

Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського

факультет іноземних мов

кафедра англійської філології

ДИПЛОМНА РОБОТА

на тему: Лінгвокогнітивні характеристики фентезійних романів Джоан Роулінг
серії “Гаррі Поттер”

здобувача ступеня вищої освіти магістр
галузі знань 03 Гуманітарні науки
спеціальності 035 Філологія. Германські мови і
літератури (переклад включно) (англійська, німецька)

Попроцької Анни Віталіївни

науковий керівник:

Козачишина Оксана Леонідівна

кандидат філологічних наук, доцент

Вінниця – 2018

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ	
ЛІНГВОКОГНІТИВНОЇ СПЕЦИФІКИ ТВОРІВ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ.....	7
1.1. Жанр фентезі в історичному розрізі.....	7
1.1.1. Проблема дефініції терміну фентезі.....	11
1.1.2. Основні напрями літератури фентезі.....	15
1.1.3. Визначальні літературні характеристики творів жанру фентезі.....	20
1.2. Архетипова будова творів фентезійного жанру.....	23
1.2.1. Поняття архетипу у різних парадигмах.....	23
1.2.2. Основні архетипи фентезійних творів.....	29
1.2.3. Класифікація архетипів у роботах В. Я. Проппа.....	31
1.2.4. Архетип як вияв інтертекстуальності.....	35
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1.....	38
РОЗДІЛ 2. ЛІНГВОКОГНІТИВНІ ОСОБЛИВОСТІ ФЕНТЕЗІЙНИХ	
РОМАНІВ ДЖОАН РОУЛІНГ СЕРІЇ ГАРРІ ПОТТЕР.....	41
2.1. Цикл романів про Гаррі Поттера Джоан Роулінг як синтез жанрів фентезі та чарівної казки.....	41
2.1.1. Позаісторичний часопростір як спільна ознака жанрів фентезі та чарівної казки у романі.....	43
2.1.2. Захоплюючий сюжет як спільна ознака жанрів фентезі та чарівної казки у романі.....	44
2.1.3. Система персонажів як спільна ознака жанрів фентезі та чарівної казки у романі.....	44
2.1.4. Магія як спільна ознака жанрів фентезі та чарівної казки у романі.....	48
2.2. Прояв характеристик жанру фентезі у романі Джоан Роулінг серії “Гаррі Поттер”.....	54
2.2.1. Протиставлення технологій та чаклунства як ознака жанру фентезі у романі.....	54

2.2.2. Середньовічний антураж та поділ реального і магічного світів як ознака жанру фентезі у романі.....	54
2.3. Інтертекстуальні характеристики прототипових моделей у циклі романів “Гаррі Поттер” як засіб художнього діалогу.....	56
2.3.1. Вияв інтертекстуальності у романі.....	58
2.3.2. Функції дійових осіб твору у ракурсі архетипів.....	60
2.3.3. Головні образи-архетипи у романі.....	63
2.4. Сміслові навантаження власних імен у романах “Гаррі Поттер” як ознака інтертекстуальності.....	67
2.4.1. Історичне походження власних імен у романі.....	67
2.4.2. Алюзія на “Легенду про короля Артура” у власних іменах роману.....	69
2.4.3. Назви сузір’їв у власних іменах героїв твору.....	69
2.4.4. Тваринне та рослинне походження власних імен у романі.....	70
2.4.5. Іншомовні запозичення у власних іменах роману.....	72
2.4.6. Походження назв установ та інших предметів у творі.....	72
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2.....	76
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	79
РЕЗЮМЕ.....	83
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	85

ВСТУП

Серед великого різноманіття літературних жанрів, які існують сьогодні, фентезі є одним з найпопулярніших і займає помітне місце в сучасній літературі. Питання теорії фентезі залишається одним із найважливіших у сучасному літературознавстві. Спроба назвати універсальні жанрові ознаки фентезі поки що не увінчалась успіхом, так само як і спроба дати єдину дефініцію жанру. Джоан Роулінг і її всесвітньо відома серія книг про молодого чарівника Гаррі Потера є одним з найяскравіших прикладів цього напрямку.

Проте літературознавці досі ведуть суперечки про жанрову приналежність романів серії “Гаррі Поттер”. Деякі дослідники називають їх фентезійними романами, інші відносять до жанру чарівної казки. Без сумнівів, обидва жанри (фентезі та чарівна казка) базуються на усталених прототипах або ж архетипових моделях, які прослідковуються протягом усього твору.

Визначення архетипу у сучасному літературознавстві є відносно новим поняттям, але кількість наукових праць, спрямованих на його виявлення у текстах та на спроби конкретизації його визначення, свідчить про велику увагу та зацікавленість наукових кіл щодо цієї проблеми. Вагомим є той факт, що поняття архетипу функціонує в багатьох галузях науки, що сприяє активному полілогу науковців та інтеграції знань. Визначальною функцією архетипу є збереження й відтворення духовних надбань людства, що в умовах сучасного стану нівеляції цінностей виступає вагомим фактором розвитку суспільства. Оскільки усі твори відзначаються присутністю універсальних образів, частіше неусвідомлених, ми можемо говорити про таке співвідношення, як інтертекстуальність – архетип.

Наше дослідження спрямоване на аналіз лінгвокогнітивних особливостей фентезійних романів Джоан Роулінг серії Гаррі Поттер. Лінгвокогнітивна спрямованість роботи дозволяє розглянути твір у різних парадигмах та встановити характер співвідношення між змістом, смислом тексту романів та його вербальним втіленням.

Актуальність роботи зумовлена широкою популярністю, якої набули твори жанру фентезі в усьому світі, зокрема серія романів англійської письменниці Джоан Роулінг, а також загальною тенденцією до комплексного дослідження такого мовного явища як літературний архетип. Архетипова будова творів Джоан Роулінг серії Гаррі Поттер є надзвичайно цікавою областю, адже в основі роману лежать стародавні архетипи, які авторка запозичує з казок, міфів та легенд. Крім того, питання жанрової приналежності твору досі залишається суперечливим. Виявлення і класифікація архетипів, а також порівняння ознак жанрів фентезі та чарівної казки у творі робить дане дослідження актуальним.

Метою дослідження є опис лінгвокогнітивних особливостей фентезійних романів Джоан Роулінг серії Гаррі Поттер.

Зазначена мета дослідження передбачає вирішення наступних **завдань**:

1. Дослідити жанр фентезі в його історичному розрізі, визначити літературні попередники жанру фентезі.
2. Охарактеризувати визначальні літературні характеристики творів жанру фентезі.
3. Розкрити поняття архетипу у різних парадигмах та назвати основні архетипи фентезійних творів.
4. Проаналізувати ознаки жанру фентезі у циклі романів про Гаррі Поттера Джоан Роулінг.
5. Дослідити архетипову будову циклу романів “Гаррі Поттер” Джоан Роулінг з опорою на класифікацію архетипів В. Я. Проппа.
6. Охарактеризувати інтертекстуальні ознаки прототипових моделей у циклі романів “Гаррі Поттер”.
7. Розкрити особливості смислового навантаження власних назв у романі Дж. Роулінг серії Гаррі Поттер у ракурсі специфіки жанру фентезі.

Об'єктом дослідження є лінгвокогнітивні характеристики романів Дж.К. Роулінг серії “Гаррі Поттер”.

Предмет вивчення складають архетипова будова текстів та специфіка власних імен персонажів у романах Джоан Роулінг серії “Гаррі Поттер” у ракурсі теорії інтертекстуальності.

Матеріалом дослідження стали тексти семи фентезійних романів англійської письменниці Джоан Роулінг серії “Гаррі Поттер”: “Harry Potter and the Philosopher's Stone”, “Harry Potter and the Chamber of Secrets”, “Harry Potter and the Prisoner of Azkaban”, “Harry Potter and the Goblet of Fire”, “Harry Potter and the Order of the Phoenix”, “Harry Potter and the Half-Blood Prince”, “Harry Potter and the Deathly Hallows” обсягом 3142 сторінки.

У роботі була використана **комплексна методика** аналізу. Так, для дослідження архетипової будови романів був здійснений контекстуально-інтерпретативний аналіз серії книг про Гаррі Поттера для виявлення основних архетипних моделей. У роботі широко застосовуються метод семантичного та етимологічного аналізу для розкриття особливостей смислового навантаження власних назв у романі.

Апробація результатів дослідження здійснювалася на студентській науковій онлайн-конференції “Професійна підготовка майбутніх спеціалістів у загальноєвропейському мовному контексті: проблеми та перспективи” (Вінниця, 24 листопада 2016), науковій інтернет-конференції “Актуальні проблеми лінгвістики та методики викладання іноземних мов у вищому навчальному закладі” (Вінниця, 20 квітня 2017 р.), Всеукраїнській науково-практичній конференції “Актуальні проблеми філології та методики викладання іноземних мов у сучасному мультилінгвальному просторі” (Вінниця, 26-27 квітня 2017 р.), Всеукраїнській науковій онлайн-конференції “Діалог мов і культур у сучасному освітньому просторі” (Суми, 17 листопада 2017), студентській науковій інтернет-конференції “Сучасні проблеми лінгвістики, літературознавства та методики викладання мови і літератури” (Вінниця, 14 грудня 2017), X Всеукраїнській науково-практичній конференції студентів, аспірантів та молодих науковців “Сучасні філологічні дослідження та навчання

іноземної мови в контексті міжкультурної комунікації” (Житомир, 15 грудня 2017 р).

Структура та обсяг. Робота складається із вступу, двох розділів із висновками до кожного з них, загальних висновків, резюме, списків використаної наукової довідкової літератури.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛІНГВОКОГНІТИВНОЇ СПЕЦИФІКИ ТВОРІВ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ

1.1. Жанр фентезі в історичному розрізі

Серед великого різноманіття літературних жанрів, які існують сьогодні, фентезі є одним з найпопулярніших і займає помітне місце в сучасній літературі. Проте, разом з традиційним фентезі існує і особливий піджанр – дитяче фентезі. Джоан Роулінг і її всесвітньо відома серія книг про молодого чарівника Гаррі Потера є одним з найяскравіших прикладів цього напрямку.

Найбільше поціновувачів фентезі є серед молоді. Однак фентезі сміливо можна назвати жанром, який найменше орієнтується на вік читача. Багато дорослих цікавляться пригодами Хобіта або Гаррі Потера і з трепетом чекають виходу нової книги серії або фільму, знятого за мотивами. Фентезі відкриває двері у світ магії, показує, що він теж навколо нас, і що магія є в нас самих. Читач може потрапити у час та місце, де світ є незвичним і таємничим, саме таким, яким він (читач) хоче його бачити [9, с. 238].

Жанр фентезі у тому вигляді, в якому ми всі звикли його сприймати, є відносно молодим і не нараховує навіть двісті років. Його буває іноді досить важко відрізнити від альтернативної історії, від історичного роману або від роману жахів. Західні дослідники сприймають фентезі як особливий жанр, відділяючи його від літератури сновидінь, літератури жахів, літературної казки, містики. Тому, перед тим як охарактеризувати сам жанр, буде доречно поговорити про його історичні витоки та передтечу виникнення. Найбільш поширеною є думка про те, що прецедентами фентезі є фантастика або наукова фантастика. Проте, коріння фентезі сягають давніх давен. Саме легенди та міфи є прабатьками жанру фентезі, як і багатьох інших жанрів [40, с. 8].

Більше того, фентезі значною мірою є продовженням алегоричної традиції англійської літератури. Однак його джерельна база є значно ширшою: фольклорні казки (кельтські, скандинавські, фінські, слов'янські), й архаїчні міфи (давньогрецькі, давньоримські), й епічні саги, середньовічні героїчні пісні та європейські лицарські романи. У них започатковано основні його жанрові ознаки, причому казки й міфи є ключовими елементами формування текстового полотна сучасної фентезійної літератури.

Містичні та інші елементи, які згодом стали притаманними жанру фентезі, завжди були частиною деяких із найвидатніших і найпопулярніших літературних творів, починаючи з “Епосу про Гільгамеша” та інших найдавніших записів, відомих людству. Від “Одісеї” до “Беовульфа”, від «Махабхарати» до «Тисячі і однієї ночі», від «Рамаяни» до «Подорожі на Захід», і від Артурівського циклу і лицарського роману до епічної поеми «Божественна комедія» – фантастичні пригоди про відважних героїв та героїнь, смертоносних монстрів і таємничі світи, надихали багатьох авторів і читачів. У цьому сенсі історія фентезі нерозривно пов'язана з історією літератури [48, с. 70].

Протягом багатьох поколінь люди вірили в легенди і міфи, і таким чином це стало невід'ємною частиною їхньої культури. Історії про героїв, які борються з чудовиськами в ім'я вищої мети є позачасовими й одвічно актуальними. Історії про Одіссея, Геракла та Короля Артура формували культуру і світогляд протягом століть, адже світова література зародилась завдяки їм [64, с. 112].

У міфах та легендах ми зустрічаємо елементи, притаманні жанру фентезі, а саме: могутні Боги та герої, наділені магичною силою, фантастичні створіння, надзвичайні здібності яких не мають (на відміну від наукової фантастики) раціонального пояснення, демони, чарівники, міфологічні і легендарні істоти, привиди, вампіри, наявність завдання (квесту). Герої й події фентезі часто не

прив'язані до конкретного місця та часу, тобто є понадчасовими і понад просторовими [54, с. 93].

Проте не лише міфи та легенди зробили свій внесок у формування фентезі як жанру. К. Сміт у своїх дослідженнях стверджує, що витoki жанру фентезі датовані XVIII ст. В свою чергу, Т. Савицька погоджується з цією думкою і стверджує, що саме готика є родоначальницею фантастики, фентезі та літератури жахів. Значну роль у становленні фентезійної літератури зіграв і епічний жанр середньовічної розповідної літератури, а саме лицарський роман [59, с. 20].

Як окремий жанр, він виникає у середині XII ст. і відразу набуває загальноєвропейського поширення. Центром лицарського роману є герой-лицар, який здійснює подвиги в честь прекрасної леді. Саме під впливом лицарських романів розпочинається формування готики [67, с. 28]. Основними жанровими ознаками цього жанру є містичні події, наявність старовинного замку з привидами та жахливими створіннями, похмурі тони. У центрі жанру готики – демонічна особа, що теж є характерним для фентезі [72, с. 234]. У Європі серед прародителів фентезі можна назвати імена Гофмана і Уолполла, тобто представників німецького романтизму і англійського готичного роману. У Великобританії немає, напевно, жодного письменника, у якого не було хоча би однієї розповіді про привидів. Навіть такий реаліст як Ч. Дікенс написав розповідь «Різдвяний гімн», яка наповнена містичними елементами [59, с. 18].

Ще на початку XVII століття термін фентезі використовували для характеристики екстравагантного-феєричних творів в англійській літературі. Малось на увазі, що при написанні такої літератури, уява автора нічим не обмежувалась. Історію сучасного фентезі прийнято вести від Джорджа МакДональда, шотландського автора таких творів як «Принцеса і гоблін» та «Фантасти» (1858), останній з яких вважається першим романом в жанрі фентезі для дорослих. МакДональд справив великий вплив на творчість Дж. Р. Р. Толкіна і К. С. Льюїса [23].

Америка теж не стояла осторонь виникнення жанру фентезі. ХІХ століття можна охарактеризувати іменами Едгара По та Емброуза Бірса. У американській фантастиці початку ХХ століття існував чіткий розподіл на три гілки. Першою гілкою була фантастика жюль-вернівського напрямку, яка описувала технічні чудеса майбутнього. Лідером цього напрямку, а також автором терміну фентезі (англ. *fantasy*) вважається Хуго Гернсбек [29, с. 159]. Далі був потік, що продовжував традиції пригодницького та колоніального роману. Лідером цього напрямку був Едгар Барроуз. Також була група авторів, що друкувалися в журналі «WEIRD TALES» (дивні історії). Самі ці твори за сучасною класифікацією можна сміливо віднести до жанру фентезі [30, с. 117].

Проте, як окремий напрям фантастичної літератури фентезі формується у 60-ті рр. ХХ ст. Ще одним видатним автором цього періоду був Вільям Морріс, популярний англійський поет, який наприкінці ХХ ст. написав кілька романів, у тому числі «Колодязь на краю світу». У Америці фентезі деякий час було не популярним жанром. Положення змінилося у кінці 1960-х - початку 70-х років, коли у фантастиці США і Великобританії виникло явище, що іменується «нова хвиля». Фантастична література «нової хвилі» звертається до таких наук, як психологія, соціологія, історія, філософія, етнографія. Саме із становленням «нової хвилі» пов'язаний небачений бум фентезі. В цей час література фентезі за кількістю продажів сильно потіснила традиційну наукову фантастику [55, с. 218].

Найбільш яскравими представниками жанру фентезі є Дж. Р. Р. Толкієн, К. Льюїс, Урсула Ле Гуїн. У 1954 році виходить книга Дж. Р. Р. Толкіна «Володар кілець». Ця книга, а також «Хроніки Нарнії» К. С. Льюїса і «Земномор'я» (Earthsea) Урсули Кребер Ле Гуїн заклали основи одного з найпопулярніших жанрів, у якому зараз працюють сотні письменників. З часу появи цих романів термін «фентезі» остаточно приживається в літературі та поступово починає

займати все більшу частину культурного життя людей: живопис, кінематограф, комп'ютерні та настільні ігри і т. ін. [67, с. 28].

Отже, ми можемо зробити висновок про те, що прецедентами фентезі є фантастика. Саме легенди та міфи є прабатьками жанру фентезі, як і багатьох інших жанрів. Більше того, фентезі значною мірою є продовженням алегоричної традиції англійської літератури. Однак його джерельна база є значно ширшою: фольклорні казки (кельтські, скандинавські, фінські, слов'янські), й архаїчні міфи (давньогрецькі, давньоримські), й епічні саги, середньовічні героїчні пісні та європейські лицарські романи. У них започатковано основні його жанрові ознаки, причому казки й міфи є ключовими елементами формування текстового полотна сучасної фентезійної літератури. Як окремий напрям фантастичної літератури фентезі формується у 60-ті рр. XX ст., коли у фантастиці виникло явище, що іменується «нова хвиля». Саме із становленням «нової хвилі» у США і Великобританії пов'язаний небачений бум фентезі.

1.1.1. Проблематика дефініції терміну фентезі. Питання фентезі як жанру є досить суперечливим. Це в першу чергу пов'язано з відсутністю чіткої дефініції терміну. Частково, саме з цієї причини, фентезі так довго не виділяли, а деякі дослідники і досі не виділяють в окремий жанр літератури [9, с. 239].

У кожного термін «фентезі» викликає асоціації з відьмами, феями, темними лісами, чарівними паличками та закляттями, подорожами у часі, привидами та драконами. Кожен бачить фентезі по-своєму. Це залежить від власних життєвих історій, досвіду, сподівань, мрій та страхів.

Виринаючи з глибин міфології, література фентезі відображає наші особисті потреби та вічний пошук істини. Фентезі – це література уяви, яка дозволяє досліджувати основні загадки життя, не обмежуючи себе розмірами та часопростором. Тобто, література фентезі, як і будь-які види міфу, виринає з людської потреби зрозуміти боротьбу добра і зла. Вся стародавня міфологія

відображає цю боротьбу, і ми досі вигадуємо і використовуємо міф для того, щоб зрозуміти її. У цьому й полягає сила фантазії та міфу, тому що ця боротьба ніколи не закінчується [18, с. 552].

Термін «фентезі» походить від грецького *phantasiu* (робити видимим), та з англійського «fantasy», що означає «фантазія». В книзі «Літературознавчі терміни» зауважується, що «до 1969 року, термін «fantasy»... застосовувався лише до дитячої літератури» [41, с. 151].

До того ж, часто фантастика та фентезі сприймаються як синоніми, хоча, як тлумачить «Літературознавча енциклопедія»: «*Фентезі* (англ. fantasy: ідея, вигадка) - жанровий різновид фантастики, в якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, лицарського епосу, поєднані з реалістичною нарацією, змальовуються віртуальні світи із середньовічними реаліями, нетехнічною психологією» [33, с. 567].

В першу чергу, варто зазначити, що досі не існує не тільки єдиної думки щодо визначення терміну фентезі, але й чим власне є фентезі: жанровою формою роману, літературним жанром чи цілим художнім напрямом. На початку ХХІ століття, стає все більш очевидним те, що фентезі – це художній напрям, оскільки має відношення не тільки до літератури, але й до живопису, музики і, звичайно, до кіно [74, с. 88] Окрім того, унікальність фентезі полягає в тому, що цей напрям зміг втілитися на практиці, у вигляді «клубів рольового моделювання», де на основі текстів творів ставляться спектаклі – «рольові ігри» [17, с. 78].

Звичайно, можна виділити фентезі як окремий жанр літератури, однак найширше воно представлено в епічних жанрах. Фентезі – атмосферна література. Це світ, який необхідно майстерно і детально створювати, вигадуючи для нього власні історію, культуру, міфи тощо. Просто неможливо вписати це в рамки драми, оскільки тут головною є дія, а не атмосферність. Специфікою фентезі є також описовість, яка зовсім зайва у драмі.

Дослідник та літературознавець Джон Грант у своїй книзі «Енциклопедія фентезі» дає таке визначення: фентезі – вид фантастичної літератури, заснований на використанні міфологічних і казкових мотивів [73, с. 123]. В тексті есе Дж. Р. Р. Толкіна «Про чарівні казки» слово *fantasy* трактовано двояко: 1) як назва літературного жанру; 2) як поняття «фантазія» [65, с. 316]. І, нарешті, британський літературний критик Шейла Егоф писала, що фентезі – це новітній літературний жанр, цілком якого не є втеча від реальності, а, навпаки, освітлення реальності: фентезі намагається донести до нас інші світи, але демонструє існування незмінних цінностей, що продовжують діяти всюди – у всякому можливому світі [22, с. 60].

