

ХУДОЖНІЙ ОБРАЗ МАГІЇ В АНГЛОМОВНОМУ ГУМОРИСТИЧНОМУ ФЕНТЕЗІ

У статті розглянуто художній образ магії у комічному можливому світі творів британського письменника Т. Пратчетта та визначено його основні риси.

Ключові слова: гумористичне фентезі, комічний можливий світ, магія, чаклунство, віра у чарівне, закон оповідної випадковості, магичні артефакти, магичні персонажі.

Феномен магії – це складник, який притаманний творам жанру гумористичного фентезі. Можливий світ гумористичного фентезі є простором, який підкоряється інакшим, нелогічним, чарівним законам, що в термінології фентезі позначається словами «магія» (“Magic”) та «чаклунство» (“Sorcery”). Але відмінність магії та чаклунства в гумористичному фентезі порівняно із класичним саме у тому, що при створенні його можливого світу традиційні художні образи магичного переосмислюються та пародіюються. Тобто світ гумористичного фентезі – це не просто пропущені крізь призму сучасної свідомості давні міфи, легенди та сказання [5, 201], а їх переосмислення та інтерпретація автором з метою створення комічного ефекту. Автори гумористичного фентезі, відштовхуючись від канонів магичної світобудови класичного фентезі, перетворюють їх такою мірою, щоб ми змогли, по-перше, впізнати класичні риси фантастичних можливих світів (невідповідність законів можливого світу логіці та фізиці реального світу, взаємозв’язок макросвіту твору з мікросвітами персонажів), а по-друге, зрозуміти, що вони пародіюються та висміюються. А оскільки магія у класичному фентезі виступає у ролі сюжетнотвірної пружини (ажде лише наявністю магії можна пояснити існування фантастичних світів) та сили, здатної змінювати навколишній світ, вона і є основним об’єктом пародіювання. Слід зазначити, що універсальної класифікації ознак художнього образу магії у гумористичному фентезі не існує, оскільки літературні напрями передбачають різні ознаки магичного, зокрема, наявність фантастичного світу [1, 41–45]; наявність нереального компонента [2, 40–45], особливу часову протяжність [4, 77; 3, 231–237], це і зумовило вибір предмета нашого дослідження, яким є визначення головних параметрів художнього образу магії, що притаманний творам англomовного гумористичного фентезі.

Художній образ магії як об’єкт дослідження є актуальним у контексті антропоцентричної парадигми, що передбачає встановлення взаємозв’язку між мовною

особистістю та продуктом її мовлення. Мета цієї статті – розкрити риси, притаманні художньому гумористичному образу магії, створеному автором з метою досягнення комічного ефекту. Досягнення поставленої мети передбачає виконання таких завдань: виокремити основні характеристики комічного магічного та з'ясувати специфіку їх втілення у фантастичному світі творів Т. Пратчетта.

Дискосвіт Т. Пратчетта – це специфічний ментальний конструкт, у якому реальність доповнюється новими рисами, де дозволені дива та можливе все. На Дискосвіті віра у чарівне має могутню силу. Для магічних істот, заклинань, артефактів, віра у них є необхідним законом існування. Те, у що вірять, віднаходить самостійне життя. І навпаки, зневіра може зробити неіснуючим усе, що завгодно, незважаючи на факт його існування. Таким чином, основними складниками художнього образу магії у цьому фантастичному світі є наявність віри у чарівне (Power of Belief) (SG: 10), закон оповідної випадковості (Narrative casuality) (SoD: 64), наявність магії і чаклунства, магічних артефактів та персонажів. Розглянемо ці складники детальніше.

Ключовим моментом у виникненні магічних істот у Дискосвіті є наявність віри (Belief) у них. Магічна істота отримує свою форму буття внаслідок віри своїх послідовників, її могутність прямо пропорційна глибині їх віри. Істоти ж, які втратили своїх послідовників, поступово втрачають свою силу. Тобто послідовність подій саме така – спочатку віра, а потім явище, у яке вірять. Лексема «belief» наявна в багатьох словосполученнях, що позначають чинники процесу становлення магічної істоти, наприклад: “people have got to believe that”, “what gods need is belief”, “most of them stay that way, *Because what they lack is belief*”, “Goods need the belief of its worshipers” (SG: 10). Для створення комічного ефекту, автор, окрім цієї лексеми, також використовує біблійну лексику, оскільки віра в реальному світі є основою релігії, наприклад: “shepherd, seeking a lost lamb”, “worshipers”, “prayers”, “a temple” (SG: 10). Поєднання релігійної лексики з позначенням віри перекидає постулати та засади християнської релігії, які засновано на тому, що спочатку було явище (народження, проповідницьке життя, розп’яття та воскресіння) і тільки після цього у людей почала з’являтися віра в щось чарівне, що вони не змогли пояснити й тому, повіривши, стали послідовниками певних вірувань. Отже, основою «віри у чарівне» як складника художнього образу магії у творах Т. Пратчетта є її невідповідність загальноприйнятим віруванням. Сила віри у Дискосвіті поширюється не тільки на причини виникнення та існування Богів, вона також розповсюджується на появу міфічних істот, які шляхом антропоморфних персоніфікацій втілюють певні абстрактні концепти, такі як Смерть (Death), Дід Мороз (Hogfather), Час (Time). Форму та зміст цих персоніфікацій визначають люди, але визначають не за тими ознаками, які ці персоніфікації насправді мають, а лише за своїми уявленнями про них. Тому такі втілення є об’єктом постійних жартів автора над людськими стереотипами.

