існують лише умовно, на відміну від міфів та творів класичного фентезі, де дракон – це цілком реальний магичний персонаж.

Кількісні підрахунки стосовно задіяних у створенні комічного ефекту та модифікацій образів персонажів "God", "Wizard", "Witch", "Death", "Troll", "Dwarf" та "Dragon" наведено в таблиці Г.1, Додаток Г.

3.2 Оповідні прийоми реалізації комізму магичних ситуацій у просторі Дискосвіту

На оповідному рівні тексту гумористичний ефект досягається шляхом опису ситуацій, під час яких 1) використовуються магичні символи; 2) задіяні магичні явища; 3) головні герої відвідують магичні підсвіти. Комізм магичних ситуацій вибудовується на невідповідності та/або контрасті між очікуваннями читача та реальністю магичного можливого простору Дискосвіту, тобто між реальною магичною ситуацією та ідеальним уявленням про неї (Карасик, 1999, с. 208). У сприйнятті комічних магичних ситуацій смішним видається зміст, а не слова, якими він передається (Калита, 2013, с. 8). Таким чином, характерною ознакою магичної ситуації є те, що вона саме описується, проте

не обговорюється дійовими особами, на відміну від комічного діалогу, де комізм магічного виникає під час обговорення героями Дискосвіту певних магічних подій, явищ чи символів. Комізм магічної ситуації виникає за: 1) реалістичного розвитку подій у магічному можливому просторі Дискосвіту тобто автентизації; або 2) абсурдизації магії як явища.

3.2.1 Прийом автентизації подій у просторі Дискосвіту. Комізм магічної ситуації за автентизації розвитку подій у просторі Дискосвіту відбувається за умови 1) впливу предмету, об'єкту чи топосу реального світу на розвиток магічних подій; або 2) розмивання меж між реальним та магічним світами, коли якого останній втрачає свої магічні властивості. Лінгвальний механізм виникнення комізму магічного за автентизації магічних подій базується на викривленні опозиції "магія :: реальність" у бік останньої.

А Вплив предметів та об'єктів реального світу на розвиток магічної ситуації

Предмети реального світу, що потрапляють за авторським задумом у простір Дискосвіту, можуть стати причиною змін автентизації магічної ситуації завдяки гротескному перебільшенню їхньої ролі у ньому. Саме така ситуація розгортається в магічному топосі "Dungeon Dimensions" (Підземні виміри), де існують різні жахливі істоти (Things, Creatures), народжені від кошмарів. У Дискосвіті вважається, що магія послаблює кордони між магічними топосами, тому істоти підземних вимірів збираються в місцях, де існує її велика концентрація, 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 "The Colour of Magic", де турист Двоцвіт (Twoflower – пер. Ю. Прокопець) 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. (Pratchett, 1985, p. 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, завдяки римуванню 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. (Pratchett, 1985, p. 103)

У наведеному прикладі ситуація стає комічною завдяки гротескному перебільшенню ролі об'єкту реального світу "фотоапарат" у боротьбі з магичною

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 простору Дискосвіту можуть змінюватися на немагічні під впливом не лише предметів, а й подій реального світу, що і відбувається із артефактом "Luggage" (Скрина) під час оголошення чарівниками магічної війни одне одному. Магічна війна на Дискосвіті – це дуже рідкісне явище, але й дуже страшне, адже внаслідок обміну заклинаннями на планеті знищується все живе і настає Апокаліпсис, як це описано у фрагменті з роману Т. Пратчетта "Sorcery", 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. (Pratchett, 1989, p. 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 (Символіка кольорів: жовтий), у контексті 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 до опису магічний предмет "Скрина" (Luggage), руйнуючи опозицію

"магія :: реальність". Цей магічний предмет виступає в ролі постраждалого чи біженця з 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*).

Б Розмивання меж між реальним та магічним світами

Розмивання меж між магічними топосами та реальним світом, коли перший втрачає свої магічні особливості, спостерігаємо впродовж опису подорожі головного героя роману "Small Gods" чарівника Ринсвінда до Темної пустелі (Dark desert). Темна пустеля – це магічний топос у просторі Дискосвіту, що є комічним втіленням 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't 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.*

(Pratchett, 1992b, p. 84)

У наведеному фрагменті роману "Small Gods", де антропоморфна персоніфікація Смерть розповідає померлому про його подальші дії, магична пустеля втрачає свої магичні 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 гарним, а що поганим, тоді перебування в цьому магичному топосі надає несподівані переваги (контраст – *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 магичні властивості, що очуднює магичний елемент бінарної опозиції завдяки набуттю ним ознак явища реального світу, спричиняючи появу комічного ефекту.

Знецінення магії та магичних знань і їх наближення до наукових відкриттів у реальному світі відбувається у процесі створення цілющого магичного зілля, яке повинно виліковувати людей від різних хвороб, як-от у фрагменті роману "Witches Abroad", 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? (Pratchett, 1993, p. 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 до виготовлення цілющого зілля. Це починається зі збору трав, які піддаються обробці, а інколи і подвійній обробці (*fractionally distil, and double-distil*), та продовжується під час багатогодинного 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 другого елементу опозиції.

3.2.2 Прийом абсурдизації феномена магії у просторі Дискосвіту. Абсурдизація магії у гумористичному фентезі відбувається під час 1) абсурдизації ролі магічних символів та предметів (А); або 2) абсурдизації магічних дій чи перетворень (Б).

А Абсурдизація ролі магічних символів

Символічне для магічного простору Дискосвіту число "вісім" (eight) має величезне значення для його жителів: називання цього числа викликає страшних істот з Підземних вимірів, чарівники мають вісім ступенів ієрархії, кількість основних заклинань у Гримуарі Октаво (головна магічна книга

чарівників Дискосвіту) – також вісім. Магія Дискосвіту має власний колір, восьмий (на відміну від нашого світу, де кольорів у райдузі всього сім) – октарин, що походить від латинського "octagon" (восьмикутник). Обігрування ролі цього магічного числа з метою абсурдизації створює комічні ситуації, в одній з яких розглядається особливість кольору магії – октарину, що описаний у фрагменті з роману "The Colour of Magic", де чарівник намагається визначити спектр цього кольору, наприклад:

It was octarine, the colour of magic. It was alive and glowing and vibrant and it was the undisputed pigment of the imagination, because wherever it appeared it was a sign that mere matter was a servant of the powers of the magical mind. It was enchantment itself. But Rincewind always thought it looked a sort of greenish-purple. (Pratchett, 1985, p. 342)

У цьому прикладі для зображення октарину використовується лексика піднесеного стилістичного тону для надання цьому кольору властивостей дива (*the colour of magic, enchantment itself*), яке має потужний вплив на магію як явище, що персоніфікується як щось живе, яскраве, наповнене енергією (*alive, glowing, vibrant*). Таким чином, постає образ кольору, що володіє магічними властивостями і тому є надзвичайно важливим для творення магії (*it was a sign that mere matter was a servant of the powers of the magical mind*). Комізм виникає як результат ефекту ошуканого очікування, коли з останнього речення, побудованого на гротескному перебільшенні спектру цього кольору – від зеленуватого до пурпурного (*it looked a sort of greenish-purple*), дізнаємося що цей могутній колір магії виявляється лише сумішшю різних несумісних відтінків, які асоціюються із забрудненою палітрою митця. Це доповнюється обігруванням слова "enchantment", що має два значення – магія та насолода (Slovnenya, 2020). На початку опису кольору останній персоніфікується як уособлення магії і насолоди одночасно (*It was enchantment itself*), а потім з огляду на зміст останнього речення, контрастує із зеленувато-пурпурним кольором як уособленням розчарування, адже таке сполучення несумісних кольорів може викликати все що завгодно, крім насолоди від їх поєднання.

Роль магічного предмета "Hat" (Капелюх), що є символом належності чарівника до магічної спільноти, абсурдизується з метою створення комізму магічного у фрагменті з роману "The Reaper Man" (Похмурий жнець), де капелюх виявляється олюдненим, наприклад:

Ridcully's hat rose from his head. It was a basic floppy-brimmed, pointy wizarding hat, but adapted to the Archchancellor's outgoing lifestyle. Fishing flies were stuck in it. A very small pistol crossbow was shoved in the hatband in case he saw something to shoot while out jogging, and Mustrum Ridcully had found that the pointy bit was just the right size for a small bottle of Bentinck's Very Old Peculiar Brandy. He was quite attached to his hat. But it was no longer attached to him. (Pratchett, 1991, p. 126)

Капелюх чарівника, як видно з цього фрагменту, володіє не тільки певними стереотипними зовнішніми рисами, характерними для магічних артефактів, наприклад, шпилястістю (pointy), але й специфічними рисами – пристосованими до вільного та відкритого способу життя хазяїна капелюха (захоплення риболовством, мисливством, пиятикою – *adapted to the Archchancellor's outgoing lifestyle; Fishing flies were stuck in it*), власним характером та вмінням самостійно пересуватися (*Ridcully's hat rose from his head*). Комічність цієї ситуації базується на алогізмі, згідно з яким предмети магічного одягу, маючи власний характер, вирішують особисто питання їхньої належності певному хазяїну (*He was quite attached to his hat – But it was no longer attached to him*). Таким чином, не чарівник вибирає собі капелюх, а навпаки.

Абсурдизація ролі одягу як символу належності до певної магічної раси простежується у фрагменті того самого роману, де дружина вампіра одягається до пари чоловікові, наприклад:

"It iss very important to maintain standerts," said Doreen. "Every voman should share her husband's hobbies," said Doreen. "It iss vot keeps a marriage intervesting." Doreen, in addition to her here-one-minute-and-gone-the-next vampire accent, had decided to complement Arthur's evening dress with what she considered appropriate for a female vampire: figure-hugging black dress, long dark hair cut

into a widow's peak, and very pallid makeup. Nature had designed her to be small and plump with frizzy hair and a hearty complexion. There were definite signs of conflict. (Pratchett, 1991, p. 214)

З цього прикладу можна зрозуміти, що життя вампіра чи вампіриці цілковито залежить від слідування стандартам зовнішності на контрасті кольорів – чорного в одязі та білого в кольорі обличчя (*black dress – very pallid makeup*). Комічною ця ситуація стає завдяки її абсурдності, коли виявляється, що за описуваним образом приховується не вампір як такий, а лише його дружина, яка хоче поділяти інтереси чоловіка, імітуючи вампірський акцент, схожий на шипіння змії завдяки подовженню літери "s" наприкінці слів (*It iss very important; It iss vot keeps a marriage intervesting*). Це робить вампіра подібним до отруйної змії, адже обидва жалять своїх жертв. Комізму ситуації додає контраст між зовнішнім виглядом вампіреси (блідий макіяж, чорні кольори одягу, що обтягує фігуру, довге темне волосся, вистрижене трикутним виступом на лобі) та її природною статурою маленької, пухкенької, рум'яної жінки з кучерявим волоссям (*Nature had designed her to be small and plump with frizzy hair and a hearty complexion. There were definite signs of conflict*).

Б Абсурдизація магічних дій та перетворень

Явище магічної війни між чарівниками у просторі Дискосвіту пов'язане із виконанням ними магічних дій, що спрямовані на знищення одне одного. Хоча наслідки такої магічної війни можуть бути досить драматичними для чарівництва в цілому (*Wizardry was breaking up*), як описано у фрагменті з роману "Sorcery", де чарівник є водночас її причиною та постраждалою стороною. Цей опис включає елементи комізму, пов'язані, передовсім, з вимірюванням чарівництва, одиницею якого є один чарівник (*the natural unit of wizardry was one wizard*), наприклад:

It had all gone critical. Wizardry was breaking up. Goodbye to the University, the levels, the Orders; deep in his heart, every wizard knew that the natural unit of wizardry was one wizard. The towers would multiply and fight until there was one tower left, and then the wizards would fight until there was one wizard. By then, he'd probably fight himself. (Pratchett, 1989, p. 406)

У цій ситуації, пов'язаній із використанням магії, напруження нарощується завдяки прийому стилістичного наростання, що підкріплюється синтаксичним паралелізмом, коли кількість башт як захисних споруд (*tower*) зростає із шаленою швидкістю (*The towers would multiply and fight until there was one tower left*), а чарівники б'ються за владу до останнього (*the wizards would fight until there was one wizard*). Таке напруження знімається комічним поворотом завдяки алогізму, коли чарівників зображено позбутими здорового глузду, адже після перемоги вони, скоріш за все не заспокоюються, а боротимуться самі з собою (*he'd probably fight himself*), понижуючи таким чином статус магічної битви до звичайної бійки та абсурдизуючи магичні дії чарівників у розпал битви.

Абсурдна взаємодія чаклунів і відьом з тваринами відображається й у магичній дії під назвою "Запозичення" (*Borrowing*), коли хтось з них проникає у свідомість тварини чи птаха, як у фрагменті з роману "Equal Rites", де відьма Матінка Вітровоск укорінюється у свідомості сови, наприклад:

Granny's body stilled. The owl felt her enter its mind, and graciously made room. Granny knew she would regret this, Borrowing twice in one day would leave her good for nothing in the morning, and with a terrible desire to eat mice (Pratchett, 1987, p. 60).

У цій ситуації процес запозичення – перехід із власної свідомості до свідомості птаха – зображений у комічному ракурсі, що створюється завдяки обігруванню буквального та переносного значень ідіоматичних виразів "*to enter somebody's mind*" (увійти/проникнути у чийсь мозок) та "*to make room for somebody/something*" (вивільнити простір для когось.чогось/відступити) (Webster, 1989). Додаткові абсурдні наслідки цієї магичної дії, такі як набуття звичок тієї тварини чи птаха, у якого подумки перетворюється, додають комізму описаній ситуації. Так, подвійне проникнення у свідомість сови викликає у відьми непереборне бажання з'їсти на сніданок мишу (*would leave her good for nothing in the morning, and with a terrible desire to eat mice*).

Абсурдизація магичних дій під час підміни суті обрядів простежується у фрагменті з роману "Mort", де головний герой, який не є чарівником, намагається провести магичний обряд за всіма канонами чаклунства:

He opened it with difficulty and unfolded a dusty grey robe that scattered mothballs and tarnished sequins across the floor. [...] There was a lot of muffled cursing and the occasional clink of china and finally Albert emerged holding a staff taller than he was. It was thicker than any normal staff, mainly because of the carvings that covered it from top to bottom. ... Then he said, 'Hat. No hat. Got to have a hat for the wizarding. Damn. 'He stamped out of the room and returned after a busy fifteen minutes which included a circular hole cut out of the carpet in Mort's bedroom, the silver paper taken out from behind the mirror in Ysabell's room, a needle and thread from the box under the sink in the kitchen and a few loose sequins scraped up from the bottom of the robe chest. The end result was not as good as he would have liked and tended to slip rakishly over one eye, but it was black and had stars and moons on it and proclaimed its owner to be, without any doubt, a wizard, although possibly a desperate one. (Pratchett, 1988, p. 388)

У наведеному уривку виокремлено найважливіші компоненти, необхідні для чаклунського обряду, – мантія (*robe*), хоча й покрита порошком та побита міллю (*a dusty grey robe; scattered mothballs*), посох (*staff*), правда, товщий за звичний для таких ритуалів, капелюх (*hat*). Комічність ситуації виникає, з одного боку, завдяки абсурдному підбору додаткових аксесуарів магічного ритуалу – голка із ниткою (*needle and thread*), килим із діркою (*circular hole cut out of the carpet*), срібний папір (*silver paper*), та вказівці на ті дивні місця, звідки їх вилучено, як-от коробка під мийкою на кухні. А з другого боку, внаслідок опису чарівника в досить жалюгідному вигляді (*desperate*) – з мантією, що сповзала на одне око (*slip rakishly over one eye*), хоча й мала необхідні зірки та місяці (*had stars and moons on it*) як вказівку на належність чарівника до магічної професії (*proclaimed its owner to be, without any doubt, a wizard*). У такий спосіб викривається той факт, що для обряду заклинання немає потреби володіти магічними здібностями – можна бути звичайною людиною зі своїми слабкостями (*There was a lot of muffled cursing and the occasional clink of china; end result was not as good as he would have liked*), а лише мати відповідні аксесуари, що належать чарівникам. Таким чином, власне весь

ритуал чаклування, завдяки алогічності та невідповідності його конститутивних елементів та магічних дій чарівника очікуваним, зазнає комікалізації.

Навчання магічних ритуалів відьом у просторі Дискосвіту має свої комічні абсурдні особливості, пов'язані з відволіканням від суті навчання на зайві перестороги, заняття хатніми роботами та вивчення надуманих дисциплін, що, зокрема, описується в романі "Witches Abroad", коли стара відьма дає поради молодій щодо використання чар, наприклад:

When Desiderata Hollow was a girl, her grandmother had given her four important pieces of advice to guide her young footsteps on the unexpectedly twisting pathway of life. They were: Never trust a dog with orange eyebrows, Always get the young man's name and address, Never get between two mirrors, And always wear completely clean underwear every day because you never knew when you were going to be knocked down and killed by a runaway horse and if people found you had unsatisfactory underwear on, you'd die of shame. (Pratchett, 1993, p. 12)

У цьому прикладі, опозиція "магія :: реальність" трансформується за рахунок гротескного перебільшення абсурдних пересторог, що їх повинні дотримуватися дівчата, які хочуть стати відьмами. Для становлення відьми зовсім не обов'язково володіти магічними навичками, достатньо не довіряти собакам із помаранчевими бровами (адже відьми надають перевагу котам) – *Never trust a dog with orange eyebrows*, питати ім'я та адресу чоловіків, з якими знайомишся (хоча відьми зазвичай незаміжні), – *Always get the young man's name and address*, не стояти між двома дзеркалами (хоча це необхідно для магічних обрядів) – *Never get between two mirrors* – та носити чисту білизну (*And always wear completely clean underwear*).

Комізму описам магічних дій додає й те, що, окрім чарівників та відьом, магічні ритуали в аналізованих романах проводять ще й так звані медіуми, як-от у фрагменті з роману "The Reaper Man", де ритуал виклику духів померлих здійснює така собі пані на ім'я Кейк, наприклад:

Mrs. Evadne Cake was a medium, verging on small. It wasn't a demanding job. Not many people who died in Ankh-Morpork showed much inclination to chat to their

surviving relatives. Put as many mystic dimensions between you and them as possible, that was their motto...Even the industrial-grade crystal ball was only there as a sop to her customers. Mrs. Cake could actually read the future in a bowl of porridge. She could have a revelation in a panful of frying bacon. She had spent a lifetime dabbling in the spirit world, except that in Evadne's case dabbling wasn't really apposite. She wasn't the dabbling kind. It was more a case of stamping into the spirit world and demanding to see the manager. (Pratchett, 1991, p. 138)

У наведеному прикладі робота медіума подається як неважка (*It wasn't a demanding job*) і, фактично, дилетантська (*She had spent a lifetime dabbling in the spirit world*). Для її виконання достатньо було мати фабрично виготовлену кришталеву кульку (*an industrial-grade crystal ball*) та напустити містичного туману у спілкуванні з духами (*Put as many mystic dimensions between you and them as possible*). Комічність ситуації додає те, що нібито магичні предмети не використовуються з магичними цілями – лише для оковамилювання клієнтів (*crystal ball was only there as a sop to her customers*), а робота медіумом вважається ефективною лише завдяки тому, що померлі в цьому містечку не дуже часто хочуть спілкуватися зі своїми родичами (*Not many people who died in Ankh-Morpork showed much inclination to chat to their surviving relatives*). Ситуація стає ще абсурднішою завдяки гротескному перебільшенню здібностей медіумів, які вміють читати долі в тарілці з вівсянкою та бачать одкровення в пательні зі смаженим беконом (*Mrs. Cake could actually read the future in a bowl of porridge; She could have a revelation in a panful of frying bacon*).

Неочікувані та абсурдні перешкоди під час виконання певних магичних дій, зокрема під час транспортації з одного магичного місця до іншого, описуються у фрагменті із роману "Егіс", де йдеться про два різновиди подорожей – магичну і звичайну – та складність першої, наприклад:

Travelling by magic always had major drawbacks. There was the feeling that your stomach was lagging behind. And your mind filled up with terror because the destination was always a little uncertain. It wasn't that you could come out anywhere. "Anywhere" represented a very restricted range of choices compared

to the kind of places magic could transport you to. The actual travelling was easy. It was achieving a destination which, for example, allowed you to survive in all four dimensions at once that took the real effort. In fact the scope for error was so huge it seemed something of an anti-climax to emerge in a fairly ordinary, sandy-floored cavern. (Pratchett, 1990, p. 180)

У цьому прикладі в контексті опозиції "магія :: реальність" (travelling by magic :: actual travelling) порівнюються два види подорожей – магічна та звичайна. Комізм ситуації полягає у гротескному перебільшенні небезпеки магічної подорожі (порівняно зі звичайною), під час якої шлунок нібито відставав від тіла (*There was the feeling that your stomach was lagging behind*), а розум переповнював жах (*And your mind filled up with terror, the scope for error was so huge*) від непевності дістатися місця призначення (*the destination was always a little uncertain*) через людський фактор, адже світ великий і чарівник може припускатися помилки в розрахунках відстані. Іронічне пояснення того, чим може виявитися "будь-де" стосовно місця призначення (*"Anywhere" represented a very restricted range of choices to the kind of places magic could transport you to*), приводить до досить приземленого та немагічного місця – звичайної печери на березі моря (*fairly ordinary, sandy-floored cavern*), що наближає магічну подорож до реальної, де магічна локація замінюється реалістичною, провокуючи появу у такий спосіб появу комічного ефекту.

Магічний процес переходу зі світу живих до світу мертвих відбувається в Дискосвіті досить абсурдним чином, як-от у фрагменті з роману "Mort", коли померла принцеса виявляється несподівано живою для оточуючих, наприклад:

Keli, meanwhile, was also finding life difficult. Bluntly, the universe knew Keli was dead and was therefore rather surprised to find that she hadn't stopped walking and breathing yet...In his castle in Sto Helit, the duke waited in vain for a messenger who had in fact set out, but had stopped halfway down the street, unable to remember what it was he was supposed to be doing. Through all this Keli moved like a solid and increasingly more irritated ghost. (Pratchett, 1988, p. 180)

У цьому прикладі комізм ситуації, коли всі готові до смерті певної людини, а вона раптово передумала помирати (*was dead – hadn't stopped walking*

and breathing), руйнує опозицію "живий :: мертвий" та робить ситуацію абсурдною, адже помирання – це природний процес, від якого неможливо відмовитись. Стан душі невмерлого мерця гротескно зображується за допомогою порівняння померлого із привидами (*moved like a ghost*), що, на відміну від звичайного привида, має плоть і кров, а також виявляє емоції, зокрема роздратування (*increasingly more irritated ghost*).

Кількісні дані стосовно виявів комізму магічного на оповідному рівні наведені у Додатку Г, табл. Г.2.

3.3. Конверсаційні прийоми реалізації комізму діалогів про магію

Конверсаційний текстовий рівень, останній для аналізу в нашій роботі, має справу з діалогами персонажів, під час обговорення ними магії як явища, поряд із обов'язками та вчинками різних магічних істот, предметів чи об'єктів. Комізм магічного в діалогах виникає внаслідок 1) порушення причинно-наслідкового зв'язку, що спричиняє невідповідність між магією та її розумінням персонажами; та/або 2) породження нового змісту магії в результаті викривлення її суті.

3.3.1 Порушення причинно-наслідкового зв'язку в діалогах персонажів про магію. Порушення причинно-наслідкового зв'язку під час обміну репліками у спілкуванні мешканців ММС Дискосвіту може відбуватися внаслідок згадок про 1) алогічні перетворення живих істот на мертвих (А); 2) розмивання кордонів між живими та мертвими істотами (Б); 3) демагізацію магічних ритуалів (В); та/або завдяки 4) викривленню суті магії як предмету розмови (Г).

А Алогічні обговорення перетворень живих істот на мертвих

Такі порушення логічних зв'язків виникаються під час обговорення героями романів Т. Пратчетта особливостей перетворення метафорично живих персонажів у просторі Дискосвіту на зомбі (А1), привидів (А2) та/бо неживих сутностей (А3) та відбуваються не внаслідок застосування магії, а всупереч їй.

А 1. Зокрема процес перетворення людини на зомбі у діалозі персонажів із роману "The Reaper Man" подається як комічний, тому що спирається не на магію, а на метод спроб і помилок, наприклад:

"People can be turned into zombies, you know," said the Lecturer in Recent Runes, in conversational tones. "You don't even need magic. Just the liver of a certain rare fish and the extract of a particular kind of root. One spoonful, and when you wake up, you're a zombie." "What type of fish?" said the Senior Wrangler. "How should I know? You can see the queue outside the hut, can't you? No. 94, Red Stripefish liver and Maniac root... didn't work. No. 95, Spikefish liver and Dum-dum root... didn't work. No. 96 -" (Pratchett, 1991, p. 70).

Унаслідок обміну репліками в зображенні спроб перетворення людей на зомбі, виявляється, що, згідно з включеним в діалог інструкціями лектора магія для цього не потрібна, а важливим є сталий набір речовин – печінка якоїсь рідкісної риби (*the liver of a certain rare fish*) та вижимка кореня певної рослини (*the extract of a particular kind of root*). Таким чином, сам діалог стає комічним завдяки переліку абсурдних інгредієнтів, необхідних для перетворення людини на зомбі (*Red Stripefish liver and Maniac root; Spikefish liver and Dum-dum root*), та, як наслідок, перерахуванню чергових невдач в експерименті.

А 2. Люди в Дискосвіті можуть перетворюватися не тільки на зомбі, але й на привидів, які, порівняно із живими людьми, мають певні особливості способу буття, володіють специфічними навичками та звичками. Цей процес комічно зображений у діалозі з роману "Wyrd Sisters", де колишній король міста Ланкр стикається із антропоморфною персоніфікацією Смерті, який, фокусуючись на граматичному минулому часі дієслів (*IT'S CALLED THE PAST TENSE*), пояснює экс-королю специфіку життя привидів як таких, що були, а не є людьми, наприклад:

Verence drew himself up to his full height, [...]. 'I am a king, mark you, 'he said. WAS, YOUR MAJESTY. 'What?' Verence barked. I SAID WAS. IT'S CALLED THE PAST TENSE. YOU'LL SOON GET USED TO IT. The tall figure tapped its calcareous fingers on the scythe's handle. It was obviously upset about

something. If it came to that, Verence thought, so am I. 'Are you Death, fellow?' he ventured. I HAVE MANY NAMES.... 'My father said I should never let him get behind me. Why don't I feel angry? 'GLANDS, said Death shortly. ADRENALIN AND SO FORTH. AND EMOTIONS. YOU DON'T HAVE THEM. ALL YOU HAVE NOW IS THOUGHT. (Pratchett, 2008b, p. 16)

У цьому діалозі, де репліки співбесідників маркуються графічно (слова Смерті виділено великими літерами без лапок, що робить їх емоційно навантаженими), за допомогою протиставлення "емоції :: думки/розум" акцентується ідея про те, що живі люди керуються в житті переважно емоціями, викликаними дією адреналіну та інших продуктів діяльності залоз. Комічним діалог стає завдяки парадоксу, коли виявляється, що, лише переходячи у світ мерців, люди (уже не живі) починають мислити незважаючи на те, що це неможливо. Таким чином причинно-наслідкові зв'язки між помиранням людини та помиранням її мозку порушуються, магічне перетворення людини на привида демагізується завдяки наділенню останніх людськими можливостями.

А 3. Перетворення чарівників та відьом на інші природні чи штучні сутності сутності, зокрема на дерево, супроводжується комічністю самих діалогів, що підкреслено у фрагменті з роману "Equal Rites", де відьма розмовляє з чарівником, який став деревом, наприклад:

I'm not going, she thought. In the silence of the night the tree said, Bully me, then, just because I'm a tree. Typical woman. At least you're useful now, thought Granny. Better a tree than a wizard, eh? It's not such a bad life, thought the tree. Sun. Fresh air. Time to think. Bees, too, in the spring. (Pratchett, 1987, p. 62)

Комізм діалогу, який подано як мовчазний обмін думками співбесідників, де дерево виступає як персоніфіковане (*the tree said; thought the tree*), виникає завдяки іронічному ставленню чоловіка-дерева до жінки-чарівниці (*Typical woman*) і навпаки (*At least you're useful now*). Таке ставлення до себе і власного теперішнього становища (*Better a tree than a wizard, eh?*) дає колишньому чарівникові набагато більше переваг, ніж перебування в людському тілі; це і свіже повітря, і сонце, і час для роздумів і бджоли на весні (*Sun. Fresh air. Time to think. Bees, too, in the spring*).

Б Розмивання кордонів між живими і мертвими

Цей тип порушень причинно-наслідкових зв'язків у діалогах персонажів пов'язаний із очудненням опозиції "живий :: мертвий". Зокрема, під час обговорення воскресіння мерців, що описується в одному із діалогів у романі "The Reaper Man", колеги чарівники не очікують побачити живого померлого колегу, який змушений був повернутися із загробного світу за дивних обставин, наприклад:

"You're an undead?" said the Bursar [...] "I didn't ask to be," said the late Windle Poons... "I only came back because there was nowhere else to go. Think I want to be here?" "But surely," said the Archchancellor, "didn't... you know the fella, the one with the skull and the scythe -" "Never saw him," said Windle, shortly, inspecting the nearest dishes. "Really takes it out of you, this un-dyin'." (Pratchett, 1991, p. 54)

У наведеному прикладі ефект комізму виникає за рахунок переосмислення елементів опозиції "живий :: мертвий", підсиленого авторськими оказіоналізмами (*an undead, this un-dyin'*), коли мертва людина, не зустрівши Смерть з черепом замість голови та серпом у руці (*the fella, the one with the skull and the scythe*), повертається у світ живих не тому, що хоче (*Think I want to be here?*), а лише тому, що їй не було куди йти (*I only came back because there was nowhere else to go*), бо Смерть на неї, незважаючи на стереотипні уявлення, там зовсім не чекав (*Never saw him*).

В іншому фрагменті діалогу із роману "The Reaper Man", чарівники, застосовуючи свої недолугі знання про воскресіння мерців, чарівники вирішують, що ж власне їм треба робити із живим померлим колегою, наприклад:

"Maybe we could get a black cat to walk across his coffin." "He hasn't got a coffin!" wailed the Bursar, whose grip on sanity was always slightly tentative. "OK, so we buy him a nice new coffin and then we get a black cat to walk across it?" "No, that's stupid. We've got to make him pass water." "What?" "Pass water. Undeads can't do it."... "You sure?" said the Dean. "Well-known fact," said the Lecturer in Recent Runes flatly... "Running water, " said the Lecturer in Recent Runes suddenly. "It's running water. Sorry. They can't cross over it." "Well, I can't cross running water,

either," said the Dean. "Undead! Undead! There must be dozens of ways to deal with an undead." "Garlic," said the Senior Wrangler flatly. "Undead don't like garlic." "Don't blame them. Can't stand the stuff," said the Dean. "Undead! Undead!" said the Bursar, pointing an accusing finger. (Pratchett, 1991, p. 72)

У цьому прикладі комічний ефект початково виникає завдяки ефекту ошуканого очікування під час перерахування стереотипних уявлень про всі відомі магичні способи, за якими мерця можна відрізнити від живої людини, – пустити чорного kota побігати по труні (*get a black cat to walk across his coffin*), застосувати проточну воду (*We've got to make him pass water ... It's running water. Sorry. They can't cross over it*), використати часник (*Undead don't like garlic*). По-справжньому комічним цей діалог стає завдяки парадоксу, коли виявляється, що труни немає, а декан університету, який бере участь у дискусії, реагує на проточну воду і часник так само як зомбі (*I can't cross running water, either; Can't stand the stuff → Undead! Undead*), що демагізує вищезгадані магичні способи ідентифікації. Таким чином, елементи опозиції "живий :: мертвий" міняються місцями, утворюючи нову опозицію "мертвий :: живий", що приводить до комічного ефекту.

В Демагізація магичних ритуалів

Цей тип порушень причинно-наслідкового зв'язку супроводжується невідповідністю наслідків магичних ритуалів очікуванням головних героїв. Зокрема, у нижченаведеному фрагменті діалогу з роману "Witches Abroad" ворожка приділяє більше уваги підготовці до магичного ритуалу, аніж власне процесу, наприклад:

"Ye see that bit of okra?" said Mrs Gogol. "Ye see the way the crab legs keep coming up just there?" "You never were one to stint the crab meat," said Mrs Pleasant. "See the way the bubbles is so thick by the okuh leaves? See the way it all spirals around that purple onion?" "I see it! I see it!" said Mrs Pleasant. "And you know what that means?" "Means it's going to taste real tesme[?]" "Sure," said Mrs Gogol, kindly. "And it means some people's coming." "Wow! How many?" Mrs Gogol dipped a spoon into the seething mass and tasted it. "Three people," she said. She smacked her lips thoughtfully. "Women." (Pratchett, 1993, p. 142)

Діалог, який супроводжує ворожіння, стає комічним за змістом завдяки алогізму, коли результати передбачення (приїзд трьох жінок) не впливають із власне процесу ворожіння (*Means it's going to taste real tesme[?]; it means some people's coming*), а ґрунтуються на неочікуваних моментах. Зважаючи на те, що цей ритуал включає споглядання краб'ячих лапок (*Ye see the way the crab legs keep coming up*), бульбашок (*See the way the bubbles is so thick by the okuh leaves*), екзотичних плодів (*see that bit of okra*) та звичних овочів (*purple onion*), то його результати визначаються на смак (*dipped a spoon into the seething mass and tasted it. "Three people"*). Абсурдність змісту розмови підсилюється вживанням назв неіснуючих рослин (*okuh, tesme*). Таким чином, проведення магічного ритуалу спирається на абсурдність усіх підготовчих дій, яким медіум Пані Гоголь беззаперечно вірить, і відбувається не завдяки магії, а всупереч їй.

