

**Українська Є. В.**

Київський національний лінгвістичний університет

## ВЗАЄМОДІЯ КОМІЧНОГО ТА МАГІЧНОГО КРІЗЬ ПРИЗМУ ТЕОРІЇ МОЖЛИВИХ СВІТІВ (НА МАТЕРІАЛІ АНГЛОМОВНИХ ТВОРІВ ГУМОРИСТИЧНОГО ФЕНТЕЗІ)

*У статті розглянуто напрями взаємодії категорій комічного та магічного та їх переломлення крізь призму теорії можливих світів. Зокрема, увагу зосереджено на встановленні основних механізмів та процедур деформації магічної структури художнього світу у творах Террі Пратчетта з метою створення комічного ефекту.*

*Категорія магічного в жанрі гумористичного фентезі спирається на такі складники, як: наявність фантастичного світу з особливим часо-просторовим континуумом та присутність магічного простору, де діють віра в чарівне, закон оповідної випадковості, герої з магічними здібностями, магічні артефакти та символи. Категорія магічного в гумористичному фентезі базується на несподіваностях та невідповідності магічного фантастичного світу реальному. Можливий світ гумористичного фентезі пародіює канони можливих світів класичного фентезі. Дискосвіт Т. Пратчетта є мегасвітом, який об'єднує всі інші можливі світи циклу романів цього британського письменника-фантаста, зокрема мікросвіти персонажів, та забезпечує їх семантичну єдність. Цей світ має пародійний характер, відсилаючи читача не тільки і не стільки до явищ, законів та об'єктів реального світу, скільки до художніх світів творів авторів класичного фентезі. Наявність в обох категоріях – комічного та магічного – компонентів неочікуваного та невідповідного дає змогу розглядати ці категорії як споріднені.*

*Під час аналізу мовного матеріалу романів британського письменника-фантаста Т. Пратчетта спрямовано досліджуються основні процеси й напрями інтеграції різноманітних художніх світів у єдиний комічний текстовий авторський світ, під час якої категорія магічного зазнає певного роду змін, що у свою чергу роблять її головним об'єктом висміювання.*

*У результаті дослідження в статті встановлюються два основні механізми деформації магічної структури художнього світу: інтеріорізація, що реалізується шляхом процедур його ущільнення та зсуву, та екстеріорізація, що включає процедури розтягнення і транспозиції світів. Вищезгадані процедури реалізуються актуалізовано в художньому світі романів Т. Пратчетта завдяки широкому спектру прийомів та засобів для досягнення комічного ефекту.*

**Ключові слова:** комічне, магія, магічна структура художнього світу, можливий світ, деформація, ущільнення, зсув, розтягнення, транспозиція.

**Постановка проблеми.** Сучасні дослідження в галузі когнітивної лінгвістичної загалом та когнітивних студій творів жанру фентезі зокрема мають на меті не тільки розкриття специфіки власне текстових світів [5; 15; 35; 40], які безпосередньо створені автором для вибудови власної художньої реальності, а й шляхів їх створення та реконструкції читачем [9, с. 23], що може спричинити появу нових художніх світів під час інтерпретації прочитаної інформації. Це і зумовило вибір **предмету** нашого дослідження, яким є визначення основних механізмів творення комічного ефекту внаслідок деформації художнього образу магії завдяки взаємодії різних художніх світів у романах Т. Пратчетта в їх авторському

і читацькому вимірах. Таким чином, художній текст стає «складною інтерактивною діяльністю, яка створює значення» [27], поєднуючи два важливі складники позиції, необхідні для вдалого декодування читачем інформації, закладеної в текстовому світі автора: 1) пошук роз'яснення відмінностей між власними знаннями про навколишній світ та тим, як вони відображені в художньому світі; 2) встановлення залежності одного світу від іншого з метою їх адекватного тлумачення. Художні світи текстів жанру гумористичного фентезі є ідеальним втіленням дії теорії можливих світів, адже вони є не лише альтернативами реальному світу [13, с. 171], а й художніми світами інших літературних художніх творів [23, с. 201],