Оксфордський словник літературних термінів подає таке тлумачення: «Фентезі – загальний термін для означення художнього твору, який не призначений для реалістичної репрезентації знайомого світу. Ця категорія включає декілька літературних жанрів (чарівну казку, наукову фантастику, легенду, лицарський роман), описуючи вигадані світи, у яких діє магічна сила» [71, с. 546].

Твори Ф, читаємо у «Словнику сучасних термінів», «створюють власний чітко організований світ, де комбінація реального та надприродного створює світ із ширшими можливостями, на відміну від звичайного, реального, який може зображуватись окремо» [16, с. 367].

Н. В. Ситник у монографії «Художній світ Дж. Р. Р. Толкієна: архетип і структура» пише, що «тексти жанру Ф – це більшою мірою історії про Чарівну країну, а не про людей, що потрапили туди. У творах Толкієна образ Чарівної країни стає жанроутворюючим фактором» [61, с. 87].

Деякі науковці, наприклад Ковтун О.М., Леоненко О.С, вважають фентезі та наукову фантастику похідними від жанру фантастики, оскільки ті розділяють певну кількість спільних рис. Ми можемо тут процитувати Р.Желязни, який вважав, що вони слугують спільній меті: «І у науковій фантастиці, і у фентезі ми використовуємо криве дзеркало, але не дивлячись на це, воно так чи інакше

показує все те, що перед ним знаходиться... Воно робить особливий наголос на тих аспектах дійсності, які автор хоче підкреслити... це перетворює наукову фантастику і фентезі в особливий спосіб висловлювання про сучасний світ» [40, с. 17].

Однак, наукова фантастика та фентезі зовсім не одне й те саме і спираються вони на абсолютно різні основи. Наприклад, у творі наукової фантастики автору необхідно пояснити можливість тих чи інших фантастичних подій, в той час як автор фентезі може лише описати фантастичні події і читач їх розуміє спираючись на власні знання про міфи, містику, маючи певні архетипні уявлення. Такий розподіл розставляє, начебто, все по своїх місцях, але бурхливий розвиток літератури фентезі на початку XXI століття приніс багато нових особливостей у цей жанр і фантастика з фентезі знов змішалися, створивши нові піджанри, тлумачення та класифікації [9, с. 240].

Отже, ми можемо зробити висновок, що термін «фентезі» походить від англійського «fantasy», що означає «фантазія» і, хоча, створення літературного твору будь-якого жанру неможливе без роботи фантазії, саме жанр фентезі виводить фантазію на перший план. Досі не існує не тільки єдиної думки щодо визначення терміну фентезі, але й чим власне є фентезі: жанровою формою роману, літературним жанром чи цілим художнім напрямом. На початку XXI століття стає все більш очевидним те, що фентезі – це художній напрям, оскільки має відношення не тільки до літератури, але й до живопису, музики і, звичайно, до кіно. Спираючись на “Літературознавчу енциклопедію” маємо тлумачення, яке, на нашу думку, найбільш повно характеризує фентезі як жанр, враховуючи всі подані дефініції вище: «*Фентезі* (англ. fantasy: ідея, вигадка) - жанровий різновид фантастики, в якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, лицарського епосу, поєднані з реалістичною нарацією, змальовуються віртуальні світи із середньовічними реаліями, нетехнічною психологією» [33, с. 567].

1.1.2. Основні напрями літератури фентезі. Сьогодні класифікувати фантастику за жанрами досить важко. У різних наукових оглядах, спостереженнях дослідників (Н. Савицька, А. Трокай, Т. Литовченко, В. Карацупа, О. Левченко, О. Ладиженський, Д. Громов та ін.) можемо читати про такі її різновиди, як: соціальна і наукова фантастика, бойова і пригодницька фантастика, міфологічна фантастика, утопія й антиутопія, гумористична й сатирична фантастика, турбореалізм, фантастика жахів (хорор), дияволіада, таймпанк, фентезі, апокаліпсис і постапокаліпсис, альтернативна історія й географія, готика, містика, філософський бойовик та ін. Варто зазначити, що це досить умовні визначення, бо фантастикознавці вказують на взаємопроникнення жанрів, що постійно переплітаються й утворюють щось абсолютно нове [26, с. 199]. Твори, написані у стилі фентезі, за словами А. Трокай, не підлягають логічному розумінню, а визначальними для них є фатум, етична позиція «добро-зло», винагорода за зусилля подолання перешкод, диво і т. ін. [67, с. 29].

Наразі дослідники виділяють три основні *напрями* літератури фентезі: класичний, історичний та науковий, серед яких, відповідно, виокремлюють такі жанрові *різновиди*:

– *героїчне фентезі* - герої таких книжок у світовій літературі - фізично розвинені варвари двометрового зросту, що надають перевагу великій дворучній зброї, вони рідко вміють читати. Подорожуючи світом поодиночі, герої таких творів на деякий час підбирають яких-небудь екзотичних супутників. Винищують різну погань методом грубої сили, протистоять дрібним темним володарям, рятують красунь, добувають коштовні артефакти. Окремі герої, як правило, не зображуються носіями добра і благородства. У цьому жанрі поширена форма повісті та короткої розповіді, оскільки проблеми героя, зазвичай, локальні;

– *високе (епічне) фентезі* веде розповідь у серйозному тоні, в основному описуючи боротьбу з надприродними силами зла. Підвид характеризується наявністю фантастичних рас (ельфи, гноми, гобліни), концепції магії, докладними картами місць дії. Події таких творів зачіпають весь описуваний фантастичний світ, де відбуваються масштабні війни, а завданням героїв є порятунок світу або, як мінімум, значної його частини. Автори високого фентезі обов'язково мають проробити дрібні деталі фантастичного світу, в якому відбуваються події історії;

– *ігрове фентезі* своєю появою має завдячувати рольовим іграм. Зазвичай книжки цього підвиду схожі на опис подій, що відбулися у грі, - група героїв подорожує світом, підкоряючись рольовим правилам (наприклад, у накладенні заклинань). Ігрове фентезі може мати будь-які ознаки інших підвидів, але головною особливістю є концентрація уваги на проблемі групи героїв;

– *історичне фентезі* тісно пов'язане з альтернативною історією. Дія звичайно відбувається в минулому, на тлі відомих історичних місць, подій або епох, але з додаванням таких елементів фентезі, як магія або міфологічні істоти;

– *гумористичне фентезі* - зрозуміло, що книжки цього виду в основному гумористичні за змістом і тональністю. У них часто висміюються штампи (сліпе наслідування загальновизнаного зразка) фентезі, пародіюються відомі здобутки;

– *пародія на фентезі* - вид гумористичного фентезі, основною особливістю якого є навмисне повторення характерних рис іншого, зазвичай широко відомого, твору або групи творів, причому у формі, розрахованій на створення комічного ефекту;

- *темне фентезі* знаходиться на межі між готикою і фентезі, відмітною рисою якого є те, що зло вже виявляється при владі. Сама ж дія відбувається у фантастичному світі, що нагадує Середньовіччя;
- *ліричне фентезі* відтворює суб'єктивне особисте почуття або настрої автора;
- *дитяче фентезі* засноване для дитячої аудиторії;
- *дії в міському фентезі* відбуваються в межах сучасних міст;
- *технофентезі* - жанр фантастики, піджанр фентезі, що описує світ, у якому пліч-о-пліч співіснують технологія і магія [88, с. 115].

Але таку класифікацію також не можна вважати еталонною. Існують також інші підходи до класифікації жанру фентезі: проблемно-тематичний, жанрово-стилістичний, хронологія, нові піджанри. За «проблемно-тематичним принципом» як його називає Ковтун О.М, фентезі поділяють на:

- *містично-філософське*. Реальність виступає тут як складна і багатовимірна концепція буття, що вбирає в себе, окрім звичайних, ще й приховані «надприродні» шари, які доступні лише обраним;
- *метафоричне*. Втілює авторську мрію про ідеал, відображає романтично підняте сприйняття «справжнього», тобто істинно людського, душевного і духовного в житті. Часто героєм стає людина, яка видається небезпечним фантазером, а іноді й божевільним своїм родичам та близьким;
- *«жахливе» або «чорне»*. «Справжня реальність» тут втручається в буденність у своїй зловісній і недоступній для розуміння простого смертного формі. Для героя світ ще донедавна здавався міцним і простим, а виявився лише тонкою оболонкою, що приховує величезну безодню;
- *героїчне або «меч і магія»*. Це найбільш численний і популярний вид фентезі, який часто вважають канонічним фентезі. Для нього неважливі

світоглядні основи, достатньо лише, аби світ, де живе герой, був несхожим на звичайний. Для створення такого світу, автор використовує різноманітні прийоми: поєдинки на мечях, ідеї наукового прогресу, паралельні світи, побут Середньовіччя, далеке майбутнє [34, с. 231].

Окрім того, згідно жанрово-стилістичного поділу, виділяють два типи фентезі: високе і низьке. «Високе фентезі, куди входять твори, в яких перед читачем постають повністю видумані світи, і низьке фентезі – твори, в яких надприродне переноситься в нашу реальність» [20, с. 75].

При хронологічному підході, фентезі поділяють на класичне або високе епічне та історичне [75, с. 192]. Прикладом класичного фентезі є твір «Володар перснів» Дж.Р.Р. Толкіна. У таких творах дія відбувається в далекому і нереальному минулому, або в паралельному світі. Події історичного фентезі розгортаються на фоні минулого, реального, історичного. Саме цей піджанр характерний для так званого слов'янського фентезі, де дія відбувається за часів Київської Русі або козацтва [40, с. 14]. Також дехто виділяє ще й третій різновид, а саме *science fantasy*, де елементи наукової фантастики поєднуються із казково-міфологічною традицією [22, с. 60].

Ю. Кагарлицький описує «наукове фентезі» як таке, що проникає у наукову фантастику тоді, коли важлива не сама подія, а її наслідки, тому немає значення, що стало причиною – диво, чи науковий прогрес [29, с. 172]. Однак таке сплетіння фентезі і фантастики не завжди є вичерпним і сучасні письменники-фентезисти можуть як завгодно поєднувати елементи обох жанрів, використовуючи їх не тільки як інструмент оповіді, але і як структурний елемент твору [30, с. 127].

До нових піджанрів можна віднести романтичне, гумористичне, окультне, етичне, сакральне фентезі тощо. Гумористичне фентезі стає дуже популярним і часто налічує велику кількість творів з одного циклу. Найпопулярнішими і

найуспішнішим представниками цього піджанру можна назвати цикл сатиричного фентезі «Плаский світ» Террі Пратчетта та «МіФічний цикл» Р.Л. Аспріна. Достатньо новим можна вважати сакральне фентезі, де твір будується не на магії, а на містиці, спілкуванні з потойбічним [34, с. 236].

Отже, з цього випливає, що один твір може належати до різних піджанрів фентезі, відповідно до різних класифікацій, або не належати до жодного. Кожен автор може сам назвати жанр свого твору або створити новий. Р. Желязни, наприклад, навмисно поєднував у своїх творах фантастику і фентезі, змішуючи всі піджанри і руйнуючи всі класифікації.

Твори фентезі також можуть писатися для певної аудиторії і тут варто згадати так зване «дитяче» фентезі. Сьогодні ми одразу асоціюємо цей піджанр із циклом Дж.К. Ролінг про Гаррі Поттера, але основу для нього поклав ще К. Льюїс, коли писав свої «Хроніки Нарнії». К. Льюїса теж можна назвати одним з основоположників літератури фентезі. Прихильників наведених творів, багато і серед дорослої аудиторії, тому, можливо, таку літературу не слід досліджувати як окремий піджанр. Не зважаючи на те, що Дж.К. Ролінг закінчила свій цикл про Гаррі Поттера, останніми роками, вона продовжує видавати нові твори пов'язані із створеним нею світом. Так, окрім книг «Фантастичні тварини та де їх шукати» та «Квідич крізь віки», з'явилися ще й такі твори як «Казки барда Бідла» та «Гаррі Поттер: передісторія» [21, с. 115].

Наприкінці ХХ ст. – на початку ХХІ ст. фентезі займає все більш стійкі позиції, що може пояснюватися як соціокультурними тенденціями, так і специфічними літературними особливостями цього жанру. Національні варіанти збагачують і урізноманітнюють літературу фентезі, оскільки авторська фантазія не лімітується чіткими рамками жанру чи, як ми можемо зробити висновок, літературними родами. У творах фентезі можуть бути присутні елементи наукової

фантастики або інших літературних жанрів, отже можна напевно сказати, що класифікація фентезі має бути ґрунтовно переглянута та постійно оновлюватися, адже письменники кожного дня створюють нові, оригінальні світи та способи їх відображення у своїх творах [43, с. 101].

Деякі сучасні письменники поєднують у своїй творчості містичне, героїчне, авантюрно-пригодницьке, філософсько-притчове, пародійне, гумористичне, фентезі паралельних світів, фентезі про сучасність, детективне та любовне фентезі, що приводить до появи великої кількості відгалужень та нових напрямів [59, с. 19].

Частина дослідників розглядає фентезі як субжанр наукової фантастики, інші говорять про його самоцінність.

Отже, ми можемо зробити висновок, що дослідники виділяють три основні *напрями* літератури фентезі: класичний, історичний та науковий, серед яких, відповідно, виокремлюють такі жанрові *різновиди*: *героїчне, високе (епічне), ігрове, історичне, гумористичне, темне, міське, ліричне, дитяче, технофентезі, а також пародію на фентезі*. Існують також інші підходи до класифікації жанру фентезі: проблемно-тематичний, жанрово-стилістичний, хронологія, нові піджанри. За «проблемно-тематичним принципом» фентезі поділяють на: містично-філософське, метафоричне, «жахливе» або «чорне», героїчне або «Меч і магія».

1.1.3.Визначальні літературні характеристики творів жанру фентезі.

Загалом питання теорії фентезі залишається одним із найважливіших у сучасному літературознавстві. Спроба назвати універсальні жанрові ознаки фентезі поки що не увінчалась успіхом. Визначень фентезі існує дуже багато і обрати одне дуже складно, але ми можемо виділити декілька його основних рис. Фентезі поєднує казку, міф, лицарський роман і багато інших жанрів. Відповідно, йому притаманні

риси всіх цих жанрів: «його повчальність, прагнення до гри і нав'язлива гуманність від казки, епічність, трагічність і хтонічна спрямованість від міфу, благородство і жертвовність героїв від лицарського роману» [12, с. 3].

За класифікацією О. Буйвола, до жанрових принципів фентезі належать:

Часопростір - позаісторичний, можливе використання середньовічного антуражу. Вторинний світ, вималюваний автором, позбавлений звичної топоніміки та причинної обумовленості подій. Ця властивість - безпосередній наслідок дії надприродних сил. Первинний (подібний до нашого) світ - це світ, в якому діють однакові закони всесвіту і соціуму, куди б ви не попрямували. На противагу цьому, жанр фентезі припускає принципову можливість того, що закони фізики можуть бути порушені і виправлені. Те ж стосується і законів соціуму. У світі, в якому присутні нелюдські раси, а людина зовсім не є вершиною еволюції - діє абсолютно інша психологія та філософія. У світі, в якому існує магія, неможлива навіть сама ідея рівності людей. Іншими словами, фентезі припускає, що існуючі у нашому світі закони світопорядку не те, щоб не діють, але діють неоднорідно та непослідовно. Автор може спотворювати все, що заманеться – головне робити це логічно і реалістично.

Середньовічний антураж. Як правило, жанр фентезі припускає не стільки історичність, скільки стилізацію під якийсь час або місце. Характерним є використання певних образів, які дозволяють читачеві добудувати решту самому. Найчастіший образ - типове європейське середньовіччя або Ренесанс, але є величезна кількість прикладів «китайського», «японського» або взагалі абсолютно невизначеного фентезі. Так або інакше, у більшості випадків твір апелює до історичного періоду.

Магія. Мабуть, саме магія є стовідсотковою необхідною умовою жанру фентезі. Саме вона відрізняє фентезі від історичних замальовок. Але і тут є

нюанси. Принципово важливо, щоб йшлося саме про чаклунство та чародійство. Не можна плутати справжню магію з технічними засобами або інноваційними винаходами. Також не приписує твір до жанру фентезі наявність надприродних сил (богів, упирів, etc.) – ця риса є так само характерною для жанру хоррор. Щоб твір по праву належав до жанру фентезі, надприродні сили мають бути присутніми у вигаданому світі, а у персонажів має бути можливість з ними взаємодіяти і самим використовувати надзвичайні здібності, порушуючи тим самим звичні закони фізики і змінюючи хід подій. Причому витoki магії не є важливими - це можуть бути здібності, надані вищими силами, або дар, що проявляється при народженні. Це зовсім не означає, що магія неодмінно пронизує світ. Зокрема, у фентезі Джорджа Мартіна в магію практично ніхто не вірить, вона не є помітною силою в суспільстві [9, с. 241].

Система персонажів. У творах такого зразка присутні міфологічні створіння (гноми, ельфи, дракони, тролі, кентаври, русалки, фенікси, відьми, велетні, вовкулаки, тролі, гобліни), цілі вигадані раси із власною історією, мовою (орки, вагри, кребайни, асфалот, карк – істоти, які населяють літературні світи Толкієна). Як правило, самотній герой приречений здійснювати квест у власній душі, у пошуках ідентичності, гармонії. Він стикається з різноманітними надприродними істотами і явищами. Найголовнішими якостями людини є честь і мужність [53, с. 410].

Сюжет. У творі описуються вигадані чи надприродні події. Автор створює власну історію, фіктивну міфологію, географію. В основі сюжету – протистояння сил Добра і Зла, Світла і Темряви. Інколи межа між цими архетипними категоріями стирається [9, с. 242].

Не є характерними рисами фентезі :

- Наявність інших рас і/або міфічних істот(ельфи, дракони, однороги) - вони можуть як бути присутнім, так і не бути присутнім.
- Інший світ - існує немало фентезі, дія якого відбувається на Землі
- Фокус на героєві - це характерна риса піджанру, який так і називається, «героїчне фентезі», але усього лише піджанру, жанр фентезі набагато ширший.
- Існування чітко оформлених, чорно-білих Добра і Зла [23].

Отже, ми можемо зробити висновок про те, що основними жанровими принципами фентезі є позаісторичний часопростір, використання середньовічного антуражу, магія та чаклунство – як основні елементи напротивагу законам фізики та природи, в основі сюжету – протистояння сил Добра і Зла, Світла і Темряви.

1.2. Архетипова будова творів фентезійного жанру

1.2.1. Поняття архетипу у різних парадигмах. Архетип – реконструйована фабула або сюжет, загальний для міфів, фольклору та літератури різних народів [79, с. 148].

За вченням К. Юнга «елементарний образ, або архетип, це фігура – чи то є вона демоном, людиною або подією, – яка в процесі історії повторюється там, де вільно виявляється людська фантазія» [69, с. 16]. Слід також нагадати, що, за Юнгом, сукупністю архетипів є *несвідоме* як осад «всього, що було пережито людством, аж до його найтемніших часів історії», а сам архетип – прояв інстинкту [70, с. 36]. Поняття архетипу усталилося в аналітичній психології Юнга, проте погляди на існування спільного начала, прихованого від його носіїв, існувало задовго до Юнга. Про це психоаналітик зазначав сам: термін «архетип» був у працях Філона Іудея, Іринія, Діонісія Ареопагіта. У «Літературознавчій

енциклопедії» ім'я давньогрецького філософа Платона згадується при витлумаченні архетипу [33, с. 342]

Архетипні уявлення від початку розвивались у лоні філософії, потім усталилися в аналітичній психології. Універсальність терміна «архетип» свідчить про його актуальність та значущість. Крім того, історичні уявлення про це поняття досить давні. І архетип, і символ характеризуються невичерпністю змісту, але архетип у своїй остаточній інтерпретації є нерозкладною цілісною структурою.

Розширене тлумачення поняття архетипу стає наслідком неможливості вкласти функціонування цього терміна у чітко встановлених межах. Є. Мелетинський асоціює архетип із образом, персонажем, меншою мірою із сюжетом [43, с. 67]. А. Есалнек ототожнює та співвідносить архетип із мотивом, зауваживши, що архетип – це універсальний образ із певною ціннісно-змістовою скерованістю. Така скерованість є зумовленою стійкими структурами колективного та індивідуального несвідомого та свідомого, що визначають нахили, прагнення, мету людей, виявляючи національний характер [25, с. 170].

Архетипне пояснення творів впливає із репрезентацією авторами своїх героїв, які шукають відповіді на одвічні питання. Поняття архетипу продуктивне при аналізі творів для відстеження наступності поколінь, зв'язку минулого та майбутнього.

О. Галич зауважує: «Архетипи у процесі творчої діяльності розгортаються і набувають певного пластичного оформлення, що дозволяє охарактеризувати добу, до якої належить твір мистецтва, і дух того часу, що зазнає потужного впливу з боку мистецтва» [14, с. 123].

Дослідження архетипу у співвідношенні з термінами символу, знака, образу, міфу, міфологеми, мотиву є актуальною проблемою в літературознавстві. Сам Юнг виокремлював і пояснював шість архетипів: Матері, Дитини, Мудрого

Старого, Духу, Трикстера та Переродження, кожен з яких має вияви. Один з найбільш значущих – Архетип Матері – виявляється в образах, пов'язаних з ідеєю родючості: квітка, джерело, земля та ін. [39, с. 22].

Але проблема полягає в тому, що кожен з цих архетипів приховує в собі багато змістів, які нашаровуються, перегукуються один з одним. Якщо уявити архетип у вигляді осердя, до якого наближаються за значенням усі його конкретні вияви, то стане зрозуміло, що в цьому випадку співіснують багато видів зв'язків і між осердям та його компонентами, і між компонентами окремо [13, с. 87].

Саме поняття архетипу можна уявити у вигляді посудини, яка може наповнюватися різноманітними змістами, які більш тісно чи віддалено взаємодіють між собою. Неможливість логічного обґрунтування терміна призвела до того, що у наукових працях і підручниках поняття тлумачиться метафорично: «Архетип можна порівняти з сухим руслом, яке визначає рельєф річки, але річкою може стати лише тоді, коли ним потече вода» [1, с. 517].