Магічний ритуал передбачення майбутнього як ворожіння на чайному листі з роману "Equal Rites" супроводжується комічним діалогом між відьмою Матінкою Вітровоск та Пані Вітлоу, коли перша збирає усі свої сили, щоб донести до оточуючих волю духів, яких вона нібито викликає, наприклад:

"Yes, well, the spirits say this young lady won't be any trouble as far as that is concerned," said Granny grimly. "If she can sweep and scrub she's welcome, Aye'm sure," said Mrs Whitlow, looking puzzled. "She even brings her own broom. According to the spirits, that is." "How very helpful. When is this young lady going to arrive?" "Oh, soon, soon — that's what the spirits say." A faint suspicion clouded the housekeeper's face. "This isn't the sort of thing spirits normally say. Where do they say that, exactly?" "Here," said Granny. "Look, the little cluster of tea-leaves between the sugar and this crack here. Am I right?" Their eyes met. Mrs Whitlow might have had her weaknesses but she was quite tough enough to rule the below-stairs world of the University. However, Granny could outstare a snake; after a few seconds the housekeeper's eyes began to water. "Yes, Aye expect you are". (Pratchett, 1987, p. 294).

Комічність діалогу стає очевидною, коли, під час обміну репліками дійових осіб з постійними нав'язливими повторами на кшталт мантр словосполучень

"кажуть духи" та подібних (*the spirits say; According to the spirits; what the spirits say; _spirits normally say*), найголовнішою здібністю медіума виявляється вміння переконувати людину поглядом, а зовсім не ворожити на чайному листі (*Granny could outstare a snake*). Усе це сприяє переосмисленню опозиції "магія :: реальність" у бік реальності, коли з'ясовується, що для проведення магічного ритуалу магичні знання не потрібні.

Ритуал виклику демонів, зображений у діалозі з роману "Wyrd Sisters", опиняється поза межами магії, коли відьми, використовуючи знаряддя, яке опинилося під рукою, намагаються слідувати ритуалам далекого минулого, наприклад:

'We conjure and abjure thee by means of this —' Granny hardly paused — 'sharp and terrible copper stick.' *The waters in the boiler rippled gently. 'See how we scatter—' Magrat sighed — 'rather old washing soda and some extremely hard soap flakes in thy honour. Really, Nanny, I don't think— ' 'Silence! Now you, Gytha. 'And I invoke and bind thee with the balding scrubbing brush of Art and the washboard of Protection,' said Nanny, waving it* (Pratchett, 2008b, p. 160).

Причинно-наслідкові зв'язки між метою ритуалу та його результатом порушуються завдяки змішуванню піднесеної тональності в зображенні підготовки до ритуалу (*We conjure and abjure thee; And I invoke and bind thee*) та власне опису абсурдного магічного ритуалу, де використовуються безглузді допоміжні немагічні засоби — мідна паличка, сода та мило, щітка та пральна дошка (*sharp and terrible copper stick; old washing soda and some extremely hard soap flakes in thy honour; the balding scrubbing brush of Art and the washboard of Protection*). Назви цих предметів перелічуються в репліках відьом Матінки Вітровоск та Маграт Часник достатньої пафосно — щітка Мистецтва та пральна дошка Захисту, що знецінює роль магії, створюючи відчуття її непотрібності в магічному світі.

Діалог має комічне продовження, коли демон на ім'я, що його майже неможливо вимовити (*Mr WxrtHtl-jwlpklz*), викликаний таким абсурдним способом, намагається керувати відьмами (*You're not supposed to say that; You're supposed to say—*), наприклад:

'Well, Mr— Granny hesitated only fractionally – 'WxrtHltl-jwlpklz, I expect you're wondering why we called you here tonight. "You're not supposed to say that," said the demon. "You're supposed to say— ' 'Shut up. We have the sword of Art and the octogram of Protection, I warn you.' 'Please yourself. They look like a washboard and a copper stick to me,' sneered the demon. (Pratchett, 2008b, p. 161)

Стереотипна поведінка відьом під час ритуалу викликання демону піддається комічному переосмисленню, коли замість очікуваного набору привітань і запитань та використання магічних знарядь (меча та октограми) для проведення ритуалу, відьми користуються тим, що в них під рукою (*washboard and a copper stick*), видаючи ці предмети за справжні магічні знаряддя (*the sword of Art and the octogram of Protection*). При цьому вони ще й вдаються до вульгаризмів (*Shut up*) і погроз (*I warn you*), що, провокує появу ефекту ошуканого очікування.

Г Викривлення суті магії

Комізм прикладів цієї категорії спирається на тлумаченні магії як немагічного феномену. Зокрема, глобальну суть магії у просторі Дискосвіту розкриває діалог із роману "Equal Rites", де чарівник-викладач Напролум (Cutangle) пояснює її природу майбутньому чаклуну Саймону, наприклад:

Cutangle looked at him, his mouth open. Eventually he said, "Oh, that's easy. Magic fills the universe, you see, and every time the universe changes, no, I mean every time magic is invoked, the universe changes, only in every direction at once, d'you see, and—" he moved his hands uncertainly, trying to recognise a spark of comprehension in Trestle's face. "To put it another way, any piece of matter, like an orange or the world or, or—" "—a crocodile?" suggested Trestle. "Yes, a crocodile, or—whatever, is basically shaped like a carrot." (Pratchett, 1987, p. 332)

У цьому діалозі існування магії спочатку роз'яснюється серйозно, нібито з погляду науки, як явище, що змінює Всесвіт (*every time the universe changes, no, I mean every time magic is invoked, the universe changes*), причому одночасно в усіх напрямках. Комічним цей діалог стає тоді, коли викладач для спрощення подачі матеріалу наводить більш приземлений приклад, який

повністю руйнує піднесеність попереднього пояснення, подаючи явище магії як абсурдне і не магічне. При цьому руйнуються причинно-наслідкові зв'язки із попереднім твердженням, завдяки несподіваній абсурдній ремарці стосовно того, що викликані магією перетворення розповсюджуються на різноманітні вияви матерії, чи-то помаранча, чи світув цілому, чи крокодила, якщо вони мають форму моркви (*like an orange or the world or, or— —a crocodile... basically shaped like a carrot*).

Водночас магія в Дискосвіті може сприйматися і як щось урочисто пафосне, як-от у діалозі з роману "A Hat Full of Sky" (Капелюх, повний небес), де юна відьма прослуховує курс лекцій з історії магії та дізнається про новітні здобутки у сфері чаклунства, наприклад:

'Magic with a K?' she said aloud. 'Magikkkk?' 'That's deliberate,' said Annagramma coldly. 'Mrs Earwig says that if we are to make any progress at all we must distinguish the higher MagiK from the everyday sort.' *'The everyday sort of magic?'* said Tiffany. *'Exactly. None of that mumbling in hedgerows for us. Proper sacred circles, spells written down. A proper hierarchy, not everyone running around doing whatever they feel like. Real wands, not bits of grubby stick. Professionalism, with respect. Absolutely no warts. That's the only way forward.'* (Pratchett, 2004, p. 42)

Під час обміну репліками в діалозі відьом Анаграми та Тіффані виявляється, що у просторі Дискосвіту існує два види магії – Маггія, або висока Магія (*Magic with a K, Magikkkk, або the higher MagiK*), та повсякденна магія (*The everyday sort of magic*), і різниця між ними виявляється досить комічною. Гротескне перебільшення значущості Маггії, підкреслене антитезами "жодне бурмотіння" – "записані заклинання" (*None of that mumbling – spells written down*), "правильна ієрархія" – "метушня" (*A proper hierarchy – everyone running around*), приводить до ефекту ошуканого очікування. Виявляється, що справжня Маггія в розумінні чаклунок та чаклунів – це не магичні дії, а відповідні письмові правила, яким необхідно неуклінно слідувати для того, щоб називати себе чаклункою, що викликає переосмислення опозиції "магія :: реальність" у бік останнього елемента.

3.3.2 Прийом переосмислення магічних обов'язків у діалогах персонажів. Переосмислення магічних обов'язків та можливостей у результаті викривлення суті магії відбувається у діалогах персонажів Дискосвіту за умови, коли обговорюється зміна суті магічних обов'язків магічних персонажів.

Зміна суті таких обов'язків відбувається шляхом 1) створення контрасту між очікуваними та виконаними обов'язками (А); та/або 2) розмиття меж між магічними та побутовими обов'язками, з метою профанації перших (Б).

А Контраст між очікуваними та виконаними обов'язками

Відомо, що обов'язки магічного персонажу "Death" включають: 1) переміщення душ в інший світ; 2) буття могилою надій; 3) буття альтернативною реальністю; та 4) буття вбивцею, якого не втримає жодний замок. Усі вони піддаються комічному переосмисленню в діалозі з роману "Mort", де антропоморфна персоніфікація Смерть у першій його частині наймає на роботу помічника, а у продовженні діалогу сам шукає собі нову роботу, наприклад:

I WAS OFFERING YOUR BOY A POSITION, said Death. I TRUST THAT MEETS WITH YOUR APPROVAL? 'What was your job again?' said Lezek, talking to a black-robed skeleton without showing even a flicker of surprise. I USHER SOULS INTO THE NEXT WORLD, said Death. 'Ah,' said Lezek, 'of course, sorry, should have guessed from the clothes. Very necessary work, very steady. Established business?' I HAVE BEEN GOING FOR SOME TIME, YES, said Death. 'Good. Good. Never really thought of it as a job for Mort, you know, but it's good work, good work, always very reliable. What's your name?' DEATH. 'Dad —' said Mort urgently. 'Can't say I recognize the firm,' said Lezek. 'Where are you based exactly?' FROM THE UTTERMOST DEPTHS OF THE SEA TO THE HEIGHTS WHERE EVEN THE EAGLE MAY NOT GO, said Death. 'That's fair enough,' nodded Lezek. (Pratchett, 1998, p. 26)

У наведеному прикладі завдяки змішуванню стилів – високого, піднесеного (*FROM THE UTTERMOST DEPTHS OF THE SEA TO THE HEIGHTS*

WHERE EVEN THE EAGLE MAY NOT GO) у Смерті та низького, розмовного (*Very necessary work, very steady; That's fair enough*) у батька хлопця на ім'я Морт (фр. "mort" смерть) діалог набуває комічних ознак дякуючи двом своїм особливостям. З одного боку, співбесідник Смерті – людина, не впізнає смерть як таку, незважаючи на те, що без жодного здивування розмовляє зі скелетом, одягненим у чорний пдащ (*talking to a black-robed skeleton without showing even a flicker of surprise*). З іншого, коли Смерть урочисто розповідає про свої гротескно перебільшені, стереотипні обов'язки відносно померлих – супровід душ в інший світ (*I USHER SOULS INTO THE NEXT WORLD*, гіпербола *'FROM THE UTTERMOST DEPTHS OF THE SEA TO THE HEIGHTS WHERE EVEN THE EAGLE MAY NOT GO*), його співбесідник сприймає ці обов'язки як бізнес і намагається пристроїти до цього бізнесу власного сина (*Can't say I recognize the firm; good work, always very reliable*). Фактично це розмиває у такий спосіб межі між елементами опозиції "життя :: смерть" профануючи останню.

Механізм демагізації та профанації обов'язків цього магічного персонажу, що полягає у їх знеціненні, актуалізованому у другій частині діалогу, де обов'язки Смерті як керманіча усього живого у Дискосвіту постають як комічні у діалозі з цього ж роману, де вже Смерть вирішує зайнятися власним працевлаштуванням, втомившись від переміщення душ в інший світ, наприклад:

'What did you do for a living?' said the thin young man behind the desk. *The figure opposite him shifted uneasily. I USHERED SOULS INTO THE NEXT WORLD. I WAS THE GRAVE OF ALL HOPE. I WAS THE ULTIMATE REALITY. I WAS THE ASSASSIN AGAINST WHOM NO LOCK WOULD HOLD. 'Yes, point taken, but do you have any particular skills?'* (Pratchett, 1988, p. 332)

Романтизація обов'язків Смерті як того, хто супроводжує душі померлих до потойбічного світу (*USHERED SOULS INTO THE NEXT WORLD*), який подається не як фінальний, а лише як наступний крок у їхньому бутті (*NEXT*), хто символізує загибель будь-якої надії (*THE GRAVE OF ALL HOPE*), іншу реальність (*WAS THE ULTIMATE REALITY*) та вбивцю, проти якого не діють

жодні запори (*WAS THE ASSASSIN AGAINST WHOM NO LOCK WOULD HOLD*), створюють ефект напруження та емоційного крещендо. Ця розмова з самого початку сприймається іронічно як неадекватна з погляду звичайного роботодавця на відповідь на запитання "Чим Ви займаєтесь?" (*What did you do for a living?*). Фінально, цей діалог завдяки невідповідності тональності відповідей Смерті та приземлених питань роботодавця перетворюється на комічний. Роботодавця цікавлять лише ті вміння, за допомогою яких можна заробити гроши та отримати прибуток (*do you have any particular skills?*), а не магічні можливості потенційних підлеглих.

Б Розмиття меж між магічними та побутовими обов'язками

Обговорення магічних обов'язків відьми представницями цієї професії, внаслідок якого вектор перших змінюється на побутовий, представлено у фрагменті діалогу з роману "Witches Abroad", де виявляється, що відьми суміщають чаклунство із обов'язками феї-хрещеної (*godmothering*). Проте виходить це в них досить недолуго, що ілюструє наведений нижче діалог, наприклад:

She waved the wand in a vague way and tried to put pumpkins out of her mind. She felt the air move. She heard Nanny gasp. She said, "Has anything happened?" After a while Nanny Ogg said, "Yeah. Sort of. I hope they're hungry, that's all." And Granny Weathenvax said, "That's fairy godmothering, is it?" Magrat opened her eyes. There was still a heap, but it wasn't rock any more. "There's a, wait for it, there's a bit of a squash in here," said Nanny. Magrat opened her eyes wider. "Still pumpkins?" (Pratchett, 1993, p. 96).

У наведеному прикладі відьми, як виявляється, не зовсім розуміють суть обов'язків феї-хрещеної (*Has anything happened? That's fairy godmothering, is it?*). Вони вважають, що для виконання бажань потрібно лише помахати чарівною паличкою (*She waved the wand in a vague way*). Комізм виникає в діалозі завдяки алюзії на казку про Попелюшку (*Still pumpkins*). Але в цьому разі ситуація має зворотний ефект – у казці гарбуз перетворюється на карету, а у відьом усе чого торкається паличка, перетворюється на гарбузи, що й руйнує атмосферу дива.

Ефект важливості магічних обов'язків феї-хрещеної зміщується на побутовий, опозиція "магія :: реальність" переакцентується в бік останнього елемента, оскільки успіх ритуалу належить лише тим, хто має чарівну паличку і може перетворити речі на гарбузи.

Здобуття несподіваних обов'язків, досягається додаванням нових обов'язків до магічної професії Смерті, що виявляється досить неочікуваним для його молодого помічника, як свідчить діалог з роману "Mort", де Смерть пояснює своєму учню Морту його зобов'язання як Володаря душ, часу та простору, наприклад:

OH YES, he said, MORT. WELL, BOY, DO YOU SINCERELY WISH TO LEARN THE UTTERMOST SECRETS OF TIME AND SPACE? 'Yes, sir. I think so, sir.' GOOD. THE STABLES ARE AROUND THE BACK. THE SHOVEL HANGS JUST INSIDE THE DOOR. He looked down. He looked up. Mort hadn't moved. IS IT BY ANY CHANCE POSSIBLE THAT YOU FAIL TO UNDERSTAND ME? 'Not fully, sir,' said Mort. DUNG, BOY. DUNG. ALBERT HAS A COMPOST HEAP IN THE GARDEN. I IMAGINE THERE'S A WHEELBARROW SOMEWHERE ON THE PREMISES. GET ON WITH IT. Mort nodded mournfully. 'Yes, sir. I see, sir. Sir?' YES? 'Sir, I don't see what this has to do with the secrets of time and space.' Death did not look up from his book. THAT, he said, IS BECAUSE YOU ARE HERE TO LEARN. (Pratchett, 1988, p. 58)

У наведеному прикладі романтичні очікування Морта, який сподівається опанувати усіма секретами господаря світів (*TO LEARN THE UTTERMOST SECRETS OF TIME AND SPACE*), руйнуються, коли він стикається з необхідністю чистити стайні від лайна (*DUNG, BOY. DUNG*) та угноювати землю в садку (*A COMPOST HEAP IN THE GARDEN*), що є частиною навчання. Комізм діалогу виникає завдяки контрасту між піднесеністю сподівань та приземленістю реальності (*I don't see what this has to do with the secrets of time and space (THAT, ... IS BECAUSE YOU ARE HERE TO LEARN)*), який свідчить про те, що секрети Часу та Простору виявляються вміннями удобрювати сад, перевозячи лайно грабівкою, та чистити стайні.

Кількісні дані творення комізму магічного на конверсаційному рівні текстів підсумовано у зведеній таблиці Г.3, Додаток Г.

Висновки до розділу 3

1. Інтеграція комічного та магічного відбувається в магічному просторі Дискосвіту на трьох текстових рівнях: семантичному, оповідному та конверсаційному. На семантичному рівні магічні персонажі перетворюються на комічні, на оповідному рівні в гумористичних ситуаціях магія зазнає комічних змін та на конверсаційному у комічних діалогах між персонажами розкривається комічний характер магії у Дискосвіті.

2. Магічні персонажі поділяються на дві основні категорії – наскрізні та одиничні. Одиничні персонажі, як правило, зустрічаються в одному романі, тоді як наскрізні присутні в цілій серії книг британського автора, проте механізм їх комічної трансформації в просторі Дискосвіту є подібним. На семантичному рівні комізм магічних образів персонажів базується на їхній неоднозначності та невідповідності класичному відповіднику. Це марковано низкою стилістичних прийомів, серед яких найвживанішими для створення комізму магічного образу були контраст та алюзія, у той час до найменш вживаних можна віднести алогізм, гіперболізацію, пародію, парадокс та уточнення.

3. Комізм магічних ситуацій вибудовується на невідповідності та/або контрасті між очікуваннями та реальністю магічного простору Дискосвіту, тобто між магічною ситуацією та ідеальним уявленням про неї. Така невідповідність досягається описом ситуацій, де відбувається автентизація розвитку магічних подій або їх абсурдизація, коли магію як явище представляють в абсурдному світлі. Лінгвальні прийоми виникнення комізму магічного на оповідному рівні тексту ґрунтуються на викривленні опозиції "магія :: реальність" у бік останньої, що відбувається шляхом використання прийомів гротескного перебільшення, контрасту, алогізмів, звуконаслідування, зевгм, завдяки обігруванню прямих та переносних значень і метафоричному протиставленню.

4. На конверсаційному текстовому рівні комізм магічного виникає під час обговорення персонажами магії як явища та магічних обов'язків різних магічних істот і предметів. Комізм магічного є результатом порушення причинно-наслідкових зв'язків та/або виникнення нового/додаткового змісту магії. У першому випадку порушення причинно-наслідкових зв'язків у спілкуванні персонажів відбувається внаслідок: 1) обговорення алогічних перетворень живих істот на мертвих; 2) розмивання кордонів між живими та мертвими істотами; 3) демагізації магічних ритуалів; та/або 4) викривлення суті магії та ґрунтується на переосмисленні опозицій "живий :: мертвий" та "магія :: реальність" внаслідок обговорення героями магічного простору Дискосвіту певних магічних проблем.

5. Переосмислення магічних обов'язків у результаті викривлення суті магії відбувається у діалогах персонажів за умови, якщо обговорюється зміна суті таких обов'язків. Це досягається: 1) контрастом між очікуваними та виконаними обов'язками; 2) розмиттям меж між магічними та побутовими обов'язками задля профанації перших на основі переакцентування опозиції "магія :: реальність" в бік останнього елемента.

Основні положення та висновки третього розділу відбито в одноосібних публікаціях дисертантки (Українська, 2020b, 2013, 2020d).

РОЗДІЛ 4

**ЛІНГВОКОГНІТИВНІ МЕХАНІЗМИ ТВОРЕННЯ КОМІЗМУ
МАГІЧНОГО В КОНТЕКСТІ ДЕФОРМАЦІЇ ХУДОЖНІХ СВІТІВ
У РОМАНАХ Т. ПРАТЧЕТТА: МАКРОПОЕТОЛОГІЧНИЙ РАКУРС**

Сучасні дослідження в галузі когнітивної поетики загалом (Stockwell, 2002; Tsur, 2008) та когнітивних студій творів жанру фентезі, зокрема, мають на меті не тільки розкриття специфіки власне художніх (Белєхова, 2018; Воробйова, 2016; Ізотова, 2019; Кагановська, 2014) чи текстових світів (Gavins, 2007; Semino, 2002; Werth, 1999), створених автором для вибудови художньої реальності, а й шляхів їх можливої реконструкції потенційним читачем (Дяченко, 2019, с. 23). Трансформувати великих обсягів інформації (Корольова, 2014, с. 96) може спричинити появу нових художніх світів під час інтерпретації прочитаної інформації. Художній текст стає "складною інтерактивною діяльністю, яка створює значення" (Kristeva, 1980, р. 65), поєднуючи дві важливі позиції, необхідні для інтерпретації інформації, закладеної в художньому тексті: 1) орієнтація на відмінності між знаннями про навколишній світ та тим, як вони відображені в художньому тексті; 2) встановлення залежності одного світу від іншого з метою їх адекватного тлумачення. Художні світи творів жанру гумористичного фентезі є ідеальним втіленням дії теорії можливих світів, адже вони є альтернативами не лише реальному світу (Мизецкая, 2000, с. 171), а й художнім світам інших художніх творів (Эйдемиллер, 1993, с. 201). Це вимагає від читача чи дослідника додаткової обізнаності в різних сферах життя, проте може перешкоджати, у певних випадках, виникненню комічного ефекту, адже множинність інтерпретацій вищезгаданої взаємодії зумовлена, передовсім, неоднаковою здатністю читачів розшифровувати зв'язки між світами (Корольова, 2014, с. 98). Це пояснюється тим, що залежить від сукупності чинників, як от: особистості та досвіду читача, його культурної обізнаності, задіяних стереотипів та пресупозицій (Кагановська, 2014b).

У комічному художньому світі творів Т. Пратчетта інтегруються різні світи, на позначення яких будемо, слідом за Л. Долежелом, використовувати

терміни "модельований світ" (Roundworld), де стан речей відповідає стану справ у реальному світі (фізично і логічно можливий світ), і "немодельований світ" (неможливий магічний простір Дискосвіту), де стан справ суперечить стану речей у реальному світі (Alber, 2013, pp. 45–66; Doležel, 1998, pp. 222–223; Sorrensen, 2006, pp. 257–261). Немодельований світ, своєю чергою, складається з цілої низки підсвітів, пов'язаних із 1) магічними художніми образами персонажів; 2) магічними топосами; 3) магічними предметами, артефактами і об'єктами; 4) чарами; та 5) магією як явищем.

Комічні зміни в чарівній природі немодельованого простору Дискосвіту відбуваються внаслідок деформації його магічної структури під впливом модельованого світу або немодельованих світів інших художніх творів та актуалізації модифікованої структури світу в новому текстовому середовищі. Слідом за В. М. Топоровим (1983), Л. В. Коротковою (2001), Л. Долежелом (Doležel, 1998), М. Холлом (Холл, 2004) та О. В. Ситенькою (2012), які досліджували основні принципи взаємодії та трансформації текстових світів, виділяємо два механізми деформації магічного, орієнтовані на створення комічного ефекту: 1) інтеріоризація елементів інших світів простором Дискосвіту (за рахунок ущільнення та внутрішньопросторових зміщень) та 2) трансгресія кордонів художнього світу (із застосуванням процедур розтягнення та транспозиції) (Doležel, 1998, pp. 206–207; Маріна, 2015, сс. 233–242; Холл, 2004, сс. 227–284).

4.1. Інтеріоризація елементів інших світів простором Дискосвіту

Інтеріоризація елементів інших світів простором Дискосвіту – лат. *interior* "внутрішній" означає в широкому сенсі "перехід ззовні всередину" (Фатыхова, 1997, с. 20), відбувається під час взаємодії внутрішніх художніх підсвітів тексту (Валеєва, 2019, с. 81) гумористичного фентезі внаслідок проникнення магічних артефактів чи персонажів з інших художніх світів завдяки ущільненню простору та внутрішньопросторових зміщень. Оскільки художні світи є гетерогенними

(Короткова, 2001, с. 11), тобто складаються із мікро- та макросвітів, встановлення механізмів взаємодії між ними може відбуватися шляхом виокремлення в тканині окремого підсвіту чужорідних йому немагічних чи деформованих магічних елементів або виявлення точок дотику співіснування магії і реальності у модельованому та немодельованому світах, завдяки чому виникає внутрішньотекстове напруження (Короткова, 2009, с. 116). Під внутрішнім комічним напруженням в романах Т. Пратчетта розуміємо таке напруження всередині світу художнього світу, за якого чарівні реалії Дискосвіту видозмінюються під впливом фактичної та/або логічної несумісності підсвітів, які взаємодіють між собою.

4.1.1 Ущільнення простору Дискосвіту. При ущільненні немодельованого простору Дискосвіту з метою творення комізму магічного відбувається видозміна магічних законів, а також трансформація ролі магічних об'єктів, предметів та істот у просторі Дискосвіту під впливом ознак, які вони запозичують з інших художніх творів та/або уявно реального світу. Це приводить до комічних змін зображеної в тексті магії шляхом нарощування нових, невластивих їй ознак. За ступенем вираженості таких перетворень, виділяємо два типи ущільнення: *часткове*, зі збереженням предметами чи об'єктами основних магічних властивостей, і *повне*, коли магічна природа персонажів і дія чарівних законів повністю змінюється в напрямку їх надмагізації або демагізації.

4.1.1.1 Часткове ущільнення. За часткового ущільнення немодельованого простору Дискосвіту внутрішніх змін можуть зазнавати чарівні предмети (А) та/або чарівні об'єкти (Б). Актуалізовані в новому текстовому середовищі чарівні предмети, завдяки нарощуванню допоміжних магічних або немагічних властивостей, наділяються додатковими несподіваними смислами, трансформуючись у бік комізму. Зміни функцій магічних об'єктів

приводять до модифікації ролей, які вони виконують у Дискосвіті.

А Зміни властивостей магічних предметів

Зміни властивостей магічних предметів можуть супроводжуватись наданням немагічних ознак чарівному предмету (А 1), додаванням допоміжних магічних ознак уже наявним чарівним предметам (А 2) та/або очудненням немагічних предметів уявно реального світу (А 3).

А 1. Метаморфози магічних предметів є наслідком переосмислення способу їх використання із магічного на побутовий, що приводить до переакцентування опозиції "магія :: реальність" в художньому світі романів Т. Пратчетта в бік останнього елемента. Так, прикладом часткового ущільнення простору Дискосвіту може бути обігрування немагічних властивостей "Мітли" як чарівного предмету та її порівняння з автомобілем як транспортним засобом у фрагмент із роману "Equal Rites":

"Yes, but can you repair it?" said Granny. "I'm in a hurry." The dwarf sat down, slowly and deliberately. "As for repair," he said, "well, I don't know about repair. Rebuild, maybe. Of course, it's hard to get the bristles these days even if you can find people to do the proper binding, and the spells need—" "I don't want it rebuilt, I just want it to work properly," said Granny. "It's an early model, you see," the dwarf plugged on. "Very tricky, those early models. You can't get the wood—" "Just repair it," she hissed. "Please?" "What, make a bodge job?" said the dwarf, his pipe clattering to the floor. "Yes." "Patch it up, you mean? Betray my training by doing half a job?" "Yes," said Granny. Her pupils were two little black holes. "Oh," said the dwarf. "Right, then." (Pratchett, 1987, p. 120)

У наведеному прикладі магічний артефакт "Broomstick" (Мітла), яку описано, проте не названо, пародійно зіставляється з автомобілем, який потребує ремонту, і тому нібито втрачає частину магічних ознак, на що вказує низка тематично пов'язаних слів і словосполучень зі сфери автосервісу – старі моделі (*early models*), ремонт (*repair*), залатати (*Patch it up*), халтурна робота (*a bodge job*). Комізм цієї паралелі акцентується за допомогою прийому нарощування внаслідок проектування на магічний світ додаткових ознак та асоціацій,

пов'язаних із технічним обслуговуванням об'єкту реального світу, перетворюючи ці об'єкти з магічних на побутові. Ефект комізму супроводжується емоційним крещендо, яке свідчить про нарощування емоцій у діалозі відьми, власниці мітли (*but can you repair it? → I don't want it rebuilt, I just want it to work properly → Just repair it*), та гнома-механіка (*What, make a bodge job? Betray my training by doing half a job?*), що пародіює уявний діалог між власником авто та працівником автосервісу. Останній, спираючись на відсутність комплектуючих чи застарілість моделі, доводить відьму до нестями, а її згода на поганий ремонт лише посилює комічність цієї пародійної ситуації.

А 2. Додавання допоміжних ознак наявним чарівним предметам результує в розмиванні меж між добром і злом (I) або унаочненні відмінностей між магічним предметом Дискосвіту та умовно магічним предметом модельованого реального світу (II).

I. Розмивання меж між добром і злом супроводжується зміною ролі представників певних професій у Дискосвіті, які користуються чарівними речами, із позитивної на негативну. Цей тип часткового ущільнення є, передовсім, наслідком вплетення в текстову тканину алюзій на твори Дж.Р.Р. Толкіна. Наприклад, артефакт "Sword" (Меч) у романі "The Wee Fee Men" (Вільний народ) отримує магічну особливість меча з роману вищезгаданого британського письменника:

"They think all writing is magic. Words worry them. See their swords? They glow blue in the presence of lawyers" (Pratchett, 2003, p. 140).

У наведеному прикладі за допомогою алюзії "Вони сяють голубим" (They glow blue) на роман Дж.Р.Р. Толкіна "Hobbit or There and Back Again" про магічні мечі, які світилися синім полум'ям у присутності злої сили – магічної раси орків (*now it was bright as blue flame for delight in the killing*) (Tolkien, 2007, p. 4), Т. Пратчетт сатирично приписує згаданому предмету нові, додаткові магічні можливості за рахунок вищезгаданої властивості, запозиченої з романів Толкіна. Комізм цього часткового ущільнення полягає у зображенні

цього предмету більш магічним, адже, на відміну від романів класичного фентезі, магічні мечи у творах Пратчетта починали світитися синім полум'ям у присутності адвокатів (*They glow blue in the presence of lawyers*), яким у такий спосіб приписувався статус магічної злої сили.

II. Унаочнення відмінностей між чарівним предметом немодельованого простору Дискосвіту та його умовно магічним відповідником з модельованого реального світу тягне за собою олюднення першого. Так, у фрагменті із роману Т. Пратчетта "Wyrd Sisters" предмет "Stone" (Камінь) нібито має зв'язок із реальним місцем в Англії, що також відоме своїми магічними властивостями, наприклад:

The stone was about the same height as a tall man, and made of bluish tinted rock. It was considered intensely magical because, although there was only one of it, no-one had ever been able to count it; if it saw anyone looking at it speculatively, it shuffled behind them. It was the most self-effacing monolith ever discovered. (Pratchett, 2008b, p. 150)

У цьому прикладі опис супермагічного (*intensely magical*) чарівного предмету "Камінь", що ховається і зникає, коли на нього дивляться (*although there was only one of it, no-one had ever been able to count it; if it saw anyone looking at it speculatively, it shuffled behind them*), викликає асоціації не лише із японським садом каміння, де останнє розташоване в певному порядку та призначене для спостереження й медитацій. Головний, найбільший камінь-валун зазвичай розташовується позаду інших, щоб не відволікати на себе всю увагу спостерігачів (Японский сад камней). Друга асоціація пов'язана з так званою "Королівською гвардією" (The King's Men) – дивним розташуванням каменів в одній із місцевостей Англії, яке вважається магічним завдяки тому, що точну кількість каменів ніхто не може порахувати (Rollright Stones). Комізм ситуації, що виникає на перетині двох світів – модельованого реального та немодельованого фантастичного, підсилюється персоніфікацією каменя, який бачить спостерігачів (*it saw*), і відсувається від них (*it shuffled*). Це дає певну

відповідь на запитання: чому ж ніхто не зможе порахувати кількість каміння в цьому магічному місці? А відповідь виглядає так: тому, що це каміння просто дуже сором'язливе (*It was the most self-effacing monolith ever discovered*) та ховається від кожного, хто на нього дивиться.