що вимагає від читача додаткової обізнаності в різних сферах життя для правильного їх розуміння й культури.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** У теорії можливих світів висувається ідея нескінченної множинності світів, які можуть взаємодіяти між собою, що дає можливість кожному можливому світу (далі – МС) бути пов'язаним із певною кількістю інших світів. Отже, виокремлюють дві моделі МС: нецентровану та центровану [14, с. 527]. Перша модель встановлює рівноправний статус усіх МС без урахування інтегративної ролі реального світу, який є рівноправним членом системи, відображаючи фрагменти різних світів. Друга передбачає центральність, домінування реального світу й альтернативність та периферійність інших МС як його різних версій [14, с. 527]. У філософії поняття МС використовують для того, щоб описати світ як багатогранну модальну структуру, до складу якої входять підсистеми світів різного ступеня доступності до реального світу, всередині якого вони перебувають [8, с. 329]. Можливий світ художнього тексту тлумачать як певне ментальне утворення [14, с. 119; 2, с. 136–137]; індивідуальну авторську модель реальності [12, с. 165]; світ зі своїми фактами, законами та підсвітами [28]; світ слів, які проникають у нашу свідомість [22, с. 37]; світ, який має відмінні від реального світу просторово-часові межі [16, с. 99; 34, с. 22; 41, с. 26]; світ, що не є об'єктивно даним, а сконструйованим когніцією людини [38, с. 4–7].

Створюючи нову реальність, новий художній світ, автор творить можливу картину світу, основу якої становлять елементи і структури реального світу. Тобто під можливим світом 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, який має свої власні підсвіти та пародіює канони можливих світів класичного фентезі, підкоряючись інакшим, нелогічним, чарівним законам [18, с. 300], що в термінології фентезі позначаються термінами «магія» та «чаклунство». Відмінність магії і чаклунства в гумористичному фентезі саме в тому, що традиційні художні образи магій переосмислюються та висміюються.

Магія як домінуючий складовий компонент художнього світу текстів гумористичного фентезі [11, с. 338], яка є об'єктом нашого аналізу, орієнтована на створення альтернативних концепцій висвітлення реальності. Це досягається шляхом

переосмислення та перетворення художніх світів такою мірою, щоб ми змогли, по-перше, впізнати їхні класичні риси (невідповідність законів можливого світу логіці та фізиці реального світу, взаємозв'язок макросвіту твору з мікросвітами персонажів), а по-друге, зрозуміти, що ці риси підлягають висміюванню. Актуальність нашого дослідження зумовлена орієнтацією на антропоцентричну парадигму, що передбачає встановлення взаємозв'язку між мовною особистістю автора і її втіленням у світі тексту. Оскільки магія у класичному фентезі виступає в ролі сюжетотвірного чинника та сили, здатної змінювати навколишній світ [7], вона і є основним об'єктом висміювання та пародіювання.

**Постановка завдання.** 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 художній світ Discworld), де стан справ суперечить стану речей у реальному світі [25, с. 222–223; 37, с. 257–261]. Немодельований світ у свою чергу складається із цілої низки підсвітів, пов'язаних із: 1) магійними художніми образами; 2) магійними топосами; 3) магійними предметами й артефактами; 4) чарами; 5) магією як явищем. Мета цієї статті полягає у виявленні тенденцій у взаємодії категорії магійного з модельованими та немодельованими художніми світами та їхніми підсвітами, що становлять основу для створення комічного ефекту. Досягнення поставленої мети передбачає виконання таких завдань: установлення основних механізмів взаємодії комічного та магійного в художньому світі романів Т. Пратчетта та окреслення основних процедур і прийомів їх реалізації в текстовому середовищі.

**Виклад основного матеріалу.** Комічні зміни в магійній природі немодельованого художнього світу Discworld відбуваються внаслідок деформації його магійної структури під впливом модельованого світу або немодельованих світів інших художніх творів та актуалізації модифікованої структури світу в новому текстовому середовищі. Слідом за В. Топоровим та Л. Долежелом, які досліджували основні принципи взаємодії текстових світів, виділяємо два механізми деформації магійного, орієнтовані на створення комічного ефекту: 1) інтеріоризація (за рахунок процедур ущільнення і зсуву) та 2) екстеріоризація художнього світу

(із застосуванням процедур розтягнення та транспозиції) [25, с. 206–207; 20, с. 227–284].