Кожен з архетипів об'єднує в собі суперечливі риси й ознаки: Архетип Матері – це одночасне поєднання любові й прихильності з жорстокістю та вимогливістю. У індійців богиня Калі – дружина Шиви – це грізна й любляча матір.

Архетип Переродження включає в себе і переселення душі, та її воскресіння, що суттєво різняться. Образ води поєднує в собі ознаки плинності, родючості і непостійності та несподіваної жорстокості.

Архетип Матері може існувати автономно й разом з тим пов'язаний із Архетипом Дитини. Архетип Трикстера – витівника й пройдисвіта зумовлює появу Архетипу Культурного героя, який є одночасно антагоністом Трикстера та його доповненням. Архетипи Культурного Героя та Нового Творення стали предметом дослідження А. Амбіцької [1, с. 521].

Джерело архетипних образів – не лише у снах, галюцинаціях, а й у міфах і легендах народів світу, фольклорі. Тлумачення архетипу залежить від світогляду, рівня розвитку того, хто його інтерпретує. Пояснення архетипу не може бути довільним. Причому інтерпретація архетипу може різнитися не лише в літературних текстах, які належать до різних культур, а й тих, які належать до однієї культури. З цього погляду впливає проблема порівняльного та компаративного аналізу архетипних образів. У процесі інтерпретації архетипів звертаються до Біблії. Таким є дослідження Т. Плахтій [51, с. 166], причому аналізуються образи польської пасхальної драми, що неминуче призводить до накладання інтерпретації польським народом у драмі біблійних образів та з витлумаченням цих образів дослідницею, яка, залучивши дослідження польських літературознавців, все ж таки пояснює текст з погляду представника іншого світогляду [51, с. 169].

Незважаючи на те, що архетип об'єднує ціле людство і належить до колективного несвідомого, він все ж таки, виявляючись у конкретних образах, має нашарування етнічних рис, ментальності, культури того народу, в надрах якого він виявився специфічно. У цьому важлива риса архетипу, що може бути властива й символу, – постійність у різноманітті. Архетип, незважаючи на трансформацію під впливом часу й обставин, історичних і культурних умов, має константу – те домінуюче, що є в ньому поза всіма зовнішніми чинниками [3, с. 166] Архетип є формотворчим чинником у літературі, але не менш важливою є роль архетипу в змісті твору [11, с. 198].

Виявлення архетипів у тексті потребує певного поділу, тобто структурування, де одні елементи є вагомими, значущими, а інші – менш вагомими, допоміжними. Архетипи – це не вроджені уявлення, а вроджені можливості уявлень. Людина є їхнім носієм, але чи стане уявляти вона згідно з архетипним уявленням, залежить від внутрішніх і зовнішніх факторів [42, с. 166].

Архетип у літературному тексті тлумачиться як певна комплексна парадигма, для осмислення якої потрібно залучити знання з культурології, історії, психології, навіть етимології та ін., залежно від специфіки предмета дослідження. Саме такий підхід презентує Ю. Писаренко у статті «Багатство – мертві душі. Походження архетипу» [50, с. 115]. Заглиблюючись у зміст народних уявлень про багатство, античну міфологію та літературу, дослідник витлумачує не випадковість і глибинність змісту твору М. Гоголя.

М. Моклиця зазначила, що архетип є синонімом до слова образ, він пов'язаний з міфічним світосприйняттям, «який виносить на поверхню зв'язок людини з первісним світовідчуттям» [44, с. 104]. Але не кожний образ є архетипним: «Загалом архетипних образів багато, майже кожне конкретне поняття, яке мало бути відоме первісній людині, може відкривати двері в архетип. Явища і атрибути природи, назви родинних зв'язків, речі побуту, які оточували первісну людину, словом, усі найдавніші назви предметів, явищ, людей мають безліч змістовних нашарувань <...>. Коли ж митці оживляють давні прошарки змісту слів у художніх текстах, вони тим самим виходять на глибинні, тобто архаїчні або ж архетипні образи» [4, с. 11].

С. Коршунова зауважила, що термін «архетип» не тільки надійно закріпився в сучасному літературознавстві, але й набуває все більшого застосування і змістовного наповнення» [36, с. 3]. Але літературознавство вибудовує на основі вчення Юнга власний термін «літературний архетип», це своєрідна «варіантність інваріанта» [69, с. 23], пошук інтертекстуальних зв'язків у творчості письменників різних творчих генерацій. Моделі літературного архетипу ще визначаються як «мандрівні» сюжети і образи.

Тому варто розрізняти юнгівську психологічну концепцію архетипу як відтворення позасвідомого першообразу індивідуальною свідомістю від власне літературного поняття архетипу, який формується в надрах світової чи

національної літератури у формі образу-архетипу, сюжету-архетипу, мотиву-архетипу тощо [19, с. 56].

Архетип робить неможливим своє функціонування у межах одного тексту чи у текстах одного автора, архетип спонукає до роздумів над виникненням образів, сюжетів, які виявляються у творах інших авторів чи у фольклорі. Об'єктом уваги літературознавця стає метатекст як такий, який аналізує властивості, ознаки, структуру іншого тексту, встановлюючи межі його функціонування, певні типологічні моделі в межах цього тексту, який дає змогу відстежити функціонування архетипу [28, с. 31].

Юнг проводив думку про рівновагу між інтровертним мисленням і несвідомим. Отже, архетипи більш виразно постають саме в інтровертному типі психіки, що характерно для української нації [31, с. 55].

Неможливість раціонального пізнання архетипу зумовила відсутність його чіткої дефініції. Виявляючись у людській свідомості через символ, архетип здатний відроджувати глибинні прошарки уявлень про світ [68, с. 38].

Отже, ми можемо зробити висновок, що термін архетип у літературознавстві є відносно новим поняттям, але кількість наукових розвідок, спрямованих на його виявлення у текстах та на спроби конкретизації його визначення, свідчить про велику увагу та зацікавленість наукових кіл щодо цієї проблеми. Вагомим є той факт, що поняття архетипу функціонує в багатьох галузях науки, що сприяє активному полілогу науковців та інтеграції знань. Визначальною функцією архетипу є збереження й відтворення духовних надбань людства, що в умовах сучасного стану нівеляції цінностей виступає вагомим фактором розвитку суспільства. Повернення до першооснов буття, відродження традицій, відтворення архаїчних уявлень про світ у творчості є неодмінною запорукою морального й духовного оновлення.

1.2.2. Основні архетипи фентезійних творів. Весь фентезійний світ у книгах продуманий до найменших дрібниць – ми з захватом перечитуємо описи чарівних крамниць, дивуємось магічним заклинанням та щиро співпереживаємо долі головних героїв. Проте, читач з великим літературним досвідом може з легкістю здогадатись, що всі образи та герої у творі мають у своїй основі усталені архетипи.

Саме тому важливо виділити проблеми, з якими пов'язано виявлення архетипів. Таким проблемами є вторинність, яка з'являється через відсутність точного визначення терміну «архетип», жанрова своєрідність творів і чинник наслідування в жанрі фентезі. Усе різноманіття сучасної літератури фентезі використовує всього декілька архетипів, які можна виділити як характерні для жанру.

Артуріанський архетип походить з кельтської міфології, трансформованої Т. Мелорі, середньовічними рицарськими романами і Т. Уайтом. Першоджерелами цього архетипу є не лише кельтські, але і валлійські міфи. Р. Желязни в «Хроніках Амбера» дає постійні посилання на них. Артуріанський архетип один з найскладніших, і його неможливо обмежити лише лицарським романом [19, с. 57].

Толкієнський архетип має спільні корені з артуріанським, але відрізняється від нього дійовими особами. Ельфи, гноми, орки, тролі і інші казкові істоти у Дж. Толкієна антропоморфні - з міфічних істот вони стають людьми іншої раси. Найбільш яскравий приклад використання толкієнського архетипу - роман «Відьма» А. Сапковського. Зберігши основні раси Дж. Толкієна, А. Сапковський додав безліч нових описаних в міфах різних народів рас, а основний акцент переніс на відьом.

Архетип меча і магії, використаний Р. Говардом і його послідовниками в серіалі про Конана, очевидно, бере свій початок в Середньовіччі. Звичайно, його можна віднести до міфологічних джерел – подвиги Геракла і подвиги Конана схожі, але в романах меча і магії у героїв, як правило, відсутній трепет перед вищими силами [25, с. 172].

«Небесна канцелярія» – стійкий, але дуже вузький архетип, ґрунтований на псевдохристиянській міфології. Його витoki – християнські середньовічні трактати, в яких розгорталася боротьба між Богом і Дияволом за християнські душі. В деяких випадках цей архетип свідомо перебільшується, перетворюючись на протистояння сил світла і п'тьми, як, наприклад, в «Вартах» С. Лук'яненко.

Архетип студента чарівного учбового закладу став популярний після виходу циклу романів Дж. Роулінг про Гаррі Поттера. Для цього архетипу обов'язковий опис учбового процесу. Цим методом користувалися і Р. Аспрін в «Міфах», і А. Нортон в романах «Чаклунського світу», і Р. Желязни в «Доннерджеці» [10, с. 156].

Архетип псевдоісторії – спроба написати псевдоісторичний роман, дія якого може відбуватися в неіснуючому місці, але строго дотримуючись історичних реалій. Сам фантастичний елемент при цьому зникає, залишаючи замість себе шаблон середньовічного побуту. Іноді в цей архетип інтегрується магія.

Морський архетип включає численні фантастичні історії про піратів, міфи, пов'язані з морською тематикою. Моряки завжди вважалися людьми забобонними, тому розказані ними історії про підводних чудовиськ і заморські країни кочували по всьому світу [36, с. 11].

Критики постійно ведуть суперечку про необхідність використання архетипів. Але якщо фентезі загубить зв'язок з міфологією, лицарським романом і

іншими першоджерелами, то вона перестане бути, як така. На основі архетипів, що склалися раніше, автори вибудовують нові трансформації образів, закладених стереотипною основою сюжету.

Отже, ми можемо зробити висновок, що існує декілька основних архетипів жанру фентезі. Серед них виділяють: артуріанський, толкієнський, морський архетипи, архетип меча і магії, студента чарівного учбового закладу та псевдо історії, а також архетип «небесна канцелярія». В основі цих архетипів лежать міфологія, легенди, історичні події та власне авторський задум.

1.2.3. Класифікація архетипів у роботах Проппа. У книзі «Морфологія чарівної казки» (опублікована в 1928 р.) В. Я. Пропп досліджує будову казок, окреслює основні архетипні моделі, що спостерігаються у текстах більшості казок (як фольклорних, так і літературних), а також створює постійну неподільну морфологічну одиницю казки - функцію діючих осіб [58, с. 146].

Архетипи в літературному тексті функціонують на несвідомому рівні, найчастіше передаються за допомогою фольклору. За словами В. Я. Проппа, щоб описати будь яку архетипну парадигму на персонажному рівні, необхідно виявити параметри “персонажного” архетипу: функції, властивості, атрибути [58, с. 189].

Літературна казка використовує теми, сюжети, образи, структуру, прийоми, мову, окремі обороти народних казок, контамінуючи їх [6, с. 151]. Саме літературна казка володіє первинною, найбільш стабільною схемою оповіді. Відповідно до концепції В.Я. Проппа, казка відноситься до числа тих, що мають свою «морфологію» і побудовані за «жорстко заданою схемою», характеризуючись певним поєднанням одних і тих же архетипових функцій [58, с. 234].

В. Я. Пропп зазначає, що функції діючих осіб представляють собою основні частини казки. Головними характеристиками цих функцій є їх постійність

та стійкість. Число функцій, відомих чарівній казці – обмежена, а їх послідовність може бути різною [58, с. 235].

У книзі “Морфологія чарівні казки” виділяється 31 функція, а саме:

- від’їзд - один з членів сім’ї відлучається з дому);
- заборона - до героя звертаються із забороною, або ж наказом;
- порушення заборони;
- розвідка (вивідування) - антагоніст намагається провести розвідку;
- видача відомостей про героя - антагоністу подано відомості про жертву;
- підступ - антагоніст намагається обдурити свою жертву, щоб оволодіти нею або її майном;
- посібництво - жертва піддається обману і тим мимоволі допомагає ворогові;
- шкідництво - антагоніст завдає одному з членів сім’ї шкоди або збитку;
- недостача - одному з членів сім’ї чого-небудь не вистачає (нареченої, чарівної сили, матеріальних благ, тощо);
- посередництво - недостача повідомляється головному героєві, до нього звертаються з проханням або наказом знайти річ, якої не вистачає;
- початок протидії - герой погоджується з проханням чи наказом або вирішує протидіяти;
- відправлення - герой залишає будинок;
- перша функція дарувальника - герой проходить випробування, або піддається нападу, перш ніж отримати чарівний засіб або помічника;
- реакція героя - герой витримує (не витримує) випробування;
- отримання чарівного засобу - у розпорядження героя потрапляє чарівний засіб, або ж він зустрічає помічника;

- просторове переміщення;
- боротьба – між головним героєм та антагоністом відбувається битва;
- таврування героя - герой отримує мітку (таврування) на тілі;
- перемога - головний герой перемагає антагоніста;
- ліквідація недостачі;
- повернення героя;
- переслідування і порятунок;
- невпізнане прибуття - герой невпізнаним повертається додому або в іншу країну;
- необґрунтовані претензії;
- важке завдання, яке герой має виконати;
- вирішення - завдання виконується;
- впізнавання і викриття - помилковий герой чи антагоніст викривається;
- трансфігурація – герой отримує новий вигляд;
- покарання антагоніста;
- весілля [58, с. 236].

Сюжетна схема казки створюється присудком, що виражає вчинки дійових осіб, важливі для розповіді. Вони служать реалізацією функцій і включають не тільки конкретні дії, а й висловлювання, які настільки ж істотні. Функції дійових осіб є архетиповими, вони виконують прагматичну роль у творі і мають за мету зробити його чітко структурованим, логічним, впізнаваним для читача. Окремо слід виділити також основні образи-архетипи, характерні для чарівної казки [2, с. 236].

Серед них зокрема образ знедоленого сироти. За Проппом обов'язковим елементом кожної казки є також герой-антагоніст, який має з'явитись у творі два рази. Він може бути у різних іпостасях – герой-злочин, змії. Проте ціль у такого

персонажу завжди залишається незмінною – зашкодити протагоністу, азвадити виконанню його місії, знищити його, тощо [52, с. 112].

Ще одним невід’ємним архетипом є чарівний помічник, який супроводжує героя протягом твору і допомагає протидіяти антагоністу. Причому, помічник може бути як людиною, так і магічним предметом, рослиною чи звіром. Архетип мудреця найчастіше трансформується в образ чарівного помічника.

– Архетип царівни, нареченої, мудрої дружини чи сестриці також проявляється у казці два рази. Він також може трансформуватись у архетип чарівного помічника, якщо інших помічників герої не має [58, с. 275].

Ще одна поширена архетипова модель – народження головного героя, що супроводжується чарівними явищами, магією, а також пророцтвом про його долю. Ще до зав'язки проявляються атрибути майбутнього героя – неймовірна сила, перевага над іншими, наявність незвичних атрибутів (шрами, мітки, тощо).

– Цікавим архетипом є герой-трикстер. У творі він виступає носієм мудрості й володарем темних сил. Часто такий персонаж тримається осторонь від інших героїв твору, але діє не за принципом нейтралітету, а навпаки стоїть в опозиції до всіх персонажів. «Добра» сторона може часто сприймати його як ворога, насправді ж такий герой часто допомагає, проте не афішує свою допомогу. Поширений символ архетипу – ворон; його типові властивості – насмішкуватість, таємничість, неприязнь до оточуючих, відлюдкуватість. Трикстера можна порівняти з міфологічним персонажем Гермесом - він вхожий в обидва світи – життя і смерті (тільки його з непадземних богів пропускає Аїд в своє царство і випускає з нього). Подібне трактування вписується в рамки образу «шпигуна», який допомагає обом сторонам одночасно [25, с. 170].

– Одним з наважливіших архетипів є архетип дому (замку, материнського лона). Дім – це єдине місце, у якому над людиною не владний

«зовнішній» світ, місце – де людина почувається захищеною. Цей архетип асоціюється з родом, місцем народження, сім'єю і батьками, його мікро- і макросвітом [25, с. 172].

Отже, ми можемо зробити висновок, що основними архетипними функціями чарівної казки за класифікацією В. Я. Проппа є від'їзд, заборона, порушення заборони, розвідка (вивідування), видача відомостей про героя, підступ, посібництво, шкідництво, нестача, посередництво, початок протидії, відправлення, перша функція дарувальника, реакція героя, отримання чарівного засобу, просторове переміщення, боротьба, таврування героя, перемога, ліквідація нестачі, повернення героя, переслідування і порятунок, невпізнане прибуття, необґрунтовані претензії, важке завдання, вирішення, впізнавання і викриття, трансфігурація, покарання антагоніста та весілля.

Крім того, В. Я. Пропп виділяє образи-архетипи, які характерні для чарівної казки, серед них: образ знедоленого сироти, образ героя, антагоніста, царівни, сестриці, мудреця, чарівного помічника, тощо.

В. Я. Пропп зазначає, що функції дійових осіб представляють собою основні частини казки. Головними характеристиками цих функцій є їх постійність, та стійкість. Число функцій, відомих чарівній казці – обмежена, а їх послідовність може бути різною.

1.2.4. Архетип як вияв інтертекстуальності. Інтертекстуальність (фр. *intertextualite* — міжтекстовість) - міжтекстові співвідношення літературних творів. Полягає у: 1) відтворенні в літературному творі конкретних літературних явищ інших творів, більш ранніх, через цитування, алюзії, ремінісценції, пародіювання та ін.; 2) явному наслідуванні чужих стильових властивостей і норм (окремих письменників, літературних шкіл і напрямів) [89, с. 234].

З часом визначення інтертекстуальності змінювалося, оскільки розширювався зміст поняття, вкладеного у нього [49, с. 123]. Спільне у всіх дефініціях - вихід за межі тексту, відношення "текст - тексти - система" (система поєднання, композиційна, мовна система). У своєму ширшому розумінні інтертекстуальність охоплює не лише художні тексти, а й літературно-критичні, театральні вистави, музичні твори, твори образотворчого та кіномистецтва [60, с. 334].

Інтертекстуальність найчастіше трактується як «зв'язок між двома художніми текстами, що належать різним авторам і в часовому відношенні визначаються як більш ранній і більш пізній» [16, с. 214]. У текст більш пізнього періоду можуть бути «вплетені» якісь елементи більш раннього. Таким чином, схожість двох творів (прототипового і периферійного) може бути виражена, перш за все, у деякій спільності таких категорій, як сюжет, композиція, деякі риси героїв, деяка схожість в описі зовнішності і т.п. Будь-який впізнаваний елемент тексту казки зіставляється з інформаційним тезаурусом читача, і таким способом читач програмує можливий хід розвитку сюжету. Наприклад, тільки головний герой казки може знищити лиходія (антагоніста), і поки один з них не помре, боротьба між ними не зможе закінчитися [38, с. 80].

Оскільки усі твори відзначаються присутністю онтологічних образів, частіше неусвідомлених, ми можемо говорити про таке співвідношення, як інтертекстуальність – архетип. Це поєднання ґрунтується насамперед на структурованості тексту (Р. Барт) та його архетиповій природі (К. Г. Юнг). Вони і зумовлюють схожість творів, яка пізніше також реалізується у присутності великої кількості текстуальних зв'язків, таких як алюзії, а також інтегрує усі тексти у єдину культуру [63, с. 52]. Таким чином, ми можемо говорити про несвідомий, втім, присутній зв'язок між усіма текстами культури і, зокрема, про їх онтологічну природу, тобто безпосередній зв'язок із архетипами. Онтологічна

природа тексту, втілена у архетипах, незрівнянно збагачує текст міфологічними та історичними темами [60, с. 335].

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

У Розділі 1, який має назву “Теоретичні засади дослідження лінгвокогнітивної специфіки творів жанру фентезі”, ми розглянули жанр фентезі в його історичному розрізі та вивчили архетипову будову фентезійних творів.

Отже, виходячи з викладеного, ми можемо зробити висновок, що коріння фентезі сягають давніх давен. Прабатьками жанру були легенди та міфи. Однак джерельна база фентезі є значно ширшою. Її складають фольклорні казки (кельтські, скандинавські, фінські, слов’янські), й архаїчні міфи (давньогрецькі, давньоримські), й епічні саги, середньовічні героїчні пісні та європейські лицарські романи. У них започатковано основні жанрові ознаки фентезі, причому казки й міфи є ключовими елементами формування текстового полотна сучасної фентезійної літератури.

Питання фентезі як жанру є досить суперечливим. Це в першу чергу пов’язано з відсутністю чіткої дефініції терміну. Спираючись на Оксфордський словник літературних термінів маємо тлумачення, яке на нашу думку найбільш повно характеризує фентезі як жанр: “*Фентезі* (англ. *fantasy*: ідея, вигадка) - жанровий різновид фантастики, в якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, лицарського епосу, поєднані з реалістичною нарацією, змальовуються віртуальні світи із середньовічними реаліями, нетехнічною психоологією” [71, с.978].

Літературознавці виділяють три основні *напрями* літератури фентезі: класичний, історичний та науковий, серед яких, відповідно, виокремлюють такі жанрові *різновиди*: *героїчне, високе (епічне), ігрове, історичне та гумористичне фентезі, пародія на фентезі, темне, ліричне, дитяче, міське та технофентезі*.

Окрім того, згідно жанрово-стилістичного поділу, виділяють два типи фентезі: високе і низьке.

За «проблемно-тематичним принципом» фентезі поділяють на: містично-філософське, метафоричне, «жахливе» або «чорне», героїчне або «меч і магія». До нових піджанрів фентезі можна віднести романтичне, гумористичне, окультне, етичне, сакральне фентезі, тощо.