А 3. Очуднення магічного предмету є, передовсім, наслідком залучення до простору Дискосвіту паралелей між дією магії та принципами роботи приладів, характерних для умовно реального світу. Зокрема, магічний предмет "Iconograph" (Іконограф) отримує нові властивості, як от у прикладі із роману "Men at Arms":

"There was an iconograph box, which is a thing with a brownie inside that paints pictures of things" (Pratchett, 1997b, p. 12).

У цьому уривку Т. Пратчетт спирається на основні принципи роботи фотоапарату як предмету модельованого світу, що є джерелом отримання світлин, надаючи йому комічних магічних ознак. Так, до фотоапарату у Дискосвіті підселюють магічну істоту – гобліна (*brownie inside*), створюючи у такий спосіб магічний предмет "іконограф", який малює картинки (*paints pictures of things*). Комічний ефект такого часткового ущільнення простору Дискосвіту виникає шляхом персоніфікації камери, що, завдяки магічній істоті всередині, набуває вже не ознак предмету, а живої істоти. Комізм виникає і за рахунок обігрування слова "brownie" у його викривленому написанні (*brownei*), де поєднано два, а може і три, значення: марка фотоапарату Кодак, що була названа на честь її винахідника Френка Браунела (Patent), шоколадне тістечко із тягучою начинкою всередині та згадка про одну з магічних істот Дискосвіту – гобліна (*brownie*), який зазвичай виконує роботу за інших. Таким чином, отримуємо комічний мікс із реального фотоапарату і магічного іконографа, у якому живе магічний гоблін та малює фотографії.

Б Зміна функцій магічних об'єктів

Функції магічних об'єктів можуть зазнавати викривлення шляхом проєктування на них додаткових ознак певних об'єктів реального світу. Зокрема, у фрагменті з роману "Witches Abroad" магічний об'єкт "Hut" (Домівка)

осучаснюється. Щоправда для цього Т. Пратчетт спершу звертається до народних російських казок, зокрема до казки про такого магічного персонажу як баба-яга, що у романі уособлюється в образі чаклунки Місіс Гоголь (Mrs. Gogol), яка проживає у схожому чарівному об'єкті – домівці на курячих лапах, напр.:

"The shack lurched." You better sit down. The feets make it shaky until we get into deep water." Ella risked a look, nevertheless. Mrs Gogol's hut travelled on four large duck feet, which were now rising out of the swamp. They splashed their way through the shallows and, gently, sculled out into the river. (Pratchett, 1993, p. 480)

У цьому прикладі магічна домівка, яка належить чаклунці, має чотири пташині лапи, що дозволяють їй подорожувати (*travelled on four large duck feet*), у такий спосіб викликаючи асоціацію із хатинкою Баби-Яги, що також мала лапи та вміла ходити. Треба зауважити, що образ цієї хатинки у народній фантазії давніх слов'ян був змодельований за образом слов'янського будиночка мертвих, який ставили на опори-стовпи, схожі на лапи тварин, а курячими вони стали через помилковість у розумінні слова "окурювати" – обдавати димом для того, щоб відігнати гризунів (Ашихмина, 2016). У будиночок мертвих слов'яни складали прах покійного для того, щоб він перемістився із світу живих у світ мертвих, і вважали хатинку засобом проходу в підземне царство – звідси асоціація із вмінням подорожувати (Баркова, 2012). У народних казках, подібні подорожі з царства живих до царства мертвих здійснював казковий герой, що потрапляв до хатинки на курячих ніжках, перебуваючи зазвичай у пошуках втраченого чи викраденого в інший світ кохання та опинявся на межі життя і смерті (Пропп, 2000, с. 36–39). У романі Т. Пратчетта домівка, окрім вже згаданих магічних характеристик, отримує нові, притаманні об'єкту реального світу, що перетворює магічний об'єкт на побутовий, напр.:

Mrs Gogol's house itself looked a simple affair of driftwood from the river, roofed with moss and built out over the swamp itself on four stout poles. It was close enough to the centre of the city that Nanny could hear street cries and the clip-clop of hooves. (Pratchett, 1993, p. 72)

У наведеному прикладі спостерігаємо введення неочікуваних

характеристик, не притаманних магічним будинкам, – близькість до центру міста (*It was close enough to the centre of the city*) та можливість чути його шум (*could hear street cries and the clip-clop of hooves*), що екстраполює на будинок ознаки об'єкту реального світу, внаслідок перетину простору Дискосвіту із світом реальності. Власне подорож головної героїні Елли до магічного будинку теж комічно переосмислюється, завдяки вилученню інформації про його сакральність як місця, що поєднує світ живих та світ мертвих, напр.:

"Not with that cockerel leading the way. She'll be safer in Mrs Gogol's swamp than at the ball, I know that," said Nanny" (Pratchett, 1993, p. 123).

Головна героїня потрапляє у хатинку не за власним бажанням, а за наказом відьом замість того, щоб зустріти на балу свою долю (*She'll be safer in Mrs Gogol's swamp than at the ball*), таким чином применшуючи магічні властивості будинка і показуючи його лише як місце вимушеної самоізоляції (Рис 4.1).

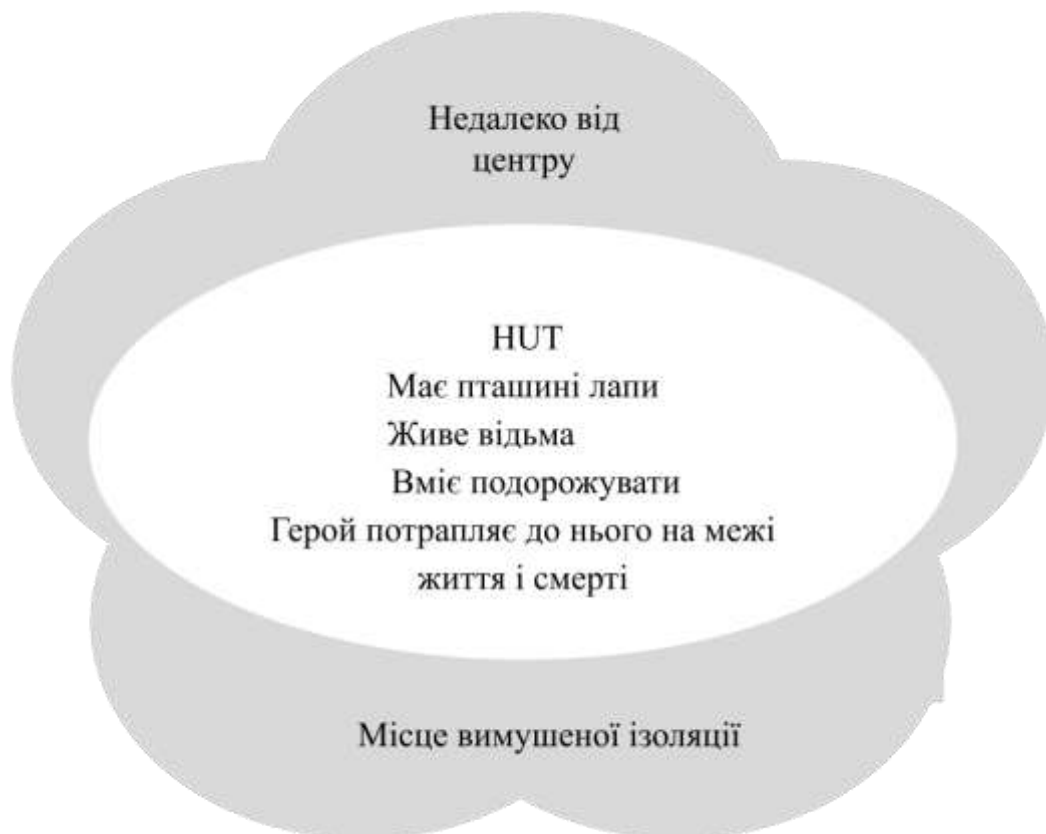


Рис. 4.1 Часткове ущільнення простору Дискосвіту у романі "Witches Abroad"

Таким чином, простір Дискосвіту частково ущільнюється, поєднуючи залякуючий простір казкового світу, де цей магічний предмет слугував

місцем проживання відьми, та простір Дискосвіту, що стає комічним завдяки використанню магічного об'єкту у новий спосіб: для пересування (зокрема, плавання у ставку чи річці), відпочинку від шуму великого міста та як місце заслання.

4.1.1.2 Повне ущільнення. За повного ущільнення немодельованого простору Дискосвіту змін можуть зазнавати магічні істоти (А) та магічні закони (Б). Трансформація магічних істот відбувається у двох напрямках: надмагізації та демагізації їхніх здібностей. Уподібнення магічних законів Дискосвіту до їхніх відповідників у модельовану реальному світі є засобом іронізування автора над сучасними реаліями.

А Зміни, які стосуються Магічних Істот

Ця категорія змін супроводжується ототожненням чарівних істот із вигаданими чи реальними предметами модельованого світу (А 1), що результує у надмагізації здібностей перших, підміною магічних рис цих персонажів немагічними (А 2) та/або модифікацією їхньої форми з людиноподібною на тваринну (А 3), що сприяє їх демагізації.

А 1. Магічні істоти Дискосвіту можуть зазнавати певних змін їхньої зовнішньої форми, що приводить до комічного ефекту. Зокрема, уподібнення магічної істоти фантастичному пристрою спостерігаємо в наведеному нижче уривку, де простежується зв'язок між конем як твариною, що має магічні здібності у Дискосвіті, та певним нереальним пристроєм із відомого американського художнього фільму "Назад у майбутнє" (Back to Future), наприклад:

Binky lowered his head and whinnied. Then he trotted out into the yard and headed for the field. At the gate he broke into a canter, and turned towards the fence. Susan shut her eyes. She felt muscles bunch under the velvet skin and then the horse was rising, over the fence, over the field. Behind it, in the turf, two fiery hoofprints burned for a second or two. (Pratchett, 1995b, p. 71)

У фрагменті з роману "Soul Music" (Душевна музика) магічний кінь Бінкі,

на якому їздить верхи такий персонаж як Смерть, залишає після себе незвичний палаючий гальмівний слід (*two fiery hoofprints burned for a second or two*), згадка про який є алюзією на машину часу Делоріан, якою подорожували в минуле і майбутнє герої згаданого вище американського фільму і яка теж залишала після старту, під час розгону до надзвукової швидкості палаючий слід (Klasterin & Hibbin, 1990). Таким чином, чарівна істота отримує додаткові характеристики, що розширюють її магичні можливості за рахунок вмінь, властивих об'єкту кінематографічного всесвіту модельованого світу. Додатковий сенс цій алюзії надає те, що Бінкі належить саме Смерті – персонажу, який існує поза часом і простором Дискосвіту та може подорожувати як у минуле, так і в майбутнє. Комізм цієї алюзії розкриває авторську іронію щодо безмежних можливостей магичних тварин та інших істот на Дискосвіті, зокрема їх пересування на швидкості, більшій ніж швидкість світла.

Повне ущільнення простору Дискосвіту має місце за ототожнення магичної істоти із об'єктом реального світу, зокрема коли магична істота дракон (Dragon) асоціюється з певним фізичним об'єктам реального світу, як-от у фрагменті з роману "The Last Hero" (Останній герой), наприклад:

"Ah, you intend to build a ship that can be drawn into the sky by dragons?" said Lord Vetinari, mildly relieved. In a sense, a swamp dragon is a living rocket. A strange creature to have come into being on a world like ours, I have always thought, I suspect they come from elsewhere. "We have separated the first dragons and everything is going well, sir," said Carrot. "No, it's not!" Rincewind shouted. "They want to go dow-!" Without turning his head. Carrot reached around behind Leonard and pulled Rincewind's hat down over his face. "The second-stage dragons will be about ready to burn now" (Pratchett, p. 95).

У наведеному прикладі Т. Пратчетт, описуючи магичну істоту "Дракон", не просто порівнює болотного дракона з ракетою (*a living rocket*), можливо завдяки формі його тулуба або здатності вивергати вогонь з пащі, а й повністю відтворює, у пародійному ключі, коментування процесу зльоту космічного корабля, коли від нього послідовно відділяються окремі щаблі – у нашому випадку дракони (*We have separated the first dragons; The second-stage dragons will be*

about ready to burn now), які один за одним згорають в атмосфері (Рис. 4.2).



Рис. 4.2 Ототожнення магічної істоти "Dragon" із об'єктом реального світу в романі "The Last Hero"

Отже, істоти простору Дискосвіту за своїми властивостями наближаються до надсучасних предметів модельованого світу, нарощуючи свої магічні властивості і стаючи конструкційними частинами складних пристроїв, що і відбувається із магічною істотою "Dragon", який надмагізується, ототожнюючись з предметом реального світу – ракетою.

А 2. Зміни у магічній природі чарівних істот тягнуть за собою переосмислення їхньої ролі у просторі Дискосвіту в напрямку десакралізації. Так, унаслідок викривлення здібностей чарівної істоти "Фенікс" у фрагменті роману "Carpe Jugulum" (Хватай за горлянку) виявляється, що вона є носієм додаткових ознак, зовсім не пов'язаних із магією, наприклад:

'The phoenix doesn't lay eggs,' said Oats, at one point. This was a point a few points after the point where he asked the falconer if he'd been drinking. 'She's a bird,' said Hodgesaargh. 'That's what birds do. I've never seen a bird that doesn't lay eggs.

I collected the eggshell.' He scuttled off into the mews. Oats smiled nervously at Granny Weatherwax. 'Probably a bit of chicken shell,' he said. 'I've read about the phoenix. It's a mythical creature, a symbol, it—' 'Can't say for sure,' said Granny. 'I've never seen one that close to. (Pratchett, 1999a, p. 444)

Міфічного птаха фенікса (*a mythical creature, a symbol*), якого вперше було згадано у працях грецького філософа Геродота (Лурье, 1947) як схожого на орла із червоно-золотавим пір'ям, в Давньому Єгипті вважали уособленням бога Осіріса у Давньому Єгипті (Clute & Grant, 1999, p. 759). Цей міфічний птах, згідно з Геродотом, мав певні сакральні обов'язки, що пов'язані із перенесення праху померлого батька всередині яйця, які він виконував раз на декілька сотень років. Яйце для Фенікса – це символ переродження, адже це посуд для праху батька, який ця міфічна істота дбайливо оберігає та ховає. Згадка про цього священного для єгиптян птаха набуває в романі Т. Пратчетта комічного характеру, перетворюючи його із магічного на побутовий, завдяки наголошенню на додаткових рисах фенікса (*I've never seen one that close to*), що не властиві його класичному образу, – відкладання яєць (*I've never seen a bird that doesn't lay eggs –That's what birds do*), нібито курка (*'Probably a bit of chicken shell*). Це нівелює імплікації сакральності і символізму, асоційовані з міфічною істотою, демагізуючи та перетворюючи її із священного на звичайного домашнього птаха, що несе яйця.

А 3. Повне ущільнення простору Дискосвіту відбувається за трансформацій магічних істот, коли вони змінюють форму з людиноподібної на тваринну, що супроводжується демагізацією цих персонажів. Так, чарівні створіння Дискосвіту, зокрема духи, мають відповідники в сучасних релігіях. Зокрема, у фрагменті з роману "Witches Abroad" чаклунка вуду звертається за допомогою до такого духу, наприклад:

"This is Legba, a dark and dangerous spirit,' said Mrs Gogol. She leaned closer and spoke out of the corner of her mouth. "Between you and me, he just a big black cockerel. But you know how it is" (Pratchett, 1993, p. 332).

Легба, як ім'я духа в романі Пратчетта, – це алюзія на духа Папа Легба,

духа перехресть у релігії вуду, що існує по обидва боки дзеркала як посередник між людьми й духами, відкриваючи та закриваючи ворота, які розділяють світи живих і мертвих (аналог Св. Петра у християн) (Cosentino, 1995). Комічність цієї алюзії, що ущільнює художній світ роману Пратчетта, додаючи одному з духів нових властивостей і форм, передовсім у тому, що, незважаючи на свою могутність, цей дух має вигляд півника (*he just a big black cockerel. But you know how it is*). Це створює подвійну комічність, адже півень – це саме та істота, яку послідовники вуду приносять у жертву злему Духу (Мелетинский, 1990, с. 348).

Б Зміни магічних законів

Зміни магічних законів у просторі Дискосвіту проявляються внаслідок викривлення суті явища або процесу чаклування (Б1), та/чи законів магічного часу (Б 2) і простору (Б3).

Б1. Суть феномена чаклування викривлюється тоді, коли це явище пов'язується із такими аспектами життя в Дискосвіті як магічні дослідження, наприклад, задля відкриття нових біологічних видів комах, та є наслідком вплетення алюзій на наукові експерименти, які проводять учені. Проте наслідки таких магічних дій не завжди передбачувані, як-от у фрагменті з роману "Sorcery", де чарівники стикаються з несподіваними результатами свого псевдонаукового чаклування:

The study of genetics on the Disc had failed at an early stage, when wizards tried the experimental crossing of such well known subjects as fruit flies and sweet peas. Unfortunately they didn't grasp the fundamentals, and the resultant offspring -- a sort of green bean thing that buzzed -- led a short sad life before being eaten by a passing spider. (Pratchett, 1989, p. 61)

У наведеному прикладі, завдяки згадці про такі складники магічного експерименту, як плодові мушки (*fruit flies*) та горошок (*sweet peas*), виникає алюзія на генетичні дослідження із душистим горошком Грегора Югана Менделя, австрійського біолога та ботаніка (Опыты Менделя), та сучасними експериментами із мушками-дрозофілами. Комізм магічних дослідів на Дискосвіті порівняно із відомими науковими експериментами породжено викривленням

суті самого експерименту, коли науковцями-дилетантами (*they didn't grasp the fundamentals*) схрещувалися рослини з комахами (*to crossing of such well known subjects as fruit flies and sweet peas*). Унаслідок розширення можливостей сумнівних генетичних експериментів, магічний світ доповнюється новим біологічним видом – бобовими, що дзизкотять (*a sort of green bean thing that buzzed*).

Б 2. Зміни законів магічного часу в Дискосвіті є, як правило, результатом вплетення в текст алюзій з науково-фантастичних творів, як-от у фрагменті з роману "Lords and Ladies", коли до магічного простію Дискосвіту проникає несподівана істота – метелик, наприклад:

There are indeed such things as parallel universes, although parallel is hardly the right word – universes swoop and spiral around one another like some mad weaving machine or a squadron of Yossarians with middle-ear trouble. And they branch. But, and this is important, not all the time. The universe doesn't much care if you tread on a butterfly. There are plenty more butterflies. Gods might note the fall of a sparrow but they don't make any effort to catch them. Shoot the dictator and prevent the war? But the dictator is merely the tip of the whole festering boil of social pus from which dictators emerge; shoot one, and there'll be another one along in a minute. Shoot him too? Why not shoot everyone and invade Poland? In fifty years', thirty years', ten years' time the world will be very nearly back on its old course. History always has a great weight of inertia. Almost always... (Pratchett, 1992a, p. 190).

У цьому прикладі першим кроком до створення комізму магічного є олюднення Дискосвіту як безтурботної істоти, що не хвилюється про проблеми та просто обертається навколо інших всесвітів (*universe doesn't much care; universes swoop and spiral around one another*). Наступним кроком стає введення у простір Дискосвіту, за рахунок відомої алюзії на роман Р. Бредбері "A Sound of Thunder" (Звук грому), метелика – *Killing one butterfly couldn't be that important! Could it?* (Bradbury). Наступивши на метелика в минулому, герой роману Р. Бредбері змінив майбутнє (Bradbury) у бік погіршення. У романі американського фантаста кожне живе створіння (зокрема, метелик) має власну

цінність для продовження життя у світі, тоді як у більш песимістичному фрагменті з роману Т. Пратчетта, з опорою на семантичну опозицію "один :: багато" (*doesn't much care if you tread on a butterfly :: plenty more butterflies*), Дискосвіт зображений як живе (як у Р. Бредбері), але байдуже до живих істот створіння (*The universe doesn't much care if you tread on a butterfly. There are plenty more butterflies*).

Комізм повного ущільнення простору Дискосвіту посилюється не лише завдяки розгорнутому порівнянню останнього з диктатором як соціальним гнійником, що дає поштовх появі безлічі інших диктаторів (*the whole festering boil of social pus from which dictators emerge*), байдужих до жертв власних діянь та зацікавлених лише у відсутності будь-яких змін в суспільстві (*Why not shoot everyone and invade Poland?*). Алюзія стає подвійною завдяки згадці про поділ та окупацію Польщі на початку Другої світової війни як трагічний наслідок потурання диктаторам і зайвий доказ інертності історії суспільства (*History always has a great weight of inertia*), яка все ж таки може бути подолана (*Almost always...*).

Б. 3. На зміни у світобудові Дискосвіту за його повного ущільнення в романах Т. Пратчетта може вказувати послідовне викривлення чарівних законів переміщення об'єктів у його просторі шляхом нарощування кількості можливих наслідків дії таких законів. Це дозволяє автору іронізувати з приводу справжніх результатів подорожей, увиразнюючи їх на фоні модельованого реального світу, який має керуватися іншими законами. Зокрема, у прикладі із роману "Witches Abroad" закон магічного пересування у просторі пародіює перший закон механіки І. Ньютона, наприклад:

There has to be at least an approximate conservation of mass. It's a fundamental magical rule. If something is moved from A to B, something that was at B has got to find itself at A. And then there's momentum. Slow as the disc spins, various points of its radii are moving at different speeds relative to the Hub, and a wizard projecting himself any distance toward the Rim had better be prepared to land jogging. (Pratchett, 1993, p. 58).

У цьому прикладі простір Дискосвіту взаємодіє з простором реального

світу завдяки опису нестандартного для наших уявлень застосування фізичного закону руху. Магічний закон пересування у просторі схожий на задачу з фізики, де специфічно використано нібито термінологічну лексику: збереження маси (*conservation of mass*), з пункту А до пункту Б (*from A to B*), інерція тіла, що рухається (*momentum*), рух різними швидкостями (*are moving at different speeds*), радіуси (*radii*) та ін. Комізм такої пародії спирається на змішування стилів мовлення у викладенні фундаментального магічного правила – перехід з формально-наукового стилістичного реєстру (*momentum, fundamental, radii, speed*) на побутовий (*has got to find itself at; prepared to land jogging*). Цей перехід полягає: 1) у викривленні вихідного посилу (*If something is moved from A to B*), де суб'єкт, що переміщується, стає об'єктом, який переміщують; 2) у псевдонауковості викладу, коли задача з теоретичної перетворюється на практичну, тому що чарівник, переносячись з одного простору до іншого, повинен бути готовий до коригування координат приземлення під впливом руху різних точок на радіусах площини Дискосвіту за умови його обертання з різною швидкістю. Це може викликати необхідність пробіжки до місця призначення через недосконалість теорії магії та брак практики застосування останньої.

4.1.2 Внутрішньопросторові зміщення в межах Дискосвіту. Внутрішньопросторові зміщення всередині простору Дискосвіту можуть супроводжуватися внутрішніми змінами особливостей 1) магічних персонажів; 2) магічної світобудови та/або 3) магічних подій Дискосвіту, що сприяє втраті ними магічних характеристик.

4.1.2.1 Внутрішньопросторові зміщення внаслідок видозмін магічних персонажів. Такі зміщення висвітлюються шляхом імітації ієрархічних відносин у реальному суспільстві і їх проєктування на простір Дискосвіту (А) та модифікації роду занять магічних персонажів у ньому (Б).

А Імітація ієрархічних відносин у реальному суспільстві у просторі Дискосвіту

Ієрархія, що притаманна представникам певних магічних рас у Дискосвіті,

пародіює деякі фінансові чи професійні ієрархії, які існують у реальному світі. Так, у фрагменті із роману "Carpe Yugulum" ієрархія раси вампірів нагадує піраміду мережевих продаж, що є популярним способом забезпечення доходами її учасників, наприклад:

"You mean vampirism is like... pyramid selling" (Pratchett, 1999a, p. 334).

Згадування феномену мережевих продажів у просторі Дискосвіту спричиняє певний конфлікт між магією та сучасним світом. Вампіризм, який потребує крові жертв для продовження власного існування, поєднується із пірамідою продажів (*like... pyramid selling*), коли кожний клієнт, купивши товар, продає його наступним клієнтам, розподіляючи прибуток із попередниками. Так відбувається доти, доки всі не стають представниками цієї піраміди чи мережі. Аналогічно, стверджуючи, що за таким принципом все населення Дискосвіту в майбутньому стане вампірами, автор наголошує на тому, що кожен розумну ідею можна довести до абсурду: якщо всі будуть продавцями, тоді хто буде купувати товар, якщо всі будуть вампірами – тоді хто буде їхніми жертвами? Саме подібний абсурд перетворює представників раси вампірів із страхітливих на комічних.

Ієрархія магічної раси гномів у романі "The Fifth Elephant" (П'ятий слон) пародіює суспільну ієрархію сучасного світу із професійно-посадового погляду, наприклад:

"I've never heard of the Low King of the dwarfs. I thought that "king" in dwarfish just meant a sort of senior engineer" (Pratchett, 2001, p. 38).

Гномів, котрі як фантастична магічна раса відомі, передовсім, своєю пристрасстю до шахтарства та видобутку золота, представлено в наведеному уривку в термінах інженерної ієрархії, де найвищий щабель влади – король (*king*) – тлумачиться лише як посада старшого інженера (*a sort of senior engineer*). Таким чином, іронізуючи з пристрассті гномів до інженерної справи, зокрема гірничої, Т. Пратчетт має на увазі, що найвища посада у гномів не означає найхаризматичнішого чи наймогутнішого лідера, а лише найкращого техника, зміщуючи акцент в ієрархії цієї раси, з магічного на професійно-побутовий.

Б Викривлення суті магічних персонажів у просторі Дискосвіту

Унаслідок подібних модифікацій спостерігається послідовна адаптація

чарівних персонажів, залучених до Дискосвіту із світів інших художніх творів, до реалій першого. Зокрема, внутрішньопросторові зміщення відбуваються шляхом перенесення персонажу зі світу Середзем'я Дж.Р.Р. Толкіна до Дискосвіту, але зі зміною ролі цього персонажу (Б 1), та/або зі світу міфу, проте із трансформацією його зовнішнього вигляду (Б 2).

Б 1. Перший випадок стосується ситуацій, коли представник тієї ж самої магічної раси існує паралельно у фантастичних світах – у Дискосвіті та Середзем'ї, але виконує в них істотно різні завдання, наприклад:

"Gimlet's Hole Food?" said Lias. "Gimlet? Sounds dwarfish. Vermincelli and stuff?" "Now he's doing troll food too," said Glod. "Decided to put aside ethnic differences in the cause of making more money. Five types of coal, seven types of coke and ash, sediments to make you dribble. You'll like it. (Pratchett, 1992b, p. 52)

У цьому уривку з роману "Small Gods" ключова алюзія будується на основі каламбуру, де обігрується ім'я Гімлі (Gimli) як частина назви компанії, що виробляє здорову їжу (*Gimlet's Hole Food*). Це ім'я належить головному герою роману Дж.Р.Р. Толкіна "The Lord of the Rings" гному Гімлі (Gimli), що був відомим як видатний воїн та ненависник тролів, а слово "gimlet", що лежить в його основі і позначає бур – річ, якою свердлять землю, адже раса гномів відома як шахтарі (Clute & Grant, 1999). Ця алюзія породжує комічний ефект завдяки обігруванню словосполучень "заробляти гроші" (*making more money*) та "робити так, щоб у когось слинки текли" (*make you dribble*). Цей вияв мовної гри натякає на неоднозначність не лише характеру головного героя роману Т. Пратчетта (героїзм-жадібність), а і його роду занять (воїн-кухар). Водночас у романах Дж.Р.Р. Толкіна акцент робиться на ролі гномів як воїнів, шахтарів, ремісників та героїчних рисах їхнього характеру (*They are a tough ...secretive, laborious, retentive of the memory of injuries (and of benefits), lovers of stone, of gems... But are not evil by nature (Tolkien, 1974c)... the most redoubtable warriors of all the Speaking Peoples*) (Tolkien, The People of Middle-earth). Таким чином, у простір Дискосвіту потрапляє герой художнього світу Середзем'я, проте його роль у романі принципово змінюється. У романі Т. Пратчетта

відбувається переосмислення ролі магії у просторі Дискосвіту, де вона, як виявляється, зовсім не є єдиним важливим складником життя магичної істоти. Головний герой роману з метою отримання наживи готовий навіть налагодити відносини із ненависною расою тролів (*put aside ethnic differences; he's doing troll food*). Посилнюється комічний ефект завдяки перерахуванню страв, що подаються в таверні гнома – різновиди вугілля, сім видів коли та попелу, вимул (*types of coal, seven types of coke and ash, sediments*), нагадуючи, скоріше, різні гірські породи, які добувають шахтарі-гноми, а не меню їстівних страв.

Б 2. Деякі магичні істоти Дискосвіту, подібно до міфологічних істот, можуть перетворюватися на інших магичних істот, як це відбувається у фрагменті з роману "Reaper Man", де вовкулака пояснює чарівнику суть своїх перетворень. З'ясовується, що ці перетворення набувають нових, не властивих міфу ознак, наприклад:

"I'm technically a wolf," said Lupine. "Ridiculous, really. Every full moon I turn into a wolfman. The rest of the time I'm just a... wolf." "Good grief," said Windle. "That must be a terrible problem." "The trousers are the worst part," said Lupine. "Er... they are?" "Oh, yeah. See, it's all right for human werewolves. They just keep their own clothes on. I mean, they might get a bit ripped, but at least they've got them handy on, right? Whereas if I see the full moon, next minute I'm walking and talking and I'm definitely in big trouble on account of being very deficient in the trousery vicinity. (Pratchett, 1991, p. 208)

У цьому прикладі людина-вовк (*wolfman*) із магичного простору Дискосвіту є імітацією міфічної тварини – вовкулака (*warewolf*) (Clute, Grant, 1999), який у повнолулля перетворювався із людини на вовка (*Every full moon; Whereas if I see the full moon*). Комізм цієї імітації полягає в абсурдності описаних перетворень, коли виявляється, що магичне перетворення відбувається не з людини на вовка, а з вовка на вовкулаку (*I'm just a... wolf*). Останній у результаті стикається із багатьма проблемами, зокрема, проблемою пошуку штанів (*The trousers are the worst part*), адже вовки, на відміну від людей, не носять одягу і не мають штанів під рукою. Магічний простір Дискосвіту в цьому разі зазнає

внутрішньопросторових зміщень за рахунок нових рис магічного персонажу, яких він набуває завдяки суміщенню магічної істоти та міфологічної істоти із людськими звичками. Додатковий комічний відтінок вносить також ім'я магічної істоти, Люпин (*Lupine*), від латинського слова "lupus" (*Online Etymological Dictionary*, 2010) – вовк, що у такий спосіб підкреслює саме вовчу, а не людську природу цієї істоти.

4.1.2.2 Внутрішньопросторові зміщення внаслідок видозмін магічних подій. Подібні зміщення в контексті творення комізму магічного пов'язані із видозмінами магічних подій, описаних у художніх світах інших творів. Комізм магічного під час таких зміщень може виникати завдяки розмиванню меж між добром і злом (А), наділенню магічних персонажів рисами, властивими героям інших творів (Б), та частковими змінами сюжету імітованого тексту (В).

А. Розмивання меж між добром і злом

Розмивання меж між добром і злом зумовлює такі зміни Дискосвіту, за яким цей світ зображається більш жорстоким. Унаслідок подібних метаморфоз змінюються і поведінка та характер негативних персонажів, зокрема чарівних істот, які нерідко постають жертвами обставин. Так, у фрагменті з роману "Sourcery" спостерігаємо видозміну подій, описаних у давньогрецькому міфі про битву між героєм Беллерофонтом та міфічною істотою Химерою, викликаних розмиванням меж між добром і злом, що приводить до комічного ефекту за рахунок знецінення магічних здібностей згаданої міфічної істоти. Химера (д. гр. – Χίμαιρα, букв. "молода коза") – у грецькій міфології чудовисько, що дихає вогнем, з головою і шиєю лева, тулубом кози і хвостом змії. Химера вважається породженням велетня Тифона та жінки-змії Єхидни (Гигин, 2000, с. 151), вбитої Беллерофонтом, сином Главка, що влучив у неї стрілою із лука (Аполлодор, 1993, с. 91), після чого вона впала бездиханна на Алійські рівнини (Гигин, 2000, с. 57).