Інтеріоризація – від лат. *interior* «внутрішній» означає в широкому смислі «перехід ззовні всередину» [21, с. 20], має місце під час глибинного дослідження внутрішнього світу тексту [3, с. 1] із проникненням у його підтекст через процедури ущільнення та зсуву. Ущільнення немодельованого художнього світу *Discworld* з метою створення комічного ефекту спричиняється додаванням до зображеної в тексті магії нових, невластивих їй комічних ознак, додатково насичуючи чи надмірно перенасичуючи його предметами чи властивостями цих предметів. Це супроводжується контекстуальними змінами 1) магичних істот; 2) магичних артефактів та предметів; 3) магичних законів. За ступенем ущільнення зміни можуть бути як частковими, зі збереженням вищезгаданими особами чи об'єктами основних магичних властивостей, так і повними, коли магична природа персонажів і об'єктів повністю змінюється в напрямку їх демагізації.

Так, часткове ущільнення художнього світу *Discworld* можна проілюструвати обігруванням немагічних властивостей «Мітли» як магичного предмету, на якому переміщуються, в його порівнянні з автомобілем як транспортним засобом у фрагменті з 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.” (ER: 120).*

У цьому наведеному прикладі магичний артефакт «Мітла» (*Broomstick*), яку описано, проте не названо, пародійно зіставляється з об'єктом реального світу автомобілем, який потребує ремонту і тому нібито втрачає частину своїх магичних ознак, на що вказує низка тематично пов'язаних слів і словосполучень – старі моделі (*early models*), ремонт (*repair*), залатати (*Patch it up*), халтурна робота (*a bodge job*). Комізм цієї паралелі акцентується за допомогою при-

йому нарощування, завдяки якому художній світ немодельованого Дискосвіту ущільнюється, тобто додатково насичується внаслідок проектування на магичний світ додаткових ознак та асоціацій, пов'язаних із технічним обслуговуванням об'єкту реального світу, що не властиві магичним артефактам, перетворюючи ці об'єкти з магичних на побутові. Ефект комізму супроводжується емоційним крещендо (*can you repair it*), 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 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.

Повне ущільнення художнього світу *Discworld* може відбуватися завдяки введенню в нього автомобільного нового немагічного предмету, що набуває магичних ознак та бере безпосередню участь у творенні магії. Зокрема, фотоапарат, потрапляючи до Дискосвіту, набуває нової назви та нових для себе властивостей, що ілюструє приклад із роману «Men at Arms»: *“Camera there was an iconograph box, which is a thing with a brownie inside that paints pictures of things.”* (MaA: 12). У цьому прикладі Т. Пратчетт спирається на основні принципи роботи фотоапарату як предмету модельованого світу, що є джерелом отримання світлин, надаючи йому комічних магичних ознак. Так, до фотоапарату підселюють магичну істоту (*brownie inside*), створюючи у такий спосіб магичний предмет «іконограф», який малює картинки (*paints pictures of things*), ущільнюючи немодельований світ за рахунок збільшення кількості магичних предметів у ньому. Комічний ефект такого ущільнення виникає шляхом персоніфікації камери, що завдяки магичній 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, шоколадне тістечко з тягучою начинкою всередині та назва однієї з магичних істот Дискосвіту – гобліна (*brownie*), який зазвичай робить роботу за інших. Таким чином, отримуємо комічний мікс із реального фотоапарату і магичного іконографа, в якому живе магичний гоблін та малює фотографії.

Комічні зсуви в художньому світі Discworld відбуваються завдяки залученню видозмінених подій, предметів та персонажів із міфів та творів класичного фентезі за рахунок часткових змін сюжету та оповідної перспективи, які торкаються 1) магічних персонажів; 2) магічної світобудови та/або 3) магічних подій.

Так, у творі «Sourcey» спостерігаємо видозміну подій, описаних у давньогрецькому міфі про битву між героєм Беллерофонтом та міфічною істотою Химерою, шляхом розмивання меж між добром і злом, що приводить до комічного ефекту за рахунок знецінення магічних здібностей 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 Тифона та Єхидни [6, с. 151], вбитої Беллерофонтом, сином Главка, що влучив у неї стрілою з лука [1, с. 91], після чого вона впала бездиханна на Алійські рівнини [6, с. 57].