Фентезійній літературі притаманні ознаки різних жанрів, адже вона поєднує у собі риси казки, міфу, лицарського роману, тощо. За класифікацією М.Кагана, до жанрових принципів фентезі належать:

- *часопростір* - позаісторичний, можливе використання середньовічного антуражу.
- *середньовічний антураж*. Як правило, жанр фентезі припускає не стільки історичність, скільки стилізацію під якийсь час або місце.
- *магія*. Принципово важливо, щоб йшлося саме про чаклунство та чародійство. Не можна плутати справжню магію з технічними засобами або інноваційними винаходами.
- *система персонажів*. У творах жанру фентезі присутні міфологічні створіння (гноми, ельфи, дракони, тролі, кентаври, русалки, фенікси, відьми, велетні, вовкулаки, тролі, гобліни), цілі вигадані раси із власною історією, мовою, тощо.
- *сюжет*. У творі описуються вигадані чи надприродні події. Автор створює власну історію, фіктивну міфологію, географію.

Світ фентезі у книгах завжди продуманий до найменших дрібниць. Ми з захватом перечитуємо описи чарівних персонажів та вигаданих фантастичних світів. Проте, читач з великим літературним досвідом може з легкістю здогадатись, що всі образи та герої у творі мають у своїй основі усталені архетипи.

Архетипом є реконструйована фабула або сюжет, загальний для міфів, фольклору та літератури різних народів. Усе різноманіття сучасної літератури

фентезі використовує всього декілька архетипів, які можна виділити як характерні для жанру: артуріанський, толкієнський, архетип меча і магії, псевдоісторії, морський архетип, архетип студента чарівного учбового закладу та «небесна канцелярія».

Архетипи в літературному тексті функціонують на несвідомому рівні, найчастіше передаються за допомогою фольклору. За словами В. Я. Проппа, щоб описати будь яку архетипну парадигму на персонажному рівні, необхідно виявити параметри “персонажного” архетипу: функції, властивості, атрибути.

В. Я. Пропп зазначає, що функції дійових осіб представляють собою основні частини казки. Головними характеристиками цих функцій є їх постійність та стійкість. Число функцій, відомих чарівній казці – обмежена (31), а їх послідовність може бути різною. Автор виділяє такі функції: від’їзд, заборона, порушення заборони, розвідка (вивідування), видача відомостей про героя, підступ, посібництво, шкідництво, недостача, посередництво, початок протидії, відправлення, перша функція дарувальника, реакція героя, отримання чарівного засобу, просторове переміщення, боротьба, таврування героя, перемога, ліквідація недостачі, повернення героя, переслідування і порятунок, невпізнане прибуття, необгрунтовані претензії, важке завдання, вирішення, впізнавання і викриття, трансфігурація, покарання антагоніста та весілля.

Основні положення цього розділу відображено у трьох публікаціях автора [53; 54; 55].

РОЗДІЛ 2

ЛІНГВОКОГНІТИВНІ ОСОБЛИВОСТІ ФЕНТЕЗІЙНИХ РОМАНІВ ДЖОАН РОУЛІНГ СЕРІЇ “ГАРРІ ПОТТЕР”

2.1. Цикл романів про Гаррі Поттера Джоан Роулінг як синтез жанрів фентезі та чарівної казки

Твір Дж. К. Роулінг «Гаррі Поттер» привертає увагу лінгвістів і літературознавців своєю неординарністю у багатьох аспектах, будучи цікавою областю для дослідження. Вивчаючи мовні аспекти твору, у т.ч. просторово-часові, модальні, ми визнали за необхідне уточнити його жанро-стильову приналежність, яка, на наш погляд, до кінця не розкрита. У зв'язку з цим розглянемо основні характеристики, властиві жанру літературної чарівної казки на матеріалі твору Дж. К. Роулінг «Гаррі Поттер».

Таким чином, якщо виокремити з цього переліку народні казки, які саме потрапляють під уточнення "народнопоетичні", то і казка, і фентезі, і фантастика можуть бути означені цим визначенням. Окрім того, найчастіше, особливо коли твір пишеться на перетині жанрів, критики і літературознавці не відокремлюють фентезі від фантастики.

Визначення жанру фентезі зазвичай взагалі не дається або обмежується перекладом з англійської "fantasy" – фантазія, що вміщує в жанр фентезі все, що може бути створене уявою автора.

Розповсюджена також думка, що фентезі – це "казка для дорослих" або "те саме, що і фантастика, лише замість космічних кораблів і бластерів в ній є дракони і мечі".

Але таке розрізнення на рівні атрибутів себе не виправдовує. Так, наприклад, в циклі "Зоряні війни" є і зорельоти, і мечі (їх лазерне походження в

цьому випадку значення не має), а в численних фільмах "Влада вогню" живуть дракони і знищують мирне населення зовсім не фентезійних міст.

Аналіз критеріїв відмінностей фентезі і фантастики не є предметом нашого дослідження, але він потрібен для розуміння як вище названих жанрів, так і сучасної казки, бо всі три жанри можна об'єднати як "те, що створене людською уявою, не претендує на пряме відображення дійсності" (цим жанри, що нами розглядаються, відрізняються від детективів, пригод, мандрівок, любовних романів, як в сучасних, так і в історичних декораціях, для яких головне довести, що так дійсно було, є або буде з дня на день, як розказується).

На пряме відображення дійсності також не претендує постмодернізм, намагаючись, навпаки, щонайдалі відійти від "брехливої дійсності". Постмодернізм мав великий вплив на літературу, звільнивши автора від канонічних текстових структур, відкривши нові шляхи для опису і можливості впливу. Зокрема, під впливом постмодернізму росли і розвивалися жанри фантастики і фентезі, але найбільший вплив постмодернізм мав на казку. Через деякий час казка знову набуває своєї форми, і змісту, але запозичує з постмодернізму відчуття свободи і розкутості. Казка змінюється і стає сучасним жанром з величезним потенціалом впливу на читача.

Повернемося до визначення фентезі як "казки для дорослих". Так, дійсно, фентезі намагається віддалитися від казки, вміщуючи в текст сцени, далекі від платонічної любові. Але подібне не є принциповим і пояснюється тим, що фентезі народилося в ХХ столітті, коли казки були насильно втиснуті в рамки дитячого жанру.

Хоча протягом багатьох віків казка не була винятково дитячою. В роботах дослідника В.Я. Проппа поетапно показано, як з містичного знання

чарівна казка поступово перероджується, в чомусь спрощується і стає все більш доступною простому народу.

На думку Л. Брауде, літературна чарівна казка – це авторський художній прозовий або поетичний твір, заснований або на фольклорних джерелах, або придуманий самим письменником, і містить художній метод самого автора і підлеглий його волі; твір, переважно фантастичний, що розповідає про чудові пригоди вигаданих або традиційних казкових героїв і в деяких випадках орієнтований на дітей; твір, у якому чарівництво, чудо відіграє роль сюжетотвірного фактора, допомагає охарактеризувати персонажів [7, с. 24].

Поступово постмодернізм здає позиції, і казка вже в 90-х стає самостійною, але твори, які пишуться в цей час, знаходяться в прикордонній зоні з фентезі, яке в другій половині ХХ століття змогло відстояти свою незалежність від інших жанрів. Одним з найяскравіших творів останніх років є цикл Джоан Роулінг про Гаррі Поттера. Знаходячись в прикордонній зоні, цикл поєднує в собі багато і від фентезі, і від казки (це підтверджують безкінечні суперечки про те, до якого жанру віднести цикл, і взагалі, чи можна цей твір читати дітям). У романах відчувається вплив постмодернізму, що особливо видно в першій частині, але кожна наступна книга стає все більш незалежною.

Проаналізувавши текст, вважаємо за можливе зазначити, що твір про Гаррі Поттера – це переплетення жанрів чарівної казки і фентезі.

2.1.1. Позаісторичний часопростір як спільна ознака жанрів фентезі та чарівної казки у романі. Однією з найголовніших ознак фентезі є *позаісторичний часопростір* або вторинний світ, вималюваний автором. Проте, така ознака є характерною і для жанру чарівної казки. Казкові події розпочинаються в чарівному світі, де не діють звичні закони природи, і все відбувається зовсім за іншими правилами. У циклі романів про Гаррі Поттера Дж. К. Роулінг перемішала реальність і вигадку – крізь казкову пелену створених

авторкою чарівних місць, героїв та створінь проступають реальні країни та вулиці, але за рахунок фентезійного спотворення вони набувають своєрідного загадкового колориту (наприклад, вхід в чарівний Косий провулок знаходиться в центрі Лондона на задньому дворі невеликого бару; а щоб увійти в Міністерство Магії потрібно використовувати звичайну, нічим не примітну телефонну будку, яка функціонує як підземний ліфт).

Магічний світ демонструється як реальний, більш того – у ньому лежить пояснення деяких фактів і подій, що відбуваються в світі звичайному: наприклад, відсутність будинку № 12 на площі Грімм пояснюється його невидимістю, вічний ремонт в універмазі – необхідністю розміщення в Лондоні чарівної лікарні, порушення функціонування сантехніки та часта втрата ключів – магічним хуліганством (“викидають унітази” і “тануть ключі”) [86, с. 228], а нічні кошмари, можливо, виникають у зв’язку з тим, що людину піддали зміні пам’яті з метою приховування існування магічного співтовариства.

2.1.2. Захоплюючий сюжет як спільна ознака жанрів фентезі та чарівної казки у романі. Ще одна спільна ознака, яка прослідковується в жанрах фентезі та чарівної казки – це захоплюючий *сюжет*. Він складається з безлічі епізодів, які пов’язані з головним героєм та його завданням. Герой фентезі повинен виконати свою місію, чого б це йому не коштувало, але йому завжди надається право вибору. Наприклад, місія головного героя Гаррі Поттера полягає в знищенні небезпечного і злого чарівника. Поки він цього не доб’ється, люди так і будуть перебувати в стані постійної загрози їхньому життю. Головний герой роману є високоморальним та чесним, він наділений честю, мужністю, справедливістю та навіть вчиться на факультеті, який відомий своїми хоробрими учнями.

2.1.3. Система персонажів як спільна ознака жанрів фентезі та чарівної казки у романі. Наявність *системи персонажів* є однією з визначних характеристик жанрів фентезі та чарівної казки. У циклі романів про Гаррі Поттера Джоан Роулінг вигадала цілий окремий світ магічних створінь, що зустрічаються протягом твору (ельфи, кентаври, крилаті коні, гіппогрифи, грінділоу, нюхлери і т.д.).

Використання фантазійної лексики на позначення фантастичних істот у творі має на меті створити вигаданий світ, описати його у найдрібніших деталях та викликати враження перенесення читача в картину вимислу.

Тварини в романі представлені різними способами. По-перше, це звичайні домашні тварини (жаби, щурі та ін.), які ніяких магічних функцій не виконують; по-друге тварини з магічними задатками – тварини-помічники (кіт Живолот, кішка місіс Норріс або сови), по-третє, це тварини чарівні, але позбавлені інтелекту (дракони, фестрالی, наргли, шішугі, тощо), по-четверте, це інтелектуальні тваринні спільноти (наприклад, гігантські павуки), по-п'яте, це напівлюди-напівтварини (сфінкси, кентаври), нарешті, люди, перетворені на тварин – добровільно (анімаги) або недобровільно (перевертні або перетворені іншим чарівником за допомогою трансфігурації) [21, с. 150].

Ми можемо виділити ще одну класифікацію магічних створінь: існуючі назви тварин, запозичених з різних міфологій світу, та власне авторські вигадані назви.

До першої групи можемо віднести “Hippogriff” (Гіппогрифа) [21, с. 146], - це напівтінь-напівптах, якого Аріосто та інші автори лицарських романів давали своїм героям та який став другом Гаррі Поттера та Сіріуса Блека у “Гаррі Поттер та в'язень Азкабану”, створює майже візуальний образ цієї тварини і дає можливість читачеві відчувати себе поряд з нею.

“Phoenix” (Фенікс) – середнього розміру птах із красивим червоним і золотим пір'ям, що вміє досить мило співати. У міру старіння, коли птах відчуває наближення кінця життя, він будує гніздо. На світанку він співає гімн висхідному сонцю, розкриває і складає свої крила і спалахує полум'ям. Фенікс, що відроджується, випурхує з попелу, що залишився, майже миттєво) [57, с. 70].

“Vasilisk” (Василіск) – це чудовисько, один погляд якого може убити, має зміїне тіло з двома пазуристими лапами, тверду, покриту лускою шкіру, крила й пташину голову з дзьобом. З'являється на світло, коли жаба або змія висиджують відкладене яйце. Частіше зустрічається в пустелях, підземеллях старих замків та інших сухих місць, де немає води, у якій можна побачити своє відображення, тому що це найбільш певний спосіб його убити [66, с. 46].

Василіск вилуплюється з курячого яйця, висидженого жабою, що означає як безрідність, так і нечистоту. У романі Роулінг вхід в Таємну Кімнату, де живе василіск, знаходиться в туалеті, і це знаменує його зв'язок як з нечистотою, так і з водою. Також василіск як прояв темних сил боїться півнячого співу (півень традиційно не тільки відганяє нечисту силу, але й пов'язаний з темою відродження життя й воскресіння мертвих). Під час сутички Гаррі з василіском на допомогу головному герою приходить легендарний птах фенікс – помічник (і патронус) Дамблдора та традиційний символ воскресіння [66, с. 47].

“Unicorn” (Єдиноріг) – білосніжна істота, схожа на коня з крученим рогом і золотими копитами, яка має гіпнотичний вплив. Порошок, приготовлений з його рогу, вилікує від будь-якого отруєння, а чаша, зроблена з цього рогу змінить колір наливої в неї отрути. Волосинки з гриви єдиного рога вставляють у чарівні палички, так як і пера Фенікса [46, с. 17].

“Thestral” (Фестрал) - скелетоподібний кінь величезних розмірів. Вони видимі лише для тих, хто свідомо бачив і пережив смерть. В їх зовнішності є щось від коня, щось від плазунів (у міфології різних народів змії пов'язані з загробним світом), крім того, на них немає ніякої плоті – тільки чорна шкура і скелет. Також фестрали можуть служити перевізним засобом (у казках кінь нерідко виконує роль посередника між двома царствами [46, с. 21]). Існує марновірство, поширене в чарівному співтоваристві, згідно з яким фестрали приносять нещастя, – таким чином проявляється традиційний страх перед іншим світом, перед невидимістю, перед смертю.

“Dragon” (Дракон) - дракони в світі Роулінг особливою мудрістю не володіють, їх розводять, приборкують, використовують (наприклад, в Турнірі Трьох Чарівників). Також дракон охороняє банк Грінготс. Останній мотив взагалі характерний для фольклору, де дракон, як правило, пов'язаний зі скарбами й ретельно їх охороняє: “Дракон вважався також покровителем скарбів, отримати які можна було тільки після вбивства дракона ” [35, с. 123].

Також вагому роль у творі відіграють “Dwarf” (гноми) – у романах про Гаррі Поттера вони не захисники чи супергерої, як, наприклад, у Толкієна, а постають у

новому образі – домашні шкідники, що псують городину. Для того, щоб позбавитися гнома, потрібно спіймати його, покрутити та перекинути через тин [61, с. 98].

Окрім згаданих вище, авторка вводить у читацький світ власну номенклатуру магічних тварин, таких як “ардшилї”, “біцефальні вовки”, “вовчі павуки”, “дощові вівці”, “дементори” та інші.

“Dementor” (Дементор) - сліпа істота, яка харчується людськими, переважно світлими, емоціями. В деяких випадках, дементор здатен висмоктувати душу людини, приникаючи до рота жертви - звідси виникає назва “dementor’s kiss” (“поцілунок дементора”). Поцілунок дементора є найстрашнішим видом страти, адже у результаті такого поцілунку, людина позбавляється своєї особистості. Зовні дементори нагадують літаючі скелети в балахонах. Їх обличчя зазвичай не видно під капюшоном, а замість рота у них зіє чорна щілина. При наближенні дементора людина відчуває незрозумілий страх та напади тривоги, весь світ навколо ніби втрачає свої барви, стає моторошним і холодним [76].

Незаперечний зв’язок самого способу появи дементорів зі знаменитим лондонським туманом. Магли - тобто нечарівники, люди без магічних здібностей, не можуть бачити дементорів, але відчувають їх вплив.

“Azkaban” (Азкабан - в’язниця, під охороною дементорів) за своєю суттю є варіантом пекла: в’язні заточені в темниці власних думок, від яких немає порятунку, тоді як дементори є паразитами, які харчуються чужою радістю й надією [76].

Проте, протистояння дементорам цілком можливе за допомогою Патронуса – втілення внутрішньої сили і цілісності людини. Спочатку Гаррі не може чинити опір дементорам, оскільки не може подолати приховане бажання чути голос своїх батьків (і саме на цьому бажанні і “грають” дементори).

У зв’язку з темою паразитизму також необхідно згадати і про “Boggart” (Боггартів). Boggart – це істота, що змінює власну форму та живе у темних, замкнутих приміщеннях. Ці створіння приймають форму того, чого людина найбільше боїться, по суті представляють собою чисту форму, позбавлену будь-

якого свого втілення. Основним способом боротьби з ними є висміювання, так що внутрішня цілісність людини, уміння самому (поза магічними засобами) подолати свій страх і тут є переважаючими. Відзначимо, що в християнських богослужбових текстах неодноразово згадується про те, що пекло (як джерело муки й страху), перш за все, гідне всілякої ганьби [21, с. 149].

Ще одне магічне створіння - це “Doxies” (Доксіс) – на вигляд doxies схожі на маленьких ельфів з додатковим набором рук та ніг. Їх тіло вкрито густою чорною шерстю. На спині doxies мають маленькі жукоподібні крильця.

Окрім класу “магічні тварини”, у творах жанру фентезі та чарівної казки також представлений клас “магічних рослин” [21, с. 156].

Серед магічних рослин, що зустрічаються у книгах Роулінг такі: “dittany” (ясенець білий), “whomping willow” (гримуча верба), gillyweed (жаборость), “mandrakes” (мандрагора), “venomous tentacula”, “dewil’s snare” (диявольські тенета) та інші.

“Gillyweed” (жаборость) – уперше згадка про gillyweed зустрічається у романі “Гаррі Поттер та Кубок Вогню”. На вигляд ця сіро-зелена рослина схожа на слизькі щурячі хвости. Вона дарує здатність певний час залишатися під водою - якщо чарівник з’їдає жаборость, у нього виростають жабри. Строк дії жаборостей приблизно півтори години [62, с. 21].

“Mandrakes” (мандрагора) – рослина, корінь котрої схожий на потворного малюка. Коли витягаєш її з землі, вона починає голосно верещати. Від цього вереску може порватися барабана перетинка.

Мандрагори, повертають людську подобу тим, хто постраждав під закляття. Згадка про мандрагору послужила приводом для звинувачень Джоан Роулінг мало не в чорній магії. Однак, незважаючи на безумовно магічну символіку, навряд чи використання мандрагори у Роулінг має на увазі саме людську жертву й чимось відрізняється від використання тварин і рослин для людських потреб [24, с. 118].

2.1.4. Магія як спільна ознака жанрів фентезі та чарівної казки у романі.

Твір про Гаррі Поттера, як уже було сказано раніше, є не тільки фентезі, але і чарівною казкою. Ще одна ознака, яка об’єднує ці два жанри – присутність *магії* у

творі. Вона відіграє роль основного сюжетотвірного фактора та зумовлює наявність у творі різноманітних магічних предметів, заклять, явищ, які не піддаються раціональному поясненню, а також чарівних помічників героя.

“Магія або чари — сукупність прийомів і обрядів, що здійснюються з метою вплинути надприродним шляхом на явища природи, тварин або людину, явище, нібито викликане надприродними силами, чаклунством, втручанням божої сили” [11, с. 1013]. “Гаррі Поттер” повністю пронизаний чарами - це і перетворення людей на тварин (трансфігурація), і переміщення людей в просторі (транспресія), і зачаровані предмети, які самі виконують ті чи інші дії.

Авторка створює окремий світ, пронизаний магією – звичні речі набувають нового втілення на сторінках роману. Взяти хоча б гру “quidditch” (квідич). “Quidditch” – магічна гра в світі Гаррі Поттера, певним чином нагадує регбі. У “quidditch” грають чотирма м’ячами: “quaffle” (квоффл), два “bludger” (бладжери) та найцінніший з точки зору правил гри “snitch” (снитч) – надзвичайно маленький м’ячик розміром з кульку для пінг-понга, котрий літає самостійно. Через маленький розмір та прудкість зловити його надзвичайно важко. Коли “снитч” ловлять, гра зупиняється [76].

Оригінальними характеристиками відрізняються поміж інших слова тематичного поля “закляття”. У романах Роулінг закляття поділяються на два основних класи: закляття, що не можна пробачити [21, с. 168] та основні закляття [21, с. 169]. Дієвість магічних заклять, з одного боку, обумовлена правильністю їх проголошення і особливими зовнішніми умовами (наприклад, для закляття нерідко необхідний зоровий контакт), з іншого – внутрішнім волінням чарівника [47, с. 173].

До заклять, що не можна пробачити відносяться “Avada Kedavra” (Авада Кедавра) [47, с. 175] – закляття смерті. Будь-яке застосування на адресу людини карається позиттєвим ув’язненням в Азкабані. Це закляття має вигляд зеленого променя. Істота, проти якої воно було застосоване, відразу помирає. Етимологія слова сягає своїм корінням у арамейську мову. У перекладі “Avada” означає “я вбиваю/знищую”, а “Kedavra” – “як я сказав” [78].

Друге закляття – “Criucio” (Круціатус) [47, с. 176] – закляття надзвичайного болю, що відчуває істота, проти якої воно направлене. Походить від латинського слова “cruciare” – мучити, катувати [78].

І останнє з трьох – “Imperio” (Імперіус) [47, с. 176] – закляття, що направлене на маніпулювання та контроль супротивником і має гіпнотичний ефект. Люди та істоти під цим закляттям роблять те, на що не здатні за нормальних обставин.