Зміни в сюжеті міфу починаються вже із опису химери, що живе

у Дискосвіті, наприклад:

It have three legges of an mermade, the hair of an tortoise, the teeth of an fowel, and the winges of an snake. Of course, I have only my worde for it, the beast having the breathe of an furnace and the temperament of an rubber balloon in a hurricane. (Pratchett, 1989, p. 171)

Про давність існування цієї істоти у просторі Дискосвіту свідчать особливості мови та орфографії (*It have three legges, wings of an snake, my worde*), що імітують англійські тексти раннього новоанглійського періоду. Проте, залишаючи певні базові елементи будови тіла химери (*three legs, teeth, wings*), автор доводить її зовнішній вигляд до абсурду, поєднуючи непоєднуване, а саме, ноги русалки, крила змії та волосся черепахи (*legs of a mermaid, wings of a snake, hair of a tortoise*). Таке подання знижує агресивність і смертоносність цього магічного створіння, подаючи її образ у комічному ключі шляхом порівняння її норову з поведінкою гумової кульки під час урагану (*breathe of an furnace and the temperament of an rubber balloon in a hurricane*).

Далі, в описі битви між Химерою та магічним предметом "Скрина" (Luggage) відбуваються внутрішньопросторові зміщення Дискосвіту, викликані розмиванням меж між добром і злом завдяки видозміні сюжету міфу та заміні супротивника Химери в межах художнього світу роману, наприклад:

The lonely little oblong was watched from atop of a stone pinnacle by a chimera. It judged its moment carefully, kicked away and plummeted down towards its victim. The chimera's technique was to swoop low over the prey, lightly boiling it with its fiery breath and then turn and rend its dinner with its teeth. It managed the fire part but then, at the point where experience told the creature it should be facing a stricken and terrified victim, found itself on the ground in the path of a scorched and furious Luggage. The only think incandescent about the Luggage was its rage. It had spent several hours with a headache, during which it seemed the whole world had tried to attack it. It had had enough. When it had stamped the unfortunate chimera into a greasy puddle on the sand it paused for a moment apparently considering its future. (Pratchett, 1989, p. 172)

У наведеному прикладі спостерігаємо певні зміни функційних ролей

головних героїв давньогрецького міфу. Хоча образ химери не зазнає значної трансформації на початку битви, оскільки її зображено як антигероя, що чекає на жертву з наміром її вбити (*plummeted down towards its victim, boiling it with its fiery breath, rend its dinner with its teeth*), головний герой та його дії зазнають значних змін. Якщо в давньогрецькому міфі вбивство химери було подвигом, який звільняв людство від кровожерливої істоти (ЭМ), то в романі Т. Пратчетта химері протистоїть не герой, якого обрали для здійснення такої важливої місії, а магичний артефакт, який знищує міфічне створіння, тому що його мучила мігрень (*had spent several hours with a headache, It had had enough*). Така несподівана розбіжність між подіями міфу та роману сприяє створенню комізму магичного, коли магичний герой набуває рис антигероя, вбиваючи через злість і роздратування, а не виходячи із благородної мети, що змінює вектор міфу, змушуючи співчувати химері (*the unfortunate chimera*).

Б. Надання магичним персонажам рис, властивих героям інших творів

Такий тип зміщень у характеристиках персонажів зумовлено видозмінами в перебігу магичних ритуалів, а саме, наділенням чарівників додатковою могутністю завдяки викривленню послідовності їхніх магичних дій. Це, зокрема, представлено у фрагменті роману "Equal Rites", де зміщення пов'язане, у першу чергу, із зміною кольору одягу, що автоматично означає перехід чарівника з нижчого рівня мудрості на вищий. Цей прийом, запозичений Т. Пратчеттом із роману "The Lord of the Rings", зазнає комічної трансформації у просторі Дискосвіту, наприклад:

"Hmm. Granpone the White. He's going to be Granpone the Grey if he doesn't take better care of his laundry" (Pratchett, 1987, p. 282).

У цьому разі внутрішньопросторові зміщення відбуваються за рахунок наділення одного з персонажів Дискосвіту, чарівника Гранпуха, рисами героя із іншого роману жанру фентезі. Так, у романі "The Lords of the Rings" чарівник Гендальф Сірий (Gandalf the Grey) під час важкого випробування перетворюється на Гендальфа Білого – *Gandalf!*' he said. *'But you are all in white!' 'Yes, I am white now (Tolkien, 1974b, p. 278).* Т. Пратчетт наслідує образ Гендальфа, описуючи

перетворення співробітника магічного університету чарівника Гранпуха (*Granpone*), чиє ім'я починається з тієї ж літери "Г" (G), використовуючи ті самі кольори – сірий та білий, але у зворотній послідовності. Комічність перетворення чарівника в романі Т. Пратчетта відбувається не завдяки його героїчним магічним вчинкам, а через власну неохайність – він не користується пральною (*if he doesn't take better care of his laundry*). Таким чином, концепція проведення магічних ритуалів у просторі Дискосвіту зазнає значних побутових змін, що викликає його комічне сприйняття.

В. Часткові зміни сюжету у бік первинності інтертексту

Внутрішньопросторові зміщення в Дискосвіті можуть зумовлюватися частковими видозмінами сюжету під час опису магічних дій, що первинно відбувалися в іншому можливому світі, та досягаються контрастуванням їхніх наслідків у Дискосвіті та оригінальному контексті. Так, подібні зміни простежуються у фрагменті з роману "Witches Abroad", коли відбувається імітація зняття магічних чар з печери для переходу відьом у королівство гномів, наприклад:

Then she stood back, hit the rock sharply with her broomstick, and spake thusly: "Open up, you little sods!" "We put writing on the door," it said sulkily. "In invisible runes. It's really expensive, getting proper invisible runes done." ... "I didn't see any invisible runes," she said. "Corse not," said Nanny. "That's 'cos they're invisible." (Pratchett, 1993, p. 53)

У цьому уривку Т. Пратчетт запозичує опис дійства зняття чар із входу до печери, що веде до королівства гномів, із художнього світу Середзем'я, для чого чаклуну Гендальфу з роману "The Lord of the Rings" потрібно було знати ключове магічне слово "Friend" (друг) мовою ельфів (*The opening word was inscribed on the archway all the time! The translation should have been: Say "Friend" and enter. I had only to speak the Elvish word for friend and the doors opened.* (Tolkien, 1974a, p. 378). У Дискосвіті це магічне звернення замінюється на фамільярне "ви, малі дурні" (*you little sods*), що робить імітацію комічною. У романі "The Lord of the Rings" на вхід до печер було накладено невидимі руни (*but they could see nothing else for a while. Then slowly on the surface, where*

the wizard's hands had passed, faint lines appeared, like slender veins of silver running in the stone.) (Tolkien, 1974a, p. 379), які поступово проявлялися на камінні під впливом рухів рук чарівника. Цей процес також імітується в наведеному вище фрагменті із роману "Witches Abroad" (*In invisible runes. It's really expensive, getting proper invisible runes done*). Але дороговизна налаштування рун, що створює опозицію "магія :: торгівля", надає магії профанності та робить атмосферу подорожі до царства п'тьми комічною.

Внутрішньопросторові зміщення простору Дискосвіту відбуваються завдяки змінам у сюжеті вихідного твору, протагоніст якого був запозичений та видозмінений у романах Т. Пратчетта, що приводить до зміни акцентів у характеристиках магичного персонажу фантастичного всесвіту. Зокрема, історія появи у просторі Дискосвіту магичної істоти Батька Вепра (Hogfather), що виконує там роль вепренічного божества (Hogswatchnight) як аналогу різдвяного, описана у фрагменті з роману "Soul Music", де розкрито незвичні обставини його першої появи серед людей, наприклад:

The Hogfather is said to have originated in the legend of a local king [...] passing [...] the home of three young women and heard them sobbing because they had no food [...]. He took pity on them and threw a packet of sausages through the window (Pratchett, 1995b, p. 490).

У наведеному прикладі стилізовано, нібито з огляду на місцеві чутки (*is said to have originated in the legend*), біблійну притчу про Св. Миколая, єпископа Мірри, що врятував трьох дочок бідняка (пор. *three young women*) від занять проституцією, кинувши у вікно їхнього будинку (пор. *threw ... through the window*) золоті монети (Saint Nicolas). Образ Св. Миколая нібито втілюється в образі Батька Вепра шляхом імітації дій святого, проте супроводжується комічною заміною золотих монет, які повинні врятувати дівчат від голоду, сосисками чи ковбасою (*a packet of sausages*), Комізм ситуації ґрунтується на обігруванні зв'язку імені магичної істоти Батька Вепра (*Hogfather*) та свинячих сосисок які він кинув у вікно. Тобто людина-свиня не пошкодувала ковбаси для бідняків, врятувавши їх від голоду. Таким чином, вектор сюжету біблійної притчи завдяки такому уточненню трансформується на комічний, а образ магичної істоти

видозмінюється у бік комізму.

4.1.2.3 Внутрішньопросторові зміщення у Дискосвіті як наслідок змін у його магічній світобудові. Цей різновид зміщень засвідчує недостатню переконливість утіленого у просторі Дискосвіту пояснення задіяного магічного світоустрою. Так, уплетення світу Біблії у текстовий простір двох романів "Men at Arms" та "The Light Fantastic" має на меті встановлення асоціацій між модельованим реальним та немодельованим простором Дискосвіту, окреслюючи напрям трансформації останнього, за якого його чарівність ставиться під сумнів та зазнає демагізації.

Сама магічна будова Дискосвіту була розроблена Т. Пратчеттом, спираючись на знання будови реального світу, чия поява була детально описана в Біблії. Зокрема, під час процесу створення Дискосвіту згадується його магічне першоджерело – слово Боже, що продемонстровано у фрагменті з роману "The Light Fantastic", наприклад:

In the beginning was the word,' said a dry voice right behind him. 'It was the Egg,' corrected another voice. [...] '[...] I'm sure it was the primordial slime.' [...] 'No, that came afterwards. There was firmament first.' [...] 'You're all wrong. In the beginning was the Clearing of the Throat. (Pratchett, 1986, p. 124)

Зміщення у просторі Дискосвіту імпліковано завдяки використанню цитати з Біблії, з "Євангелія від Іоанна1:1" – *In the beginning was the Word* (На початку було Слово) на позначення спільного першоджерела Дискосвіту та реального світу (Книга Буття). Завдяки цьому два світи – художній та реальний – спочатку поєднуються. Треба зауважити, що в тексті Біблії інвертована фраза "In the beginning" виконує роль обставини часу і не несе в собі особливого стилістичного навантаження. У романі "Light Fantastic" вона має більш значуще функційне навантаження. Втрачаючи ознаки обставини часу, за рахунок взаємодії семантичного і алюзійного пластів – перетину очікуваного читачем значення "на початку часів" і контекстуального "на початку історії", ця цитата задає всьому тексту біблійну тональність. Проте включення додаткових елементів, не пов'язаних із Біблійною версією творення світу –

слова (*the word*), яйця (*the Egg*), слизу (*the primordial slime*), тверді небесної (*firmament*) чи відкашлювання (*the Clearing of the Throat*), спричиняє зміщення всередині простору Дискосвіту. Комічний ефект виникає в результаті суперечки героїв роману Т. Пратчетта стосовно дійсного першоджерела Дискосвіту. Перелік таких безглузких речей, що стилістично спирається на паралелізм та розрядку з завершальним зниженням тональності (*You're all wrong. In the beginning was the Clearing of the Throat*), повністю руйнує серйозність цитати із Євангелія та робить магічний процес творення Дискосвіту комічним на відміну від появи світу, створеного Богом.

Внутрішні зміщення у просторі Дискосвіту наростають, коли до нього додаються допоміжні характеристики магічної світобудови, що імітує семиденний процес оживлення світу Богом. Це описується у фрагменті з іншого роману "Men at Arms", наприклад:

"If the Creator had said, "Let there be light" in Ankh-Morpork, he'd have gotten no further because of all the people saying "What colour?" (Pratchett, 1997b, p. 34).

У наведеному уривку до оповіді інкорпорується частина цитати із "Євангеліє від Іоанна" – And God said, **Let there be light: and there was light** (*Нехай буде Світло. І з'явилося Світло*) (Книга Буття). Проте для створення комізму магічного Т. Пратчетт цілком свідомо обмежується лише першою частиною цієї цитати – *Нехай буде Світло (Let there be light)*. Це спочатку налаштовує на серйозність магічного творення Дискосвіту, а потім руйнує серйозність тональності завдяки умовному реченню, що завершується цілком побутовим запитанням – *Якого кольору? (What colour)*. Усе це сприяє перетворенню сакрального процесу на побутово-повсякденний.

4.2. Трансгресія кордонів художнього світу у гумористичному фентезі

Трансгресія кордонів можливого магічного світу – це своєрідне співвідношення художнього світу твору із зовнішнім світом, коли зміст художньому тексту запозичено з реального світу (Валеєва, 2019, с. 81), а сприйняття тексту залежить від читача, його/її системи асоціативних зв'язків.

Термін "трангресія" як філософський було вперше вживано в роботах Ж. Батая на позначення феномену кордону і заборони: трангресія є порушенням установлених меж за рахунок зняття заборон (Батай, 2006, с. 523-617). Трангресію у художніх текстах, серед інших вивчав і Ю. М. Лотман, який зауважував, що "художній текст, як і будь-який твір мистецтва, є кінцевою моделлю нескінченного світу, відображенням бескінченного в кінченому" (Лотман, 2014, с. 265). Отже, трангресія кордонів можливого світу художнього твору – це своєрідний вихід одного художнього світу за свої межі (Маріна, 2015, с. 268, 351), для створення нескінченної кількості його інтерпретацій замість єдиної універсальної, що розкриває ігровий аспект цього можливого світу і відкриває нові шляхи до його творчого тлумачення.

У цьому разі комічні трансформації магії у романах Т. Пратчетта відбуваються за рахунок її зіставлення із 1) явищами реального світу; або 2) із зовнішнім впливом художніх світів інших текстів (Валеєва, 2017, с. 730) на художній світ аналізованих романів. Це відображається у трансформаціях (розтягненні світу та/або його транспозиції) магичних подій, персонажів, об'єктів, завдяки чому відбувається їх вихід за межі одного художнього твору, що результує у виникненні комізму магичного внаслідок цієї інтертекстуальності. Розтягнення простору Дискосвіту спричиняється його розширенням завдяки збільшенню кількості персонажів шляхом залучення персонажів з інших художніх творів, а також завдяки заповненню його лакун за рахунок переосмислення очікуваного перебігу подій (Doležel, 1998, р. 206). При транспозиції простору Дискосвіту структура твору зберігається, проте магичні персонажі потрапляють у нове часо-просторове оточення (Ситенька, 2012, с. 151), що приводить до виникнення комізму магичного.

4.2.1 Розтягнення світу. Розтягнення простору Дискосвіту провокує розширення його масштабів шляхом заповнення інформаційних пробілів у сюжеті досліджуваних романів, але на відміну від транспозиції, не поширюється на його часо-простір. Таке розтягнення може бути наслідком: а) заповнення лакун простору Дискосвіту для переосмислення очікуваного перебігу подій (Doležel,

1998, р. 207), б) десакаралізації магічних ритуалів, в) переміщення його персонажів із центру світу на периферію, г) розмивання меж між магією та реальністю та/або д) збільшення числа дійових осіб у просторі Дискосвіту за рахунок введення персонажів чи об'єктів, наявних у паралельних художніх світах.

А. Заповнення лакун простору Дискосвіту як засіб переосмислення очікуваного перебігу подій.

Цей тип розтягнення супроводжується контекстуальними змінами наслідків певних магічних подій Дискосвіту, що співвідносяться із подіями, зображеними у творах В. Шекспіра, та є результатом інтертекстуального вплетення в текстову тканину цитат із творів британського драматурга. Так, у фрагменті з роману "Lords and Ladies" завдяки цитаті із комедії В. Шекспіра "A Midsummer Night's Dream" (Сон у літню ніч) заповнюється лакуна, яка стосується міжособових відносин короля та королеви ельфів Титанії і Оберона, та відбувається комічне розтягнення простору Дискосвіту, внаслідок якого між ними відбувається примирення, наприклад:

"If he was really here, we wouldn't still be standing up." The elves parted as the King walked through. [...] It ignored them all and strutted slowly to the fallen Queen. [...] The Queen uncoiled, leaping up and raising her hands, her mouth framing the first words of some curse – The King held out a hand, and said nothing. Only Magrat heard it. Something about meeting by moonlight, she said later. (Pratchett, 1992a, p. 578)

У цьому фрагменті використано цитату з другого акту, першої сцени комедії В. Шекспіра – "Ill met by moonlight, proud Titania" (пер. Б. Пастернака: Не в добрый час я при сиянье лунном Надменную Титанию встречаю), яку король ельфів Оберон адресує королеві ельфів Титанії (Sheakspeare, 1984). Комізм використання цієї цитати проявляється в тому, що в Шекспіра ці слова послуговували початком непорозуміння та конфлікту між королем і королевою ельфів. У романі Т. Пратчетта навпаки жест примирення короля ельфів, який супроводжував ці слова, адже пара перебувала у тривалому конфлікті, приборкав королеву, що пішла війною на мешканців Дискосвіту, та означав кінець розладу

між представниками цієї магічної раси. Таким чином, світ ельфів у романі Т. Пратчетта, поданий крізь призму комедії Шекспіра, зазнає трансформації у бік комізму, тому що войовничий пил королеви ельфів, як виявляється, можна приборкати та, як наслідок, зупинити війну між магічними расами запросивши її на романтичне побачення під місяцем, що докорінно змінило результат битви між ельфами та відьмами.

Б. Розмивання меж між магією та реальністю

Наголошення невідповідності магічних персонажів Дискосвіту його ж власним законам і природі зумовлює розхитування авторитету магії як інструменту осягнення й пояснення дійсності. Зокрема, комічного розтягнення за рахунок використання цитати із трагедії "Макбет" зазнає простір Дискосвіту в романі "Wyrd Sisters" на таємній магічній зустрічі відьом на болоті. Розмивання меж між магією та реальністю, яке призводить до очуднення магічного ритуалу, відбувається, коли відьми, що варять магічне зілля, висловлюють сподівання побачити майбутнє, наприклад:

'Something comes,' she said. 'Can you tell it by the pricking of your thumbs?' said Magrat earnestly. Magrat had learned a lot about witchcraft from books. 'The pricking of my ears,' said Granny. She raised her eyebrows at Nanny. (Pratchett, 2008b, p. 17).

Цей уривок містить цитату із четвертого акту першої сцени трагедії "Макбет", де Макбет відвідує трьох відьом, щоб почути пророцтво стосовно наступного короля: Second Witch / By the pricking of my thumbs, / Something wicked this way comes. /Open, locks, /Whoever knocks! (Shakespeare). Розтягнення магічного простору Дискосвіту спричинює цитування репліки другої відьми, яка відчуває наближення таємничого гостя (Shakespeare). Однак комічний ефект створюється не через, а завдяки невідповідності способу подання цього повідомлення.

У версії Шекспіра відьма помічає відвідувача магічним способом – її магічні здібності проявляються як свербіж у пальцях. Проте спостереження матінки Вітровоск вибудовані на більш приземленому способі спостереження –

вона просто покладається на свій слух (*'The pricking of my ears,' said Granny*). У такий спосіб створюється комічна невідповідність між уявленням про магичні здібності відьми та її реальними здібностями, що ґрунтуються на спостережливості, а не на магії. Отже, ідея про чаклунство як явище стає більш практичною і приземленою, а тому химерною, що перетворює ситуацію на комічну.

В. Десакралізація магичних ритуалів

Уподібнення чарівних ритуалів у Дискосвіті до подібних ритуалів у можливому світі трагедії В. Шекспіра "Макбет" виявляє іронізування Т. Пратчетта над реаліями створеного ним магичного простору. Так, у наведеному нижче фрагменті з роману "Wyrd Sisters", що описує магичний ритуал шабашу, вибудовано комічний зв'язок зі згаданою трагедією, завдяки наданню магичним ритуалам нових, неочікуваних особливостей, наприклад:

"As the cauldron bubbled an eldritch voice shrieked: 'When shall we three meet again?' There was a pause. Finally one voice said, in far more ordinary tones: 'Well, I can do next Tuesday'." (Pratchett, 2008b, p. 4).

У цьому уривку під час шабашу відьма Матінка Вітровоск використовує цитату з трагедії "Макбет": *"When shall we three meet again"* ("Коли ми троє зустрінемося знову?") (цит. *ACT I SCENE I. A desert place / Thunder and lightning. / Enter three Witches / First Witch / When shall we three meet again / in thunder, lightning, or in rain?*) (Shakespeare). Ця алюзія викликає асоціації з похмурою атмосферою шабашу, описаного у трагедії Шекспіра – ніч, дощ, вітер, буря, переносячи цю атмосферу до Дискосвіту. У такий спосіб відбувається розтягування, адже погодні умови у фрагменті з роману не були згадані (Shakespeare). Комізм цієї алюзивності виникає завдяки контрасту піднесеної тональності цитати та цілком побутової відповіді: *"I can do next Tuesday"* (Я можу наступного вівторка), що повністю руйнує похмуру атмосферу ритуалу та значущість відьомського шабашу.

Террі Пратчетт звертається до тієї самої цитати із трагедії "Макбет" ще раз, у романі "Maskerade" (Маскарад), обігруючи її в описі ритуалу навчання

магії неосвіченої молодогої відьми двома її старшими колегами, наприклад:

'When shall we three meet again?' 'We haven't met once yet.' 'O' course we have. I've person'ly known you for at leas – I mean we Three haven't Met. You know... officially...' 'All right... When shall we three meet?' 'We're already here.' 'All right. When shall-?' 'Just shut up and get out the marshmallows. Agnes, give Nanny the marshmallows.' (Pratchett, 2014, p. 381)

Комічна невідповідність між атмосферою навчання та його результатами виникає завдяки вищезгаданій цитаті із трагедії британського класика. Обізнаність із вихідним контекстом та драматичним напруженням сцени, тріскучою блискавкою та палаючим вогнем сприяє усвідомленню такої невідповідності. Вживання вульгаризму – *"Just shut up and get out the marshmallows"* (закрий рота та смаж зефір), підводить до висновку, що навчання магії це не що інше, як підсмажування марשמеллоу на вогні. Уся сцена раптом опиняється більше схожою на пікнік, ніж на навчання окультним ритуалам, перетворюючи її на побутово-повсякденну.

Розтягнення простору Дискосвіту шляхом цитування списку інгредієнтів, необхідних для приготування отруйного зілля, запозиченого із трагедії "Макбет", спостерігається в бесіді між трьома відьмами Дискосвіту у фрагменті із роману "Wyrd Sisters", наприклад:

'Now. Have we got everything this time?' 'Yes, Granny.' 'Light the fire, Magrat.' [...]'Round about the cauldron go, In the poisoned entrails throw . . .' What are these supposed to be?' *'Our Jason slaughtered a pig yesterday, Esme.'* *'These look like perfectly good chitterlin's to me, Gytha. [...]* All right, all right. *"Whole grain wheat and lentils too, In the cauldron seethe and stew"?*[...]. *Vegetable protein is a perfectly acceptable substitute.'* *'That means no newt or fenny snake either, I suppose?'* *'No, Granny.'* *'Or tiger's chaudron?'* *'Here.'* *'What the hell's this, excuse my Klatchian?'* *'It's a tiger's chaudron, Our Wane brought it off a merchant from forn parts.'* *'You sure?'* *'Our Wane asked special, Esme.'* *'Looks like any other chaudron to me. Oh, well. "Double nubble, stubble trouble, Fire burn and cauldron bub—" WHY isn't*

the cauldron bubbling, Magrat?" (Pratchett, 2008b, p. 416).

У цьому фрагменті Т. Пратчетт використовує цитату із акту четвертого, сцени першої "Макбету" "*Fire, burn; and caldron, bubble*" (Булькай, пахкай, чахкай, чан! – пер. Б. Тена) (Shakespeare), та список інгредієнтів, який схожий на той, що використовують відьми в "Макбеті" (*SECOND WITCH. Fillet of a fenny snake, In the caldron boil and bake; Eye of newt, and toe of frog, ... , Make the gruel thick and slab: Add thereto a tiger's chaudron, For the ingredients of our caldron*). Перелік цих інгредієнтів – змія, жаба, тигрячі тельбухи, око тритона (*snake, frog, tiger's chaudron, eye of newt*), відтворює похмуру атмосферу варіння приворотного зілля. Комізм магічного внаслідок зв'язку між трагедією В. Шекспіра та простором Дискосвіту виникає завдяки розбіжності між лексикою, що вживається відьмами в зіставляваних творах – від умисно-піднесеної у Шекспіра до побутової у Пратчетта, де відьма перепитує ученицю, чому ж чан не булькає (*I can read, my girl, thank you very much; WHY isn't the cauldron bubbling, Magrat?*). Це акцентується і фактом заміни інгредієнтів зілля притаманних магії, на побутові, зокрема вегетаріанські, а саме, пшениця та чечевиця (*whole grain wheat and lentils*) замість ока тритона, плоті отруйних змій та тигрячих тельбухів (*no newt, fenny snake either, tiger's chaudron – are you sure?*).

Г. Переміщення персонажів Дискосвіту з центру на периферію

Зміна природи Дискосвіту, яка супроводжується переміщенням його персонажів із центру світу на периферію, відчувається в романі "Wyrd Sisters", де у сновидінні головного героя, актора Томджона, прочитується магічний ритуал передбачення долі, що здійснювався відьмами у трагедії "Макбет":

MACBETH / *Speak, if you can: what are you?* / **First Witch** / *All hail, Macbeth! hail to thee, thane of Glamis!* / **Second Witch** / *All hail, Macbeth, hail to thee, thane of Cawdor!* / **Third Witch** / *All hail, Macbeth, thou shalt be king hereafter!* (Shakespeare).

Цитата із трагедії В. Шекспіра (Shakespeare) провокує видозмінення сюжетних подій у просторі Дискосвіту та імплікує можливу неправдивість описуваної у вищезгаданій трагедії версії пророцтва, наприклад:

"Hwel?" 'What's up, lad? Nightmares?' 'Gods, it was terrible! I saw them

again! [...] I mean, I was sort of inside something, like a bowl, and there were these three terrible faces peering in at me.' 'Aye?' 'Yes, and then they all said, " All hail. And then they started arguing about my name, and then they said, "Anyway, who shall be king hereafter?" And then one of them said, "Here after what?" and one of the other two said, [...] "He looks a bit peaky, I reckon it's all that foreign food", and then the youngest one said, ... and then they bickered a bit, and one of the old ones said, "He can't hear us, can he? He's tossing and turning a bit", and the other one said, "You know I've never been able to get sound on this thing, Esme", and then they bickered some more, and it went cloudy, and then . . . I woke up." (Pratchett, 2008b, p. 370).

У цьому прикладі простір Дискосвіту розтягується за рахунок введення до сюжету твору образів трьох відьом з трагедії "Макбет". Ці відьми звертаються до майбутнього короля, на що вказують у сцені сну Томджона, справжнього нащадка престолу королівства Ланкр, опис потворної зовнішності відьом (*terrible faces*) та цитата з першого акту, третьої сцени трагедії, що звучить урочисто, а саме "*who shall be king hereafter?*" (Ти не король, а родиш королів" (переклад Б. Тена) (Рис. 4.3):

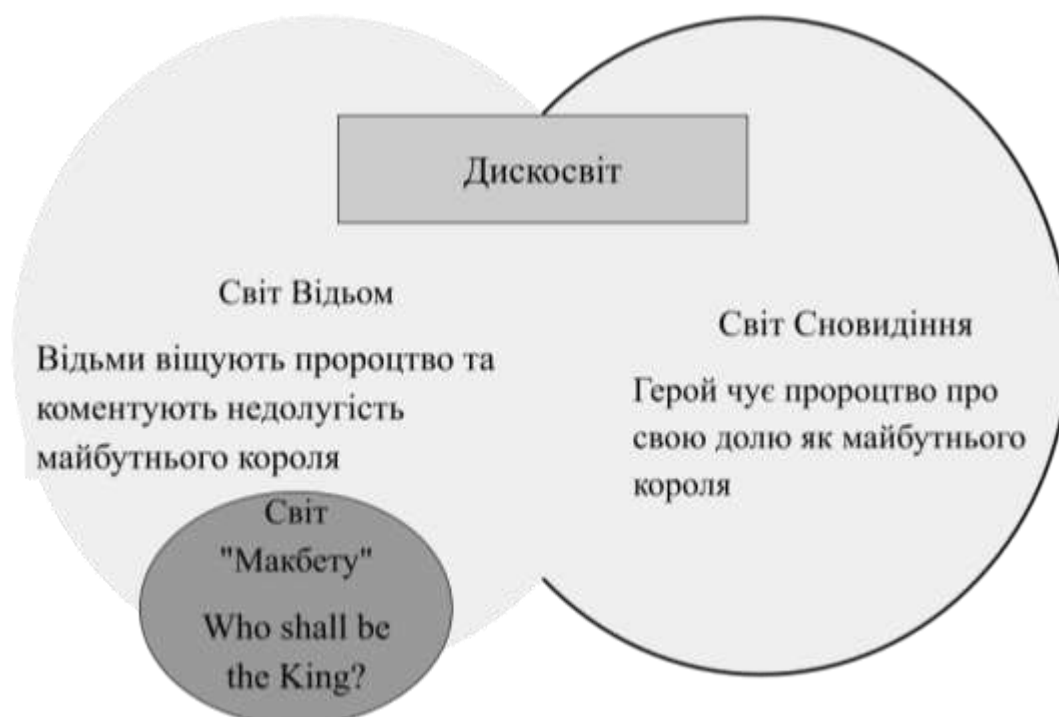


Рис. 4.3 Розтягнення простору Дискосвіту шляхом інтертекстуальних зв'язків з п'єсою В. Шекспіра "Макбет"

Уявна взаємодія між магічним персонажем "відьма" у просторі Дискосвіту та магічним персонажем "відьма" у світі трагедії В. Шекспіра сприяє виникненню комізму магічного внаслідок зміни ролі персонажів у ритуалі. Переміщення в центр сюжету саме майбутнього короля, що бачить сновидіння про пророцтво, посилює комічний ефект завдяки включенню в його монолог діалогічних вставок з розмови відьом про його зовнішній вигляд (*He can't hear us, can he? He looks a bit peaky, I reckon it's all that foreign food*). Ці включення створюють враження ремарок з п'єси, що вимовляються вбік, які підсилюється зміною високого стилю (власне цитата з "Макбету") на низький. Усе це перетворює пророцтво із урочистого на побутове, що суперечить змісту трагедії.

Д. Розтягнення світів завдяки введенню нових персонажів

За кількістю світів, персонажі чи предмети яких потрапляють до простору Дискосвіту та взаємодіють між собою, спричиняючи творення комізму магічного, виділяємо три різновиди розтягнення: *одиничне* розтягнення, *подвійне* розтягнення та *потрійне* розтягнення. За одиничного розтягнення до простору Дискосвіту залучається лише один персонаж зі світів інших текстів (Д1), тоді як за подвійного розтягнення можливим є потрапляння до простору Дискосвіту не лише магічного персонажу, а й магічного предмету з різних художніх світів (Д2); а також двох персонажів з різних художніх світів (Д3). За потрійного розтягнення виникає взаємодія магічних та немагічних персонажів із трьох художніх творів (Д4). Розглянемо ці види розтягнення детальніше.

Д 1. Одиничне комічне розтягнення простору Дискосвіту може відбуватися за рахунок введення нового магічного персонажу, що є протагоністом інших художніх творів. Так, у романі "Wyrd Sisters" магічний ритуал накладання чарів у печері переривається появою невідомої магічної істоти, наприклад:

Above the noise of the river and the occasional drip of water from the ceiling they could all hear, now, the steady slosh-slosh of another craft heading towards them. 'Someone's following us!' hissed Magrat. Two pale glows appeared at the edge of the lamplight. Eventually they turned out to be the eyes of a small grey creature, vaguely froglike, paddling towards them on a log. It reached the boat. Long clammy

fingers grabbed the side, and a lugubrious face rose level with Nanny Ogg's. 'ullo,' it said. 'It'sss my birthday.' All three of them stared at it for a while. Then Granny Weatherwax *picked up an oar and hit it firmly over the head.* There was a splash, and a distant cursing. (Pratchett, 2008b, p. 68)

За допомогою алюзивного цитування в описі зовнішності цього персонажа – "два блідих ока" (*Two pale glows*), його діяльності – "гребля" (*paddling*) та імітації його голосу – "щцце" (*It'sss*) Т. Пратчетт вводить у простір Дискосвіту магічного персонажа із роману Дж. Р.Р. Толкіна "Hobbit or There and Back Again", який нагадує Голума, магічну істоту, власника Персня Влади. Порівняймо манеру його спілкування з оригінальною цитатою:

He was Gollum – as dark as darkness, except two big round pale eyes in his thin face. He had a little boat, and he rowed about it quite quietly on the lake; for lake it was, wide and deep and deadly cold. He paddled it with large feet dangling over the side, but never a ripple did he make; "Not fair! not fair!" he hissed. "It isn't fair, my precious, is it, to ask us what it's got in it's nassty little pocketsess?" (Tolkien, 2007, p. 88).