Зміни в сюжеті міфу починаються вже з опису химери, що живе в художньому світі Discworld: *“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.”* (S: 171) Про давність існування цієї істоти в художньому світі Discworld свідчить мова, що імітує прадавні міфологічні тексти. Проте, залишаючи певні базові елементи будови тіла химери (*three legs, teeth, wings*), автор доводить її зовнішній вигляд до абсурду, поєднуючи непоєднуване (*legs of mermaid, wings of snake, hair of 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, під час опису битви між Химерою та магічним предметом «Скриня» (Luggage) відбувається розмивання меж між добром і злом, що призводить до видозміни сюжету міфу та набуття ним комічних ознак завдяки зміні головного антагоніста в межах немодельованого художнього світу: *“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.”* (S: 172).

У наведеному прикладі спостерігаємо зміну ролей головних героїв давньогрецького міфу: образ химери не зазнає значної трансформації на початку битви, оскільки її зображено як антигероя, що чекає на жертву та намагається її вбити (*plummeted down towards its victim, boiling it with its fiery breath, rend its dinner with its teeth*), у той час як головний герой та його дії зазнають значних змін. Якщо в давньогрецькому міфі вбивство химери було подвигом, що звільняло людство від кровожерливої істоти [42], то в романі Т. Пратчетта химері протистоїть не герой, якого обрали для здійснення такої важливої місії, а магічний артефакт, який знищує міфічне створіння, тому що його мучила мігрень (*had spent several hours with a headache, It had had enough*). Така несподівана відмінність у подіях міфу та роману спричиняє зсув у художньому світі, де магічний герой набуває рис антигероя, вбиваючи через злість і роздратування, а не виходячи із благородної мети, що комічно змінює вектор міфу, змушуючи читача співчувати химері (*the unfortunate chimera*).

*Екстеріорізація*, тобто наслідок зовнішнього впливу художніх світів інших текстів [4, с. 1] на художній світ аналізованих романів, відображається у трансформації (розтягненні світу та/або його транспозиції) магічних подій, образів, об’єктів, завдяки чому відбувається їх вихід за межі одного художнього твору, що результує у створенні комічного ефекту інтертекстуальності.

Процедура розтягнення магічного світу для комічного викривлення образу магії може бути наслідком: а) заповнення лакун вихідного світу цитатами з інших художніх світів та/або б) збільшення числа дійових осіб за рахунок введення персонажів чи об’єктів, наявних у паралельних художніх світах.

Так, трагедія В. Шекспіра «Макбет», яка вплинула на роман «Wyrd Sisters» і є своєрідною п’єсою в романі [10, с. 268], була використана Т. Пратчеттом як засіб розтягнення художнього світу свого твору. У наведеному нижче фрагменті з роману, що

описує магичний ритуал шабашу, вибудовано комічний зв'язок зі згаданою трагедією, що спричиняє розтягнення немодельованого художнього світу Дискосвіту та створює комічний ефект завдяки наданню магичним ритуалам у ньому 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’.*” (WS: 4).

У цьому прикладі під час магичного ритуалу шабашу відьма Матінка Ветровоск використовує цитату з трагедії «Макбет»: «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?*) [36, с. 1]. Ця алюзія відносить читача до художнього світу трагедії, проєктуючи похмуру атмосферу шабашу, описаного в трагедії Шекспіра – ніч, дощ, вітер, буря – до Дискосвіту. Таким чином, у художньому світі Дискосвіту заповнюється лагуна, яка стосується аспекту «погода» в художньому світі Дискосвіту, адже погодні явища в романі не були загадані. Комізм цієї алюзивності виникає завдяки контрасту піднесеної тональності цитати та цілком побутової відповіді: «Я можу наступного вівторка» (*I can do next Tuesday*), що повністю руйнує похмуру атмосферу ритуалу та значущість відьомського шабашу.

Комічне розтягнення художнього світу Discworld може відбуватися також і за рахунок введення нового магичного персонажу, що є протагоністом інших літературних творів. Так, у романі «Wyrld Sisters» під час магичного ритуалу накладання чарів у печері дійство переривається появою невідомої магичної істоти: “*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*” (WS: 68).