Серед інших заклять такі: “Alohomora”, “Riddikulus”, “Silencio”, “Sonorus”, “Calvario”, “Descendo”, “Deprimo” та багато інших. Більшість заклять з книг Роулінг походять з латини.

Також слід згадати про магичні предмети, які є невід’ємною частиною твору. Серед них зустрічаються: “Magic Wand” (Чарівна паличка) [80; 81; 82; 83; 84; 85; 86], “The Philosopher’s Stone” (Філософський камінь) [84], “Time-Turner” (Маховик часу) [84], “Omnioculars” (Омнінокль) [83], “Invisibility Cloak” (Плащ-невидимка) [80; 82; 83], “Helga Hufflepuff’s Cup” (Чаша Хельги Хаффлпафф) [81], “The Marauder’s Map” (Карта Мародерів) [81], “Mirror of Erised” (Дзеркало Яннажаб) [82; 86], “Two-way Mirror” (Дзеркало Сиріуса) [85; 86], “Floo Powder” (Летючий порошок) [82; 85; 86], “Deathly Hallows” (Дари смерті) [81], “T. M. Riddle’s Diary” (Щоденник Тома Ріддла) [80], “Ravenclaw’s Diadem” (Діадема Ровени Рейвенкло) [84], “Sorting Hat” (Сортувальний Капелюх) [80; 84; 85] тощо.

“*Sorting Hat*” (Сортувальний Капелюх) – гостроконечний капелюх, який колись належав Годріку Гриффіндору, одному із засновників школи чарівництва Хогвартс. Годрік створив цей Капелюх для того, щоб після смерті засновників хтось міг розподіляти студентів по факультетах згідно їх рис та характерів, і «Сортувальний Капелюх» може це робити. Більшу частину всього часу він проводить у кабінеті директора школи, таким чином маючи доступ до інформації [76].

“*Marauder’s map*” (Карта Мародерів) – це унікальна карта, яка показує увесь замок Хогвартс та місцевість навколо нього, а також місцезнаходження будь-кого, хто знаходиться на території замку. Цю карту створили Джеймс Поттер, Сіріус Блек, Ремус Люпін та Пітер Петтігрю. Для того, щоб побачити те, що може

показати карта, потрібно доторкнутися до неї чарівною паличкою та вимовити закляття [76].

“Invisibility Cloak” (Плащ-невидимка) – чарівна мантия, яка робить людину, яка її одягне, невидимою. Також того, хто одягне на себе цей плащ, неможливо виявити жодним закляттям. Ця мантия є складовою Дарів смерті (Deathly Hallows) [8, с. 130]

“*Magic Wand*” (Чарівна паличка) - це чарівна паличка довжиною 28 сантиметрів (11 дюймів) виготовлена з гостролиста, з серцевиною з пера фенікса. Чарівну паличку юний маг набуває при вступі до школи. Характерно, що для виготовлення чарівних паличок використовується дерево звичайних (НЕ магічних) порід дерев. Чарівна паличка вибирає чарівника сама, але і паличка, узята в бою, вірно служить своєму новому власнику.

У романі Роулінг чарівна паличка є інструментом, який перенаправляє потік магічної енергії, він може зберігати залишкову магію, і це пояснює можливий ефект від використання палички маглами. У той же час позбавлення палички для чарівника є трагедією: без неї маг не може чаклувати. Чарівна паличка може вчитися у свого господаря, адже між паличкою і її власником встановлюються родинні стосунки [21, с. 167]

В екранізації «Гаррі Поттер і Філософський Камінь» використання Гаррі «не тих» паличок викликає руйнування в крамниці майстра і така їх дія якраз і показує, що та чи інша паличка не підходить чарівникові. Несумісність паличок нерідко означає і несумісність їх власників (наприклад, Герміоні огидна паличка Беллатрисі). Складні відносини, що зв'язують чарівників, можуть обернутися й труднощами у взаємодії їх чарівних паличок: Волдеморт не може вразити Гаррі своєю чарівною паличкою, частково тому, що це палички-близнюки (магічна субстанція в них – два пера одного і того ж фенікса), частково – у результаті попереднього нападу Темного Лорда, коли в Гаррі оселилася частка його душі.

У контексті проблеми свободи вибору значущий такий артефакт, як “*Mirror of Erised*” (Дзеркало Яннажаб – “бажання”-навпаки), що показує “не ваше обличчя, а ваше найпалкіше бажання” [32, с. 165.], так що для щасливої людини

це дзеркало виявилося б звичайним. Фактично дзеркало показує внутрішню сутність людини (за принципом “скажи мені, чого ти хочеш, і я скажу, хто ти”), тому воно стає найбільш вдалим способом захисту філософського каменю (або шляху до безсмертя) – отримати його може лише той, хто не хоче його використовувати. Автор при цьому підкреслює руйнівність бажання (пристрасті): Дамблдор вважає, що дзеркало не дає ні знань, ні правди, але багато хто втрачав марно час, захоплений тим, що бачив, а інші божеволіли, намагаючись зрозуміти, чи дійсність це або хоча б можливість [32, с. 167].

“*The Philosopher's Stone*” (Філософський камінь) - легендарний камінь, який може перетворювати будь-який метал в золото. Він знаменує собою зв'язок золота і безсмертя: камінь перетворює речовини в золото, а зроблений з нього еліксир дозволяє за умови постійного прийому жити вічно (при цьому, мабуть, людина захищена лише від впливу старості й хвороб, але не від зовнішнього впливу) [27, с. 303].

Вагому роль у творі також відіграє “*Polyjuice Potion*” (оборотне зілля), що дає можливість на певний час прийняти вигляд іншої людини незалежно від її статі й віку. Зілля складається з багатьох рідкісних і складних компонентів, у тому числі в нього додають шматочки нігтів, волосся та ін. того, у кого хочуть перетворитися.

Наприклад, у Гаррі для оборотного зілля беруть жмут волосся, але друзі, які здобули його вигляд, отримують і його поганий зір. У даному контексті знову виникає питання про внутрішню ідентичність, яка аж ніяк не диктується ідентичністю зовнішньою. Луна Лавгуд, яка поряд із зовнішнім юродством володіє деякими здібностями, пізнає Гаррі в образі іншої людини “просто по виразу обличчя” [82]. Також примітно, що смак зілля в деякій мірі відображає внутрішню сутність людини: так, зілля, здатне перетворювати на Креба, Гойла і Беллатрису, на вигляд і на смак дуже противні, а зілля Гаррі має приємний яскраво-золотистий колір.

Також слід звернути увагу на такі зілля, як “*Amortentia*”[84] (Приворотна субстанція). і “*Felix Felicis*”[81] (Зілля Удачі). Для нас значимо те, що приворотне

зілля може сфабрикувати захоплення, але не любов, яка недоступна для магічних засобів, а зілля удачі допомагає лише “пришпорити” обставини, але не може зробити неможливе. Крім того, дія зілля удачі має яскраво виражену психологічну складову. Наприклад, Рон виграє матч, будучи впевненим, що випив це зілля, хоча насправді він його не пив [82, с. 218].

Варто згадати і про казковий мотив чарівних дарів у романі: з одного боку, це так звані “Deathly Hallows” (Дари смерті) з іншого – чарівні предмети, отримані Гаррі, Роном та Герміоною за заповітом Дамблдора. Світлогасник, що витягує й повертає світло, може бути співвіднесений з Різдвяною зіркою: як вона привела волхвів до місця народження Христа, так і світлогасник допоміг Рону повернутися до друзів, яких він через легкодухість залишив. Нарешті, у залишеному Гаррі снитці (snitch), золотий колір якого традиційно символізує інший світ, знаходиться кільце з каменем, який оживлює.

Ці дари грають роль чарівних помічників, однак, необхідно підкреслити їх суто функціональне значення: долю людини й світу вирішує внутрішні настрій і цілісність, а допоміжні засоби можуть бути найрізноманітнішими.

Отже, ми можемо зробити висновок, що серія романів Джоан Роулінг про Гаррі Поттера є симбіозом жанрів чарівної казки та фентезі. На це вказують багато ознак: наявність вигаданого світу, де не діють звичні закони природи, а все підпорядковується магії та чаклунству. Головний герой твору має особливе завдання, від результату виконання якого залежать долі багатьох жителів чарівного світу. Автор створює цілу систему казкових персонажів та магічних створінь, які, в свою чергу, виступають у ролі чарівних помічників героя або ж, навпаки, перешкоджають Гаррі у виконанні завдання. У творі також присутній герой-антагоніст, здолати якого і є завданням юного чарівника. У цьому Гаррі допомагають чарівні предмети та помічники.

2.2. Ознаки жанру фентезі у творі

2.2.1. Протиставлення технологій та чаклунства як ознака жанру фентезі у романі. Серія романів Джоан Роулінг про Гаррі Поттера також має ознаки, які притаманні лише жанру фентезі і не мають нічого спільного з чарівною казкою. Як вже було зазначено вище, у фентезійній літературі присутнє приховане протиставлення *технологій та чаклунства* на користь останнього. Цю рису ми можемо прослідкувати у творі, адже деякі чарівні речі навіть у світі магії мають цілком раціональне пояснення. Наприклад, феномен “скатертини-самобранки” забезпечується невидимою працею домашніх ельфів. Магічні здібності Люпина і членів сім’ї Візлі не рятують їх від бідності. Магія не має влади над погодою: наприклад, матчі з квідичу можуть проходити в бурю – імовірно, за допомогою магії неможливо змінити погоду. Примітне існування певних законів магії, таких як закон про п’ять винятків Гемпа, згідно з якими їжа не може бути здобута “нізвідки”.

У рамках магічного співтовариства йде також “наукова робота”, про що, зокрема, свідчать назви журналів «Transfiguration today» (“Трансфігурація сьогодні”), «Potions» (“Практика зілляваріння”) та ін. [84, с. 102]; у романі згадується про наукові статті й курсові роботи в Гогвортсі, тобто чарівні вміння не є раз і назавжди усталеною даністю, вони підлягають розвитку і вдосконаленню.

У цілому, “герої можуть самі творити диво, але від цього їх проблеми не зникають” [8, с. 131]. У магічному світі ніяк не вирішуються проблеми бідності, корупції, бюрократизму, злочинності. Можливості, що надаються магією, великі, однак вони не виключають можливості обдурити, прорахувати варіанти і ін. (“Cheating has been a traditional part of the Triwizard Tournament since it was started” [83, с. 341]).

2.2.2. Середньовічний антураж та поділ реального та магічного світів як ознака жанру фентезі у романі. Наступною важливою ознакою фентезі є наявність *середньовічного антуражу*, стилізації під певну часову епоху або місце.

Тут варто згадати хоча б саму Гогвортську Школу Чарів і Чаклунства. За словами авторки Дж. Ролінг, Гогвортс представляє собою “...величезний, доволі страхітливий на вигляд замок, що руйнується, із хаотичною плутаниною башточок та зубчатих стін. Подібно до будинку Візлів, ця будівля не могла бути побудована маглами, тому що вона підтримується чарами” [21, с. 218].

Світ чарівників має свою соціальну організацію, грошову систему (при обчисленні грошей використовується не десяткова система рахунку), системи освіти, радіомовлення й охорони здоров’я, спорт, мережа банків і своє законодавство. У деякій мірі магічний світ являє собою пародію на нашу дійсну реальність і західну раціоналізацію: це і забюрократизована до краю робота Міністерства Магії (“British Ministry of Magic”) (причому саме ця бюрократизація обумовлює непомітний перехід Міністерства на бік Волдеморта), і кар’єрні міркування чарівників, і система освіти в школах чарівництва [84, с. 112].

Звичайні механізми діють також при встановленні тоталітарного режиму в чарівному світі: прагнення взяти під контроль усі сектори, особливо – освіту й пресу.

Поділ світів у циклі романів Джоан Роулінг здійснюється виходячи з наявності або відсутності магічних здібностей, які, як і будь-який талант, можуть бути сильними або слабкими. Взаємодія двох світів веде до утворення проміжних категорій людей: це, по-перше, “squib” (сквіби) – народжені від чарівників, але позбавлені магічних здібностей, по-друге, “mudblood” (бруднокровки) – чарівники, народжені від маглів, по-третє, “half-blood” (напівкровки) . Чарівні здібності можна розвинути (на що й направлено магічну освіту), але не придбати.

Акцент на питаннях крові має виразні паралелі з нацизмом (пор. напис на обеліску “Магія – Сила” над курганом з людських тіл в Міністерстві Магії [85, с. 465]). Мотив тоталітарної влади містить пародійні елементи (наприклад, вхід в Міністерство Магії в інтересах безпеки здійснюється через змивання в унітаз), але і сприяє постановці вельми актуальних питань; наприклад, автором наголошується думка про ілюзорність і штучність усякого расизму, оскільки Волдеморт, який стоїть на чолі борців “за чисту кров”, насправді є напівкровою.

Отже, ми можемо зробити висновок, що у творі Джоан Роулінг про Гаррі Поттера прослідковуються ознаки, які є притаманними лише жанру фентезі. Зокрема, поєднання технологій та чаклунства у творі. Деякі чарівні речі навіть у світі магії мають цілком раціональне і навіть наукове пояснення. Наступною важливою ознакою фентезі є наявність середньовічного антуражу, стилізації під певну часову епоху або місце. Тут варто згадати хоча б саму Гогвортську Школа Чарів і Чаклунства. Крім того, світ чарівників має свою соціальну організацію, грошову систему (при обчисленні грошей використовується не десяткова система рахунку), системи освіти, радіомовлення й охорони здоров'я, спорт, мережа банків і своє законодавство.

2.3. Інтертекстуальні характеристики прототипових моделей у циклі романів “Гаррі Поттер” як засіб художнього діалогу

Серія романів про “Гаррі Поттера” стала всесвітнім бестселером. Як і своїм попередникам, знаменитим міфологічним сагам - «Володарю перснів» Дж. Толкієна і «Зоряним війнам» Дж. Лукаса - творів Роулінг вдалося вийти за рамки друкарського листа і телевізійного екрану і, на перший погляд, несподівано скласти конкуренцію класичному фентезі.

Цікаво, що при всьому різноманітті підходів до вивчення творчості Дж.К. Роулінг і очевидному прагненні авторів дати власне пояснення секрету популярності ГП, дослідники одержують схожі результати, виділяючи такі «виграшні риси» тексту, як особлива динаміка, «кінематографічність образів», впізнаваність героїв, доступність на різних рівнях [10, с. 157].

Повертаючись до зазначених раніше «характеристик» роману, слід зазначити, що «доступність» тексту забезпечується пізнаваністю, і ця пізнаваність повинна бути заснована на чомусь більш відомому для масового читача, ніж, наприклад, діккенсівські алюзії або традиції закритих навчальних закладів у

Великій Британії. Інакше “Гаррі Поттер” ніколи б не освоївся в загальноєвропейському культурному середовищі [17, с. 78]. На нашу думку, універсальною основою доступності багат шарового тексту Роулінг стали постійно відтворювані у постмодерністському тексті універсальні фольклорні архетипи.

Оскільки масова культура тяжіє до розчленовування і особи, і продукту її діяльності - художнього образу - на елементарні, найпростіші і часто не зв'язані між собою частинки, аналіз її явищ в аспекті архетиповості є цілком актуальним дослідженням. Відштовхуючись від відомого вчення К. Юнга про те, що «елементарний образ, або архетип, є фігура - чи то є вона демоном, людиною або подією, - яка в процесі історії повторюється там, де вільно виявляється людська фантазія», ми у зв'язку з масовою культурою достеменно переконуємося: ці образи «є певною мірою узагальненою рівнодіючою силою незліченних типових досвідів кількох поколінь» [69, с. 16].

Значення архетипу для масової свідомості було відзначено тим же К. Юнгом. «Будь-який зв'язок із архетипом, - писав він, - звільняє в нас голос більш могутній, ніж наш власний. Той, хто розмовляє прототипами, розмовляє тисячею голосів» [70, с. 36].

У книзі «Морфологія чарівної казки» В. Я. Пропп окреслює основні архетипні моделі, що спостерігаються у текстах більшості казок (як фольклорних, так і літературних) [58, с. 323].

Більше того, багато дослідників вважають, що текст залишається упізнаваним і доступним для читача завдяки прототипам і виділяють прототиповий підхід до категоризації тексту.

З когнітивної точки зору прототип – це концепт, що лежить в основі формування категорії й визначає її зміст. Стосовно до теорії жанрів прототипом буде найбільш репрезентативний текст, який демонструє типові риси, характерні для текстів певного жанру. Отже, одні тексти можна розглядати як більш типові

представники жанру – прототипові, а інші як менш типові - периферійні. Відповідно до даного підходу, специфічні, що повторюються в текстах риси «визначають ступінь прототипного конкретного прикладу в певному жанрі» [25, с. 172]. Якщо застосовувати дане спостереження до матеріалу дослідження жанру літературної казки, можна припустити, що референтом для жанру стає фольклорна казка, яка розглядається як прототип, з його типовими характеристиками, що відносяться до будь-якого з рівнів (змісту, форми або стилю), будучи внесеними і/або трансформованими в новому жанрі, легко розпізнаються реципієнтом. Прототипні образи, у різних кількостях і варіаціях, коли вони присутні в текстах літературних казок, виступають у ролі елемента, який замінює в свідомості цілу категорію, якою є жанр фольклорної казки, наприклад: перетворення людей на тварин і навпаки, потрібне випробування героя (три питання, три випробування), наявність чарівних предметів (чарівна паличка, плащ-невидимка і т.д.) та ін. [62, с. 12]. Такі прототипові образи ми виявляємо і в тексті казок про Гаррі Поттера:

- 1) перетворення на тварин;
- 2) потрібні випробування;
- 3) чарівні предмети.

Як було зазначено вище, ці елементи досліджуються в літературній казці, перш за все, у режимі інтертекстуальності [60, с. 333], яка найчастіше трактується як «зв'язок між двома художніми текстами, що належать різним авторам і в часовому відношенні визначаються як більш ранній і більш пізній» [33, с. 256].

2.3.1. Вияв інтертекстуальності у романі. Аналізуючи серію романів Джоан Роулінг та феномен їх популярності серед сучасних читачів, неможливо не згадати про таке явище як інтертекстуальність. За жанровою своєрідністю казки Дж. Роулінг з'єднали в собі ознаки як мінімум двох жанрів: фольклорної казки як пражанра, а також фентезі. Проте, ми з легкістю можемо знайти у творі ознаки психологічного і детективного роману, роману-виховання, містики та трилеру.

Характерними для фольклорної казки є такі маркери, як поширене ім'я головного героя – Гаррі та мітка-шрам на лобі, чіткий розподіл світів на реальний і чарівний – платформа 9 і $\frac{3}{4}$, тощо. До ознак авторської казки слід віднести адресатну визначеність, перетин життєвого і чарівного хронотопів, наявність історико-національних реалій. До маркерів детективного жанру можна віднести мотив таємниці і її розкриття, введення лиходія в сюжет кожної частини казки. Превалювання розмов над діями і опис внутрішніх переживань героя, які домінують у п'ятій частині, відносяться до жанрових особливостей психологічного роману. До ознак містики – наявність надприродних явищ, зв'язок з потойбічними і надприродними силами.

Таке комбінування різних жанрів в одному творі є ще одним доказом того, що даний казковий авторський дискурс належить до парадигми постмодернізму, для якого “вбирання” в себе будь-яких елементів всього накопиченого досвіду є типовим [44, с. 123]

Інтертекстуальність, яка служить маркером постмодерністської літератури, пронизує серію романів Дж. Роулінг. Учені висловлюють думку, що інтертекстуальність присутня в більшості сучасних літературних текстів, незалежно від того, чи вважає автор себе постмодерністом [60, с. 334].

Інтертекстуальність можна вважати найбільш важливою категорією дискурсу. Навіть якщо не визнавати існування архетипів, слід погодитися, що певний набір сюжетів має високу ступінь повторюваності, а новий виникає, спираючись на вже існуючі [15, с. 49]. У сучасному авторському дискурсі можна виділити цілу низку подібних мотивів. Наприклад, Гаррі Поттера можна порівняти з Попелюшкою: він сирота і живе в будинку тітки, де його не люблять і ображають. Потім виявляється, що він відомий і перед ним відкривається багато перспектив. Прозорий також мотив, що тільки разом можна протистояти злу: Гаррі допомагають сили, закладені в нього матір'ю, і допомога друзів. Простежується мотив того, що добро завжди перемагає зло: у всіх частинах казки Гаррі перемагає Воладеморта (популяризована ідея щасливого кінця).

Характерний для постмодерністської літератури феномен введення в новий дискурс елементів або мотивів раніше відомої інформації знаходить своє відображення у власних іменах текстів постмодерністської парадигми. Називання головного героя популярним для англомовного дискурсу ім'ям (Harry) викликає у реципієнта асоціацію з чесними і сміливими героями народних казок, налаштовує на нескінченні пригоди і обов'язковий щасливий кінець в фіналі. Корінь “смерть” в імені головного лиходія (Voldemort) ще раз свідчить про те, що зло і смерть нерозривно пов'язані. Використання прозорих імен, таких як Jim McGuffin ← англ. guff – пусті балачки (про журналіста, який брехав про погоду) [5, с. 17]; Albus Dumbledore ← англ. dumb – німий, мовчазний, безсловесний, Albus ← англ. albus – біла речовина головного мозку (наймудріший головний чарівник) [5, с. 15]; Professor McGonagall ← англ. gall – жовч, жовчність, злість, дратівливість [5, с. 19], є поширеним у постмодерністській літературі прийомом повідомлення про нових героїв через використання загальновідомих слів-маркерів.

2.3.2. Функції дійових осіб твору у ракурсі архетипів. В. Я. Пропп у книзі “Морфологія чарівної казки” досліджує будову казок, окреслює основні архетипні моделі, що спостерігаються у текстах більшості казок (як фольклорних, так і літературних), а також створює постійну неподільну морфологічну одиницю казки - функцію дійових осіб.