Власне комічний ефект від перенесення Голума зі світу Середзем'я до Дискосвіту спостерігаємо під час його бійки з відьмами, яка закінчується досить несподівано, примітивно-побутово і без використання магії. Натомість все завершується відьминим ударом весла по голові Голума (*picked up an oar and hit it firmly over the head*), що знецінює роль магії як основної зброї у магичній дуелі.

У романі "The Light Fantastic" за рахунок алюзивного перенесення до Дискосвіту головних героїв грецького міфу про Орфея та Еввідіку виникає одиничне розтягнення простору Дискосвіту, що викликає комічну трансформацію сюжету роману, наприклад:

"Only when you leave, it's very important not to look back." "Why not?" She shrugged. 'I don't know. Perhaps the view isn't very good. Are you a hero, actually?" (Pratchett, 1986, p. 93).

На міф про Орфея та Еврідіку вказує згадка про заборону Орфею оглядатися (*when you leave, it's very important not to look back*) та запит на наявність у персонажу героїчних здібностей (*Are you a hero...?*). Орфей, намагаючись врятувати кохану Еврідіку із царства Аїда, домовляється із богом Гадесом, що може піти, забравши кохану, за умови, якщо не обернеться подивитися на неї (Clute & Grant, 1999, p. 736). Проте Орфей озирається та втрачає кохану назавжди (Орфей та Еврідіка). У романі Т. Пратчетта цей міф розповідає чарівнику Ринсвінду названа дочка володаря Пітьми Смерті Ізабель, що чекає на героя, який би визволив її із магічних Володінь Смерті, і повернув до світу живих. Комічний ефект виникає завдяки переосмисленню сюжету міфу, про що свідчить ремарка про те, чарівник Ринсвінд не озирнувся під час порятунку дівчини не тому, що це було заборонено, а тому що краєвид був не дуже гарний (*Perhaps the view isn't very good*). Таким чином, міф про Орфея та Еврідіку зазнає комічного переосмислення, а володіння Смерті із містичних перетворюються на комічно-побутові.

Д 2. Подвійне розтягнення простору Дискосвіту спостерігаємо у фрагменті із роману "Witches Abroad", коли до магічного світу Т. Пратчетта потрапляють одразу два нових елементи з інших художніх творів – магічний персонаж та магічний предмет. Розтягнення світу відбувається, коли відьми Дискосвіту опиняються в зачарованому місці, де все події наслідують ті, що описано в казці про сплячу красуню Ш. Перро (Clute & Grant, 1999, p. 874), наприклад:

"It's bloody disgusting in here," she said. "There's people asleep all over the place with spiders' webs all over 'em. You were right, Esme. There's been magic going on." "There's the cooks all snoring and nothing but mould in the pots! There's even mice asleep in the pantry!" "Hmm," said Granny. "There'll be a spinning wheel at the bottom of all this, you mark my words." "A Black Aliss job?" said Nanny Ogg. "Looks like it," said Granny. Granny shut her eyes and muttered a few words. "Shall I use my wand?" said Magrat hesitantly. "Don't you dare," said Granny, and went back to her muttering. Nanny nodded. "She's definitely getting a bit of colour back," she said. A few minutes

later the girl opened her eyes and stared up blearily at Granny Weatherwax. "Time to get up," said Granny, in an unusually cheerful voice, "you're missing the best part of the decade." (Pratchett, 1993, p. 214)

У цьому уривку магичний предмет "Spinning Wheel" (Прядка) із казки про сплячу красуню (Perrault), потрапляє у простір Дискосвіту, змушуючи його мешканців заснути глибоким сном. Проте атмосфера цього місця стає комічною, оскільки супроводжується перерахуванням усіх живих істот та людей, і кухарів, і навіть мишів), що сплять і хроплять у замку поряд із принцесою (*There's people asleep all over the place; There's the cooks all snoring; There's even mice asleep in the pantry*). Посилює комічність опису відразної атмосфери замку, використання побутової лексики, аж до вульгаризмів (*bloody disgusting*). Поява магичного персонажа із англійських легенд – Чорної Анніс, чие ім'я трансформується Т. Пратчеттом у Чорну Еліс (Black Aliss, пер. О. Михельсона), та чий образ також зазнає комічної трансформації у просторі Дискосвіту, посилює комічність цього розтягнення. Чорна Анніс є відомим персонажем міфологічного світу англійських легенд як відьма, що жила в передмісті Лестеру, напала на подорожуючих лісом та їла дітей живцем, за що й отримала прізвисько Чорна (Енциклопедія вымышленных существ). Проте у Дискосвіту її роль кровожерливої відьми змінюється на комічну, коли виявляється справжня причина, через яку вона отримала таке прізвисько, що описує фрагмент із роману "Wyrd Sisters":

"MAGRAT Why did they call her Black Aliss? GRANNY Fingernails. NANNY And teeth. She had a sweet tooth. Lived in a real gingerbread cottage. Couple of kids shoved her in her own oven at the end. Shocking" (Pratchett, 2008b, p. 23).

Виявляється, що Чорна Еліс була любителькою солодкого (*had a sweet tooth*), тому її нігті та зуби зазнають ушкодження і чорніють. Це і стає справжньою причиною такого прізвиська. Отже, усі злі діяння відьми видаються вже не настільки і злими, адже вона не вбиває і не їсть людей, а лише змушує їх заснути на багато років (рис. 4.4):



Рис. 4.4 Розтягнення простору Дискосвіту за рахунок світу казки

Комізм розтягнення простору Дискосвіту за рахунок художнього світу казки полягає в тому, що кульмінація казки Ш. Перро, де магичне заклинання пробуджує принцесу, переосмислюється. Адже замість принца, який за канонами казки повинен був запропонувати принцесі руку і серце, її рятувальником стає відьма ("*Time to get up,*" said Granny). Як результат заклинання відьми матінки Вітровоск пропозиції руки і серця не відбувається, а казка зазнає перетлумачення.

Д 3. Подвійне розтягнення простору Дискосвіту відбувається і тоді, коли Чорна Еліс потрапляє до простору Дискосвіту і помирає. Про обставини її смерті йдеться у фрагменті із роману "Maskerade", наприклад:

She knew it happened, with the really powerful ones. And Granny Weatherwax was pretty damn' powerful. She was probably an even more accomplished witch now than the infamous Black Aliss, and everyone knew what had happened to her at the finish. Pushed into her own stove by a couple of kids, and everyone said it was a damn' good thing, even if it took a whole week to clean the oven. (Pratchett, p. 89)

У цьому прикладі, окрім персонажу Чорної Алісії, до простору Дискосвіту переносяться й інші персонажі – діти-герої казки братів Гримм про Гензель і Гретель (Grimm Brothers). Це стає зрозумілим завдяки згадці предмету "Stove" (Піч), де персонажі казки спалили відьму, що їх викрала, наприклад:

"Light the oven," she told Gretel. "We're going to have a tasty roasted boy today!" A little later, hungry and impatient, she went on: "Run and see if the oven is hot enough." Gretel returned, whimpering: "I can't tell if it is hot enough or not." Angrily, the witch screamed at the little girl: "Useless child! All right, I'll see for myself." But when the witch bent down to peer inside the oven and check the heat, Gretel gave her a tremendous push and slammed the oven door shut. The witch had come to a fit and proper end (Grimm brothers).

Ця згадка є досить символічною, адже Чорна Еліс, як зазначалося вище, займалася викраденням та поїданням дітей. Комізм роману Т. Пратчетта додає уточнення: після того, як діти засунули відьму в піч, останню довелося цілий тиждень відмивати (*even if it took a whole week to clean the oven*). Вживання вульгаризму – "*damn' good thing*" (до біса гарна штука) і далі знецінює магичні здібності найжорстокішої відьми Дискосвіту, перетворюючи її образ на цілком комічний.

Д 4. Потрійне розтягнення простору Дискосвіту спостерігається в романі "Equal Rites", де включення до нього магичних та немагичних персонажів з двох інших художніх магичних світів – норвезьких міфів про Всесвіт та кінотворів Стівена Спілберга, надає комізму опису магичного ритуалу передбачення майбутнього, наприклад:

Beams of blue light lanced out into the corridor, moving and dancing as indistinct shapes shuffled through the blinding brilliance inside the room. The light was misty and actinic, the sort of light to make Steven Spielberg reach for his copyright lawyer. Inside a crystal sphere [...] floated a much more acceptable world. It was properly discshaped, but instead of the Rimfall there was a wall of ice and instead of the Hub there was a gigantic tree, so big that its roots merged into mountain ranges. A prism beside it held another slowly-turning disc, surrounded by little

stars. But there were no ice walls around this one, just a red-gold thread that turned out on closer inspection to be a snake – a snake big enough to encircle a world. For reasons best known to itself it was biting its own tail. (Pratchett, 1987, p. 360)

У цьому прикладі комізм магічного ритуалу виникає внаслідок неочікуваного порівняння світла в магічній кулі зі світлом, що використовується на знімальному майданчику кінофільму (*the sort of light to make Steven Spielberg reach for his copyright lawyer*). Містична атмосфера ворожіння порівнюється з містичною атмосферою, характерною для фільмів американського кінорежисера Стівена Спілберга, відомого своїми епічними фантастичними сагами, зокрема, такими як "Парк Юрського періоду" (Jurassic Park) чи "Індіана Джонс і храм долі" (Indiana Jones and the Temple of Doom). Розмежування цих двох художніх світів у часі і просторі не відбувається: схожість така, що кінорежисер міг би позиватися на порушення авторських прав (*the sort of light to make Steven Spielberg reach for his copyright lawyer*).

Комізм магічного обряду посилюється введенням у розповідь ще одного світу – світу норвезьких легенд, який актуалізується завдяки магічній істоті "Snake" (Змія Уроборос), яка у норвезькому міфі про створення Всесвіту (*a snake big enough to encircle a world. For reasons best known to itself it was biting its own tail*) тримає свій хвіст у зубах (Abbot, 2002). Магічний об'єкт "Gigantic Tree" (Гігантське дерево), інакше, дерево Ігдрасіль, – величезний ясен, чий корінь зв'язує між собою дев'ять норвезьких світів (Скандинавская міфологія). Досить цікавим є той факт, що в норвезькому міфі корні цього дерева намагається перегризти саме змія, щоб згубити ясен та порушити вікову стабільність існування Всесвіту (Мифы Севера), якому заважає білий орел (символ верховного бога Одіна) (Мифы и легенды народов севера). Отже, змія, що кусає корінь дерева, є норвезьким символом вікової боротьби життя та смерті, адже цей корінь розташовано в Ніффельхеймі (норвезькому царстві Мертвих), тоді як Одін є верховним божеством царства Асгард, мета існування якого – захист усіх живих істот із дев'яти світів (там же).

Комічна невідповідність виникає завдяки метаморфозі мети змії із простору Дискосвіту. Виявляється, що вона тримає свій хвіст у зубах з лише їй відомих причин, а не для магічної боротьби між добром і злом (*For reasons best known to itself*). Таким чином, містичність магічного ритуалу ворожіння повністю переосмислюється та перетворюється на комічну ретроспективну сцену із фантастичного кінофільму Стівена Спілберга.

4.2.2 Транспозиція Дискосвіту. Транспозиції простору Дискосвіту в бік його комічного сприйняття можуть відбуватися, коли його контури та основна канва історій зберігаються, проте певні магічні чи немагічні предмети та/або об'єкти з художніх світів казок і легенд переносяться в нове для них часо-просторове оточення. Це розставляє нові акценти завдяки тому, що за актуалізації у просторі Дискосвіту ці предмети/об'єкти трансформуються, наділяються новими смислами. При цьому вони можуть використовуватися для протиставлення реаліям можливого світу, з якого вони походять, а також для унаочнення або відтінення особливостей нового для них часо-простору. Це спричиняє переосмислення властивостей згаданих предметів у Дискосвіті з магічних на немагічні (А) та неочікувані зміни в перебігу подій, які виникають як результат такого перенесення (Б).

А. Переосмислення магічних властивостей предметів на немагічні
Таке переосмислення унаочнює контраст між їхньою роллю у світі легенди або казки, з яких вони запозичені, та роллю, яку вони виконують у Дискосвіті. Це відбувається шляхом наголошення невідповідності чарівних предметів законам нового для них світу (А 1) або ілюстрації тих немагічних змін, яких зазнає чарівний предмет потрапляючи під вплив цих законів (А 2).

А 1. Наголошення на невідповідності чарівних предметів законам і природі Дискосвіту зумовлює таке контрастування світу легенди та Дискосвіту, за якого останній постає у цілком вірогідному світлі, оскільки його світоустрій, закони та звичаї є більш правильними порівняно із законами світу легенди. Так, у фрагменті роману "The Colour of Magic" йдеться про переосмислення

магічних властивостей предмету "Sword" (Меч), що розповідає чарівнику Ринсвінду історію свого життя, акцентуючи увагу на паралелях з одним з магічних мечів, що фігурує в англосаксонських легендах, наприклад:

I spent a couple of hundred years on the bottom of a lake once. "That must have been fun," said Rincewind absently. "Not really," said Kring. "No, I suppose not." "What I'd really like is to be a ploughshare. (Pratchett, 1985, p. 114)

У наведеному прикладі магічний меч, що провів сотні років на дні озера (*a couple of hundred years*), виявляється мечем Ескалібур із циклу легенд про короля Артура, який отримав його від чаклунки, що дістала його зі dna озера (Clute & Grant, 1999, p. 57). Меч був священною реліквією, яка доводила право Артура на королівський престол, та відігравав значну роль у боротьбі його володаря за владу (Bromwich & Evans, 1992, pp. 64-65). Він символізував могутність та велич короля, якому він належав (Легенды о короле Артуре). Отже, перенесення такого впливового магічного предмету зі світу британських легенд до простору Дискосвіту передбачає, що він зіграє вирішальну роль і в доленосній битві між його володарем та головним антагоністом роману. Проте, опинившись у незвичному середовищі, Меч втрачає свою символічність як впливовий магічний предмет, що спричиняє комічну трансформацію художнього світу роману. Ця комічність маркується опозицією "приємно :: неприємно" (*fun – Not really*), підкресленою вживанням емпатичної конструкції "*What I'd really like is to be a ploughshare*". Комізм полягає в тому, що бойовий меч, пройшовши безліч битв, мріє стати у Дискосвіті звичайним плугом. Таким чином, його важливість, притаманна змісту легенди, для подальшої битви з чудовиськом зменшується під впливом більш спокійної атмосфери Дискосвіту, а результати майбутньої битви ставляться під сумнів.

А 2. Транспозиція простору Дискосвіту з метою створення комічного ефекту відбувається і в романі "Men at Arms" шляхом введення чарівного предмету "Wardrobe" (Шафа), що належить магічному художньому світу Нарнії із серії книг "The Chronicles of Narnia" (Хроніки Нарнії) ірландського письменника К.С. Льюїса. Один із героїв Дискосвіту за допомогою цього магічного предмету прокладає собі шлях у світ фей, наприклад:

*It wasn't much of a room. It was mainly brown. Brown oilcloth flooring, brown walls, a picture over the brown bed of a brown stag being attacked by brown dogs on a brown moorland against a sky which, contrary to established meteorological knowledge, was brown. There was a brown wardrobe. Possibly, if you fought your way through the mysterious old coats (**brown**) hanging in it, you'd break through into a magical fairyland full of talking animals and goblins, but it'd probably not be worth it. (Pratchett, 1997b, p. 260)*

Завдяки детальному опису суцільно коричневої кімнати та перерахуванню усіх коричневих предметів, що в ній містилися, – лінолеум (*oilcloth flooring*), стіни, картина з коричневими тваринами, вересовим пустищем та навіть небом (*a brown stag being attacked by brown dogs on a brown moorland against a sky which ...was brown*), ліжко, шафа та пальта (*wardrobe; old coats*), – відбувається введення автором магічного предмету "Wardrobe" з художнього світу Нарнії, вхід до якого був розташований у шафі в кімнаті головної героїні із роману "The Lion, the Witch and the Wardrobe" (Лев, чаклунка та чарівна шафа) (Clute & Grant, 1999, p. 596) та перехід героя роману Т. Пратчетта в новий світ. Графічне виділення коричневого кольору "**brown**" робить перенесення магічного предмету "Wardrobe" більш акцентованим, адже в романі ірландського письменника магічна шафа була саме коричневого кольору. Отже, за певних умов – якщо продертися крізь усі таємничі пальта, що висять у шафі, вхід до магічного королівства буде знайдено (*if you fought your way through the mysterious old coats hanging in it, you'd break through into a magical fairyland*). Ці умови перетинаються з умовами в художньому світі Нарнії, адже не кожен міг знайти вхід до магічного королівства, і стають цілком ймовірними, щоб перейти із одного магічного простору Дискосвіту до іншого. Атмосфера містичності світу Нарнії впливає на атмосферу Дискосвіту, роблячи її напруженою (*magical, mysterious*). Комізм цієї транспозиції виникає завдяки постійним повторенням назви кольору "коричневий" (*brown*), що спочатку доповнює містичність атмосфери Дискосвіту, а потім, шляхом згадки про той самий колір старих пальт (*old coats (**brown**) hanging*), повністю її руйнує, показуючи символічність магічних предметів (шафи із старими пальтами) як безглуздо містичну.

Б. Зміни у перебігу подій у Дискосвіті

Перенесення чарівних предметів та/або об'єктів зі світів інших художніх творів до Дискосвіту та, як наслідок, адаптація його героїв до нової ролі цих предметів супроводжується очудненням перебігу подій у романах Т. Пратчетта. Таке очуднення відтіняє певні особливості нового для цих предметів та/або об'єктів часо-простору. Зміни у перебігу подій можуть відбуватися завдяки перенесенню магічного об'єкту (Б 1) або чарівного предмету та істоти (Б 2) до Дискосвіту зі світів інших художніх творів.

Б 1. Так, у фрагменті роману "Witches Abroad" (Відьми за кордоном) відбувається транспозиція простору Дискосвіту під впливом художнього світу роману-казки "The Wizard of Oz" Л.Ф. Баума, що супроводжується перенесенням чарівного об'єкту "House" (Домівка) в художній простір роману Т. Пратчетта. Зокрема, у наведеному нижче уривку, відьми Дискосвіту під час проведення магічного ритуалу шабашу стикаються із непередбаченою реакцією місцевих жителів, представників магічної раси гномів, стосовно появи нового чарівного предмету. Вони очікували зовсім іншого розвитку подій, який характерний для магічного світу зазначеного роману-казки, наприклад:

Wha' happened? she (Nanny Ogg – уточнення моє) said. "Wha' happened?" "A farmhouse dropped on your head," said Magrat. [...] A crowd of brightly dressed and embarrassed dwarfs stepped back hurriedly and then peered up at her. "Er," said the one who was apparently the leader, "is... is the old witch dead?" "Which old witch?" said Magrat. The dwarf looked at her for a while with his mouth open. [...] Then he turned back. "How many have you got?" "There's a choice of two," said Magrat... "Free for the asking." [...] No, she's not dead. [...] This seemed to puzzle the dwarfs. [...] "Er," he said, "can we have her boots?" "What?" "Her boots?" said the dwarf, blushing. "Can we have them, please?" [...] "We've just got this... feeling... that we ought to have her boots," he said. (Pratchett, 1993, p. 262)

Розвиток ситуації, коли на відьму падає домівка в місцевості, де живуть гноми, відсилає до перебігу подій із роману "The Wizard of Oz" (Baum, 1990, pp. 20-30), де домівка дівчинки із Канзасу, Дороти, потрапляє завдяки буревію до чарівного світу країни Оз (Clute & Grant, 1999, p. 1025), наприклад:

You are welcome, most noble Sorceress, to the land of the Munchkins. We are so grateful to you for having killed the Wicked Witch of the East, and for setting our people free from bondage." [...] "You are very kind, but there must be some mistake. I have not killed anything." "Your house did, anyway," replied the little old woman, with a laugh [...] There, indeed, just under the corner of the great beam the house rested on, two feet were sticking out, shod in silver shoes with pointed toes [...] She took off her old leather shoes and tried on the silver ones, which fitted her as well as if they had been made for her. (Baum, 1990, p. 20)

У наведеному прикладі зла відьма (*the wicked witch*) була вбита дівчинкою Дороті за допомогою магічного об'єкту "House" (*Your house did, anyway*), що впав безпосередньо на те місце, де знаходилася відьма, розчавивши її (*There, indeed, just under the corner of the great beam the house rested on, two feet were sticking out, shod in silver shoes with pointed toes*). Увагу в цьому фрагменті звернено на те, що відьма була одягнена у срібні черевики (*silver shoes with pointed toes*), які Дороті пізніше забере в неї, щоб продовжити свою подорож до Смарагдового міста (*She took off her old leather shoes and tried on the silver ones*). Таким чином відбувається транспозиція магічного простору Дискосвіту, за якої зовнішній вигляд Дискосвіту та основна канва історії зберігаються, проте магічний об'єкт з твору Л.Ф. Баума переноситься до нового для нього часо-просторового середовища, що викликає подальші комічні зміни в сюжеті роману Т. Пратчетта (Рис. 4.5.):

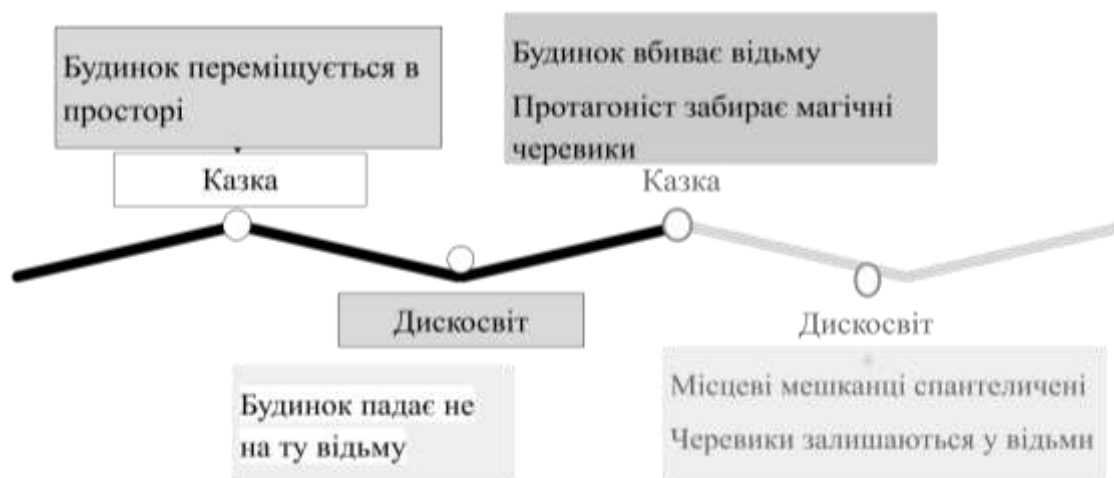


Рис. 4.5 Транспозиція простору Дискосвіту

завдяки перенесенню до нього чарівного об'єкту зі світу казки

Місцеві гноми, спантеличені неочікуваним розвитком подій, який викликала поява у Дискосвіті будинку зі своєю містичною історією, починають вважати відьму померлою (*is... is the old witch dead?*), хоча вона виявляється живою. Вони схиляються до того, щоб забрати магічний артефакт, що належав відьмі, – черевики (уточнення *can we have her boots?*), нібито імітуючи ту дію, яку вчинила Дороті перед подорожжю до Смарагдового міста. Причинно-наслідкові зв'язки, що стосуються втручання у простір Дискосвіту невластивого для нього магічного предмету (домівки, що падає з небес), порушуються також завдяки неправильній кількості відьом (дві замість однієї) поряд із місцем падіння будиночку (*There's a choice of two*). Таким чином, транспозиція простору Дискосвіту сприяє створенню комічної взаємодії між магічними істотами – гномами та відьмами, акцентованої уточнювальними запитаннями "*Can we have them, please*" та "*How many have you got?*" та дієсловами, що виражають подив "*puzzled, stunned, surprised*". Гноми самі перестають розуміти (*embarrassed; with his mouth open; to puzzled; surprized*), нащо їм потрібні відьмині черевики (*We've just got this... feeling... that we ought to have her boots*), адже у їхньому світі власне жодної злої відьми ніколи не існувало.

Б 2. Транспозиція простору Дискосвіту за рахунок введення в нього чарівного предмету "Arrow" (Стріла) та магічної істоти "Dragon" (Дракон) із художнього світу Середзем'я з роману Дж.Р.Р. Толкіна "Hobbit or There and Back Again" простежується у фрагменті з роману Т. Пратчетта "Guards! Guards!", де головний герой на ім'я сержант Морква має знищити Дракона, наприклад:

[Colon] paused, as the nightmare bore down on him on wings of terror. "Er, Carrot?" he said meekly. "Yes, Sarge?" "Did your old granddad ever say what a voonerable spot looks like?" And then the dragon wasn't approaching anymore, it was there, passing a few feet overhead, a streaming mosaic of scales and noise, filling the entire sky. Colon fired. They watched the arrow rise straight and true. [. ..] In this universe [. . .] the arrow bounced off a scale and clattered away into oblivion. (Pratchett, 2008a, p. 220)

У наведеному фрагменті із Драконом б'ється, намагаючись знайти його слабе місце, охоронець міста сержант Морква, як і в романі "Hobbit or There and Back Again", коли з драконом Смаугом міряється силами воїн Бард. Т. Прагчетт розмежовує два світи – Дискосвіту та Середзем'я просторово, за допомогою уточнення "у цьому Всесвіті" (*In this universe*), але їхні часові параметри збігаються завдяки вказівці на сімейні зв'язки між Бардом та Моркою (*Did your old granddad ever say...?*). Комічність героїчного протистояння Моркви магичній істоті досягається за рахунок переосмислення подій, що відбулися у світі Середзем'я, де Бард-лучник випустив стрілу, яка потрапила у вразливе місце дракона, що і призвело до його загибелі – *The black arrow sped straight from the string...Smaug shot spouting into the air, turned over and crashed down from on high in ruin.* (Tolkien, 2007, pp. 234–236). Водночас у просторі Дискосвіту стріла не влучає в ціль (*the arrow bounced off a scale and clattered away into oblivion*). Транспозиція Дискосвіту простежується завдяки посиланням на розвиток подій із прецедентного світу (*dragon; the arrow rise straight and true*). Завдяки прийому наростання в уривку відтворюється напружена атмосфера битви у Середзем'ї, що екстраполюється на магичний простір Дискосвіту, де дракон затуляє собою ціле небо, підлітаючи занадто близько до лучників (*it was there, passing a few feet overhead, a streaming mosaic of scales and noise, filling the entire sky*). Проте згодом ця атмосфера з напруженої перетворюється на комічну, коли виявляється, що охорона навіть приблизно не здогадується (*what a vulnerable spot looks like*), де у дракона має бути вразливе місце, і тому стріла летить у забуття, залишаючи магичну істоту неушкодженою (*the arrow bounced off a scale and clattered away into oblivion*).

Кількісні підрахунки частоти використання різних механізмів та процедур деформації магичного простору Дискосвіту представлені у Додатку Г, табл. Г.4.

Висновки до розділу 4

1. Художні світи творів жанру гумористичного фентезі, які є альтернативою художнім світам інших творів чи реальному світу можуть пародіювати їх,

взаємодіючи з ними, тому їх доцільно розглядати із позицій теорії можливих світів. Магічний простір Дискосвіту формує низка підсвітів, пов'язаних з магічними персонажами, магічними предметами, об'єктами та артефактами, магічними топосами, чарами та магією як явищем.

2. Комізм магічного виникає під час деформації магічної структури Дискосвіту, завдяки дії двох механізмів: інтеріоризації елементів інших художніх світів магічним простором Дискосвіту та трансгресії його кордонів.

3. Механізм інтеріоризації Дискосвітом елементів інших світів передбачає включення в художній простір Дискосвіту чужорідних йому магічних чи немагічних елементів із інших художніх творів чи реального світу, завдяки яким змінюється їхня роль всередині тексту та виникає внутрішньотекстове напруження. Таке напруження сприяє комічній деформації магічних предметів, об'єктів, артефактів, персонажів, світобудови чи чар усередині художнього простору Дискосвіту, без виходу за його межі.

4. Механізм інтеріоризації Дискосвітом елементів інших світів реалізується в його художньому просторі шляхом його ущільнення та внутрішньопросторових зміщень. Ущільнення художнього простору Дискосвіту відбувається внаслідок нарощення комічних ознак, невластивих зображень у текстах магії, що супроводжується контекстуальними перетвореннями: 1) магічних істот; 2) магічних предметів та/або об'єктів; чи 3) магічних законів.

5. За ступенем ущільнення такі перетворення можуть бути частковими, зі збереженням чарівними предметами та об'єктами магічних властивостей, чи повними, коли магічна природа істот та чарівних законів повністю трансформується в напрямку їх надмагізації або демагізації, що марковано використанням у текстах досліджуваних романів пародій, алюзій та персоніфікацій.

6. Внутрішньопросторові зміщення у просторі Дискосвіту з метою створення комізму магічного відбуваються завдяки залученню до нього видозмінених подій та персонажів із міфів, Біблії та/або творів класичного фентезі. Це викликає часткові зміни сюжету та оповідної перспективи, які можуть

торкатися: 1) магічних персонажів; 2) магічної світобудови та/або 3) магічних подій. Виникнення комізму магічного у таких випадках супроводжується зверненням Т. Пратчетта до алюзій, пародій, стилізації та цитування.

7. Механізм трансгресії кордонів Дискосвіту, що слугує одним із чинників творення комізму магічного, передбачає задіювання асоціативних зв'язків, завдяки яким художній простір Дискосвіту виходить за власні межі під впливом художніх світів інших творів чи реального світу, перетинаючись з ними. Трансгресія меж магічного простору Дискосвіту реалізується у творах Т. Пратчетта шляхом процедур розтягнення та транспозиції.

8. Розтягнення простору Дискосвіту (за Л. Долежелом – розширення) відбувається шляхом заповнення інформаційних прогалів в описі Дискосвіту і може бути наслідком: а) неконвенційного заповнення певних текстових лакун завдяки переосмисленню очікуваного перебігу подій; б) десакралізації магічних ритуалів; в) змін у структурації магічного простору за рахунок переміщення персонажів із центру світу на його периферію; г) розмивання меж між магією та реальністю; та/або г) збільшення числа дійових осіб у магічному просторі Дискосвіту завдяки введенню додаткових персонажів чи об'єктів, наявних у паралельних художніх світах. Подібне розтягнення художнього простору передбачає активне використання цитувань, стилізації та алюзій.

9. Комічні транспозиції простору Дискосвіту, за яких його зовнішній вигляд та основна канва історії зберігаються, проте певні магічні чи немагічні предмети та/або об'єкти з художніх світів казок і легенд переносяться в нове для них часо-просторове оточення, спричиняють переосмислення їхньої ролі в Дискосвіті та неочікувані зміни у перебігу подій, які виникають як результат такого перенесення. Виникнення комізму магічного у такому випадку передбачає звернення автора до алюзій.

Основні положення та висновки четвертого розділу відбито в одноосібних публікаціях дисертантки (Українська, 2013, 2020а, 2020с).

ВИСНОВКИ

На сучасному етапі розвитку жанр фентезі перетворився на мультиаспектний феномен та став ідеальним полем для постійного художнього експерименту, результатом якого є виникнення великої кількості його піджанрів – від героїчного фентезі до гумористичного. Кореляція ж фентезі і магії завжди була особливо специфічною з двох важливих причин: по-перше, головний принцип побудови фантастичного художнього світу творів цього жанру спирався на принципи побудови міфу, казки чи легенди як на потужні казково-фантастичні компоненти завдяки застосуванню міфопоетичної метафорики, образності та сюжетики. По-друге, магія як феномен тісно пов'язана з уявою як із найдавнішим людським пізнавальним досвідом, що дозволяє автору художнього твору насичувати звичайні, на перший погляд, предмети символічним (магічним) смислом. Це дистанціює магію від буденності та підкреслює відмежованість фентезійного світу від реального, даючи можливість постійно їх зіставляти на основі асоціацій та аналогій.

Лінгвопоетологічний ракурс нашого дослідження спирається на жанрові особливості англomовних творів гумористичного фентезі, розглянуті крізь призму взаємодії категорій комічного та магічного, яка спричиняє виникнення мовно-художнього явища комізму магічного як складника художнього світу цього піджанру фентезі. Аналіз виявів комізму магічного ґрунтується на розмежування двох різних за обсягом різновидів поезики, а саме, мікропоетики, що сфокусована на окремих елементах художнього мовлення, включаючи образність, і їх поєднанні у творенні стилістичних ефектів, та макропоетики, яка оперує жанровими та композиційними особливостями художніх творів, сюжетикою, композиційними прийомами, а також засобами і способами формування окремим автором своєрідної картини світу.

Дослідження комізму магічного передбачало встановлення і систематизацію лінгвальних прийомів та лінгвокогнітивних механізмів реалізації і функціонування його форм у романах британського майстра фентезі

Террі Пратчетта в мікро- та макропоестологічному аспектах. Згідно з отриманими даними було з'ясовано, що гумористичне фентезі як невід'ємний складник жанру класичного фентезі запозичив в останнього важливі конститутивні елементи побудови сюжету та набір бінарних опозицій, як от "магія :: реальність", "добро :: зло", що лежать в основі багатьох міфів, легенд, казок чи літературних чарівних історій. Проте, оскільки основна мета гумористичного фентезі полягає у комічному переосмисленні вищезгаданих сюжетів, зміст цих бінарних опозицій переосмислювався авторами цього жанру з метою їх трансформацій у бік комізму.