За допомогою алюзивного цитування в описі зовнішності персонажа – «два блідих ока» (*Two pale glows*), діяльності – «гребля» (*paddling*) та імітації його голосу – «щцце» (*It’sss*) Т. Прат-

четт вводить у художній світ Discworld абсолютно нового магичного персонажа з роману Д. Р.Р. Толкіна «Hobbit or There and Back Again», який нагадує Голума, магичну істоту, власника Кільця Сили. Порівняймо 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 nasty little pocketsess?”* [39, с. 88]. Власне комічний ефект від перенесення Голума зі світу Середзем’я до Дискосвіту спостерігаємо під час боротьби з ним відьом, яка закінчується досить несподівано, примітивно-побутово і без використання магії, а натомість ударом весла по голові (*picked up an oar and hit it firmly over the head*), що знецінює роль магії як основної зброї в магичній дуелі.

Комічні трансформації художнього світу Discworld можуть відбуватися шляхом перенесення певних предметів: 1) з художніх світів казок та легенд; або 2) з реального світу – завдяки переосмисленню їхніх властивостей з магичних на немагічні, або навпаки.

Так, у фрагменті роману “Colour of Magic” йдеться про магичний артефакт «Меч» (Sword), що розповідає чарівнику Рінсвінду історію свого життя. У своїй розповіді він звертає увагу на деякі власні особливості, подібні до особливостей одного з магичних артефактів, 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”* (CM: 114).

У наведеному прикладі магичний меч, що провів сотні років на дні озера (*a couple of hundred years*), виявляється мечем Ескалібур із циклу легенд про короля Артура, який отримав магичний артефакт від чаклунки, що дістала його із дна озера [26, с. 57]. Цей меч був священною реліквією, яка доводила право Артура бути королем, та відігравав значну роль у боротьбі його володаря за владу [24, с. 64–65]. Цей артефакт був символом могутності та величчя короля, якому він належав [44]. Отже, перенесення такого впливового магичного артефакту з художнього світу британських легенд до художнього світу Discworld передбачає, що він зіграє вирішальну роль у доленосній битві між Артуром та сером Пелінором. Проте, опиняючись

у незвичному середовищі, Меч втрачає свою символічність впливового магічного предмета, що спричиняє комічну трансформацію всього художнього світу роману. Ця комічність маркується опозицією «приємно :: неприємно» (*fun – Not really*), підкресленою емфатичною конструкцією *What I'd really like is to be a ploughshare*, і полягає в тому, що бойовий меч, пройшовши безліч битв, мріє стати звичайним плугом. Таким чином, його важливість, притаманна змісту легенди, для подальшої битви з чудовиськом зменшується, а її результати ставляться під сумнів.

**Висновки і пропозиції.** Комізм магічного як наслідок взаємодії художнього світу романів гумористичного фентезі з іншими світами фентезі, міфу, легенди, казки чи світу сучасності є резуль-

татом власне їх деформації внаслідок екстеріоризації та/або інтеріоризації цих світів. Включення у немодельований художній світ Discworld нових, неочікуваних магічних образів, предметів, артефактів та видозміна магічних властивостей наявних у ньому персонажів чи об'єктів зумовлює різноманітні зміни запозичених світів за їх актуалізації в новому текстовому середовищі. Ці зміни відбуваються за рахунок ущільнення, зсуву, розтягнення та інших трансформацій художнього світу романів Т. Пратчетта.

Перспективи подальших розвідок убачаємо в дослідженні властивостей комізму магічного з огляду на ідіостиль автора, що сприятиме окресленню палітри художніх засобів, притаманних саме жанру гумористичного фентезі.