Як було зазначено вище, автор виділяє 31 функцію. Не всі ці функції обов'язково присутні в одній казці, а їх послідовність може бути різною. У творі Джоан Роулінг про Гаррі Поттера ми виділили такі функції:

- *втрата*. Гаррі Поттер у дитинстві втратив своїх батьків, їх убили. Сюди ж можна віднести ще одну функцію – *шкідництво* – антагоніст завдає шкоди членам родини головного героя.

- *таврування героя*. Батьки Гаррі помирають героїчною смертю, рятуючи хлопчика від згубних чарів Волдеморта. Для Гаррі ця рокова ніч також не проходить безслідно – на його чолі з'являється блискавкоподібний шрам, як згадка про ті страшні події.

– *заборона*. Одного разу Гаррі Поттеру приходить лист зі школи Гогвартс. Тітка забороняла хлопчику читати листа і всякими способами намагалась завадити цьому. Більше того, вона була проти навчання Гаррі у школі магів.

– *від'їзд і порушення заборони*. Гаррі все ж дізнається про своє справжнє чаклунське походження за допомогою Гегріда (Hagrid) і вирушає навчатись у Гогвортську Школу Чарів і Чаклунства.

– *просторове переміщення*. Протягом твору ми постійно спостерігаємо переміщення героїв між двома світами: світом людей та магічним – світ за межами Лондона і, звичайно, Гогвартс, світ Косого провулка, окремо світ банку Грінготс, тощо. Варто згадати найперший прояв просторового переміщення у творі - знаменита платформа 9 і $\frac{3}{4}$, на яку можна потрапити, пройшовши крізь стіну на вокзалі King's Cross у Лондоні. Поїзд в Гогвартс – це класичний приклад мандрів між світами. Те ж саме ми знаходимо у Клайва Льюїса в “Хроніках Нарнії”, тому що герої дуже часто потрапляють туди, коли вони їдуть на поїзді: один раз – із залізничної платформи, удруге буквально з вагона.

Вокзал є локусом між світами – на якому відбувається зустріч у якійсь дивній реальності між Гаррі і Дамблдором. Саме там відбувається розмова, найважливіша для сюжету, саме там Гаррі виявляє передостанній осколок душі Волдеморта.

– *перша функція дарувальника*. Разом з велетнем Гегрідом Гаррі Поттер вирушає у Diagon Valley (Косий Провулок), де вперше знайомиться з світом чарівників і отримує “чарівні подарунки” - чарівну паличку та книги, а також чарівного помічника – сову (Hedwig).

– *трансфігурація*. Батько Гаррі Поттера залишив йому у спадок “Invisibility Cloak” (Плащ-невидимку), який робив героя невидимим для ока людини та мага і захищав від заклять. Ще одним прикладом транс фігурації є перетворення одних предметів (або живих істот) на інших. В школі Гогвартс навіть була окрема дисципліна (Transfiguration), яку викладала Мінерва Макгонгел.

– *розвідка (вивідування)*. Головний антагоніст твору – лорд Волдеморт – мав своїх помічників-розвідників повсюди, навіть у Гогвартсі. Наприклад, у першій книзі серії зустрічаємо професора Темних мистецтв Quirinus Quirrell (Квіренуса Квірела), який виявився одним зі слуг Волдеморта і намагався вбити Гаррі Поттера і викрасти Філософський камінь [84]. Ще один помічник Темного лорда – Lucius Malfoy (Луціус Мелфой) – протягом всього твору був вірним слугою Волдеморта і постійно намагався завадити Гаррі та його друзям. Саме він підкинув щоденник Тома Ріддла “T. M. Riddle’s Diary” у Гогвартс, чим спричинив неабиякий переполох у школі. Луціус намагався засудити Гегріда та звільнити його з посади наглядача лісу.

– *боротьба або важке завдання*. Між головним героєм та антагоністом йде боротьба протягом всього твору. Їх перша сутичка відбулась у Таємній кімнаті (The Chamber of Secrets). Тоді Волдеморт був ще дуже слабким і “паразитував” на тілі професора Квірела. Ту битву Темний лорд програв, як і останню вирішальну дуель [84].

– *перемога і покарання антагоніста*. Гаррі перемагає Волдеморта у заключній битві (виконує завдання), через неухважність останнього. За збігом обставин Волдеморт направляє на Гаррі його ж чарівну паличку. Паличка не слухається Тамного лорда і вбиває його.

– *весілля і панування*. Отож, коли Гаррі Поттер дорослішає, він трансформується в більш дорослого персонажа, який перемагає антагоніста, рятує світ і, як сказано у Проппа, одружується і панує. З приводу панування Гаррі – це навряд чи, а ось одруження в фіналі чітко марковане. У результаті сімейне життя казкового героя у епілозі сьомої книзі вдається.

Можна відзначити, що не всі функції, названі В. Я. Проппом, відтворюються у романі, також їх порядок варіюється в набагато більшому ступені, ніж це властиво чарівній казці. Ми можемо спостерігати перехід однієї функції в іншу, тобто їх межі не є чіткими, і вони можуть замінювати одна одну. Наприклад, ми можемо об'єднати такі функції як *втрата* та *шкідництво*, так як вони вказують на

вбивство антагоністом батьків головного героя. Функції *перемоги* і *покарання антагоніста* вказують на перемогу Гаррі над Волдемортом.

2.3.3. Головні образи-архетипи у романі. Наявність основних образів-архетипів є характерним для творів усіх жанрів. Увесь світ “Гаррі Поттера” побудований на архетипах – загальнолюдських прототипах, динаміка яких лежить в основі міфів, символіки художньої творчості, які отримують остаточний розвиток у свідомості окремої людини відповідно до її культурного і емоційного досвіду [25, с. 169].

Варто розпочати з головного героя твору Гаррі Поттера. За вченням В. Я. Проппа ключовий персонаж твору завжди поєднує у собі декілька архетипів. Розпочнемо з архетипу *немовляти*, який є неймовірно популярним образом для більшості казок. Цей образ-архетип тісно переплітається ще з одним – архетипом *чарівного народження* – тобто таїнство народження головного героя має бути пов’язане з магічними подіями. За сюжетом роману Джоан Роулінг про Гаррі Поттера головний герой твору є дитиною могутніх магів, які наділяють хлопчика неймовірною силою. Проте, доля Гаррі є трагічною ще з самого дитинства, адже його батьки гинуть від рук Волдеморта, у спробі захистити хлопчика. Гаррі залишається сиротою в рік і три місяці, виживши після смертельного закляття злого чарівника завдяки захисту сили любові своєї матері.

Дитинство героя не можна назвати безхмарним і легким. Він живе у сім’ї Дурслі і виховується тіткою Петунією та дядьком Верноном. Родичі ставляться до хлопчика зверхньо і неприязно, змушують виконувати всю брудну роботу. Тут прослідковуються риси ще одного архетипу – *сироти*. За класифікацією В.Я. Проппа у “Морфології чарівної казки” такі персонажі бувають в чоловічій і в жіночій іпостасі [58, с. 228]. У жіночій – це Попелюшка, серед чоловіків - Іван Запичник. Ще одним цікавим фактом є те, що архетип сироти тісно пов’язаний з таким атрибутом як пил. У випадку з Попелюшкою, пил та бруд супроводжує її протягом усього твору, адже зла тітка змушує її виконувати всю хатню роботу. Так само і Гаррі Поттер - він живе в комірчині, під сходами, і в першій

книзі чітко відображений той пил, який злітає на хлопчика, коли його кузен біжить і навмисне тупотить по східцях [56, с. 469]

Але основне значення образу Гаррі Поттера - *дитина-герой*. Пересічний, нещасний сирота раптово стає кумиром, його знають в обличчя і чекають від нього чудес і порятунку. У цьому полягає незвичайна привабливість образу: героєм може стати кожен. Гаррі зібрав в собі кращі якості сучасної людини: сміливість, розум, спортивність і відданість. Він є втіленням образу Класичного героя, обраного, кращого з кращих. Той хлопець, в успіх якого вірять усі.

За вченням Проппа, протагоніст повинен змінюватися і рости над собою (*трансфігурація*), інакше ми втратимо інтерес до нього [58, с. 235]. У випадку з Класичним героєм показати зміни складно, адже сам по собі цей персонаж є втіленням найкращих людських якостей. Ось чому письменники часто роблять таких героїв сиротами (Супермен, Бетмен, Гаррі Поттер і інші). Це змушує героїв карати те зло, яке заподіяло їм стільки болю, і, за Проппом є своєрідним тригером, або *недостачею*, яка спонукає героя до рішучих дій [58, с. 248].

У творах жанру фентезі та чарівної казки завжди має бути присутній антагоніст. Образи-архетипи антагоніста – *герой-зłodий* або *змій*. Антагоністом Гаррі є лорд Волдеморт. Його основне завдання у творі – знищити головного героя, щоб той, у свою чергу, не здійснив стародавнє пророцтво. Адже лише Гаррі Поттер здатен вбити Темного лорда. Процвітання світу чарівників залежить від того, чи впорається Гаррі з Волдемортом, чи не впорається. Отже, акцент на порятунок світу тут теж зроблений.

Ми можемо прослідкувати спільні риси Волдеморта з архетипом *змія* навіть у його зовнішньому вигляді. Згідно з описом, у Темного лорда дуже бліда шкіра, бліде синювате обличчя, ніздрі як у змії, червоні очі зі зміїними зіницями та тонке видовжене скелетоподібне тіло і довгі руки з неприродно викрученими пальцями [76].

Ще один антагоніст твору - професор Долорес Амбридж (Dolores Umbridge), яка є втіленням бюрократії в жіночому вигляді. Долорес робить все, що в її силах, щоб постійно перешкоджати Гаррі. Вона підсилає до нього дементорів, виступає

за його покарання на судовому засіданні, з приводу використання магії неповнолітніми, постійно відправляє на відробітки по своєму предмету у школі Гогвартс.

Не менш значущий архетип уособлює Hermione Granger (Герміона Грейнджер). Вона за класифікацією Проппа є *сестрицею з чарівної казки* [58, с. 341]. Герміону можна віднести і до архетипу *помічника* головного героя, адже вона допомагає Гаррі у всіх його випробуваннях та навіть у навчанні протягом усього твору. Звичайно, дівчина претендує на власний статус, власну роль у цьому сюжеті, але, якщо брати Гаррі Поттера як центр і розташовувати навколо нього персонажів, Герміона – це класичний приклад дівчини, яка йде в так званий чоловічий будинок, потім виходить, вже у статусі дружини [58, с. 342]. Образ Герміони поступово трансформується протягом твору, і читач вже більше не сприймає її як *сестрицю*, ми бачимо перед собою дорослу дівчину, яка уособлює архетип-образ *царівни*, хоча вона і стає дружиною Рона Візлі, а не головного персонажу твору.

Повернемось до образу-архетипу *чарівного помічника*. Їх у творі є безліч: Дамблдор, Макгонеґел, Гегрід, Рон Візлі, Герміона Грейнджер та багато інших.

Дамблдор також уособлює архетип *мудреця* в сазі, особливо в перших трьох книгах. Персонаж володіє неабиякою силою, його біографія і вік точно не відомі; він направляє героїв, знає відповіді на питання, але ніколи не відповідає прямо; до нього звертаються за допомогою, він на «світлому» боці, але при цьому знайомий з «темними силами», які часто прагнуть заслужити його повагу. Це просвітлений, учитель і майстер, якому довіряють і на допомогу якого сподіваються.

Дамблдор – це колосальний персонаж, це цілий ланцюг асоціацій, які нам дуже цікаві. Навіть за зовнішнім описом це конгломерат Мерліна, Гендальфа, і лорда Дигора з “Хронік Нарнії”. У певній мірі він людина, яка все знає й володіє простором, у якому все це відбувається.

Мінерва Макгонеґел (Minerva McGonagall) є замісником Дамблдора, має авторитет суворого, але справедливого викладача. Протягом твору, постійно допомагає Гаррі – відважно б’ється з дементорами, допомагає визнати Гегріда

невинним і залишитись на посаді у школі, підтримує Гаррі у його бажанні стати мракоборцем [76].

Її лідерські магічні функції пояснюються тим, що вона очолює факультет. Мінерва також бере на себе безліч важливих функцій, коли Дамблдор гине. В її образі ми спостерігаємо ще один архетип - *кішки*, адже чаклунка має здатність перетворюватись у цю тварину (*трансформація*).

Двоєким є сприйняття образу Северуса Снейпа. Найбільш популярне трактування архетипу: *герой-трикстер*. Читач може тільки здогадуватись про справжні наміри Северуса, і лише в п'ятій книзі розкривається домовленість Снейпа і Дамблдора, за якою він запрягнувся завжди охороняти Гаррі Поттера [86, с. 302]. Проте, ця присяга не робить персонажа менш загадковим, адже після випуску зі школи Гогварст він вступив у лави смертежерів – помічників Волдеморта, і лише смерть його коханої Лілі Еванс від рук Темного лорда змусило його покинути цю справу і повернутись до Гогвартсу. Але наприкінці шостої книги Снейп на очах у Гаррі вбиває Дамблдора, а потім ховається з іншими смертежерами [83, с. 476].

Архетип *дому (притулку, материнського лона)* у творі уособлює школа Гогвартс (Hogwarts). Замок у північно-західній європейській міфології грає роль притулку, часто в поєднанні зі сховищем містичного артефакту. У замку всі персонажі знаходяться у безпеці, їм нічого не загрожує; там відбуваються лише гумористичні або ініціаційні пригоди героїв. Гогвартс є місцем, де зберігаються найважливіші артефакти магічного світу: “The Philosopher's Stone” (Філософський камінь), “Time-Turner” (Маховик часу), “Omnioculars” (Омнінокль), “Invisibility Cloak” (Плащ-невидимка), “Helga Hufflepuff's Cup” (Чаша Хельги Хаффлпафф), “Mirror of Erised” (Дзеркало Яннажаб), “Two-way Mirror” (Дзеркало Сиріуса), тощо. Гогвартс – це місце, де головний герой вперше знайомиться зі світом магії і під керівництвом вчителів та наставників школи проходить етапи дорослішання і трансформування в більш зрілого героя.

Підводячи підсумок сказаному, відзначимо, що аналізуючи серію романів Джоан Роулінг “Гаррі Поттер” ми намагались з'ясувати, що є універсальною

основою доступності багат шарового тексту. По перше, роман містить постійно відтворювані у тексті універсальні фольклорні образи-архетипи. На сторінках роману ми зустрічаємо універсальні архетипи немовляти, сироти, дитини-героя, мудреця, чарівних помічників, сестриці, царівни, змія та злодія, героя-трикстера, тощо. Авторка використовує загальновідомі архетипи у творі з метою досягнення прагматичного ефекту – перенесення читача у світ роману.

2.4. Сміслове навантаження власних імен у романах “Гаррі Поттер” як ознака інтертекстуальності

Одним із найвиразніших засобів втілення авторського задуму в текст художнього твору є продумана система номінацій, яка повинна вписуватися в канву сюжету та вигідно доповнювати ідейно-сміслове навантаження композиції [37, с. 32].

Щодо власних назв, які були використані у фентезійних романах Джоан Роулінг про Гаррі Поттера, то дослідження їх етимології саме по собі вже є захопливим читивом.

2.4.1. Історичне походження власних імен у романі. Розпочати наше дослідження варто з імені та прізвища головного героя роману *Harry Potter* (Гаррі Поттера). За першою теорією, ім'я Harry походить від англ. Harold (імена двох англосаксонських королів, які прославилися своїми подвигами), або ж від Henry (імена 8 пізніших королів з XI по XVI ст).

У той же час ім'я Harry в сучасній Англії сприймається як простацьке і демократичне та дуже поширене. Є навіть вираз: “Tom, Dick and Harry”, – алюзія на “простих хлопців” [45, с. 36]. За словами тітки Гаррі Петунії – “Harry James Potter...such a nasty common name” [84, с. 126].

На нашу думку, авторка не дарма підбирає герою звичайне, поширене ім'я. Ми пам'ятаємо, що у всіх казках імена головних героїв зазвичай є часто вживаними та поширеними у країні, родом з якої походить казка. Наприклад, Іван-царевич або Іван-дурень. Джоан Роулінг, використавши одне з

найпоширеніших англійських імен робить акцент на тому, що головний герой, не дивлячись на свої магічні здібності і неймовірну силу, є простим хлопцем з народу. Такий прийом відразу робить образ головного героя більш привабливим і популярним серед читачів.

Прізвище головного героя - Potter (“гончар”) – вказує одночасно на працьовитість та майстерність і дуже просте походження. Проте Поттери – чистокровний рід магів, на відміну від немагічного роду Евансів, з якого походить мати Гаррі - маглонороджена відьма. Однак, як і магічно-чистокровне сімейство Візлі, Поттери не є британськими дворянами, на відміну, наприклад, від настільки ж чистокровних Блеків і Мелфоїв.

Існує також версія, що поєднання імені та прізвища “Harry Potter” є своєрідним оксюмороном: в англійській мові «Брудний Гаррі» – евфемізм для слова “чорт”. Проте, за згадками у міфології саме під гончара чорт нездатен замаскуватися, адже копитом неможливо обертати гончарний круг (в Англії той традиційно мав ніжний привід).

Hermione Granger (Герміона Грейнджер) – ім’я близької подруги Гаррі Поттера походить від героїні давньогрецьких міфів (і реальної історичної особи), мудрої жінки, яка зазнала багато нещасть. Герміона була дочкою спартанського царя Менелая та його дружини Єлени [46, с. 23]. Дослівно воно перекладається як «присвячена Гермесу», богу подорожей, магії і науки. За ще однією версією, ім’я походить від християнської мучениці Герміони Ефеської - пророчиці та лікарки [90].

Щодо прізвища Granger – з англ. означає “селяк”, за іншою версією - це «господар ферми, хутора». Тобто отримуємо таку характеристику прізвища, як «відповідальність і авторитет, просте походження» [78].

На нашу думку, такий конфлікт у походженнях імені та прізвища авторка використовує, щоб показати і протиріччя в характері героїні. Герміона – не чистокровна чаклунка, але завдяки своєму терпінню та розуму, дівчинка стає найкращою ученицею школи і дуже вправним магом.

Molly Weasley – мати сімейства. Моллі – це зменшувальне від Мері, а Мері – це Марія (відношення до образу Матері). Це ім'я також походить від староанглійського *Miryam*, значення цього імені невідоме, але в деяких джерелах воно трактується як “wished for child”, “beloved”, “overprotect”. Звідси і бажання Моллі піклуватися і невпинно слідкувати за своїми дітьми, щоб ті не потрапили у халепу [91].

2.4.2. Алюзія на “Легенду про короля Артура” у власних іменах роману.

Джоан Роулінг обирає “Легенду про короля Артура” джерелом імен для сімейства Візлі.

Arthur Weasley (Артур Візлі) - батько сімейства. Його ім'я має героїчне походження, адже Артур (до речі, означає “ведмідь”) – це ім'я давніх королів Англії. Ще за однією версією це ім'я є алюзією на легендарного короля Артура.

Ronald Weasley (Рональд Візлі) - ім'я Рон є символічним, адже Рональд походить від давньошотландського *Ragnvald*, дослівний переклад якого - “радник повелителя” [78]. Персонаж Рона справді є вірним радником і помічником головного героя у романі. Крім того, ми спостерігаємо ще одну алюзію на легенду про Короля Артура, адже його спис називався “Рон”. Спис – річ, з яким король майже не розлучався і вирушав на поле бою, так само і Рон завжди поруч з Гаррі Поттером.

Ginevra (Ginny) Weasley (Джінні Візлі) – кохана дівчина, а згодом і дружина Гаррі Поттера. У цьому випадку ми також спостерігаємо алюзію з легендою про Короля Артура, адже його дружину звали Джиневра. За збігом обставин, в кінці твору, Джінні стає дружиною Гаррі Поттера. За ще однією теорією, це ім'я походить від англ. *virgin* (тобто “незаймана”) [92, с. 105]

2.4.3. Назви сузір'їв у власних іменах героїв твору. Джоан Роулінг використовує назви сузір'їв та зірок як основу для власних імен членів роду Black та Malfoy.

Sirius Black (Сіріус Блек) отримав своє ім'я від зірки Сіріус, альфи Великого Пса. Крім цього, однією з назв самої зірки є “Собача”, а латинська назва *Canicula* перекладається як «маленька собачка». Зірка Сіріус є найяскравішою на небі.

Потрібно наголосити, що багато представників сімейства Блеків носять імена зірок – там є і Andromeda, і Bellatrix, і Cygnus, і Orion, і Pollux, і Regulus Arcturus [91].

Щодо прізвища Black, з англ. – це “чорний”. Багато поколінь Блеків служили чорній магії. Та і асоціації, які викликає чорний колір – це містичність, таємничість, загроза.

Draco Malfoy. Прізвище Мелфой у французькій мові (Malefoy, “мальфуа”) і в англонорманському діалекті (Malfoy, “Мелфой”) означає “погана віра” (єресь), або ж “несумлінність, нечиста совість”, “зловтіха, бажання зла”. Драко носить ім’я афінського царя, який прославився своєю жорстокістю. А ще ім’я Драко збігається з латинською назвою сузір’я Дракона (Draco), адже він наполовину Блек [91].

Merope Riddle (Меропа Редл) – мати Волдеморта - Меропа в грецьких міфах – це ім’я одного з сузір’їв, названого в честь дочки титана Атланта і океаніди Плейони, яка, на відміну від усіх інших своїх сестер, вийшла заміж за смертного [46, с. 21].

2.4.4. Тваринне та рослинне походження власних імен у романі. Напевно численніша група власних імен у творі мають в основі тваринне або рослинне походження. Взяти хоча б директора школи Гогвартс Альбуса Дамблдора.