У роботі простежено, що власне мовно-художнє явище комізму магічного ґрунтується на невідповідності між елементами зазначених бінарних опозицій, на руйнуванні ілюзії, яку має суб'єкт про присутність магії у комічному чарівному світі. Це явище виникає за умов розміщення магічного суб'єкта чи об'єкта в нехарактерні для нього обставини, формування магічного образа-антагоніста персонажа, який контрастує із своїм класичним відповідником, розкриття нового змісту магії, що не відповідає звичному уявленню про неї, та породжується завдяки інтертекстуальній взаємодії комічного магічного світу із можливими світами інших художніх текстів. Інтеграція комічного та магічного в досліджуваних романах Т. Пратчетта відбувається з урахуванням семантичних, оповідних та конwersаційних особливостей побудови їхнього можливого світу автором.

Установлено, що на семантичному рівні під час заміни магічного образу персонажу на комічно-магічний їхні невідповідність та неоднозначність постають як лінгвально марковані низкою стилістичних прийомів, серед яких найуживанішими є засоби породження ефекту ошуканого очікування, мовна гра та використання алюзій. Лінгвальні прийоми виникнення комізму магічного на оповідному рівні тексту ґрунтуються на викривленні та переосмисленні опозиції "магія :: реальність" шляхом гротескного перебільшення та/або переакцентування елементів цієї опозиції в бік останнього. На конwersаційному рівні тексту основними лінгвальними прийомами творення комізму магічного,

що спричиняють порушення причинно-наслідкового зв'язку в діалогах персонажів про магію та/або породження нового змісту магії в результаті викривлення її суті, є контрастування та/або очуднення елементів опозицій "магія :: реальність" та "живий :: мертвий".

Аналіз комічних змін у магичній природі Дискосвіту виявив, що такі зміни відбуваються внаслідок деформації його магичної структури під впливом світів інших художніх творів та актуалізації модифікованої структури світу в новому текстовому середовищі. Це відбувається за допомогою двох лінгвокогнітивних механізмів: інтеріоризації Дискосвітом елементів інших художніх світів та трансгресії його кордонів.

Установлено, що механізм інтеріоризації елементів інших художніх світів простором Дискосвіту реалізується шляхом ущільнення та внутрішньопросторових зміщень. Доведено, що ущільнення простору Дискосвіту супроводжується викривленням магичної природи наявних там артефактів та об'єктів. Унаслідок такої трансформації вони отримують додаткові ознаки, характерні для предметів та об'єктів реального світу, що супроводжується комічним переосмисленням їхньої магичної ролі у творенні чар. Про таке переосмислення свідчить використання в тексті романів пародій, алюзій та персоніфікацій. Комізм магичного як результат внутрішньопросторових зміщень формується шляхом розмивання меж між добром і злом, наділення магичних персонажів рисами, властивими героям інших творів, та часткової зміни сюжету імітованого тексту. Ці різновиди зміщень засвідчують непереконаливість утіленого у просторі Дискосвіту пояснення його магичного світоустрою внаслідок змін ролей магичних персонажів. Виникнення комізму магичного в цьому разі супроводжується зверненням Т. Пратчетта до алюзій, пародіювання, стилізації та інтертекстуального цитування.

Розкриття лінгвокогнітивного механізму трансгресії кордонів Дискосвіту виявило, що шляхом підключення імплікованих у тексті асоціативних зв'язків, простір Дискосвіту нібито виходить за свої межі у взаємодії зі світами інших художніх творів чи художньо відтвореними явищами або подіями

реального світу. Цей механізм реалізується завдяки застосуванню процедур розтягнення та транспозиції світів. Розтягнення простору Дискосвіту сприяє десакралізації магічних ритуалів та виявленню вад його магічної світобудови, що супроводжується активним цитуванням, стилізацією та використанням алюзій. Транспозиції комізму спричиняють переосмислення властивостей перенесених до Дискосвіту предметів з магічних на немагічні або навпаки та зміни в перебігу подій у Дискосвіті, що виникають як результат такого перенесення.

Здійснене в дисертації лінгвопоетологічне дослідження формування та реалізації комізму магічного в гумористичному фентезі Т. Пратчетта відкриває перспективи подальших наукових розвідок, які можуть бути пов'язані із вивченням властивостей комізму магічного з огляду на ідиостиль автора, що сприятиме окресленню палітри художніх засобів, притаманних саме жанру гумористичного фентезі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Александрук, І. В. (2011). *Вербалізація можливих світів у жанрі фентезі (на матеріалі творів сучасних англійських та американських авторів)* (Автореферат кандидатської дисертації). Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, Харків, Україна.
- Аполлодор. (1993). *Мифологическая библиотека* (пер. В. Боруховича). Москва: Наука. Ладомир.
- Арістотель. (1967). *Поетика* (пер. Б. Тена; вст. ст. і коментарі Й. Кобова). Київ: Мистецтво.
- Арутюнова, Н. Д. (2000). Дискурс. В В. Н. Ярцева (Гл. ред.), *Языкознание* (2-е изд.) (сс. 136-137). Москва: Большая Российская Энциклопедия.
- Арутюнова, Н. Д. (2007) Эстетические и антиэстетические аспекты комизма. В Н. Д. Арутюнова (Отв. ред.), *Логический анализ языка. Языковые механизмы комизма* (сс. 5-17). Москва: Издательство "Индрик".
- Архипова, А. С. (2004). *Анекдот и его прототип: генезис текста и формирование жанра*. (Автореферат кандидатской диссертации). Российский государственный гуманитарный университет. Институт высших гуманитарных исследований, Москва, Российская Федерация.
- Ашихмина, Е. (2016). Баба Яга. В Е. А. Осипова (Отв. ред.), *PR в мифологии : Электронная энциклопедия*. Взято из <http://mifologia.osipova-pr.com/soderjanie/slavyane/babayaga>
- Бабелюк, О. А. 2013). Способи постмодерністського текстотворення крізь призму полі стилістики. *Одеський лінгвістичний вісник*, 1, 5-16.
- Бабушкин, А. П. (2001). *Возможные миры в ментальном пространстве языка* [Монография]. Воронеж: Воронежский государственный университет.
- Барашкова, А. В. (2010). Принципы художественного мифологизма в жанре фэнтези. *Личность. Культура. Общество*, 12(3), 315-318.
- Барбанюк, О. О. (2011). *Лінгвосеміотичні характеристики гіперреальності в англійському художньому тексті жанру фентезі (на матеріалі творів*

- Урсули Ле Гуїн циклу "Земномор'я")* (Автореферат кандидатської дисертації). Київський національний лінгвістичний університет, Київ, Україна.
- Баркова, А. Л. (2012). Верования давних славян. В *Научная страница доцента А. Л. Барковой*. Взято из <http://mith.ru/alb/slavic/slav1.htm>.
- Баркова, А. Л. (2014). Феномен "Властелина Колец" Толкина. В *Научная страница доцента А. Л. Барковой*. Взято из <http://mith.ru/alb/tolkien/phenomen9.htm>.
- Батай, Ж. (2006). *Проклятая Часть. Сакральная Социология*. Москва: Ладомир.
- Бахтин, М. М. (1975). Рабле и Гоголь Искусство слова и народная смеховая культура. В Бахтин М. М. *Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет* (сс. 484-495). Москва: Художественная литература.
- Бахтин, М. М. (1979). *Проблемы поэтики Достоевского* (4-е изд.). Москва: Советский писатель.
- Белоусова, Е. Г. (2011). Основные характеристики художественной картины мира, репрезентируемой в произведениях жанра фэнтези. *Молодой ученый*, 4 (27), 200-202.
- Бергсон, А. (2010). *Два источника морали и религии* (пер. с фр., послесловие, примечания А. Б. Гофмана, 2-е изд., испр.). Москва: КДУ.
- Белехова, Л. І. (2018) Поетика віршованих текстів у концептуальному вимірі (Досвід зіставного аналізу творів американських і українських авторів). В А. Демченко, Т. Цепкало (Ред.), *Поетика художнього тексту*. Матеріали Всеукраїнської наукової конференції, Херсон, 18-19 травня 2018 року (сс. 23-25). Херсон: Херсонський державний університет.
- Блох, М. Я. (2000). Диктема в уровневой структуре языка. *Вопросы языкознания*, 4, 56-67.
- Богданов, Ю. (1978). Феникс, или легенда о бессмертии. В *Тайны веков*. Сборник статей. Взято из <http://gorenka.org/index.php/bukinist/7418-robert-avotin-tajny-vekov?showall=&start=18>
- Болдина, Л. И. (1982). *Ирония как вид комического* (Автореферат кандидатской диссертации). Московский государственный университет, Москва, СССР.

- Болдырева, А. Е. (2007). Когнитивный подход к изучению комического. *Записки з романо-германської філології. Серія: Філологія 18*, 21-29.
- Бондаренко, Я. О. (2019). Мовна гра в заголовках сучасних англomовних журнальних статей. В А. Г. Гудманян & О. Г. Шостак (Ред.), *Національна ідентичність в мові і культурі* (сс. 11-12). Київ: Талком.
- Борев, Ю. Б. (1970) *Комическое*. Москва: Искусство.
- Борев, Ю. Б. (1988). *Эстетика*. Москва: Политиздат.
- Бороденко, М. В. (1995). *Два лица Януса-смеха*. Ростов-на-Дону: РИО АО Цветная печать.
- Булыгина, Т. В., & Шмелёв, А. Д. (1996). *Языковая концептуализация мира*. Москва: Языки русской культуры.
- Валеева, Е. В. (2017). Проблемы рецепции литературного текста: в поисках новых образовательных технологий. *Обсерватория культуры*, 14(6), 730-735.
- Валеева, Е. В. (2019). Новый подход к анализу художественного текста на уроках литературы. *Школьные технологии*, 4, 81-85.
- Валігура, О. Р. (2014). Обґрунтування когнітивної моделі породження мовлення білінгва. *Науковий вісник Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Серія: Філологічні науки (мовознавство)*, 2, 23-28.
- Валігура, О. Р. (2015). Лінгвокогнітивне підґрунтя дослідження ритмічної організації віршованих текстів постмодернізму. *Науковий вісник Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Серія: Філологічні науки (мовознавство)*, 4, 28-31.
- Вардзелашвили, Ж. (2003). "Возможные миры" текстуального пространства. В С. И. Богданов (Гл. ред.), *Научные труды = Scientific papers = სამეცნიერო შრომები. Филология = ფილოლოგია = Philology* (Т. 7, сс. 37-45). Санкт-Петербург; Тбилиси: Санкт-Петербургский государственный университет; Тбилисский государственный университет.
- Васильева, И. И. (1984). Коммуникативные свойства высказываний в диалоге. *Психологический журнал*, 5, 140-153.

- Васько, Р. В. (2011). Бінарність як фундаментальний принцип організації кінакемних ситем. *Проблеми зіставної семантики*, 10(1), сс. 8-14.
- Васько, Р. В. (2013). Лінгвосеміотика і віртуальна реальність у проєкції на світ соціальної комунікації. *Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія: Філологія*, 16(2), 28-34.
- Вербицкая, М. В. (1981). *Литературная пародия как объект филологического исследования*. Тбилиси: Издательство Тбилисского университета.
- Воробйова, О. П. (2004). Когнітивна поетика: здобутки і перспективи. *Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна*, 635, 18-22.
- Воробйова, О. П. (2005). Когнітивна поетика в потебнянській ретроспективі. *Мовознавство*, 6, 18-25.
- Воробйова, О. П. (2006). Ідея резонансу в лінгвістичних дослідженнях. В. О. О. Тараненко (Відп. ред.), *Мова. Людина. Світ. До 70-річчя професора М. П. Кочергана* (сс. 72-86). Київ: Видавничий центр КНЛУ.
- Воробьева, К. А. (2007). Специфика иронии среди других языковых средств комизма. В Н. Д. Арутюнова (Отв. ред.), *Логический анализ языка. Языковые механизмы комизма* (сс. 201-206). Москва: Индрик.
- Воробйова, О. П. (2016). Коханья і можливі світи: когнітивний етюд. В Р. В. Васько (Відп. Ред.), *Мова. Мовлення. Комунікація*. Збірник статей на честь ювілею О. І. Стеріополо (сс. 363-375). Київ: Вид. центр КНЛУ.
- Галина, М. (1998). Авторская интерпретация универсального мифа. *Общественные науки и современность*, 6, 161-170.
- Гегель, Г. (1968–1973). *Эстетика* (Т. 1–4). Москва: Искусство.
- Гетьман, З. О. (2015). Художня стилізація розмовного мовлення (на матеріалі іспанської мови). *Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики*, 27, 90-93.
- Гигин, Г. Ю. (2000). *Мифы* (пер. с лат., Д.О. Торшилова). Санкт-Петербург: Алетейя.
- Глинка, К. (2004). *Основные теории юмора*. Взято из https://scorcher.ru/neuro/neuro_sys/laughter/laughter5.php.

- Гоббс, Т. *Левиафан, или Материя, форма и власть государства церковного и гражданского*. Взято из http://lib.ru/FILOSOF/GOBBS/leviafan.txt_with-big-pictures.html
- Голосовкер, Я. Э. (1987). *Логика мифа*. Москва: Наука.
- Гопман, В. Л. (2001). Фэнтези. *Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий*. Москва: Н.П.К.Интелфак.
- Грейдо, Э. (2009). *Художественный мир фэнтези*. Взято из http://zhurnal.lib.ru/e/estell_gd/fantasy2.shtml
- Гридина, Т. А. (1999). *Языковая игра: стереотип и творчество*. Екатеринбург: Издательство Уральского государственного педагогического университета.
- Грицанов, А. А., & Можейко, М. А. (Сост.). (2001). *Постмодернизм : Энциклопедия*. Минск: Интерпрессервис: Книжный Дом.
- Гришаева, Л. И. (1998). Анекдот как способ фиксации социальных норм и морально-этических ценностей социума. В Л. Н. Шелонцева (Ред.), *Вопросы филологии и методики преподавания иностранных языков* (с. 107-118). Омск: Издательство Омского государственного университета.
- Грэйдо, Э. (2001). *Соотношение жанра фэнтези с другими жанрами фантастической литературы*. Взято из <http://galkin-sklad.narod.ru/text/publ/fantasy-1.html>
- Губайловский, В. А. (2002). Обоснование счастья. О природе фэнтези и первооткрывателе жанра. *Новый Мир*, 3, 174-186.
- Гусарова, А. Д. (2009). Герой фэнтези – "невозвращенец" (к вопросу о художественном методе русской фэнтези). В Е. М. Неелов, С. М. Лойтер, Л. Н. Колосова (Ред.), *Проблемы детской литературы и фольклор* (с. 160-165). Петрозаводск: ПетрГУ.
- Дедов, Н. П. (2000). *Диагностирующая и регулирующая роль юмора в экстремальных условиях* (Кандидатская диссертация). Финансовый университет при правительстве РФ, Москва, Российская Федерация.
- Дембовская, Л. М. (2009). Оказиональные композиты в идиодискурсе Джерома К. Джерома. *Вісник Житомирського державного університету, Серія: Філологічні науки*, 45, 172-175.

- Дземидок, Б. (1974). *О комическом*. Москва: Прогресс.
- Дмитриев, А. В., & Сычев, А. Б. (2005). *Смех: социофилософский анализ*. Москва: Альфа-М.
- Дьяконова, Е. С. (2012). Роль интертекстуальности в английском пародийном фэнтези Т. Пратчетта "The color of magic". *Вестник ИрГТУ*, 2(61), 199-202.
- Дюрягіна, І. В. (2017). Основні підходи до вивчення явища комічного. У В. В. Жуковська & В. О. Папіжук (Ред.), *Сучасні філологічні дослідження та навчання іноземної мови в контексті міжкультурної комунікації*. Матеріали Х Всеукраїнської науково-практичної конференції студентів, аспірантів і молодих науковців за міжнародної участі, 15 грудня 2017 року (сс. 442-448). Житомир: Житомирський державний університет імені Івана Франка.
- Дяченко, Н. Л. (2019). Застосування теорії ментальних просторів і блендингу до аналізу текстів французьких лічилок (на матеріалі твору *Nous n'irons plus aux bois*). *Science and Education a New Dimension. Philology*, VII (58), Issue: 194, 23-25.
- Євмененко, О. В. (2017). Місце гумористичного фентезі в сучасній читацькій культурі. В О. П. Новик (Ред.), *Від смішного до великого: феномен комічного в літературі та культурі*. Збірник матеріалів міжнародної наукової конференції, 28–29 вересня, 2017 р. (сс. 40-42). Бердянськ: Бердянський державний педагогічний університет.
- Єфименко, В. А. (2012). Сучасні когнітивно-поетологічні підходи до інтерпретації дієтворних текстів. В О. М. Ільченко (Голов. ред.), *Лінгвістика XXI століття: нові дослідження і перспективи* (сс. 98-103). Київ: Логос.
- Жаданова, Т. В. (2006). Современное христианское фэнтези: вариативность использования традиционных библейских сюжетов. *Вісник Харківського національного університету. Серія: Філологія*, 727(47), 217-220.
- Жан-Поль, Р. (1981). *Приготовительная школа эстетики*. Москва: Искусство.
- Желтухина, М. Р. (2000). *Комическое в политическом дискурсе (на материале немецкого и русского языков)* (Кандидатская диссертация). Волгоградский государственный педагогический университет, Волгоград.

- Жук, Л. Я., & Пихтовникова, Л. С. (1999). Роль и композиция примера в дискурсе. *Вісник Харківського державного університету. Серія "Романо-германська філологія"*, 430, 42-44.
- Иванова, И. Н. (2008). Сатира и ирония в творчестве позднего. В В. В. Прозоров & И. В. Кабанова (Ред.), *Феноменология власти в сатире* [Коллективная монография] (с. 258). Саратов: Наука.
- Иванова, Э. (2008). Создание вторичных миров: Дж.Р.Р. Толкиен и жанр "фэнтези". *Искусство в школе*, 4, 41-45.
- Изотова, Н. П. (2019). *Ігорова стилістика сучасного англomовного художнього нарративу в лінгвістичному висвітленні (на матеріалі романів Дж. М. Кутзее)* (Автореферат докторської дисертації). Київський національний лінгвістичний університет, Київ, Україна.
- Кагановська, О. М. (2014a). Відтворення комічного у художньому перекладі авторських казок. *Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія "Філологія"*, 49, 314-317.
- Кагановська, О. М. (2014b). Можливі світи і наратив крізь призму текстових концептів. *Науковий вісник Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Серія: Філологічні науки (мовознавство)*, 2, 52-57.
- Калита, О. М. (2013). *Засоби іронії в малій прозі (кінець ХХ – початок ХХІ століття)* [Монографія]. Київ: НПУ імені М. П. Драгоманова.
- Кант, И. (1966). *Сочинения (Т. 1–6): Т. 5: Сочинения по эстетике*. Москва: Прогресс.
- Канчура, Е. О. (2005). Особенности отображения влияния "Властелина Колец" Толкина на мировоззрение (на примере творчества Терри Пратчетта). *Палантур*, 46, 14-20.
- Канчура, Є. О. (2009). Інтертекстуальність як риса поетики жанру фентезі (на прикладі романів Террі Претчетта). *Питання літературознавства*, 77, 205-209.

- Канчура, Є. О. (2012а). *Моделювання текстуалізованого світу в романах-фентезі Террі Претчетта* (Кандидатська дисертація). Чорноморський державний університет ім. Петра Могили, Миколаїв, Україна.
- Канчура, Є. О. (2012b). *Моделювання текстуалізованого світу в романах-фентезі Террі Претчетта* (Автореферат кандидатської дисертації). Чорноморський державний університет ім. Петра Могили, Миколаїв.
- Канчура, Є. О. (2012с). Нівелювання бінарних опозицій у фентезі доби постмодернізму (на прикладі романів Террі Претчетта). *Вісник Львівського університету. Серія іноземні мови*, 20(1), 145-152.
- Канчура, О. Є. (2012d). Шекспірівський інтертекст в романах Террі Претчетта про Дискосвіт: приклад переосмислення класики у фентезі доби постмодернізму. *Ренесансні студії*, 18–19, 264-278.
- Канчура, Є. О. (2015). Моделювання ситуацій встановлення контакту з чужим у англійському фентезі доби постмодернізму. *Сучасні літературознавчі студії*, 12, 232-242.
- Карасев, Л.Ф. (1996). *Философия смеха*. Москва: РГГУ.
- Карасик, В. И. (1997). Анекдот как предмет лингвистического изучения. В В. Е. Гольдин (Отв. ред.), *Жанры речи* (Вып. 1, сс. 144-153). Саратов: Колледж.
- Карасик, В. И. (1999). Лингвистические характеристики юмора. В В. И. Карасик (Отв. ред.), *Языковая личность: проблемы лингвокультурологии и функциональной семантики* (сс. 200-2009). Волгоград: Перемена.
- Карасик, А. В. (2001а). *Лингвокультурные характеристики английского юмора* (Кандидатская диссертация). Волгоградский государственный педагогический университет, Волгоград, Российская Федерация.
- Карасик, А. В. (2001b). *Лингвокультурные характеристики английского юмора* (Автореферат кандидатской диссертации). Волгоградский государственный педагогический университет, Волгоград, Российская Федерация.
- Карпчук, Н. П. (2004). *Адресованість в офіційному та неофіційному дискурсі (комунікативно-прагматичний аналіз)* (Кандидатська дисертація). Харківський національний університет ім. В. Н. Каразіна, Харків, Україна.

- Кобякова, І. К. (2006). Концептуалізація та категоризація гумору. *Вісник Сумського державного університету. Серія: Філологічні науки*, 11(1), 35-39.
- Ковтун, Е. Н. (1998). "Истинная реальность" fantasy. *Вестник Московского университета, Серия 9: Филология*, 3, 106-115.
- Ковтун, Е. Н. (1999). *Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (на материале европейской литературы первой половины XX века)*. Москва: МГУ.
- Ковтун, Е. Н. (2008). *Художественный вымысел в литературе XX века*. Москва: Высшая школа.
- Кодзасов, С. В. (1990). Интонация контраста и противоречия. В Н. Д. Арутюнова (Отв. ред.), *Логический анализ языка: Противоречивость и аномальность текста* (с. 203-212). Москва: Наука.
- Колдун, И. *Классификация жанра фэнтези*. Взято из <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/palata/ingfan.shtml>
- Кондратенко, Н. В. (2019). Мовна гра в рекламному теледискурсі як вияв лінгвокреативу. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*, 38(3), 83-86.
- Коншина, С. Г. (2006). *Комический текст в аспекте его структурирования и понимания* (Автореферат кандидатской диссертации). Государственный институт русского языка имени А. С. Пушкина, Москва, Российская Федерация.
- Копылкова, Е. А. (2012). *Изучение комического в психологии*. Взято из https://superinf.ru/view_helpstud.php?id=3267
- Корольова, А. В. (2014). Когнітивна лінгвокомпаративістика: від реконструкції прамовних форм до реконструкції структур свідомості. *Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія: Філологія*, 17(2), 94-101.
- Короткова, Л. В. (2000). Теория возможных миров как модель описания семантики художественного текста. В *Иноземна філологія на межі тисячоліть. Тези доповідей міжнародної наукової конференції, 25–26 квітня 2000 р.* (с. 132-136). Харків: ХНУ ім. В. Н. Каразіна.

- Короткова, Л. В. (2001). *Семантико-когнітивний і функціональний аспект текстових аномалій в сучасній англомовній художній прозі* (Автореферат кандидатської дисертації). Київський національний лінгвістичний університет, Київ, Україна.
- Короткова, Л. В. (2009). Пространственно-временной фокус взаимодействия текстовых миров как основа возникновения текстовых аномалий в современной англоязычной художественной прозе малой формы. *Наукові записки [Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]. Серія: Філологічні науки* 81(3), 116-119.
- Короткова, Л. В. (2014). Парадокс як прийом створення ефекту ошуканого очікування в англомовному художньому дискурсі. *Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія: Філологічна, 44*, 137-140.
- Кочерган, М. П. (2001). *Вступ до мовознавства*. Київ: Академія.
- Кошелев, А. Д. (2007). О природе комического и функции смеха. В Е. А. Земская & М. Л. Каленчук (Отв. ред.), *Язык в движении : К 70-летию Л. П. Крысина* (сс. 277-325). Москва: Языки славянской культуры.
- Кравець, О., & Антонова, В. (2017). Скандинавський міфологічний світ у сучасній англо-американській літературі фентезі. *Філологічні науки, 26* 26-30. Взято з http://nbuv.gov.ua/UJRN/Fil_Nauk_2017_26_6
- Красухин, К. Г. (2007). Заметки об истоках комического. В Н. Д. Арутюнова (Отв. ред.), *Логический анализ языка. Языковые механизмы комизма* (сс. 48-55). Москва: Индрик.
- Кубрякова, Е. С. (2004). *Язык и знание : На пути получения знаний о языке: части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира*. Москва: Языки славянской культуры.
- Кулинич, М. А. (1999). *Лингвокультурология юмора (на материале английского языка)*. Самара: СамарГПУ.
- Кульков, А. Н. (2018). Культурологические аллюзии в романе Т. Пратчетта "Monstrous Regiment". *Центральный научный вестник, 11* (52), 57-58.

- Курицын, В. (1992). Постмодернизм: новая первобытная культура. *Новый мир*, 2, 225-231.
- Кьеркегор, С. (2005). *Заключительное ненаучное послесловие к "Философским крохам"*. Москва: И. Логвинов.
- Левицкий, А. Э. (2007). Комическое: играем языком. В Н. Д. Арутюнова (Отв. ред.), *Логический анализ языка : Языковые механизмы комизма*, (сс. 295-307). Москва: Индрик.
- Липгарт, А. А. (2007). *Основы лингвопоэтики*. Москва: КомКнига.
- Лосева, М. А., & Козлова, О. Д. (2009). Миры фэнтези: игровые сообщества в современном культурном пространстве. В Е. Э. Сурова и С. А. Рассадина (Ред.), *Новые традиции* [Коллективная монография] (сс. 318-326). Санкт-Петербург: ИД "Петрополис".
- Лотман, Ю. М. (1996). *Среди мыслящих миров*. Москва: Языки русской культуры.
- Лотман, Ю. М. (2014). *Внутри мыслящих миров*. Санкт-Петербург: Азбука.
- Лук, А. Н. (1968). *О чувстве юмора и остроумии*. Москва: Искусство.
- Лурье, С. Я. (1947). *Геродот*. Москва: Издательство Академии наук.
- Лушникова, Г. И. (2009). *Когнитивные и лингвистические особенности литературной пародии* (Автореферат кандидатской диссертации) Кемеровский государственный университет культуры и искусств, Кемерово, Российская Федерация.
- Любарская, И. (2007). Духless "Волкодав из рода Серых Псов", режиссер Николай Лебедев. *Искусство кино*, 1, 40-45.
- Любимова, Т. Б. (1990). *Комическое, его виды и жанры*. Москва: Знание.
- Маріна, О. С. (2004). *Контрастивні тропи й фігури в американській поезії модернізму: лінгвокогнітивний аспект* (Автореферат кандидатської дисертації). Київський національний лінгвістичний університет, Київ.
- Маріна, О. С. (2015). *Семіотика парадоксальності у когнітивно-комунікативному висвітленні (на матеріалі сучасного англомовного поетичного дискурсу)* [монографія]. Київ ; Херсон: Айлант.

- Мартынюк, А. П. (2007). Когнитивные механизмы создания смехового эффекта в англоязычном анекдоте. *Культура народов Причерноморья*, 110(2), 22-24.
- Маслова, В. А. (2004). *Когнитивная лингвистика*. Минск: Тетра-Системс.
- Мацько, Л. І., Сидоренко, О. М., & Мацько, О. М. (2003). *Стилістика української мови*. Київ: Вища школа.
- Мелетинский, Е. М., & Гуревич, А. Я. *Германо-скандинавская мифология*. Взято из <http://cult-lib.ru/doc/dictionary/myths-of-the-world/articles/13/germano-skandinavskaya-mifologiya.htm>
- Мещерякова, М. И. (1998). Неомифологическая проза в круге детского и юношеского чтения. В *Русская фантастика*. Взято из <http://www.rusf.ru/litved/fant/me3.htm>
- Мизецкая, В. Я. (2000). Художественная картина мира и ее модификации. *Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна. № 471: Іноземна філологія на межі тисячоліть*, 171-178.
- Минский, М. (1988). Остроумие и логика коллективного бессознательного. В В. В. Петров & В. И. Герасимов (Сост.), *Новое в зарубежной лингвистике: Вып. 23: Когнитивные аспекты языка* (с. 281-309). Москва: Прогресс.
- Мисник, М. Ф. (2006). *Лингвистические особенности аномалий художественного мира произведений жанра фэнтези англоязычных авторов* (Автореферат кандидатской диссертации). Иркутский государственный лингвистический университет, Иркутск, Российская Федерация.
- Мончаковская, О. С. (2007). Фэнтези как разновидность игровой литературы. *Знание. Понимание. Умение*, 3, 231-237.
- Муниз, Л. (1995). *Общественная ценность смеха*. Взято из http://society.polbu.ru/dmitriev_humoursociology/ch30_i.html
- Мусийчук, М. В. (2012). Комическое, юмор и остроумие. *Вестник Российского Философского общества*, 1, 196-199.
- Науменко, А. М. (2005). *Філологічний аналіз тексту (основи лінгвопоетики)*. Вінниця: НОВА КНИГА.

- Некряч, Т. Є. (2004). "Любовний роман з англійською мовою": стилістична неповторність "Лоліти" В. Набокова. *Проблеми семантики слова, речення та тексту, 11*, 80-85.
- Николаев, Д. П. (1962). *Смех – Оружие Сатиры*. Москва: Искусство.
- Нухов, С. Ж. (1997). *Языковая игра в английском словообразовании: имя существительное* [Монография]. Уфа: Башкирский пединститут.
- Обелец, Ю. І., & Обелец, Ю. А. (2006). *Темпоральная структура возможных миров художественного текста (на материале англоязычной прозы)* (Автореферат кандидатської дисертації). Одеський національний університет ім. І. І. Мечникова, Одеса, Україна.
- Панина, М. А. (1996). *Комическое и языковые средства его реализации* (Кандидатская диссертация). Московский государственный лингвистический университет, Москва, Российская Федерация.
- Переверзев, К. А. (1998). Высказывание и ситуация: об онтологическом аспекте философии языка. *Вопросы языкознания, 5*, 24-52.
- Пивоев, В. М. (2000). *Ирония как феномен культуры*. Петрозаводск: Петрозаводский государственный университет.
- Піхтовнікова, Л. С. (1999). *Синергія стилю байки. Німецька віршована байка XIII-XX ст.* [Монографія]. Харків: Бізнес Інформ.
- Платон. (1998). *Государство. Законы. Политик*. Москва: Мысль.
- Плотникова, С. Н. (1997). Когнитивные принципы создания аномального художественного мира. В *Проблемы стилистики и прагматики высказывания и текста* (с. 106-114). Иркутск: ИГЛУ.
- Плотникова, С. Н. (2005). Языковая, коммуникативная и дискурсивная личность: к проблеме разграничения понятий. В С. Н. Плотникова (Отв. ред.), *Лингвистика дискурса* (с. 5-16). Иркутск: ИГЛУ.
- Пропп, В. Я. (1999). *Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре (по поводу сказки о Несмеяне)*. Москва: Лабиринт.
- Пропп, В. Я. (2000). Глава III: Таинственный лес. В Пропп В. Я. *Исторические корни волшебной сказки* (с. 36-89). Москва: Лабиринт.

- Прохоров, А. М. (Гл. ред.). (1989). *Советский энциклопедический словарь* (4-е изд.). Москва: Наука.
- Радаев, А. М. (1985). Психолингвистическая теория смешного (комического) и анализ текста. В *Знаковые проблемы письменной коммуникации* (сс. 112-122). Куйбышев: КГПИ.
- Разуваев, В. В. (2002). *Политический смех в современной России* [Монография]. Москва: Издательский дом ГУ ВШЭ.
- Рюмина, Т. М. (2003). *Эстетика смеха : Смех или виртуальная реальность*. Москва: УРСС.
- Самохина, В. А. (2008). *Современная англоязычная шутка* [Монография]. Харьков: ХНУ имени В. Н. Каразина.
- Самохіна, В. О. (2012). *Жарт у сучасному комунікативному просторі Великої Британії та США* [Монографія]. Харків: ХНУ ім. В. Н. Каразіна.
- Санников, В. З. (1999). *Русский язык в зеркале языковой игры*. Москва: Языки русской культуры.
- Санников, В. З. (2003). *Русская языковая шутка : От Пушкина до наших дней*. Москва: Аграф.
- Седых, Э. В. (1997). *Контраст в поэзии как один из типов выдвигения (на примере циклов стихотворений "Песни Неведения" и "Песни Познания" У. Блейка)* (Автореферат кандидатской диссертации). Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, Санкт-Петербург, Российская Федерация.
- Селіванова, О. О. (2006). *Сучасна лінгвістика : термінологічна енциклопедія*. Полтава: Довкілля–К.
- Сибирякова, И. Г. (1990). Опыт тематического анализа диалогического разговорного текста. В Н. А. Купина (Отв. ред.), *Языковой облик уральского города* [Сборник научных трудов] (сс. 61-71). Свердловск: УрГУ.
- Симонов, П. В. (1992). Мозг и творчество. *Вопросы философии*, 11, 3-24.
- Ситенька, О. В. (2012). *Міфологічна інтертекстуальність в англійській постмодерністській прозі: лінгвокультурологічний аспект* (Кандидатська дисертація). Київський національний лінгвістичний університет, Київ.