#### Список літератури:

1. Аполлодор. Мифологическая библиотека. *Литературные памятники* / под ред. В. Боруховича. Москва : Наука. Ладомир, 1993. 216 с.
1. Арутюнова Н. Д. Феномен молчания. *Язык о языке* : сб. статей / под общ. рук. и ред. Н. Д. Арутюновой. Москва : Языки русской культуры, 2000. С. 136–137.
2. Валеева Е. В. Новый подход к анализу художественного текста на уроках литературы. *Школьные технологии*. 2019. № 4. С. 81–85.
3. Валеева Е. В. Проблемы рецепции литературного текста: в поисках новых образовательных технологий. *Обсерватория культуры*. 2017. Т. 14. № 6. С. 30–73.
4. Воробйова О. П. Когнітивна поетика: здобутки і перспективи. *Вісник Харківського нац. ун-ту ім. В. Н. Каразіна*. Вип. 635. С. 18–22.
5. Гигин. Мифы. / Перевод с латинского, комментарий Д. О. Торшилова ; под общей редакцией А. А. Тахо-Годи. Санкт-Петербург : Алетейя, 2000. 360 с.
6. Грейдо Э. Художественный мир фэнтези. URL: [http://samlib.ru/e/estell\\_gd/fantasy2.shtml](http://samlib.ru/e/estell_gd/fantasy2.shtml) (дата обращения: 10.09.2020).
7. Грицанов М. А. Можейко. Постмодернизм. Энциклопедия. Минск : Интерпрессервис ; Книжный Дом, 2001. 1040 с.
8. Дяченко Н. Л. 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*, 2019. VII (58). Issue 194. P. 23–25.
9. Канчура О. Є. Шекспірівський інтертекст в романах Террі Претчетта про Дискосвіт: приклад переосмислення класики у фентезі доби постмодернізму. *Ренесансні студії*. 2012. Вип. 18–19. С. 264–278.
10. Ковтун Е. Н. Художественный вымысел в литературе XX века. Москва : Высшая школа, 2008. 408 с.
11. Лотман Ю. М. Среди мыслящих миров. Москва : «Языки русской культуры», 1996. 464 с.
12. Мизецкая В. Я. Художественная картина мира и ее модификации. *Вісник Харківського нац. ун-ту ім. В. Н. Каразіна. Іноземна філологія на межі тисячоліть*. 2000. С. 171–178.
13. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: термінологічна енциклопедія. Полтава : Довкілля, 2006. 716 с.
14. Скребцова Т. Г. Когнитивная лингвистика: классические теории, новые подходы. Москва : Издательский Дом ЯСК, 2018. 392 с.
15. Смушинська І. В. Художній текст як об'єкт лінгвістичного аналізу. *Лінгвістика ХХ століття: нові дослідження і перспективи* / НАН України. Центр наук, дослідж. і викладання інозем. мов ; редкол : В. Акуленко (гов.ред.) та ін. Київ : Логос, 2006. № 1. С. 94–103.
16. Сучасні когнітивно-поетологічні підходи до інтерпретації літературних текстів. *Лінгвістика ХХІ століття: нові дослідження і перспективи*. Київ : Логос, 2012. С. 98–103.
17. Травкин С. В. Магическая реальность фэнтезийного мира: к вопросу о жанрообразующих признаках романа фэнтези. *Вестник МГЛУ. Гуманитарные науки*. Москва, 2017. С. 298–307.
18. Токарев С. А. Мифы народов мира. Издание 2–е. Москва : Советская Энциклопедия, 1991. 1392 с.
19. Топоров В. Н. Пространство и текст. *Текст. семантика и структура*. Москва : Наука, 1983. С. 227–284.
20. Фатыхова Л. А. Лингвистические критерии процесса интериоризации речи : На материале англ. диалог. речи : дисс ... доктора филологических наук : 10.02.19. Санкт-Петербург, 1997. 224 с.