Albus Dumbledore (Альбус Дамблдор). Albus з лат. означає “білий”, а також має значення “чистий”, “світлий”, “яскравий”. Dumbledore походить від “bumblebee” та у перекладі з староанглійської означає «джміль»). Порівняння з цією комахою не є випадковим - Дамблдор часто і наполегливо докучає владі своїми сміливими промовами і рішучими вчинками, дошкуляє їм як настирливе дзижчання здатної вжалити комахи [90].

Цікава закономірність спостерігається при підборі імен для засновників магичної школи, на честь яких названі чотири факультети. Як і багато другорядних героїв романів Роулінг вони мають алітеративні імена, а отже і однакові ініціали: GG, RR, SS, HH (Годрік Гріффіндор, Ровена Равенкло, Салазар Слизерин, Хельга Хаффлпафф) [5, с. 17].

Слід звернути увагу також на походження прізвища родини *Weasley* (Візлі). У основі прізвища лежить слово “weasel” – ласиця. Для цієї тварини характерні швидка реакція, агресивність та хитрість. Ласиці вміють за себе постояти, але не відрізняються великим розумом.

Severus Snape (Северус Снейп) – з лат. *severus* означає “строгий”, “суворий”. Крім того, він нагадає тезку Снейпа – римського імператора Луція Септимія Севера (*Lucius Septimius Severus*), що відновив Адріановий вал [77]. Прізвище *Snape* є майже свізвучним з словом “snake”, що означає “змія”, або ж “стукач та зрадник”, якщо пишеться “sneak”. Образ змії асоціюється у читача з чимось нечистим та небезпечним. Так само і Северус – герой-трикстер, справжні наміри якого невідомі нікому.

Horace Slughorn (Горацій Слізнорт) – з англ. *slug* - це слимак. З англ. жаргону – ледар та дармоїд, а *sluggish* – пасивний, млявий. Проте якщо перекладати *slughorn* дослівно, то слово має значення “фанфара” або “ріг” (в який сурмлять): алюзія на марнославство і фанфарство персонажа [90].

Pomona Sprout (Помона Спраут) - декан Пуффендуя. *Sprout* з англ. перекладається як «стебло». *Pomona* в міфології – богиня флори, покровителька всього, що росте, цвіте і дає пагони [46, 18].

Quirinus Quirrell (Квірінус Квірел) – викладач Темних мистецтв у Гогвартс. Прізвище *Quirrell* є співзвучним з *squirrel* (білка). Таке порівняння неабияк точно описує характер персонажу – швидкий, кмітливий і пронирливий.

Шкільний лікар *Poppy Pomfrey* (Поппі Помфрі) - душевна і добра жінка. *Poppy* означає “маків цвіт”. Прізвище Помфрі англонорманське і схоже із французькими словами *romme fraiche* – «свіже яблуко» [78].

Журналістка *Rita Skeeter* (Ріта Скітер) – утворено від *mosquito* і означає “жалюча і кровососальна комаха”. Така характеристика є чудовим і влучним описом персонажу, адже Ріта прославилась своїми насмішливим та викриваючими статтями.

Ще один персонаж з флористичним ім'ям - *Lily Potter* (Лілі Поттер) - Лілія – це квітка ніжності, така ж чиста як і наша героїня.

Petunia Potter - Петунія, її сестра, теж носить ім'я квітки – але це домашня квітка, символ кухонного затишку.

2.4.5. Іншомовні запозичення у власних іменах роману. Ще одну численну групу складають власні імена, в основі яких лежать запозичення з грецької, латинської, французької мов, тощо.

Наприклад, ім'я головного антагоніста твору – *Lord Voldemort* (Лорд Волдеморт) походить з франц. “vol de mort” і означає “політ смерті”. Також “mors” або “mortum” з латині означає “смерть”, “смертельний” [78].

Справжнє ім'я Темного Лорда - Tom Marvolo Riddle (Том Ярволод Редл). У даному випадку це було зроблено для того, щоб зійшлася анаграма, яка в оригіналі виглядає як “Tom Marvolo Riddle” – “I am Lord Voldemort” [91].

Ще один цікавий факт, пов'язаний з іменем Лорда Волдеморта – на проголошення його імені було накладено табу. З цього приводу, в магичному світі виник евфемізм – “Dark Lord” (Темний Лорд), або “He-who-must-not-be-named” (Той, чиє ім'я не можна вимовляти), “You-Know-Who” (Сам знаєш хто).

Ім'я професорки-бюрократки *Dolores Umbridge* (Долорес Амбридж) – з латинської та іспанської означає “страждання”. Долорес була любителькою познуватись над учнями та поскаржитись на життя. Прізвище Umbridge співзвучне з англ. umbrage – образа, і з латинським umbra – тінь. Що ж, ця дама й справді легко перейшла на сторону Темного лорда [77].

Харизматична напіввелетень *Olimpia Maxime* (Олімпія Максим). Ім'я Олімпія з лат. - “небожителька”; французьке прізвище Maxime (від лат. maxima) – “дуже велика” [77].

2.4.6. Походження назв установ та інших предметів у творі. У контексті розгляду походжень власних імен у романі, варто також розглянувати та проаналізувати інші власні назви, які Джоан Роулінг влучно використовує у творі.

Наприклад, грошова одиниця (дрібна бронзова монета), яка що поширена в чарівному співтоваристві має назву *nut*. З англ “nut” означає “горіх”. У добу середньовіччя у британській провінції дійсно горіхи використовувалися замість розмінної монети.

Широкопоширена назва звичайних людей у творі – “*muggle*” (магли) – у англ. словнику жаргону : “м’якотілий, уразливий” (також – “дурень, простак” або “людина без професії, здатна виконувати тільки найпримітивнішу роботу”). Ми вважаємо, що саме це значення і мала на меті використати Джоан Роулінг, адже у світі чарівників до маглів ставляться зневажливо і навіть несмішливо [5, с. 17].

“*Elder Wand*” (Бузинова паличка) – слово “elder” вказує відразу і на матеріал, з якого вона зроблена, на її поважний вік, і на її могутність. Проте один з варіантів перекладу з англ. elder – “бузина”.

“Hogwarts” (Гогвартс) – за однією з версій слово “hog” з англ. перекладається як “свиня”. У кіноверсії на території Хогвартса можна бачити статуї вепрів (наприклад, у другому фільмі). Схоже, кабан – неофіційний (жартівливий) талісман школи. Джоан Роулінг у одному інтерв’ю визнає, що Hogwarts - це неточна анаграма слова warthog (кабан-бородавочник) [5, с. 17].

Що ж до іншої школи чарівництва, “*Beauxbatons*” (Бобатону) – назва трактується як «чудові чарівні палички» [78].

Назва в’язниці “*Azkaban*” (Азкабан) не має якогось конкретного джерела походження чи значення. Джоан Роулінг зазначає, що при підборі влучної для в’язниці назви, у неї в голові крутилися Angband (замок Моргота), Alcázar (знаменита мавританська фортеця-в’язниця) і Alcatraz (не менш відома в’язниця в США) [5, с. 15]. При перекладі з старослов’янської мови, *azkaban* означає “я кабан” [214, с. 218]. Це є ще одною паралеллю з Гогвартсом, який теж отримав назву від кабана. Майже всі відомі в’язні Азкабану вчилися в Гогвартсі/

Назва ще однієї, не менш відомої в’язниці “*Nurmengard*” (Нурменгард) – можливо походить від назви міста Нюрнберга (англ. Nuremberg) в Німеччині - місця проведення багатьох нацистських мітингів, де також були прийняті антисемітські Нюрнберзькі закони. Пізніше в цьому місті пройшов судовий процес у справі нацистських військових злочинців, і воно стало відоме як місце ув’язнення більшості нацистів. Крім того, на “-gard” закінчувалися назви скандинавських фортець і укріплених міст. А в ряді європейських мов корінь guard або gard до того ж містить у собі значення “стерегти, вартувати” [78].

“*Diagon Alley*” (Косий провулок) – якщо вимовити слова *diagon* і *alley* разом, вийде - *diagonally*. Це вказує на функцію провулку, який з’єднує реальний і магічний світи.

Ще один провулок “*Knockturn*” – в оригіналі маємо гру слів: неологізм *knockturn* звучить на слух так само як *nocturne* (нічний, похмурий), але графічно складений зі слів *knock* (бити) і *turn* (перетворюватися) [78]. Більш того, словосполучення “*Knockturn Alley*”, вимовлене цілком, звучить точно як слово *nocturnally*, що означає – “нічний”.

Проаналізувавши більшість власних назв, які Джоан Роулінг використала в текстах романів про Гаррі Поттера, можемо стверджувати, що авторка черпала натхнення з різних джерел. Ми можемо прослідкувати історичне походження деяких власних назв, інші – Джоан Роулінг запозичує з латині, грецької чи французької мови. Багато власних імен було запозичено з міфології та легенд, казок, а також фольклору. Одна з найчисленніших груп власних імен у творі мають в основі тваринне або рослинне походження, а також назви зірок та сузір’їв. Авторка намагалася найповніше відтворити характери персонажів через їхні імена, тому в них можна знайти відгомін багатьох культур як сучасних, так і колишніх.

Всі власні імена та прізвища підібрані авторкою для створення влучного образу персонажу. Вони описують найголовніші якості характеру персонажів, їх зовнішність, або походження. Проте, без сумніву, кожне ім’я є прямою вказівкою на визначальні риси персонажів, і досвідчений читач може з легкістю розкрити характер персонажа, спираючись на його ім’я та прізвище, а також прослідкувати можливий розвиток подій, та зрозуміти, чого можна очікувати від того чи іншого персонажу.

Хоча Джоан Роулінг не мала єдиний логічний спосіб вигадкування імен та власних назв у творі, один факт залишається незмінним – всі власні назви є короткою характеристикою героя, його характеру, походження, тощо.

Багато літературознавців досі сперечаються щодо походження деяких власних назв у творі, адже вони можуть трактуватися по-різному, враховуючи мову їх походження.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

У Розділі 2, що має назву “Лінгвокогнітивні особливості фентезійних романів Джоан Роулінг серії “Гаррі Поттер” ми зробили акцент на дослідження жанрових ознак фентезі та чарівної казки у творі, та дійшли висновку, що роман Джоан Роулінг про Гаррі Поттера є синтезом жанрів фентезі та чарівної казки. На це вказують такі ознаки: наявність вигаданого світу, де не діють звичні закони природи, а все підпорядковується магії та чаклунству. Головний герой твору має особливе завдання, від результату виконання якого залежать долі багатьох жителів чарівного світу. Автор створює цілу систему казкових персонажів та магичних створінь, які, в свою чергу, виступають у ролі чарівних помічників героя або ж, навпаки, перешкоджають Гаррі у виконанні завдання. У творі також присутній герой-антагоніст, здолати якого і є завданням юного чарівника. У цьому Гаррі допомагають чарівні предмети та помічники. Фіналом повісті є перемога над антагоністом.

Серія романів Джоан Роулінг про Гаррі Поттера також має ознаки, які притаманні лише жанру фентезі і не мають нічого спільного з чарівною казкою. Зокрема, поєднання технологій та чаклунства у творі є типовою ознакою жанру фентезі. Деякі чарівні речі навіть у світі магії мають цілком раціональне і навіть наукове пояснення. Наступною важливою ознакою фентезі є наявність середньовічного антуражу, стилізації під певну часову епоху або місце. Тут варто згадати хоча б саму Гогвортську Школа Чарів і Чаклунства. Крім того, світ чарівників має свою соціальну організацію, грошову систему (при обчисленні грошей використовується не десяткова система рахунку), системи освіти, радіомовлення й охорони здоров'я, спорт, мережа банків і своє законодавство.

Ще одним важливим пунктом нашого дослідження у Розділі 2 стали інтертекстуальні характеристики прототипових моделей у циклі романів “Гаррі Поттер”. Зокрема, ми розглянули маркери інтертекстуальності у романі, такі як поширене ім'я головного героя – Гаррі та мітка-шрам на лобі, чіткий розподіл світів на реальний і чарівний – платформа 9 і $\frac{3}{4}$, а також синтез ознак чарівної

казки, фентезі та інших жанрів у творі. Ми дослідили функції дійових осіб твору у ракурсі архетипів, і дійшли висновку, що не всі функції, названі В. Я. Проппом, відтворюються у романі, також їх порядок варіюється в набагато більшому ступені, ніж це властиво чарівній казці. Ми можемо спостерігати перехід однієї функції в іншу, тобто їх межі не є чіткими, і вони можуть заміняти одна одну. Наприклад, ми можемо об'єднати такі функції як втрата та шкідництво, так як вони вказують на вбивство антагоністом батьків головного героя. Функції перемоги і покарання антагоніста вказують на перемогу Гаррі над Волдемортом.

Ми з'ясували, що основою доступності багат шарового тексту є постійно відтворювані у тексті універсальні фольклорні образи-архетипи. На сторінках роману ми зустрічаємо універсальні архетипи немовляти, сироти, дитини-героя, мудреця, чарівних помічників, сестриці, царівни, змія та злодія, героя-трикстера, тощо. Джоан Роулінг використовує загальновідомі архетипи у творі з метою досягнення прагматичного ефекту – перенесення читача у світ роману.

Одним із найвиразніших засобів втілення авторського задуму в текст художнього твору є продумана система номінацій, яка повинна вписуватися в канву сюжету та вигідно доповнювати ідейно-сміслову навантаження композиції.

Проаналізувавши більшість власних назв, які Джоан Роулінг використала в текстах романів про Гаррі Поттера, можемо стверджувати, що авторка черпала натхнення з різних джерел. Ми можемо прослідкувати історичне походження деяких власних назв, інші – Джоан Роулінг запозичує з латині, грецької чи французької мови. Багато власних імен було запозичено з міфології та легенд, казок, а також фольклору. Одна з найчисленніших груп власних імен у творі мають в основі тваринне або рослинне походження, а також назви зірок та сузір'їв. Авторка намагалася найповніше відтворити характери персонажів через їхні імена, тому в них можна знайти відгомін багатьох культур.

Всі власні імена та прізвища підібрані авторкою для створення влучного образу персонажу. Вони описують найголовніші якості характеру персонажів, їх зовнішність, або походження. Без сумніву, кожне ім'я є прямою вказівкою на визначальні риси персонажів, і досвідчений читач може з легкістю розкрити

характер персонажа, спираючись на його ім'я та прізвище, а також прослідкувати можливий розвиток подій, та зрозуміти, чого можна очікувати від того чи іншого персонажу.

Хоча Джоан Роулінг не мала єдиний логічний спосіб вигадкування імен та власних назв у творі, один факт залишається незмінним – всі власні назви є короткою характеристикою героя, його характеру, походження, тощо.

Основні положення цього розділу відображено у трьох публікаціях автора [52; 56; 57].

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Дослідження на тему: “Лінгвокогнітивні характеристики фентезійних романів Джоан Роулінг серії “Гаррі Поттер” складається з двох розділів. У Розділі 1, який має назву “Теоретичні засади дослідження лінгвокогнітивної специфіки творів жанру фентезі”, було розглянуто жанр фентезі в його історичному розрізі та вивчено архетипову будову фентезійних творів.

Отже, виходячи з викладеного, ми можемо зробити висновок, що прабатьками жанру були легенди та міфи. Однак джерельна база фентезі є значно ширшою. Її складають фольклорні казки (кельтські, скандинавські, фінські, слов'янські), й архаїчні міфи (давньогрецькі, давньоримські), й епічні саги, середньовічні героїчні пісні та європейські лицарські романи.

Літературознавці виділяють три основні напрями літератури фентезі: класичний, історичний та науковий, серед яких, відповідно, виокремлюють такі жанрові різновиди: героїчне, високе (епічне), ігрове, історичне та гумористичне фентезі, пародія на фентезі, темне, ліричне, дитяче, міське та технофентезі.

Окрім того, згідно жанрово-стилістичного поділу, виділяють два типи фентезі: високе і низьке.

За “проблемно-тематичним принципом” фентезі поділяють на: містично-філософське, метафоричне, “жахливе” або “чорне”, героїчне або “меч і магія”. До нових піджанрів фентезі можна віднести романтичне, гумористичне, окультне, етичне, сакральне фентезі, тощо.

Фентезійній літературі притаманні ознаки різних жанрів, адже вона поєднує у собі риси казки, міфу, лицарського роману, тощо. Основними жанровими принципами фентезі є:

- *часопростір* - позаісторичний, можливе використання середньовічного антуражу.
- *середньовічний антураж*. Як правило, жанр фентезі припускає не стільки історичність, скільки стилізацію під якийсь час або місце.

– *магія*. Принципово важливо, щоб йшлося саме про чаклунство та чародійство. Не можна плутати справжню магію з технічними засобами або інноваційними винаходами.

– *система персонажів*. У творах жанру фентезі присутні міфологічні створіння (гноми, ельфи, дракони, тролі, кентаври, русалки, фенікси, відьми, велетні, вовкулаки, тролі, гобліни), цілі вигадані раси із власною історією, мовою, тощо.

– *сюжет*. У творі описуються вигадані чи надприродні події. Автор створює власну історію, фіктивну міфологію, географію.

Всі образи та герої у творі мають у своїй основі усталені архетипи. Архетипом є реконструйована фабула або сюжет, загальний для міфів, фольклору та літератури різних народів. Усе різноманіття сучасної літератури фентезі використовує всього декілька архетипів, які можна виділити як характерні для жанру: артуріанський, толкієнський, архетип меча і магії, псевдоісторії, морський архетип, архетип студента чарівного навчального закладу та «небесна канцелярія».

За словами В. Я. Проппа, щоб описати будь яку архетипну парадигму на персонажному рівні, необхідно виявити параметри “персонажного” архетипу: функції, властивості, атрибути.

В. Я. Пропп зазначає, що функції дійових осіб представляють собою основні частини казки. Головними характеристиками цих функцій є їх постійність та стійкість. Число функцій, відомих чарівній казці – обмежена (31), а їх послідовність може бути різною. Автор виділяє такі функції: від’їзд, заборона, порушення заборони, розвідка (вивідування), видача відомостей про героя, підступ, посібництво, шкідництво, недостача, посередництво, початок протидії, відправлення, перша функція дарувальника, реакція героя, отримання чарівного засобу, просторове переміщення, боротьба, таврування героя, перемога, ліквідація недостачі, повернення героя, переслідування і порятунок, невпізнане прибуття, необгрунтовані претензії, важке завдання, вирішення, впізнавання і викриття, трансфігурація, покарання антагоніста та весілля.

У Розділі 2, що має назву “Лінгвокогнітивні особливості фентезійних романів Джоан Роулінг серії “Гаррі Поттер” ми дослідили жанрові ознаки фентезі та чарівної казки у творі, та дійшли висновку, що роман є синтезом жанрів фентезі та чарівної казки. На це вказують такі ознаки: наявність вигаданого світу, де не діють звичні закони природи, а все підпорядковується магії та чаклунству; головний герой твору має особливе завдання, від результату виконання якого залежать долі багатьох жителів чарівного світу; автор створює цілу систему казкових персонажів та магичних створінь, які, в свою чергу, виступають у ролі чарівних помічників героя або ж, навпаки, перешкоджають Гаррі у виконанні завдання. У творі також присутній герой-антагоніст, здолати якого і є завданням юного чарівника. У цьому Гаррі допомагають чарівні предмети та помічники. Фіналом повісті є перемога над антагоністом.

Серія романів Джоан Роулінг про Гаррі Поттера також має ознаки, які притаманні лише жанру фентезі і не мають нічого спільного з чарівною казкою. Зокрема, поєднання технологій та чаклунства у творі є типовою ознакою жанру фентезі. Деякі чарівні речі навіть у світі магії мають цілком раціональне і навіть наукове пояснення. Наступною важливою ознакою фентезі є наявність середньовічного антуражу, стилізації під певну часову епоху або місце. Тут варто згадати хоча б саму Гогвортську Школа Чарів і Чаклунства. Крім того, світ чарівників має свою соціальну організацію, грошову систему (при обчисленні грошей використовується не десяткова система рахунку), системи освіти, радіомовлення й охорони здоров'я, спорт, мережа банків і своє законодавство.

Ще одним важливим пунктом нашого дослідження у Розділі 2 стали інтертекстуальні характеристики прототипових моделей у циклі романів “Гаррі Поттер”. Зокрема, ми розглянули маркери інтертекстуальності у романі, такі як поширене ім'я головного героя – Гаррі та мітка-шрам на лобі, чіткий розподіл світів на реальний і чарівний – платформа 9 і $\frac{3}{4}$, а також синтез ознак чарівної казки, фентезі та інших жанрів у творі. Ми дослідили функції дійових осіб твору у ракурсі архетипів, і дійшли висновку, що не всі функції, названі В. Я. Проппом, відтворюються у романі, також їх порядок варіюється в набагато більшому

ступені, ніж це властиво чарівній казці. Ми можемо спостерігати перехід однієї функції в іншу, тобто їх межі не є чіткими, і вони можуть заміняти одна одну. Наприклад, ми можемо об'єднати такі функції як втрата та шкідництво, так як вони вказують на вбивство антагоністом батьків головного героя. Функції перемоги і покарання антагоніста вказують на перемогу Гаррі над Волдемортом.

Ми з'ясували, що основою доступності багат шарового тексту є постійно відтворювані у тексті універсальні фольклорні образи-архетипи. На сторінках роману ми зустрічаємо універсальні архетипи немовляти, сироти, дитини-героя, мудреця, чарівних помічників, сестриці, царівни, змія та злодія, героя-трикстера, тощо. Джоан Роулінг використовує загальновідомі архетипи у творі з метою досягнення прагматичного ефекту – перенесення читача у світ роману.

Одним із найвиразніших засобів втілення авторського задуму в текст художнього твору є продумана система номінацій, яка повинна вписуватися в канву сюжету та вигідно доповнювати ідейно-сміслову навантаження композиції.

Проаналізувавши більшість власних назв, які Джоан Роулінг використала в текстах романів про Гаррі Поттера, можемо прослідкувати історичне походження більшості з них. Багато власних імен було запозичено з міфології та легенд, казок, а також фольклору. Інші – Джоан Роулінг запозичує з латині, грецької чи французької мови. Одна з найчисленніших груп власних імен у творі мають в основі тваринне або рослинне походження, а також назви зірок та сузір'їв. Авторка намагалася найповніше відтворити характери персонажів через їхні імена, тому в них можна знайти відгомін багатьох культур.