- Скребцова, Т. Г. (2018). *Когнитивная лингвистика: классические теории, новые подходы*. Москва: Издательский Дом ЯСК.
- Смушинська, І. В. (2006). Художній текст як об'єкт лінгвістичного аналізу. В В. Акуленко (Гол. ред.), *Лінгвістика ХХ століття: нові дослідження і перспективи* (сс. 94-103). Київ: Логос.
- Содель, О. С. (2018). Крос-культурна інконгруентність, втілена в англійськомовних анекдотах, як проблема перекладу. *Львівський філологічний часопис*, 4, 105-111.
- Степаненко, К. В. (2018). Медіатори та посередники у чарівній казці: до проблеми диференціації. *Науковий вісник Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Серія: Філологічні науки (мовознавство)*, 9, 211-214.
- Степанов, Ю. С. (1995). Альтернативний мир. Дискурс. Факт и принцип Причинности. В Ю. С. Степанов (Ред.), *Язык и наука конца 20 века* (сс. 35-73). Москва: Искусство.
- Столярова, И. А. (2009). *Некоторые особенности перевода комического в литературе жанра фэнтези: на материале произведений Т. Пратчетта* (Автореферат кандидатской диссертации). Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Российская Федерация.
- Таскаева, С. (2001). *О карлах и гномах. К вопросу о переводческих традициях*. Взято из <http://www.eressea.ru/library/public/taskaev1.shtml>.
- Тимофеев, Л. И. (1964). *Советская литература: метод, стиль, поэтика*. Москва: Советский писатель.
- Тихомирова, О. В. (2003). *Міфічний квест у літературній спадщині Дж.Р.Р. Толкіна* (Автореферат кандидатської дисертації). Київський національний лінгвістичний університет, Київ, Україна.
- Тихомирова, О. В. (2010). Трансформація мотиву іншого світу в літературі фентезі (на матеріалі циклу "Дискосвіт" Террі Пратчетта). *Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія: Філологія*, 13(1), 121-127.
- Тодоров, Ц. (1997). *Введение в фантастическую литературу* (пер. с фр. Б. Нарумова). Москва: Дом интеллектуальной книги.

- Токарев, С. А. (1991–1992). *Мифы народов мира* (Т. 1–2). Москва: Советская Энциклопедия.
- Толкиен, Дж.Р.Р. (1991). О волшебных сказках. В В. А. Чаликова (Ред.-сост.), *Утопия и утопическое мышление : антология зарубежной литературы* (сс. 277-299). Москва: Прогресс.
- Топоров, В. Н. (1983). Пространство и текст. В Т. В. Цивьян (Отв. ред.) *Текст: семантика и структура* (сс. 227-284). Москва: Наука.
- Травкин, С. В. (2017). Магическая реальность фэнтезийного мира: к вопросу о жанрообразующих признаках романа фэнтези. *Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки*, 6 (777), 298-307.
- Українська, Є. В. (2011a). Комізм магічного у творах Т. Пратчетта у лінгвопоетологічному аспекті. *Наукові записки [Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]. Серія: Філологічні науки (мовознавство)*, 96(1), 235-238.
- Українська, Є. В. (2011b). Легенди та міфи як джерело комічного у романах Т. Пратчетта. *Наукові праці Кам'янець-Подільського університету імені Івана Огієнка: Філологічні науки*, 26, 328-330.
- Українська, Є. В. (2011c). Алюзія як елемент комічного у романах Т. Пратчетта. В Т. І. Ямчинська (Гол. ред.), *Іноземні мови у вищому навчальному закладі: теоретичні засади та практичні аспекти*. Матеріали Всеукраїнської науково-теоретичної конференції, присвяченої 100-річчю Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського, 8 квітня 2011 р. (сс. 136-137). Вінниця.
- Українська, Є. В. (2011d). Міфологія як джерело комічного у магічному Дискосвіті Т. Пратчетта. В *Україна і Світ: діалог мов та культур*. Матеріали міжнародної науково-практичної конференції, 30 березня – 1 квітня 2011 р. (сс. 249-251). Київ: Вид. центр КНЛУ.
- Українська, Є. В. (2012a). Фантастичний художній світ як когнітивний складник магічного у гумористичному фентезі. *Наукові записки [Кіровоградського*

державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка].
Серія: Філологічні науки (мовознавство), 105(2), 251–256.

- Українська, Є. В. (2012b). Художній образ магії в англomовному гумористичному фентезі. *Слов'янський збірник*, XVII(2), 225-228.
- Українська, Є. В. (2012c). Когнітивна природа магічного в англomовному гумористичному фентезі. В *Україна і Світ: діалог мов та культур*. Матеріали міжнародної науково-практичної конференції. Матеріали міжнародної науково-практичної конференції, 21–22 березня 2012 р. (сс. 353-355). Київ: Вид. центр КНЛУ.
- Українська, Є. В. (2013a). Взаємодія магічних можливих світів у романах Т. Пратчетта. В *Україна і Світ: діалог мов та культур*. Матеріали міжнародної науково-практичної конференції, 3-5 квітня 2013 (сс. 395-396). Київ: Вид. центр КНЛУ.
- Українська, Є. В. (2020a). Взаємодія комічного та магічного крізь призму теорії можливих світів (на матеріалі англomовних творів гумористичного фентезі). *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації*, 31(70) (3), 193-199.
- Українська Є. В. (2020b). Механізми творення комічного ефекту в англomовному гумористичному фентезі. В *Дослідження різних напрямів розвитку філологічних наук*. Тези міжнародної науково-практичної конференції, м. Одеса, 27–28 листопада 2020 р. (сс. 119-122). Одеса: Південноукраїнська організація "Центр філологічних досліджень".
- Украинская, Е. В. (2013). Комизм магических образов персонажей в романах Т. Пратчетта. *Проблемы лингвистики и лингводидактики*, 1, 308-315.
- Фатыхова, Л. А. (1997). *Лингвистические критерии процесса интериоризации речи (на материале английской диалогической речи)* (Докторская диссертация). Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Российская Федерация.

- Федоренко, Л. В. (2012). *Вербальна репрезентація комічного у драматичному дискурсі Ф. Дюрренматта* (Автореферат кандидатської дисертації). Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, Харків, Україна.
- Фестингер, Л. (1999). *Теория когнитивного диссонанса* (пер. с англ. А. Анистратенко, И. Знаешева). Санкт-Петербург: Ювента.
- Філоненко, О. Г. (2017). Ренесансна магія і література фентезі: магічні модули, коди та образи. В Т. М. Рязанцева & Є. О. Канчура (Ред.), *Витоки літератури фентезі. Поезія у контексті метажанру фентезі*. Збірник матеріалів наукового семінару Центру з Дослідження Літератури Фентезі при Інституті літератури ім. Т. Г. Шевченка НАН України, 17 листопада 2016, 21 квітня 2017 р. (сс. 14-22). Київ.
- Фрейд, З. (1991). Остроумие и его отношение к бессознательному. В Фрейд З. *"Я" и "Оно"* (Кн. 2, сс. 175-405). Тбилиси: Мерани.
- Фрейд, З. (2000). *Остроумие и его отношение к бессознательному* (пер. с нем. Я. Когана). Санкт-Петербург: Алетейя.
- Фрейд, З. (2006). *Остроумие и его отношение к бессознательному*. Москва: Харвест.
- Фролова, И. Е. (2001). Конфликтное речевое взаимодействие. *Вісник Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна*, 537, 23-29.
- Холл, М. (2004). *Магия коммуникации. Использование структуры и сознания человека*. Санкт-Петербург: Прайм-ЕВРОЗНАК.
- Цицерон, М. Т. (1994). *Эстетика : Трактаты, речи, письма*. Москва: Искусство.
- Чернышева, Т. (1985). *Природа фантастики*. Иркутск: Иркутский университет.
- Чистяк, Д. (2016). *Міфопоетична картина світу в бельгійському символізмі* [Монографія]. Київ: Журнал "Радуга".
- Шкаев, Д. Г. (2003). *Низшая мифология: великаны и карлики*. Взято из <http://www.humanities.edu.ru/db/msg/43869>
- Шопенгауэр, А. (1901-1910). *Полное собрание сочинений* (Т. 1-4) (пер. Ю. И. Айхенвальда). Москва: Издательство Д.П. Ефимова.
- Шумко, В. В. (2006). *Фантастический жанр в литературе XIX–XX веков: становление и развитие*. Витебск: УО "ВГУ им. П. М. Машерова".
- Щукина, Д. А. (2003). *Пространство в художественном тексте и пространство художественного текста*. Санкт-Петербург: СПГГИ.
- Эйдемиллер, И. В., & Лебедев, А. Ю. (1993). Мир фэнтези. *Звезда*, 10, 201-205.

- Abbott, W. T. (2002). White Knowledge and the Cauldron of Story: The Use of Allusion in Terry Pratchett's Discworld. *Electronic Theses and Dissertations*. Paper 630. <https://dc.etsu.edu/etd/630>
- Armitt, L. (2005). *Fantasy Fiction: An Introduction (Literary Genres)*. New York: Continuum.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Berlin; New York: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (1997). The semantic foundations of cognitive theories of humor. *Humor : International Journal of Humor Research*, 10(4), 395-420.
- Attardo, S. (2002). Translation and Humour. *The Translator*, 8(2), 173-194.
- Berger, A. A. (1977). Humour as a system of communication. In A. Chapman and Hugh C. Foot (Eds.), *It's a funny Thing, Humour* (pp. 403-406). New York: Pergamon.
- Bergson, A. (1992). Matter and Memory. In Bergson H. *Collected Works* (Vol. 1, pp. 157-327). Moscow: Moskovskij klub Publ.
- Borchardt, F. L. (1990). The Magus as Renaissance Man. *Sixteenth Century Journal*, 21(1), 57-76.
- Brayant, C. Postmodern Parody in the Discworld Novels of Terry Pratchett. *The L-Space Web: Analysis*. Retrieved from <http://www.lspace.org/books/analysis/christopher-bryant.html>
- Bromwich, R., & Evans, D. S. (Eds.). (1992). *Culhwch and Olwen: an edition and study of the oldest Arthurian tale*. Cardiff: University of Wales Press.
- Campbell, J. J. (2004). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton: Princeton University Press.
- Chapman, A. J. (1996). Social aspects of humorous laughter. In A. J. Chapman & C. F. Hugh (Eds.), *Humour and Laughter: Theory, Research and Applications* (pp. 155-185). New Brunswick, New York: Transaction.
- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Clute, J., & Grant, J. (1999). *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Griffin.

- Cosentino, H. B. (1995). The Sacred Arts of What? In Donald J. Cosentino (Ed.), *Sacred Arts of Haitian Vodou* (pp. xiii-xiv). Los Angeles: UCLA Fowler Museum of Cultural History.
- Coslton, H. (2001). Irony and Humour in Text, Speech and Image, 41. *2001 International Humour Conference of the International Society of Humour Studies*, July 6-9.
- Croft, J. B. (2009). The education of a witch: Tiffany Aching, Hermione Granger and gendered magic of Discworld and Potterworld. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 27(3), 129-142. Available at <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol27/iss3/16>.
- Crystal, D. (1998). *Language Play*. London: Penguin Books.
- Davies, Ch. (2004). Victor Raskin on Jokes. *Humor*, 17(4), 373-380.
- Davies, O. (2010). *Grimoires: A History of Magic Books*. New York: Oxford University Press, USA.
- Freiburg, R., & Schnitker, J. (Eds.). (1999). *"Do You Consider Yourself a Postmodern Author?" : Interviews with Contemporary English Writers*. Munster: LIT.
- Does, J., van der. (1997). Possible Worlds. In P. V. Lamarque, *Concise Encyclopedia of Philosophy of Language* (pp. 356-358). Oxford: Pergamon.
- Doležel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and Possible worlds*. London: The John Hopkins University Press.
- Eco, U. (1992). *Les limites de l'interprétation*. Paris: Bernard Grasset.
- Eco, U. (1994). Small worlds. In Eco U. *Limits of Interpretation* (pp. 64-82). Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Ellis, B. (2004). *Lucifer ascending the occult in folklore and popular culture*. The University Press of Kentucky.
- Gavins, J. (2007). *The Text World Theory: An Introduction*. Edinburgh University Press.
- Gerber, R. (1973). *Utopian Fantasy : A Study of English Utopian Fiction since the End of the Nineteenth Century Text*. London: McGraw-Hill Book Company.
- Graeersser, A. C., Singer, M., & Trabasso, T. (2008). Constructing interferences during narrative text comprehension. In T. A. van Dijk (Ed.), *Discourse Studies* (Vol. 2, pp. 338-390). London: Sage.

- Grundtvig, N. F. S. (1976). Introduction to Nordic Mythology. In Johannes Knudsen (Ed.), *Selected Writings* (J. Knudsen, E. Mortensen, and E. D. Nielsen, trans., pp. 20-36). Philadelphia: Fortress Press (First published in 1832).
- Gruner, Ch. R. (1997). *The Game of Humour : A Comprehensive Theory of Why We Laugh*. New Brunswick (USA): Transaction Publishers.
- Hanegraaff, W. J. (1999). Some Remarks on the Study of Western Esotericism. *Theosophical History*, 7(6), 223-232.
- Heng, G. (2003). *Empire of Magic: Medieval Romance and the Politics of Cultural Fantasy Text*. New York: Columbia University Press.
- Hillegas, M. R. (1979). Introduction. In Mark R. Hillegas (Ed.), *Shadows of Imagination: The Fantasies of C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, and C. Williams* (pp. xi-xvii). Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Hume, K. (1984). *Fantasy and Mimesis*. London: Methuen.
- Hunt, P. (2003). *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. London: Continuum.
- Hutcheon, L. (2004). *A Poetics of Postmodernism : History, Theory, Fiction*. Taylor & Francis e-Library.
- Irwin, W. R. (1976). *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy*. Chicago: University of Illinois Press. Retrieved from <http://www.unbsi.ca/arts/F,nglish/jones/pages/-texts/others/Bechtel.html>.
- Jackson, R. (1981). *Fantasy: The Literature of Subversion*. London: Methuen.
- Keith-Spiegel, P. (1972). Early Conceptions of Humor: Varieties and Issues. In Jeffrey H. Goldstein & P. E. McGhee (Eds.), *The Psychology of Humor : Theoretical Perspectives and Empirical Issues* (pp. 72-118). New York: Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-288950-9.50007-9>
- Koestler, A. (1964). *The Act of Creation*. New York: The Macmillan Company.
- Kripke, S. A. (1963). Semantical considerations on Modal Logic. *Acta Philosophica Fennica*, 16, 83-94.
- Kristeva, Ju. (1980). *Desire in language: a semiotic approach to literature and art*. New York: Columbia University Press.
- Leflow, B. A. (1989). Leibnizian Cosmological Argument. *Philosophical Studies*, 57, 135-155.

- Lewis, D. (1978). Truth in Fiction. *American Philosophical Quarterly*, 1, 37-46.
- Lewis, D. (1986). *On the Plurality of Worlds*. Oxford: Oxford University Press.
- Manlove, C. N. (1975). *Modern Fantasy: Five Studies*. New York: Cambridge University Press.
- McGhee, P. (1972). Chapter 3 – On the Cognitive Origins of Incongruity Humor: Fantasy Assimilation versus Reality Assimilation. In Jeffrey H. Goldstein & P. E. McGhee (Eds.), *The Psychology of Humor : Theoretical Perspectives and Empirical Issues* (pp. 61-80). New York: Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-288950-9.50009-2>
- Moorman, C. (1979). The Fictive Worlds of C.S. Lewis and J.R.R. Tolkien. In Mark R. Hillegas (Ed.), *Shadows of Imagination: The Fantasies of C.S. Lewis, J.R.R. Tolkien, and C. Williams* (pp. 59-67). Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Moreall, J. (1983). *Taking Laughter Seriously*. New York: State University of New York Press.
- Nielsen, H. S., Alber, J., & Richardson, B. (Eds.). (2013). *A Poetics of Unnatural Narrative*. Columbus, Ohio: Ohio State University Press.
- Olsen, L. (1987). The Presence of Absence: Coetzee's Waiting for the Barbarians. In Olsen L. *Ellipse of Uncertainty: An Introduction to Postmodern Fantasy* (pp. 101-103). Westport, Conn.: Greenwood Press.
- Pepicello, W. J., & Weisberg, R. W. (1983). Linguistics and Humor. In P. E. McGhee and J. H. Goldstein (Eds.), *Handbook of Humor Research* (Vol. 1, pp. 59-83). New York: Springer.
- Perry, J. (2004). Semantics: Possible Worlds. Retrieved from <http://www.-csli.stanford.edu/~jperry//PHILPAPERS/posswwld.pdf>.
- Pocheptsov, G. (1974). *Language and Humour : A Collection of Linguistically Based Jokes, Anecdotes*. Kiev: Vysca skola.
- Pratchett, T., & Briggs, S. (2004). The Terry Pratchett Interview: Discworld quo vadis. In T. Pratchett & S. Briggs. *The New Discworld Companion* (pp. 463-472). London: Victor Gollancz Ltd.

- Pratchett, T., Stewart, I., & Cohen, J. (2013). *The Science of Discworld I. Clays*: Ebury Press.
- Pruss, A. R. (2001). *Possible Worlds: What they are good for and what they are*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Rabkin, E. S. (1983). The Descent of Fantasy. In G. E. Slusser, E. C. Rabkin, R. Scholes (Eds.), *Coordinates: Placing Science Fiction and Fantasy* (pp. 14-28). Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Rapčak, D. *Narrative Causality and the Witches in Terry Pratchett's Discworld* (Thesis). Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku, Osijek, Croatia.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht; Boston; Lancaster: D. Reidel Publishing Company.
- Ryan, M.-L. (1991). Possible worlds and accessibility relations: A semantic typology of fiction. *Poetics Today*, 12(3), 553-555.
- Ryan, M.-L. (2008). Possible-worlds theory. In D. Herman, M. Jahn and M.-L. Ryan (Eds.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (pp. 446-450). London: Routledge.
- Ronen, R. (2006). *Possible Worlds beyond the Truth*. Retrieved from [http://www.fabula.orglatelier.php?Possible worlds beyond the truth principle](http://www.fabula.orglatelier.php?Possible%20worlds%20beyond%20the%20truth%20principle)
- Saka, P. (2007). *How to Think about Meaning*. Dordreth: Springer.
- Semino, E. (2003). Possible worlds and mental spaces in Hemingway; A very short story. In J. Gavins and G. Steen (Eds.), *Cognitive Poetics in Practice* (pp. 83-98). London: Routledge.
- Semino, E., & Culpeper, J. (Eds.). (2002). *Cognitive Stylistics: Language and Cognition in Text Analysis*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Solinas, L. A. (2001). *The Grandfathers of Fantasy*. Retrieved from <https://www.sffworld.com/2001/07/grandfathers-fantasy-1-solinas/>
- Sorrensen, R. (2006). Meta-conceivability and thought experiments. In S. Nichols (Ed.), *The Arcistructure of the Imagination: New Essays on Pretence, Possibility and Fiction* (pp. 257-272). Oxford: Oxford University Press.

- Spivack, Ch. (1987). Fantasy and the Feminine. In Charlotte Spivack. *Merlin's Daughters: Contemporary Women Writers of Fantasy* (pp. 3-16). New York: Greenwood Press.
- Stockwell, P. (2002). *Cognitive Poetics: An Introduction*. London and New York: Routledge.
- Taylor, J. R. (1995). Introduction: On Constructing the World. In J. R. Taylor, R. E. MacLaury (Eds.), *Language and the Cognitive Construal of the World* (pp. 1-23). Berlin, New York: Mouton de Gruyter.
- Timmerman, J. H. (1983). *Other Worlds: The Fantasy Genre Text*. Ohio: Bowling Green State University Popular Press.
- Todorov, T. (1982). *Theories of the Symbol*. New York: Cornell University Press.
- Tsur, R. (2008). *Toward a Theory of Cognitive Poetics* (Second, expanded and updated edition). Brighton and Portland: Sussex Academic Press.
- Tolkien, J.R.R. (1989). *On Fairy-stories*. New York: Ballantine Books.
- Tornaghi, P. (2010). Anglo-Saxon charms and the language of magic. *Aevum*, 84(2), 439-464. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/20862333>
- Ukrayinska, Y. V. (2020c). Linguistic techniques of creating humour of magic in T. Pratchett's novels. *Science and Education a New Dimension. Philology*, VIII(69) (235), 54-59.
- Unerman, S. (2002). Dragons in Twentieth-Century Fiction. *Folklore*, 113(1), 94-101. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/1261010>
- Watts, C. (2000). Introduction. In William Shakespeare. *Macbeth* (pp. 7-18). Ware: Wordsworth Editions.
- Warner, M. (1998). *Why do Ogres Eat Babies? Monstrous Paternity in Myth and Fairytales*. In L. Spaas (Ed.), *Paternity and Fatherhood* (pp. 195-203). London: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-1-349-13816-6_18
- Werth, P. (1999). *Text Worlds: representing conceptual space in discourse*. London: Longman.
- Widdowson, H. (2007). *Discourse Analysis*. Oxford: Oxford University Press.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ДОВІДКОВОГО МАТЕРІАЛУ

- Адамчик, В., & Хацкевич, Ю. (2008). *Новейший словарь иностранных слов и выражений*. Москва: АСТ.
- БРЭ – Осипов, Ю. С. (Глав. Ред.). (2005). *Большая российская энциклопедия (Т. 1–35): Т. 2: Анкилоз – Банка*. Москва: Большая российская энциклопедия.
- Грицанов, А. А. (2001). *Новейший философский словарь (2-е изд.)*. Минск: Интерпресс-сервис. Книжный дом.
- Грицанов, А. А., & Можейко, М. А. (Сост.). (2001). *Постмодернизм. Энциклопедия*. Минск: Интерпрессервис; Книжный Дом.
- Ильин, И. И. (2001). *Постмодернизм. Словарь терминов*. Москва: Интрада.
- Ковалів, Ю. І. (Уклад.). (2007). *Літературознавча енциклопедія (Т. 2)*. Київ: Академія.
- Константинов, Ф. М. (Ред.). (1962). *Философская энциклопедия (Т. 1-5). Т. 2: Дизъюнкция – Комическое*. Москва: Советская энциклопедия.
- Мелетинский, Е. М. (Гл. ред.). (1990). *Мифологический словарь*. Москва: Советская энциклопедия.
- Трессидер, Дж. (1999). *Словарь символов (пер. с англ. С. Палько)*. Москва: ФАИР-ПРЕСС.
- Энциклопедия вымышленных существ*. Взято из <http://bestiary.us/chernaj-annis#books>
- Химера. В *Энциклопедия мифологии*. Взято из <http://www.godsbay.ru/antique/chimaira.html>
- Clute, J., & Grant, J. (1999). *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Griffin.
- Macmillan Dictionary Online*. Macmillan Education Limited. (2009–2020). Retrieved from <https://www.macmillandictionary.com/>
- McIntosh, C. (2008). *Cambridge Advanced Learner's Dictionary (4th ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Online Etymology Dictionary Electronic Resource.* (2010). Retrieved from <http://www.etymonline.com>
- Skeat, W. W. (1956). *An Ethnological Dictionary of the English Language*. Oxford: Clarendon Press.
- Slovnjenja. (2020). *Slovnjenja Dictionary*. Retrieved from <https://slovnjenja.com/dictionary>
- Webster, M. (1989). *Webster's Dictionary of English Usage*. Springfield: Merriam Webster Inc.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

- Беовульф. (1975). В *Библиотека всемирной литературы* (Т. 9, сс. 27-180). Москва: Художественная литература.
- Геродот. В *История* (Книга 2. Евтерпа.) Взято из: <http://ancientrome.ru/antlittr/t.htm?a=1269002000>
- Книга Буття. Біблія.* Взято з <http://www.my-bible.info/biblio/ukrainskaya-bibliya/bytie.html>
- Легенды о короле Артуре. В *Король Артур и Святой Грааль. Легенды.* Взято из <https://sites.google.com/site/korolarturisvatojgraalegendy/meci-geroev-legendy/mec-ekskalibur>
- Миф про царя Мидаса.* Взято из https://supermif.com/mif_pro/mif_pro_midas.html
- Мифология Севера.* Иггрдасиль. Взято из <http://www.laconlife.ru/yggdrasil>
- Мифы древней Греции.* Взято из <http://www.narodstory.net/mif-drevney-grecii.php?id=24>
- Мифы и легенды народов мира.* Взято из <http://www.legendami.ru/bod/viking/viking4.htm>
- Орфей та Еврідіка. В *Міфи стародавньої Греції.* Взято з https://xn--80aaukc.xn--j1amh/orfej_ta_evridika.html
- Символіка кольорів: жовтий. В *Про Україну.* Взято з <http://about-ukraine.com/simvolika-koloriv>
- Опыты Менделя.* Взято из <https://www.edumedia-sciences.com/ru/media/743>

- Скандинавская мифология. Иггдрасиль. Взято из <http://www.symbolarium.ru/index.php/%D0%98%D0%B3%D0%B4%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%BB%D1%8C>
- Старшая Эдда. (1975). В *Библиотека всемирной литературы* (Т. 9, сс. 181–356). Москва: Художественная литература.
- Японский сад камней*: устройство, философия и особенности стиля. Взято из <https://www.wikistroi.ru/story/landscapedesign/iaponskii-sad-kamniei-ustroistvo-filosofiia-i-osobiennosti-stilia>
- Baum, L. *The Wizard of Oz*. Retrieved from: <https://ia800204.us.archive.org/11/items/wonderfulwizaro00baumiala/wonderfulwizaro00baumiala.pdf>
- Bible. Revelation 6:7–8*. Retrieved from <https://biblia.com/bible/nasb95/revelation/6/7-8>
- Bradbury, R. *A Sound Of Thunder*. Retrieved from <http://www.astro.sunysb.edu/fwalter/AST389/ASoundofThunder.pdf>
- Brown Colour*. What Does the Color Brown Mean. Retrieved from <https://www.theastrologyweb.com/color-meanings/brown-meaning-symbolism.html>
- Brownell, F. A. (Apr. 14, 1903). U.S. Patent No. 725034A. Photographic camera. Current Assignee: Eastman Kodak Co. United States patent office. Retrieved from <https://patents.google.com/patent/US725034>
- Garlic. In *Occult World*. Retrieved from <https://occult-world.com/garlic/>
- Cerberus. In *Greek mythology*. Retrieved from <https://www.greekmythology.com/Myths/Creatures/Cerberus/cerberus.html>
- Grimm Brothers. *Hansel and Gretel*. Retrieved from <https://www.pitt.edu/~dash/grimm015.html>
- Grim Reaper. *Where Does the Concept of a "Grim Reaper" Come From?* Retrieved from <https://www.britannica.com/story/where-does-the-concept-of-a-grim-reaper-come-from>
- Klasterin, M., & Hibbin, S. (1990). *Back to The Future: The Official Book of The Complete Movie Trilogy*. London: Hamlyn, Ltd.
- Perrault, C. *Sleeping Beauty*. Retrieved from <https://www.shortkidstories.com/story/sleeping-beauty/>

- Pratchett, T. (1985) *The Colour of Magic*. London: Corgi Books.
- Pratchett, T. (1986). *The Light Fantastic*. London: Corgi Books.
- Pratchett, T. (1987). *Equal Rites*. London: Corgi Books.
- Pratchett, T. (1988). *Mort*. London: Corgi Books.
- Pratchett, T. (1989). *Sourcery*. London: Corgi Books.
- Pratchett, T. (1990). *Eric*. London: Gollancz.
- Pratchett, T. (1991). *Reaper Man*. New York: Penguin Books.
- Pratchett, T. (1992a). *Lord and Ladies*. London: Corgi Books.
- Pratchett, T. (1992b). *Small Gods*. New York: Harper Collins.
- Pratchett, T. (1993). *Witches Abroad*. London: Corgi Books.
- Pratchett, T. (1995a). *Interesting Times*. London: Corgi Books.
- Pratchett, T. (1995b). *Soul Music*. New York: Harper Prism.
- Pratchett, T. (1997a). *Hogfather*. London: Corgi Books.
- Pratchett, T. (1997b). *Men at Arms*. New York: Harper Torch.
- Pratchett, T. (1999a). *Carpe Jugulum*. New York: Corgi.
- Pratchett, T. (1999b). *The Last Continent*. London: Corgi Books.
- Pratchett, T. (2001). *The Fifth Elephant*. New York: Harper Torch
- Pratchett, T. (2002). *The Thief of Time*. London: HarperTorch.
- Pratchett, T. (2003). *The Wee Fee Men*. New York: Doubleday.
- Pratchett, T. (2004). *A Hat Full of Sky*. London: Transworld.
- Pratchett, T. (2006). *Thud*. London: Corgi Books.
- Pratchett, T. (2007). *The Last Hero*. London: Orion Publishing Co.
- Pratchett, T. (2008a). *Guards! Guards!* New York: Harper Collins.
- Pratchett, T. (2008b). *Wyrd Sisters*. New York: Harper Collins.
- Pratchett, T. (2010). *I Shall Wear Midnight*. New York: Harper Collins.
- Pratchett, T. (2014). *Maskerade*. London: Orion Publishing Co.
- Pratchett, T., Cohen, J., & Stewart, I. (1992). *The Science of Discworld*. Dallas: HPB-Ruby.
- Rollright Stones*. Retrieved from <https://www.ancient.eu/article/903/legends-of-the-rollright-stones-oxfordshire/>

- Saint Nicolas*. St. Nicolas Center. Retrieved from <http://www.stnicholascenter.org/pages/three-impoverished-maidens>
- Shakespeare, W. A (1984). *Midsummer Night's Dream*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Shakespeare, W. *The Tragedy of Macbeth*. Retrieved from <http://shakespeare.mit.edu/macbeth/full.html>
- Talbert, C. H. *Sermon on the Mount* (pp. 21-26). Retrieved from <https://www.biblegateway.com/passage/?search=Matthew%205-7&version=ESV>
- Tolkien, J.R.R. (1974a). *The Lord of the Rings. Part 1: The Fellowship of the Ring*. London: Unwin Hyman.
- Tolkien, J.R.R. (1974b). *The Lord of the Rings. Part 2: The Two Towers*. London: Unwin Hyman.
- Tolkien, J.R.R. (1974c). *The Lord of the Rings. Part 3: The Return of the King*. London, Unwin Hyman.
- Tolkien, J.R.R. (2007). *Hobbit*. Москва: АСТ: Восток-Запад.
- Tolkien, J.R.R. *The Peoples of Middle-earth (part 2, ch. 10). "Of Dwarves and Men"*. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14041040500504392>

ДОДАТКИ

Додаток А

Словникові тлумачення лексем назв магічних персонажів романів

Т. Пратчетта

Таблиця А.1

Словникове тлумачення лексеми "God"

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>American Heritage Dictionary</i></p> <p style="text-align: center;">God</p> <p>1. A being conceived as the perfect, omnipotent, omniscient originator and ruler of the universe, the principal object of faith and worship in monotheistic religions.</p> <p>1.1. The force, effect, or a manifestation or aspect of this being.</p> <p>2. A being of supernatural powers or attributes, believed in and worshiped by a people, especially a male deity thought to control some part of nature or reality.</p> <p>3. An image of a supernatural being; an idol.</p> <p>4. One that is worshiped, idealized, or followed</p>	<p style="text-align: center;">Бог</p> <p>1. Істота, задумана як досконалий, всемогутній, всезнаючий творець і володар Всесвіту, головний об'єкт віри та поклоніння в монотеїстичних релігіях.</p> <p>1.1. Сила, вплив, прояв чи аспект цієї істоти.</p> <p>2. Істота з надприродними силами або властивостями, якій вірять і якій поклоняються люди, в основному чоловічої статі, яка, як вважалося, контролює певну частину природи чи реальності.</p> <p>3. Образ надприродної істоти; ідол.</p> <p>4. Той, кому поклоняються, ідеалізують або за яким слідуєть</p>
<p><i>Longman Dictionary of Contemporary English</i></p> <p style="text-align: center;">God</p> <p>1. a male spirit or being who is believed by some religions to control the world or part of it</p> <p>2. someone who is admired very much</p>	<p style="text-align: center;">Бог</p> <p>1. дух або істота чоловічої статі, яка, на думку релігії, керує світом або його частиною.</p> <p>2. той, ким дуже захоплюються</p>