21. Холл М. Магия коммуникации. Использование структуры и сознания человека. Санкт-Петербург : Прайм-ЕВРОЗНАК, 2004. 352 с.
22. Эйдемиллер И. В., Лебедев А. Ю. Мир фэнтези. *Звезда*. 1993. № 10. С. 201–205.
23. Bromwich R., Simon Evans D. *Culhwch and Olwen. An Edition and Study of the Oldest Arthurian Tale*. Cardiff: University of Wales Press, 1992. P. 64–65.
24. Dolezel L. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 1998. 339 p.
25. *Encyclopedia of Fantasy* / J. Clute, J. Grant. The Encyclopedia of Fantasy. N.Y : St. Martin's Griffin, 1999. 1088 p.
26. Kristeva J. Intertextuality, Hypertext. URL: <http://tnglish.ttu.edu/kairos/1.2/features/eyman/woks.html#>
27. Ronen R. Possible Worlds beyond the Truth Principle. 2006. URL: [http://www.fabula.orglatelier.php?Possible worlds beyond the truth principle](http://www.fabula.orglatelier.php?Possible%20worlds%20beyond%20the%20truth%20principle)
28. Pratchett T. *The Colour of Magic*. London : Corgi Books, 1985. 285 p.
29. Pratchett T. *Eric*. London : Gollancz, 1990. 118 p.
30. Pratchett T. *Men and Arms*. New York : HarperTorch, 1997. 400 p.
31. Pratchett T. *Witches Abroad*. London : Corgi Books, 1993. 275 p.
32. Pratchett T. *Wyrd Sisters*. New York : Harper Collins, 2008. 265 p.
33. Saka P. *How to Think about Meaning*. Dordreth : Springer, 2007. 271 p.
34. Semino E., Culpeper J. (eds.). *Cognitive Stylistics : Language and Cognition in Text Analysis*. Amsterdam / Philadelphia. John Benjamins, 2002. 333 p.
35. Shakespeare W. *A Midsummer Night's Dream*. Cambridge : Cambridge University Press, 1984. 140 p.
36. Sorrensen R. Meta-conceivability and thought experiments. *The Arcistructure of the Imagination: New Essays on Pretence, Possibility and Fiction* : ed. by S. Nichols. Oxford, N. Y. : Oxford University Press, 2006. P. 257–272.
37. Taylor J. R. Introduction: On Constructing the World. *Language and the Cognitive Constructing of the World* / ed. by J. R. Taylor, R. E. MacLaury. Berlin, New York : Mouton de Gruyter, 1995. P. 1–23.
38. Tolkien J. R. R. *The Hobbit*. L.: Unwin, 1975. 230 p.
39. Werth P. *Text Worlds: representing conceptual space in discourse*. Longman. 1999. 390 p.
40. Widdowson H. *Discourse Analysis*. Oxford, N. Y.: Oxford University Press, 2007. 152 p.
41. Энциклопедия мифологии. Химера. URL: <http://www.godsbay.ru/antique/chimaira.html>
42. *The Tragedy of Macbeth*. URL: <http://shakespeare.mit.edu/macbeth/full.html>
43. Король Артури Святой Грааль. Легенды. URL: <https://sites.google.com/site/korolarturisvatojgraalegandy/meci-geroev-legendy/mec-ekskalibur>

#### Ukrayinska Ye. V. INTERACTION OF HUMOUR AND MAGIC THROUGH THE PRISM OF THE POSSIBLE WORLDS THEORY (A STUDY OF ENGLISH HUMOROUS FANTASY)

*This paper addresses the interaction of the categories of humour and magic and its refraction through the prism of the possible worlds theory. The research focuses on revealing the basic mechanisms and procedures of deforming the magical structure of Terry Pratchett's fictional world employed for creating a humorous effect.*

*The category of magic in humorous fantasy genre is grounded in the presence of a fantastic fictional world with its specific temporal-spatial continuum and the magical component, characterized by faith in magic, the law of narrative contingency, where characters with magical capacities, magical artifacts and symbols act. The category of magic in humorous fantasy is based on unexpectedness and incongruity of the magical fictional world with the real one. The possible world of humorous fantasy parodies the canons of classical fantasy's possible worlds. T. Pratchett's Discworld is a megaworld that integrates all other possible worlds of the writer's series of novels, in particular, the characters' microworlds, providing their semantic unanimity. It acts as a parody, referring the readers not only to phenomena, laws and objects of the real world, but also to the fictional worlds of classical fantasy. Thus, the presence of surprise and incongruity in both categories, those of humour and magic, makes it possible to consider these categories as adjacent.*

*The analysis of T. Pratchett's novels aims to reveal the main processes of and vectors of integrating various fictional worlds into the unified comic authorial world, where the magic undergoes certain changes, becoming the main object of mockery. The paper highlights the two main mechanisms of deforming the magical structure of the fictional world: interiorization, which is actualized through the procedures of condensation and shifting, and exteriorization with its procedures of distension and transposition. The above procedures are implemented in the fictional world through a range of techniques and means employed to create a comic effect.*

**Key words:** *humour, magic, magical structure of the fictional world, possible world, deformation, condensation, shift, distension, transposition.*