Всі власні імена та прізвища підібрані авторкою для створення влучного образу персонажу. Вони описують найголовніші якості характеру персонажів, їх зовнішність, або походження.

Хоча Джоан Роулінг не мала єдиний логічний спосіб вигадування імен та власних назв у творі, один факт залишається незмінним – всі власні назви є короткою характеристикою героя, його характеру, походження, тощо.

SUMMARY

Poprotska A. V. Lingvo-cognitive characteristics of “Harry Potter” fantasy series by Joanne Rowling.

The research is dedicated to lingvocognitive characteristics of the “Harry Potter” fantasy series by Joanne Rowling, its archetypal structure, intertextual characteristics of prototype models and the semantic peculiarities of proper names as defining characteristics of the fantasy genre.

The research results shows that predecessors of the fantasy genre were legends and myths. However, the source base of the genre is much wider: folk tales, archaic myths and epic sagas, medieval heroic songs and chivalric romances. Literary critics distinguish three main directions of the fantasy genre: classic, historical and scientific. There are also such genre varieties: heroic, high (epic), play, historical and humorous fantasy, a parody of fantasy, dark, lyrical, and technofantasy.

The research findings evidence that fantasy literature combines the features of fairy tales, myths, chivalric romance, and many others. The main genre principles of fantasy are: non-historic time space, possible usage of medieval entourage, magic, the system of characters and adventurous plot.

All the variety of contemporary fantasy literature uses archetypes that can be identified as typical of the genre. Among them are: Arthurian, Tolkien, archetype of sword and magic, pseudo-history, marine archetype, archetype of student of magic institution and “heavenly chancellery”.

The given study has demonstrated that “Harry Potter” fantasy series by Joanne Rowling is a synthesis of fantasy and magic fairy tale genres. This is evidenced by the following signs: the existence of a fictional world, where the laws of nature do not operate; the main character of the novel has a special mission and the lives of magic world’s inhabitants depend on its result; the author creates a whole system of characters and magic creatures, which have a role of magic assistants. There is also an antagonist in the story. The main task of the hero is to defeat the antagonist.

The analysis of the characteristics of archetypal functions in the story shows that not all the archetypal characters' functions, defined by V. Ya Propp, are represented in the novel. We can observe the transition and replacement of some of the functions. The order of the functions may also differ to a greater extent than in the genre of magic fairy tale. According to V. Ya Propp, the characters' functions together with the literary archetypes are the main parts of the story.

It has been proved that the text to a great extent is based on the literary archetypes, such as the archetype of infant, orphan, hero, wise men, magical assistant, sister, princess, thief, hero-trickster, and others. According to V. Ya. Propp, the characters of the story can be a combination of several archetypes.

One of the most prominent means of realizing the author's idea in the text is the system of nominations. Having analyzed most of the proper names in the text, the historical and mythological origins can be traced. Many of the names were borrowed from legends, fairy tales, and folklore. Others - Joanne Rowling borrowed from Latin, Greek or French language. The author tried to fully describe the peculiarities of the character and appearance of the heroes through their names.

All the novels of "Harry Potter" fantasy series by Joanne Rowling are characterized by the presence of ontological images, such as archetypes, archetypal functions, and proper names based on historical and mythological origins. In this case, such a relationship as intertextuality - an archetype can be observed. It has been proved, that the phenomenon of intertextuality enriches the text with mythological and historical themes.

Key words: *Harry Potter, novel, archetype, fantasy, fairy tale, genre.*

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Амбіцька А. С. Архетипи Культурного героя та Нового Творення в романі І. Нечуя-Левицького “Хмари” / А. С. Амбіцька // Література, фольклор, проблеми поетики : збірник наукових праць. – К. : Твім-інтер, 2009. – Вип. 33. – Ч. 1. – С. 517–529.
2. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества / М.М. Бахтин. – М.: Искусство, 1989. – 424 с.
3. Белехова Л. І. Образний простір американської поезії: лінгвокогнітивний аспект / Л. І. Белехова. – Херсон. держ. ун-т. – Вид 2-е, доп. і перероб. – Херсон: ООО «Звездапад», 2004. – 376 с.
4. Бійчук Г. Актуалізація архетипів національного підсвідомого засобами художнього слова : [на матеріалі творчості Григора Тютюнника] / Г. Бійчук // Дивослово. – 2005. – № 11. – С. 9–13.
5. Бока О.В. (Назаренко О.В.) Власні імена як компресовані тексти-носії когнітивної інформації (на матеріалі казки Дж. Роулінг «Гаррі Поттер і орден Фенікса») // Вісник Сумського державного університету. – 2008. – № 1. – С. 15-19.
6. Бока О.В. (Назаренко О.В.) Комунікативно-когнітивна спрямованість казкового дискурсу // Вісник Сумського державного університету. – 2006. – № 3(87). – С. 151-156.
7. Брауде Л.Ю. Скандинавская литературная сказка / Л.Ю. Брауде. – М.: Наука, 1999. – с. 112.
8. Брюсквурт Липскомб Б.Дж., Стюарт У.К. Магія, наука і етика технології // Беггет Д., Клейн Ш. Е. Філософія «Гаррі Поттера»: Якби Аріс тотель навчався в Гогвортсі. – К., 2011. – С. 129 - 152.
9. Буйвол О.В. До проблеми жанрової класифікації фентезі / О.В. Буйвол // Мова і культура. – К.: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2009. – Вип. 11. – С. 238–245.

10. Васильева Наталья Игоревна. Фольклорные архетипы в современной массовой литературе: романы Дж. К. Роулинг и их интерпретация в молодежной субкультуре : романы Дж. К. Роулинг и их интерпретация в молодежной субкультуре : Дис. ... канд. филол. наук : 10.01.03, 10.01.09 Н. Новгород, 2005. - 243 с.
11. Великий тлумачний словник української мови /Уклад. і голов. ред. В.Т Бусел. - К.; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2003. - 1440 с.
12. Винник В.М. Жанрові аспекти роману Дж. К. Роулінг «Гаррі Поттер» – *Тернопіль*, 2004. – № 6. – С. 3–4.
13. Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. – Вып. XVI. – М., 1985. – С. 79-128.
14. Галич О. А. Історія літературознавства : [підручник для філологічних спеціальностей]. – Луганськ : Книжковий світ, 2009. – 264 с. ; портр. ; іл. – (Наукова література).
15. Гальперин И. Р. Текст как объект лингвистического исследования / И. Р. Гальперин. – М.: Наука, 1981. – 139 с.
16. Годована М. П. Словник сучасних термінів / Укл., В. С. Марченко, О. І. Нечитайло, Л. О. Симоненко та ін. / За заг. ред. Л. О. Симоненко. - К.; Ірпінь, 2004. - 403 с.
17. Грачева Н. О. К вопросу о жанре произведения Дж. К. Роулинг «Гарри Поттер» [Текст] // Современная филология: материалы Междунар. науч. конф. (г. Уфа, апрель 2011 г.). – Уфа: Лето, 2011. – С. 78-81.
18. Даль В.И. Толковый словарь. – СПб., Изд-е, 2001. – 870 с.
19. Даниленко В. Стереотип, монотип, архетип у культурних моделях / В. Даниленко // Слово і Час. – 1994. – № 1. – С. 55–59. – бібл. : в підрядков. прим.
20. Дев'ятко Н. Т. Можливості впливу сучасних жанрів: фентезі і наукова фантастика / Н. Т. Дев'ятко // Мова і культура. – К.: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2005. – Вип. 4. – С. 73-76.
21. Девід Колберт. Чарівні світи Гаррі Поттера.- к: Росмен, 2002. –343 с.
22. Дев'ятко Н. Можливості впливу сучасних жанрів: фантастика, фентезі,

казка. /Наталя Дев'ятко //Український фантастичний оглядач (УФО). - 2009. - №1(7). - С. 59—66.

23. Дубинянська Я. Під ворожим прапором фентезі /Яна Дубинянська [Електронний ресурс].

24. Дюркгейм Елементарні форми релігійного життя. Тотемічна система в Австралії // Містика. Релігія. Наука. Класики світового релігієзнавства. Антологія. / Пер. з англ, нім., фр. Упоряд. і заг. ред. О.М. Краснікова. – М.: Канон +, 1998. – С. 118-121.

25. Есалнек А. Литературный архетип / А. Большакова // Литературная учеба. – 2001. – № 6. – С. 169–173.

26. Зінченко Г. В. До питання про межі розповідних жанрів у літературі нового часу / Г. В. Зінченко // Поетика. – К., 1992. – С. 199-209.

27. Іванов В.В. Дракон // Міфи народів світу: Енциклопедія. У 2 т. Т. 1. / Под ред. С.А. Токарева. – Харків, Торсінг, 2014. – С. 260 - 395.

28. Кагановська О. М. Текстові концепти художньої прози: когнітивна та комунікативна динаміка (на матеріалі французької романістики середини ХХ сторіччя): автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філол. наук: спец. 10.02.04 «Германські мови» / О. М. Кагановська. – К., 2003. – 35 с.

29. Кагарлицкий Ю.И. Фантастика ищет новые пути / Ю. Кагарлицкий // Вопросы литературы. – 2004. – № 10. – С. 159–178.

30. Кагарлицкий Ю. Что такое фантастика? / Ю. Кагарлицкий. – М. : Худож. лит., 1994. – 347 с.

31. Караменов М. І. Вплив учення К. Г. Юнга на мистецьку діяльність / М. І. Караменов // Всесвітня література в середніх навчальних закладах України. – 2001. – № 6. – С. 55–57.

32. Клейн Ш.Е. Дзеркало Еіналеж: чому слід прислухатися до застережень Дамблдора // Беггет Д., Клейн Ш.Е. Філософія «Гаррі Поттера»: Якби Арістотель навчався в Гогвортсі. – К., 2011. – С. 165-168

33. Ковалів Ю. І. Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Т.2 / Авт.-уклад. Ковалів Ю. І. — К: ВЦ «Академія», 2007. — 624 с.

34. Ковтун Е. Н. Художественный вымысел в литературе XX века : учеб. пособие / Е. Н. Ковтун. – М. : Высш. шк., 2008. – 406 с.
35. Копичева Т.А. Мифологическое Драконоведение / Т.А. Копичева. – М.: Вече, 2007. – с.123-124
36. Коршунова С. Літературний архетип як спосіб пізнання тексту / С. Коршунова // Зарубіжна література в навчальних закладах. – 2004. – № 6. – С. 3–12.
37. Кронгауз М. А. Семантика / М. А. Кронгауз. – М.: Рос. гос. гум. ун-т, 2001. – 399 с.
38. Лановик М. Б. Ірраціональна інтерпретація художніх текстів : *intuitio versus ratio* / М. Б. Лановик // Література, фольклор, проблеми поетики : збірник наукових праць. – К. : Твім-інтер, 2008. – Вип. 31. – Ч. 2. – С. 78–88.
39. Лебединцева Н. М. Українська поетична свідомість кінця XX ст. : трансформація архетипу Великої матері : автореф. дис. ... канд. філол. наук / Н. М. Лебединцева. – К. : Інститут літератури ім. Т. Шевченка НАН України, 2003. – с. 22-23.
40. Леоненко О. Жанр фентезі в українській прозі кінця XX – початку XXI століття [Текст] : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук: спец. 10.01.01 "Українська література" / О. С. Леоненко. – Черкаси : Черкаський нац. ун-т ім. Б. Хмельницького, 2010. – 20 с.
41. Лесин В. М. Літературознавчі терміни: довідник для учнів / М. В. Лесин. – К.: Рад. школа, 1985. – 250 с.
42. Літературознавча енциклопедія: у 2 т. - К.: Академія, 2007. - (Серія «Енциклопедія ерудита»: ЕЕ). Т 2: М (Маадай- Кара) - Я (я-форма) / авт. уклад. Ковалів Ю. І. - 622 с.
43. Мелетинський Є. Чарівний світ художньої фантастики: чеська соціальна і романтична фантастика у другій половині XX ст. / О. М. Зарицький. – К.: Центр вільної преси, 2000. – 143 с
44. Моклиця М. Основи літературознавства : [посібник для студентів] / М. Моклиця. – Тернопіль : Підручники і посібники, 2002. – 192 с.

45. Новиков А. И. Семантическое пространство текста и способы его членения / А. И. Новиков // Категоризация мира: пространство и время: Материалы научной конференции. – М.: Диалог - МГУ, 2001. – С. 36 - 37.
46. Паславская Я. Р. Мифологические и сказочные истоки романов Дж. К. Роулинг. /Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова//Выпуск № 3, 2015. – с. 17-28.
47. Паттерсон С.У. Елегія Крічера: О.С.Б.Е. як причта про дискримінацію, байдужості та соціальної справедливості // Беггет Д., Клейн Ш.Е. Філософія «Гаррі Поттера»: Якби Арістотель навчався в Гогвортсі. – К., 2011. – С. 172 - 192.
48. Переверзев В. К вопросу разграничения жанров НФ литературы и «фэнтези». /В.Ю. Переверзев // Тезиси докладов и сообщений на Всесоюз. науч. конференции-семинаре, посвящ. творчеству И. А. Ефремова и проблемам науч. фантастики. - Николаев, 1988. - С. 70—72. [Електронний ресурс].
49. Переломова О.С. Лінгвокультурні коди інтертекстуальності українського художнього дискурсу: діахронічний аспект / О.С. Переломова. – Суми: Видавництво Сумського державного університету, 2008. – 208 с.
50. Писаренко Ю. “Багатство – мертві душі” : походження архетипу / Ю. Писаренко // Київська старовина. – 2008. – № 2. – С. 112–130.
51. Плахтій Т. П. Архетипні образи в польській пасхальній драмі / Т. П. Плахтій // Вісник ЗНУ (Серія “Філологічні науки”). – 2004. – № 3. – С. 165–170.
52. Попроцька А. В. Базові архетипи роману “Гаррі Поттер” / Анна Віталіївна Попроцька // Професійна підготовка майбутніх спеціалістів у загальноєвропейському мовному контексті: проблеми та перспективи. – Вінниця : ТОВ фірма «Планер». – 2016. – с. 112
53. Попроцька А. В. Визначальні літературні характеристики творів жанру фентезі/ Анна Віталіївна Попроцька // Діалог мов і культур у сучасному освітньому просторі». – Суми: 17 листопада 2017. – с. 410.
54. Попроцька А. В. Жанр фентезі в історичному розрізі / Анна Віталіївна Попроцька. // Актуальні проблеми лінгвістики та методики викладання

іноземних мов у вищому навчальному закладі. – Вінниця: 20 квітня 2017. – с. 93-96

55. Попроцька А. В. Жанр фентезі: особливості становлення та визначальні характеристики / Анна Віталіївна Попроцька. // Актуальні проблеми філології та методики викладання іноземних мов у сучасному мультилінгвальному просторі // Матеріали Всеукраїнської науково-теоретичної конференції. / Гол. ред. Ямчинська Т. І. – 26-27 квітня 2017 року – Вінниця: ТОВ “Нілан-ЛТД”, 2017. – с. 218

56. Попроцька А. В. Основні архетипи фентезійних творів Джоан Роулінг серії “Гаррі Поттер” / Анна Віталіївна Попроцька. // Сучасні філологічні дослідження та навчання іноземної мови в контексті міжкультурної комунікації: Збірник наукових праць – Житомир: Видавництво Житомирського державного університету імені Івана Франка, 2017. – с 469.

57. Попроцька А. В. Система персонажів у творі Джоан Роулінг “Гаррі Поттер” як одна з визначних характеристик жанру фентезі / Анна Віталіївна Попроцька // Сучасні проблеми лінгвістики, літературознавства та методики викладання мови і літератури: тези доповідей та повідомлень наукової інтернет-конференції студентів. – Випуск 3 [14 грудня 2017 р.] / Гол.ред. Т.І. Ямчинська. – Вінниця: ТОВ «Друк плюс», 2017. – с. 70

58. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. - М.: Лабиринт, 2000. - 416 с.

59. Савицька Т.Є. Фентезі: становлення глобального жанру / Т.Є. Савицька // Культура в сучасному світі. – Київ, 2012. – № 2. – С. 17-21.

60. Ситенька О.В. Міфологічна інтертекстуальність у сучасних англомовних постмодерністських творах // Культура народів Причорномор'я. Научный журнал. – Т. 2. – Межвузовский центр «Крым», 2008. – № 142. – С. 333-335.

61. Ситник Н. В. Художній світ Дж. Р. Р. Толкіна: архетип і структура: монографія / Н. В. Ситник. – Кам'янець-Подільський, 2010. – 160 с.

62. Солодова О. С. Лінгвокогнітивні характеристики композиції англійських казок Дж. К. Роулінг : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец. 10.02.04 «Германські мови» / О. С. Солодова. – Харків, 2008. – 23 с.
63. Солодуб Ю.П. Интертекстуальность как лингвистическая проблема//Филологические науки. – 2000. – N2. С. 51-57.
64. Ткаченко А. О. Мистецтво слова: Вступ до літературознавства / А. О. Ткаченко. – 2-е вид. – К.: ВПЦ Київський університет, 2003. – с.112-113.
65. Толкин Дж.Р.Р. О волшебных сказках / Толкин Дж.Р. Р. // Приключения Тома Бомбадила и другие истории: Пер. с англ. –СПб. : Азбука, 1999. –С. 315–410.
66. Топоров В.Н. Мандрагора // Міфи народів світу: Енциклопедія. У 2 т. Т. 2. / За ред. С.А. Токарева. – Полтава, 2009. – 102 с.
67. Трокай А. Фантастика і фентезі в сучасній літературі / А. Трокай // Бібл. планета. – 2010. – № 2. – с. 28-30.
68. Шестопалова Т. Кореляція понять “архетипний образ-міфологема-символ-міф” (на прикладі поезії П. Тичини) / Т. Шестопалова // Наукові записки / [упор. В. П. Моренець]. – К. : Національний університет “Києво-Могилянська академія”, 1999. – Т. 17. – С. 37–41.
69. Юнг К.-Г. Об отношении аналитической психологии к поэзии / К.-Г. Юнг // Юнг К.-Г., Нойманн Э. Психоанализ и искусство / [отв. ред. С. Л. Удовик ; пер. с англ. Г. Бутузов (К.-Г. Юнг), О. Чистяков (Э. Нойманн)]. – М. : REFL-book ; К. : Ваклер, 1996. – С. 9–29. – (Серия “Актуальная психология”).
70. Юнг. К.Г. Подход к бессознательному // Архетип и символ. — М., Ренессанс, 1991. — с. 36-37.
71. Baldick C. The Oxford dictionary of literary terms. – New York, 2001. – 1765 p.
72. Chandler D. An introduction to Genre Theory. – London, Bloomsbury Publishing Plc., 1999. – 432 p.

73. Clute, John and Grant, John. *The Encyclopedia of Fantasy* (1st UK edition). London: Orbit Books, 1997. – p. 123-125.
74. Dictionary of Modern Critical Terms / edited by Roger Fowler, 1973. – P. 88.
75. Fludernik M. Fantasy and beyond: An introduction / M. Fludernik, M. Freeman // *Poetics Today*. - 1999. – Vol. 20, № 3. - P. 191-210.
76. Fandom. Harry Potter Wiki: [Электронный ресурс] // Fandom – Режим доступа: http://harrypotterfanon.wikia.com/wiki/Main_Page
77. Meanings of Latin and Greek Names in Harry Potter: [Электронный ресурс] // Hobbylark - Режим доступа: <https://hobbylark.com/fandoms/Meanings-of-Latin-Names-in-Harry-Potter>
78. Online Etymology Dictionary: [Электронный ресурс] // Etymology Dictionary - Режим доступа: <https://www.etymonline.com/>
79. Quinn E. A Dictionary of Literary and Thematic Terms. – New York.: Factson File, Inc., 2006. – 1159 p.
80. Rowling J.K Harry Potter and the Chamber of Secrets / J.K. Rowling. – London: Bloomsbury, 1998. – 376 p.
81. Rowling J.K Harry Potter and the Deathly Hallows / J.K. Rowling. – London: Bloomsbury, 2008. – 872 p.
82. Rowling J.K Harry Potter and the Goblet of Fire / J.K. Rowling. – London: Bloomsbury, 2000. – 496 p.
83. Rowling J.K Harry Potter and the Half-Blood Prince / J.K. Rowling. – London: Bloomsbury, 2005. – 504 p.
84. Rowling J.K Harry Potter and the Philosopher's Stone / J.K. Rowling. – London: Bloomsbury 1997. – 422 p.
85. Rowling J.K Harry Potter and the Prisoner of Azkaban / J.K. Rowling. – London: Bloomsbury, 1999. – 544 p.
86. Rowling J.K Harry Potter and the Order of Phoenix / J.K. Rowling. – London: Bloomsbury, 2003. – 368 p.

87. Stockwell P. Cognitive poetics / An introduction / P. Stockwell. – L., N.Y.: Routledge, 2002. – 193 p.
88. Swales J. Genre analyses: English in academic and research settings / J. Swales. – CUP, 1990. – P. 260.
89. Simpson J. Oxford English Dictionary/ second edition, edited by John Simpson and Edmund Weiner and Edmund Weiner. // Sweden, 10-16 July, 1999: Abstracts. – Stockholm: Stockholm University Press, 1999. – 1239 p.
90. The etymology of Harry Potter names: [Электронный ресурс] // Pottermore- Режим доступа: <https://www.pottermore.com/features/the-etymology-of-harry-potter-names>
91. The real meanings behind 46 different names in the 'Harry Potter' universe: [Электронный ресурс] // Business insider - Режим доступа: <http://www.businessinsider.com/harry-potter-character-name-meaning-2017-4?op=0>
92. Wolosky S. The riddles of Harry Potter – New York : PALGRAVE MACMILLAN, 2010. – 225 p.