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Merriem-Webster Dictionary</i></p> <p style="text-align: center;">God</p> <p>1. the supreme or ultimate reality: such as the Being perfect in power, wisdom, and goodness who is worshipped (as in Judaism, Christianity, Islam, and Hinduism) as creator and ruler of the universe.</p> <p>b <i>Christian Science</i> : the incorporeal divine Principle ruling over all as eternal Spirit : infinite Mind</p> <p>2 or less commonly a being or object that is worshipped as having more than natural attributes and powers <i>specifically</i> : one controlling a particular aspect or part of reality</p> <p>3: a person or thing of supreme value</p> <p>4: a powerful ruler</p>	<p style="text-align: center;">Бог</p> <p>1. верховна або кінцева реальність: така як Буття, досконала у силі, мудрості та доброті, якій поклоняються (як у юдаїзмі, християнстві, ісламі та індуїзмі) як творцю та володарю Всесвіту.</p> <p>в <i>Християнська наука</i>: безтілесний божественний принцип, що панує над усіма як вічний Дух: нескінченний Розум</p> <p>2 або рідше істота або предмет, якому поклоняються, що має більші за природні сили та повноваження, зокрема: той, що контролює певну сторону чи частину реальності</p> <p>3: людина чи річ вищої цінності</p> <p>4: могутній правитель</p>
<p><i>Cambridge Dictionary</i></p> <p style="text-align: center;">God</p> <p>1. a spirit or being believed to control some part of the universe or life and often worshipped for doing so, or something that represents this spirit or being</p> <p>2. (in some religions) the being who made the universe and is believed to have an effect on all things</p> <p>3. the being that created and rules the universe, the earth, and its people</p>	<p style="text-align: center;">Бог</p> <p>1. дух або істота, що за віруваннями, контролює якусь частину Всесвіту чи життя і за це їй часто поклоняються, або щось, що представляє цей дух або істоту</p> <p>2. (в деяких релігіях) істота, яка створила Всесвіт і, як вважають, впливає на все</p> <p>3. істота, яка створила і керує Всесвітом, Землею та її людьми</p>

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Oxford English Dictionary</i></p> <p style="text-align: center;">God</p> <p>1. (in Christianity and other monotheistic religions) the creator and ruler of the universe and source of all moral authority; the supreme being.</p> <p>2. a superhuman being or spirit worshiped</p> <p>2.1 An image, idol, animal, or other object worshiped as divine or symbolizing a god.</p> <p>2.2 Used as a conventional personification of fate.</p> <p>3. An adored, admired, or influential person.</p>	<p style="text-align: center;">Бог</p> <p>1. (у християнстві та інших монотеїстичних релігіях) творець і володар Всесвіту та джерело морального авторитету; верховна істота.</p> <p>2. надлюдська істота або дух, якому поклоняються</p> <p>2.1 Образ, ідол, тварина чи інший предмет, якому поклоняються як божественному або такому, що символізує бога.</p> <p>2.2 Використовується як умовне уособлення долі.</p> <p>3. Обожнювана або впливова людина.</p>
<p><i>Collins Dictionary</i></p> <p style="text-align: center;">God</p> <p>1. Someone who is admired very much by a person or group of people, and who influences them a lot, can be referred to as a god.</p>	<p style="text-align: center;">Бог</p> <p>Той, ким захоплюється одна особа чи група людей, та той, хто має на них великий вплив, називається богом</p>
<p><i>Etymological Dictionary</i></p> <p style="text-align: center;">God</p> <p>1. divine entity summoned to a sacrifice</p>	<p style="text-align: center;">Бог</p> <p>1. божественна сутність, приречена на буття жертвою</p>

Словникове тлумачення лексеми "Wizard"

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Merriam-Webster Dictionary</i></p> <p>Wizard</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. one skilled in magic : SORCERER 2. a very clever or skillful person 3. archaic : a wise man : SAGE 	<p>Чарівник</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. досвідчений у магії: ЧАКЛУН 2. дуже розумна або вміла людина 3. архаїзм: мудра людина: МУДРЕЦЬ
<p><i>Collins Dictionary</i></p> <p>Wizard</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. In legends and fairy stories, a wizard is a man who has magic powers. 2. If you admire someone because they are very good at doing a particular thing, you can say that they are a wizard. 	<p>Чарівник</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. У легендах та казках чаклун – це людина, що володіє магичною силою. 2. Якщо ви захоплюєтесь кимось, тому що він дуже добре вміє робити певну справу, ви можете сказати, що це чарівник
<p><i>Macmillan Dictionary</i></p> <p>Wizard</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. a man in stories who has magic powers 2. someone who is very good at something 	<p>Чарівник</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. людина в розповідях, яка має магичну силу 2. той, хто в чомусь дуже вправний
<p><i>Urban Dictionary</i></p> <p>Wizard</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spellcaster that learned their Magic, has access to many spells. 	<p>Чарівник</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Заклинатель, який вивчив магію, має доступ до багатьох заклинань.
<p><i>Etymological Dictionary</i></p> <p>Wizard</p> <p>one with magical power, one proficient in the occult sciences</p>	<p>Чарівник</p> <p>Хтось з магичною силою, той, хто володіє окультними науками</p>

Словникове тлумачення лексеми "Witch"

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Cambridge Dictionary</i></p> <p style="text-align: center;">Witch</p> <p>1. a woman who is believed to have magical powers and who uses them to harm or help other people.</p> <p>2. an unpleasant and ugly woman</p>	<p style="text-align: center;">Відьма</p> <p>1. жінка, яка, як вважають, має магичну силу і використовує її для заподіяння шкоди чи допомоги іншим людям.</p> <p>2. неприємна і потворна жінка</p>
<p><i>Merriam-Webster Dictionary</i></p> <p style="text-align: center;">Witch</p> <p>1. in fiction and folk traditions a: a person (especially a woman) who is credited with having usually malignant supernatural powers b: a woman who is believed to practice usually black magic often with the aid of a devil or familiar : SORCERESS</p> <p>2. or less commonly Witch: a practitioner of witchcraft especially in adherence with a neo-pagan tradition or religion</p> <p>3: a mean or ugly old woman</p>	<p style="text-align: center;">Відьма</p> <p>1. у художній літературі та фольклорних традиціях а: людина (особливо жінка), якій приписують, як правило, злу надприродну силу б: жінка, яка, як вважають, займається зазвичай чорною магією, часто за допомогою диявола або чогось схожого: ЧАКЛУНКА</p> <p>2. або рідше Відьма: та, що практикує чаклунство, особливо дотримуючись неоязичницьких традицій або релігії</p> <p>3: підла або потворна стара жінка</p>
<p><i>Collins Dictionary</i></p> <p style="text-align: center;">Witch</p> <p>1. In fairy stories, a witch is a woman, usually an old woman, who has evil magic powers. Witches often wear a pointed black hat, and have a pet black cat.</p> <p>2. A witch is someone who claims to have magic powers and to be able to use them for good or bad purposes.</p>	<p style="text-align: center;">Відьма</p> <p>1. У казкових історіях відьма – це жінка, як правило, стара, яка має злу магичну силу. Відьми часто носять загострену чорну шапку і мають домашнього улюбленця – чорного kota.</p> <p>2. Відьма це людина, яка стверджує, що має магичну силу і здатна використовувати її в добрих чи поганих цілях.</p>

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Macmillan Dictionary</i></p> <p>Witch</p> <p>1. a woman in stories who has magic powers. A man with magic powers is usually called a wizard.</p> <p>2. a real woman who claims that she has magic powers.</p> <p>3. an insulting word for an unpleasant woman</p>	<p>Відьма</p> <p>1. жінка в розповідях, яка має магічну силу. Чоловіка з магічною силою зазвичай називають чаклуном.</p> <p>2. звичайна жінка, яка стверджує, що має магічну силу.</p> <p>3. образливе слово для неприємної жінки</p>
<p><i>Etymological Dictionary</i></p> <p>Witch</p> <p>1. female magician, sorceress, in later use especially “a woman supposed to have dealings with the devil or evil spirits and to be able by their cooperation to perform supernatural acts”</p>	<p>Відьма</p> <p>1. жінка-чарівниця, у подальшому використанні, особливо “жінка, яка вірогідно має стосунки з дияволом або злими духами і здатна за їхньої співпраці здійснювати надприродні дії”</p>

Таблиця А.4.

Словникове тлумачення лексеми "Death"

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Free Dictionary</i></p> <p>Death as a Grim Reaper</p> <p>1. the personification of death as a man or cloaked skeleton holding a scythe.</p>	<p>Смерть як Похмурий Жнець</p> <p>1. уособлення смерті у вигляді людини або скелета у плащу, що тримає косу</p>
<p><i>Collins Dictionary</i></p> <p>Death as Grim Reaper</p> <p>1. an imaginary character who represents death. He looks like a skeleton, wears a long, black cloak with a hood, and carries a scythe.</p>	<p>Смерть як Похмурий Жнець</p> <p>1. уявний персонаж, який репрезентує смерть. Він схожий на скелет, носить довгий чорний плащ з капюшоном і носить косу.</p>
<p><i>Merriam-Webster Dictionary</i></p> <p>Death as Grim Reaper</p> <p>1. death especially when personified as a man or skeleton with a scythe</p>	<p>Смерть як Похмурий Жнець</p> <p>1. смерть, особливо в особі людини або скелета з кошою</p>

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Britannica</i></p> <p>Death as Grim Reaper</p> <p>1. usually a skeletal figure, who is often shrouded in a dark, hooded robe and carrying a scythe to "reap" human souls.</p>	<p>Смерть як Похмурий Жнець</p> <p>1. Фігура, зазвичай у вигляді скелета, яка часто закутана у темний плащ із капюшоном і носить косу, щоб "пожинати" людські душі.</p>
<p><i>Dictionary of Symbols</i></p> <p>Death as Grim Reaper</p> <p>1. The most common symbols of mortality were the grim reaper and his scythe, the death's head, and the hourglass</p>	<p>Смерть як Похмурий Жнець</p> <p>1. Найпоширенішими символами смертності були похмурий жнець і його коса, голова смерті та пісочний годинник</p>

Таблиця А.5

Словникове тлумачення лексеми "Troll"

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Cambridge Dictionary</i></p> <p>Troll</p> <p>1. an imaginary, either very large or very small creature in traditional Scandinavian stories, that has magical powers and lives in mountains or caves</p>	<p>Троль</p> <p>1. уявна, дуже велика або дуже маленька істота в традиційних скандинавських історіях, яка має магичну силу і живе в горах або печерах</p>
<p><i>Merriam-Webster Dictionary</i></p> <p>Troll</p> <p>1. a dwarf or giant in Scandinavian folklore inhabiting caves or hills</p>	<p>Троль</p> <p>1. карлик або гігант у скандинавському фольклорі, що населяє печери або пагорби</p>
<p><i>Collins Dictionary</i></p> <p>Troll</p> <p>1. In Scandinavian mythology, trolls are creatures who look like ugly people. They live in caves or on mountains and steal children.</p>	<p>Троль</p> <p>1. У скандинавській міфології тролі це істоти, схожі на потворних людей. Вони живуть у печерах або в горах і крадуть дітей.</p>

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Macmillan Dictionary</i></p> <p>Troll</p> <p>1. a very ugly creature in old Scandinavian stories that lives in a cave and is either very small or very tall</p>	<p>Троль</p> <p>1. дуже потворна істота у давніх скандинавських історіях, яка живе в печері і є дуже маленькою, або дуже високою</p>
<p><i>Etymological Dictionary</i></p> <p>Troll</p> <p>1. giant being not of the human race, evil spirit, monster</p>	<p>Троль</p> <p>1. велетень не з роду людського, злий дух, чудовисько</p>

Таблиця А.6

Словникове тлумачення лексеми "Dwarf"

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Merriam-Webster Dictionary</i></p> <p>Dwarf</p> <p>1. folklore : a small legendary manlike being who is usually misshapen and ugly and skilled as a craftsman</p>	<p>Гном</p> <p>1. фольклор: маленька легендарна людиноподібна істота, яка, як правило, непропорційна, потворна і вправна в ремеслах</p>
<p><i>Cambridge Dictionary</i></p> <p>Dwarf</p> <p>1. in stories for children, a creature like a little man with magical powers</p>	<p>Гном</p> <p>1. в історіях для дітей істота, схожа на маленьку людину з магичною силою</p>

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Collins Dictionary</i></p> <p>Dwarf</p> <p>1. In children's stories, a dwarf is an imaginary creature that is like a small person. Dwarfs often have magical powers.</p>	<p>Гном</p> <p>1. У дитячих розповідях гном – це уявна істота, схожа на маленьку людину. Гноми часто мають магичну силу.</p>

<p><i>Macmillan Dictionary</i></p> <p>Dwarf</p> <p>1. an imaginary creature in children's stories that looks like a very small old man</p>	<p>Гном</p> <p>1. уявна істота з дитячих історій, схожа на дуже маленького старого чоловіка</p>
<p><i>Etymological Dictionary</i></p> <p>Dwarf</p> <p>1. a diminished and generally deformed being, dwelling in rocks and hills and skilled in working metals</p>	<p>Гном</p> <p>1. зменшена і загалом деформована істота, що мешкає у скелях і на пагорбах, дуже вмiла у роботi з металами</p>

Таблиця А.7

Словникове тлумачення лексеми "Elf"

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Cambridge Dictionary</i></p> <p>Elf</p> <p>1. an imaginary being, often like a small person with pointed ears, in popular stories</p>	<p>Ельф</p> <p>1. уявна істота, часто зображена як маленька людина із загостреними вухами, у відомих історіях</p>
<p><i>Merriam-Webster Dictionary</i></p> <p>Elf</p> <p>1: a small often mischievous fairy 2: a small lively creature</p>	<p>Ельф</p> <p>1: маленька, часто пустотлива казкова істота 2: маленька жвава істота</p>
<p><i>Collins Dictionary</i></p> <p>Elf</p> <p>1. In fairy stories, elves are small magical beings who play tricks on people.</p>	<p>Ельф</p> <p>1. У казкових історіях ельфи – це маленькі магiчні істоти, які обдурюють людей</p>
<p><i>Etymological Dictionary</i></p> <p>Elf</p> <p>1. one of a race of powerful supernatural beings in Germanic folklore</p>	<p>Ельф</p> <p>1. Істота із раси могутніх надприродних істот у германському фольклорі</p>
<p><i>Macmillan Dictionary</i></p> <p>Elf</p> <p>1. a small imaginary person with magic powers</p>	<p>Ельф</p> <p>1. маленька уявна людина, що володіє магiчною силою</p>

Словникове тлумачення лексеми "Dragon"

Словникові дефініції	Власний переклад
<p><i>Collins Dictionary</i></p> <p>Dragon</p> <p>In stories and legends, a dragon is an animal like a big lizard. It has wings and claws, and breathes out fire.</p>	<p>Дракон</p> <p>У розповідях і легендах дракон – це тварина, подібна до великої ящірки. Має крила і пазури та дихає вогнем.</p>
<p><i>Merriam-Webster Dictionary</i></p> <p>Dragon</p> <p>1. a mythical animal usually represented as a monstrous winged and scaly serpent or saurian with a crested head and enormous claws</p>	<p>Дракон</p> <p>1. міфічна тварина, яку зазвичай представляють у вигляді жахливої крилатої та лускатої змії або ящірки з чубатою головою та величезними кігтями</p>
<p><i>Cambridge Dictionary</i></p> <p>Dragon</p> <p>1. a large, frightening imaginary animal, often represented with wings, a long tail, and fire coming out of its mouth</p>	<p>Дракон</p> <p>1. велика, лякаюча уявна тварина, часто з крилами, довгим хвостом і вогнем, що виходить з її пащі</p>
<p><i>Macmillan Dictionary</i></p> <p>Dragon</p> <p>1. a large imaginary creature in old stories that has wings and a long pointed tail and breathes out fire</p>	<p>Дракон</p> <p>1. велика уявна істота у давніх історіях, яка має крила і довгий загострений хвіст та дихає вогнем</p>
<p><i>Etymological Dictionary</i></p> <p>Dragon</p> <p>1. a fabulous animal common to the conceptions of many races and peoples 2. the one with the (deadly) glance</p>	<p>Дракон</p> <p>1. казкова тварина, спільна для уявлень багатьох рас і народів 2. той, що має (смертельний) погляд</p>

Додаток Б

Список імен магічних персонажів романів Т. Пратчетта

Список імен чарівників Дискосвіту

(retrieved from <https://discworld.fandom.com/wiki/Category:Wizards>)

Чарівники	
Наскрізні персонажі	Одиничні персонажі
The Librarian – Бібліотекар (пер. А. Коник). Один з головних героїв двадцяти одного роману ("Small Gods", "Soul Music", "The Colour of Magic", "The Light Fantastic", "Thud" etc.).	Archchancellor Cutangle – Архіректор Напролум (пер. мій). Згадувалася в романі "Equal Rites".
Rincewind – Ринсвінд (пер. Ю. Прокопець). Головний герой восьми романів ("Eric", "Interesting Times", "Sourcery", "The Colour of Magic", "The Light Fantastic" etc.).	Drum Billet – Стук Біллет (пер. А. Коник). Згадується в романі "Sourcery".
Archchancellor Mustrum Ridcully – Архіректор Наверн Ридикуль (пер. А. Коник). Один з головних героїв семи романів ("Hogfather", "Lords and Ladies", "Moving Pictures", "Soul Music", "The Last Continent" etc.).	Eliaz Churn / Ezrolith Churn – Езроліт Черн (пер. А. Коник). Згадується в романі "Sourcery".
Ponder Stibbons – Думмінг Ступс (пер. мій). Герой шести романів ("Interesting Times", "Lords and Ladies", "Moving Pictures", "The Last Hero", "The Last Continent" etc.).	Igneous Cutwell – Вогнець Гостроріз (пер. О. Любарська). Згадується в романі "Mort".
The Bursar – Скарбій (пер. А. Коник). Герой шести романів ("Lords and Ladies", "Sourcery", "The Last Hero", "The Last Continent", "The Science of Discworld" etc.).	Virrid Wazygoose – Віррид Святогуз (пер. А. Коник). Згадується в романі "Sourcery".
Alberto Malich – Альберт Молох (пер. О. Любарська). Герой чотирьох романів ("Hogfather", "Mort", "Soul Music", "The Thief of Time").	Gravie Derment – Хмурий Дермент (пер. А. Коник). Згадується в романі "Sourcery".
Windle Poons – Вітром Сдумс (пер. мій). Згадується у двох романах ("Moving Pictures", "Reaper Man").	Bengo Macarona – Бенго Макарона (пер. мій). Згадується в романі "Unseen Academicals".

Список імен Богів Дискосвіту

(retrieved from <https://discworld.fandom.com/wiki/Gods>)

Боги	
Наскрізні персонажі	Одиничні персонажі
Bibulous – Бібулус (пер. мій). Бог вина. Згадується у трьох романах ("Hogfather", "Small Gods", "The Discworld Companion").	Destiny – Доля (пер. Ю. Прокопець). Згадувалася в романі "The Colour of Magic".
Blind Io – Сліпий Іо (пер. Ю. Прокопець). Верховний Бог. Згадується у трьох романах ("Reaper Man", "Small Gods", "The Colour Of Magic").	Errata – Еррата (пер. мій). Богиня помилок. Згадується в романі "Small Gods".
Fate – Фатум (пер. Ю. Прокопець). Бог долі. Один з героїв трьох романів ("Interesting Times", "The Colour of Magic", "The Last Hero").	Libertina – Лібертіна (пер. мій). Богиня свободи. Згадується в романі "Small Gods".
Fedecks – Федекс (пер. М. Госовська). Посланець богів. Герой трьох романів ("Discworld Noir", "Going Postal", "Small Gods").	Monkey-god – Мавпа-бог (пер. мій). Згадується в романі "The Last Hero".
Hoki – Хокі (пер. М. Госовська). Бог обману. Герой трьох романів ("Equal Rites", "Mort", "The Last Hero").	Narrativia – Нарратівія (пер. мій). Богиня оповіді. Згадується в романі "The Thief of Time".
Lady – Пані (пер. Ю. Прокопець). Богиня, чиє ім'я не можна промовляти. Одна з головних героїнь трьох романів ("Interesting Times", "The Colour of Magic", "The Last Hero").	Pathina – Пати́на (пер. мій). Богиня мудрості. Згадується в романі "The Last Hero".
Offler – Крокодилобог Оффлер (пер. Ю. Прокопець). Згадується у трьох романах ("Small Gods", "The Colour Of Magic", "Discworld Companion").	Vomita – Воміта (пер. мій). Богиня тошноти. Згадується в романі "The Last Hero".

Список імен відьом Дискосвіту

(retrieved from <https://discworld.fandom.com/wiki/Category:Witches>)

Відьми	
Наскрізні персонажі	Одиничні персонажі
Esmerelda Weatherwax – Есмеральда Вітровоск (пер. Є. Канчура) або Доцевіск (пер. О. Михельсон). Одна з головних героїнь одинадцяти романів ("Carpe Jugulum", "Equal Rites", "Lords and Ladies", "Maskerade", "Witches Abroad", "Wyrd Sisters" etc.).	Alison "Nana" Weatherwax – Алісон "Бабця" Вітровоск (пер. О. Михельсон). Згадувалася в романі "The Discworld Companion".
Gytha Ogg – Тітонька Огг (пер. О. Михельсон). Одна з головних героїнь одинадцяти романів ("Carpe Jugulum", "Equal Rites", "Lords and Ladies", "Maskerade", "Witches Abroad", "Wyrd Sisters" etc.).	Goodie Whemper – Тітонька Пташка (пер. О. Михельсон). Згадується в романі "Wyrd Sisters".
Magrat Garlick – Маграт Часник (пер. О. Михельсон). Одна з головних героїнь п'яти романів ("Carpe Jugulum", "I Shall Wear Midnight", "Maskerade", "Witches Abroad", "Wyrd Sisters").	Annagramma Hawkin – Анаграма Хокін (пер. мій). Згадується в романі "A Hat Full of Sky".
Tiffany Aching – Тіфані Болячка (пер. М. Госовська). Головна героїня п'яти романів ("A Hat Full of Sky", "I Shall Wear Midnight", "The Shepherd's Crown", "The Wee Fee Men", "Wintersmith").	Sarah "Granny" Aching – Сара «Бабця» Болячка (пер. М. Госовська). Згадується в романі "The Wee Free Men".
Miss Perspicacia Tick – міс Перспікація Тік (пер. М. Госовська). Героїня чорирьох романів ("A Hat Full of Sky", "The Shepherd's Crown", "The Wee Fee Men", "Wintersmith").	Desiderata Hollow – Божена Пустко (пер. О. Михельсон). Згадується в романі "Witches Abroad".
Agnes Nitt – Агнеса Ніт (пер. мій). Одна з головних героїнь трьох романів ("Carpe Jugulum", "Lords and Ladies", "The Shepherd's Crown").	Lily Weatherwax – Ліліт Вітровоск або Доцевіск (пер. О. Михельсон). Згадується в романі "Witches Abroad".
Black Aliss – Чорна Еліс (пер. О. Михельсон). Згадується у трьох романах ("Maskerade", "The Light Fantastic", "Witches Abroad").	Erzulie Gogol – Ерзулі Гоголь (пер. О. Михельсон). Згадується в романі "Witches Abroad".

Додаток В

Модифікацій образів магічних персонажів в гумористичному фентезі
Т.Пратчетта порівняно з узагальненим образом в літературі

Тлумачення символів: ✓ – класична ознака, ✗ – відмінність між ознаками, = – тотожність ознак.

Класичний образ	Ознаки	Ознаки	Модифікований образ
Літній чоловік	✓	✗	Не завжди літня людина
Володар магічних артефактів (посоха, шляпи)	✓	✗	Має магічні артефакти, якими не керує
Має високі розумові здібності	✓	✗	Відрізняється недолугістю та недалекістю
Має магічні здібності та практикує магію	✓	✗	Не використовує свої магічні здібності

Рис. В.1 Модифікація образу "Wizard" в гумористичному фентезі Т. Пратчетта

Класичний образ	Ознаки	Ознаки	Модифікований образ
Стара, потворна жінка, що має магічні здібності	✓	✗	Мила, життєрадісна, спостережлива жінка
Вміє як допомагати, так і шкодити людям	✓	✗	Здобуває подяку залякуванням
Має особливі артефакти (капелюх, кота)	✓	✗	Кіт не є її магічним помічником
Літає на мітлі	✓	✗	Мітла погано літає

Рис. В.2 Модифікація магічного образу "Witch" в гумористичному фентезі Т. Пратчетта

Класичний образ	Ознаки	Ознаки	Модифікований образ
Скелет, має косу	✓	=	Скелет, має косу
Одягнений в чорне	✓	=	Одягнений в чорне, живе виключно серед чорних речей
Полює на людські душі	✓	×	Намагається зрозуміти людей і переймає їхні звички
Не має власної ідентичності	✓	×	Людяний і милий

Рис. В.3 Модифікація магічного образу "Death" в гумористичному фентезі Т. Пратчетта

Класичний образ	Ознаки	Ознаки	Модифікований образ
Міфічна потворна істота, можливо краде дітей	✓	×	Міфічна істота, впливовість залежить від породи
Має занадто великий чи занадто малий зріст	✓	=	Має великий зріст
Живе в печерах чи горах	✓	×	Живе в місті
Боїться сонячного світла	✓	×	Не боїться світла, бо розумово недалекий

Рис. В.4 Модифікація образу магічної істоти "Troll" в гумористичному фентезі Т. Пратчетта

Класичний образ	Ознаки	Ознаки	Модифікований образ
Маленький довгобородий чоловік, має промовисте ім'я	✓	✗	Невеликі на зріст через неуцтво
Живе в горах, займається гірською справою	✓	✗	Живуть серед людей
Старий, некрасивий, проте дуже сильний	✓	✗	Мають привабливу зовнішність
Довголіття	✓	✗	Мають видатні небойові здібності (коханець, літератор)

Рис. В.5 Модифікація художнього образу "Dwarf"
в гумористичному фентезі Т. Пратчетта

Класичний образ	Ознаки	Ознаки	Модифікований образ
Величезна луската змія чи ящірка	✓	✗	Маленькі істоти, що не вміють літати
Дихає вогнем	✓	✗	Не вміють дихати вогнем
Оберігає скарби	✓	✗	Не охороняють скарби
Мають виняткову силу	✓	✗	Існують лише умовно

Рис. В.6 Модифікація художнього образу "Dragon"
в гумористичному фентезі Т. Пратчетта

Додаток Г

Кількісні підрахунки виявів комізму магічного в романах Т. Пратчетта

Таблиця Г.1

Комізм магічного образу персонажу

Засоби створення комізму магічного образу	Процентне співвідношення
Ефект ошуканого очікування	27,5 %
– контраст	72,72%
– алогізм	18,18%
– парадокс	9,09%
Мовна гра	52,5%
– авторський неологізм	38,09%
– обігрування слів	19,04%
– заміна артиклю	9,52%
– каламбур	9,52%
– повтор	9,52%
– персоніфікація	4,76%
– розгорнута метафора	4,76%
– уточнення	4,76%
Алюзія	20%
Усього: 40 прикладів	100%

Таблиця Г.2

Комізм магічних ситуацій

Засоби створення комізму магічних ситуацій	Процентне співвідношення
Ефект ошуканого очікування	63,15%
– гротескне перебільшення	58,33%
– алогізм	25%
– контраст	8,33%
– наростання	8,33%
Мовна гра	31,57%
– звуконаслідування	33,33%
– обігрування прямих і переносних значень	33,33%
– персоніфікація	16,66%
– розгорнута метафора	16,66%
Алюзія	5,26%
Усього: 19 прикладів	100%

Комізм діалогів про магію

Засоби створення комізму діалогів про магію	Процентне співвідношення
Ефект ошуканого очікування	66,66%
– парадокс	30%
– гротескне перебільшення	20%
– алогізм	10%
– контраст	10%
– наростання	10%
Мовна гра	33,33%
– змішування стилів	40%
– авторський okazіоналізм	20%
– персоніфікація	20%
– повтор	20%
Усього: 16 прикладів	100%

Таблиця Г.4

Деформація Дискосвіту

Деформація Дискосвіту	Процентне співвідношення
Інтеріоризація елементів інших світів до Дискосвіту	59,45%
– Ущільнення	54,54%
○ Повне ущільнення	58,33%
○ Часткове ущільнення	41,66%
– Внутрішньопросторові зміщення	45,46%
Трангресія кордонів Дискосвіту	40,55%
– Розтягнення	73,33%
– Транспозиція	26,66%
Усього: 38 прикладів	100%

Додаток Д

Список публікацій здобувача за темою дисертації
та відомості про апробацію результатів дисертації

Список публікацій за темою дисертації:

1. Українська, Є. В. (2011a). Комізм магічного у творах Т. Пратчетта у лінгвопоетологічному аспекті. *Наукові записки [Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]. Серія: Філологічні Науки (мовознавство)*, 96(1), 235–238.
2. Українська, Є. В. (2011b). Легенди та міфи як джерело комічного у романах Т. Пратчетта. *Наукові праці Кам'янець-Подільського університету імені Івана Огієнка: Філологічні науки*, 26, 328–330.
3. Українська, Є. В. (2012a). Фантастичний художній світ як когнітивний складник магічного у гумористичному фентезі. *Наукові записки [Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]. Серія: Філологічні науки (мовознавство)*, 105(2), 251–256.
4. Українська, Є. В. (2012b) Художній образ магії в англomовному гумористичному фентезі. *Слов'янський збірник, XVII*, 225-228.
5. Українська, Є. В. (2020a). Взаємодія комічного та магічного крізь призму теорії можливих світів (на матеріалі англomовних творів гумористичного фентезі). *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації*, 31(70) (3), 193–199.
6. Украинская, Е. В. (2013). Комизм магических образов персонажей в романах Т. Пратчетта. *Проблемы лингвистики и лингводидактики*, 1, 308–315. ISSN 978-5-98242-159-3
7. Ukrayinska, Y. V. (2020d). Linguistic techniques of creating humour of magic in T. Pratchett's novels. *Science and Education a New Dimension. Philology*, VIII(69) (235), 54–59. ISSN 2308-5258
8. Українська, Є. В. (2011c) Алюзія як елемент комічного у романах Т. Пратчетта. В Т. І. Ямчинська (Гол. ред.), *Іноземні мови у вищому*

навчальному закладі: теоретичні засади та практичні аспекти. Матеріали Всеукраїнської науково-теоретичної конференції, присвяченої 100-річчю Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського, 8 квітня 2011 р. (сс. 136–137). Вінниця: ВДПУ Вінниця.

9. Українська, Є. В. (2011d). Міфологія як джерело комічного у магічному Дискосвіті Т. Пратчетта. В *Україна і Світ: діалог мов та культур*. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 30 березня – 1 квітня 2011 р. (сс. 249–251). Київ: Видавничий центр КНЛУ.

10. Українська, Є. В. (2012c). Когнітивна природа магічного в англomовному гумористичному фентезі. В *Україна і Світ: діалог мов та культур*. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 1–22 березня 2012 р. (сс. 353–355). Київ: Видавничий центр КНЛУ.

11. Українська, Є. В. (2013). Взаємодія магічних можливих світів у романах Т. Пратчетта. В *Україна і Світ: діалог мов та культур*. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 3–5 квітня 2013 р. (сс. 395–396). Київ: Видавничий центр КНЛУ.

12. Українська Є. В. (2020b). Механізми творення комічного ефекту в англomовному гумористичному фентезі. В *Дослідження різних напрямів розвитку філологічних наук*. Тези міжнародної науково-практичної конференції, м. Одеса, 27–28 листопада 2020 р. (сс. 119–122). Одеса: Південноукраїнська організація "Центр філологічних досліджень".

Відомості про апробацію результатів дисертації

1. Науково-теоретична конференції, присвячена 100-річчю Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського "Іноземні мови у вищому навчальному закладі: теоретичні засади та практичні аспекти", Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, Вінниця, 8 квітня 2011, очна.

2. Міжнародна науково-практична конференція "Україна і Світ: діалог мов та культур". Київський національний лінгвістичний університет, м. Київ, 30 березня – 1 квітня 2011, очна.

3. VI Міжнародна науково-практична конференція "Мови і світ: дослідження та викладання". Кіровоградський державний педагогічний університет, Кіровоград, 29–30 березня 2012 року, заочна.

4. Міжнародна науково-практична конференція "Україна і Світ: діалог мов та культур", Київський національний лінгвістичний університет, м. Київ, 21–22 березня 2012 року, очна;

5. I Міжнародна наукова конференція "Нова лінгвістична парадигма: теоретичні і прикладні аспекти", м. Одеса, 25–26 жовтня 2012 року, заочна.

6. Scientific and Professional Conference "Science without boundaries development in 21st century", м. Будапешт, 30 серпня 2020, дистанційна.

7. Міжнародна науково-практична конференція "Актуальні питання філологічних наук", м. Одеса, 25-26 вересня 2020 року, дистанційна.