Суть закону оповідної випадковості (Narrative casuality) як складника образу магії гумористичному фентезі полягає у тому, що всі живі та неживі речі існують там у певному вигляді тому, що вони *мають* існувати в такому вигляді, адже їх уявляють саме такими. Ніщо на Диску не може існувати без первісної історії (Story), яка визначає характеристики та природу існування усіх створінь, що населяють цей

можливий світ. Зокрема, магічну істоту “Dragon” у літературі фентезі, уявляють як величезного лускатого ящера з перетинчастими крилами, чотирма лапами з гострим кігтями, що закінчуються страшними пазурами, довгим хвостом, довгою шиєю, зубастою пащею і головою з рогами. Саме такий дракон був зображений у романі Дж. Толкіна “The Hobbit”. Він наділений магією, видихає полум’я (або що-небудь інше), здатний літати, охороняє скарби і становить загрозу для оточуючих, в першу чергу, людей. Нерідко драконів наділяють великою мудрістю або підступністю. Так, Т. Пратчетт за допомогою низки епітетів – “*cruel, cunning, heartless, and terrible, great big flapping leaping thing*” (жорстока, підступна, безсердечна, жадлива, величезна, пригаюча та літаюча істота) та дієслів на позначення розумової та фізичної діяльності “*supposed, expected, could*” (GG: 109) підкреслює саме ці стереотипні ознаки дракона. І як результат віри у ці їх якості, дракони з погляду людей виглядають саме такими. Комічність у тому, що ці магічні істоти, які ведуть себе відповідно до людських вірувань, пояснюють невідповідність між стереотипами та реальністю, характеризуючи себе дещо інакше, як-от: “*n’t bad enough, noble, kindled, having morality*” (GG: 154), тобто не такі вже і погані, благородні, яскраві та ті, що мають гідність. Таким чином, якщо якась легенда постійно розповідається та у неї вірять значна кількість людей, вона стає правдою. Знання історій, їх використання у належний час та можливість змінювати їх основні риси є підґрунтям для різних втілень магічної сили (міфічних магічних істот, Богів) у Дискосвіті. Звичка багатьох мешканців цього світу розуміти ці історії буквально, помножена на силу їх віри, може створювати будь-які форми існування магічного (істоти, країни, артефакти).

Наявність магії і чаклунства як складника художнього образу магії у гумористичному фентезі пов’язана з володінням головними героями, магічними артефактами та символами надприродними здібностями й магічними вміннями, а також з розумінням магії як перевищення реальних можливостей людини чи світу, у якому вони живуть. Але усі ці магічні прояви існують у комічному фантастичному світі не заради збільшення сили чи можливостей персонажів, а лише заради того, щоб заважати їм та весь час створювати певні проблеми.

Магія у гумористичному фентезі – це наявність у головних героїв надприродних здібностей та магічних умінь у світі, де панує магія. На Дискосвіті такими вміннями володіють чаклуни (wizards) та відьми (witches). Ці персонажі наділені магічними навичками та здібностям, що істотно відрізняють їх від пересічних людей та відкривають для них нові надможливості. Але їх магічні спроможності відрізняються одне від одного. Для характеристики магії чаклунів автор використовує такі епітети, як не могутні, дуже конкурентноспроможні, ті, що мають величезну жагу до виживання, стомлені від життя – мертві (“*not powerful, highly competitive, great powers of survival, tired of life – dead*”) (CM: 35). Тобто основна особливість чаклунів на Дискосвіті не їх могутність як магів, а їх могутня жага до виживання у боротьбі з конкурентами. Магія відьом же характеризується такими рисами, як чесність, повага, та здоровий глузд (“*good, respected, having common sense*” (WA: 105), і таким чином протиставляється магії чаклунів. Тобто ми можемо говорити про існування на Дискосвіті Магії чаклунів (Wizard’s Magic) та Магії відьом (Witch’s Magic), які комічно контрастують одна одній.

На Дискосвіті є ще й третій різновид магії, який має назву Сира природна магія (Raw Natural Magic), з якої беруть початок усі інші види магії, тобто вона за своєю суттю є чимось на зразок Божества. Опис цього роду магії як живої істоти досягається за рахунок використання персоніфікацій: може існувати у сирому вигляді, випромінює сиру магію, охоплює весь Дискосвіт (*"can be found in raw state, it radiates raw enchantment, it expands the Discworld"*) (СМ:), а отже, вона, як і інші магичні істоти Дискосвіту, має свій власний характер та умови існування. Цей різновид магії у комічному можливому світі фентезі не є магією як такою, що надає героям надприродні можливості чи посилює магичні здібності; це скоріше певний хімічний елемент, прототип так званої зброї масового знищення.

Магія полягає також у наявності в можливому світі магичних артефактів (наприклад, чарівних мечів або кільця), які наділяють чарівними силами героїв, які ними не володіють, або посилюють вроджені сили магів. Нерідко покликання на ці предмети слугують зручним сюжетним прийомом метаквесту або виступають об'єктом магичних заклинань. Зокрема, зображуючи магичний артефакт "Sword" (Меч), автор використовує персоніфікацію – Я тебе навчу, Я працював, Я відрублю тобі голову, сказав меч (*"I'll teach, I've worked, I'll chop your head off, the sword said"*) (СМ) для того, щоб показати, що цей магичний артефакт не є лише допоміжною силою, яка додає могутності герою і посилює його можливості, він має свій характер, кодекс честі та певні вчительські навички, які необхідні для того, щоб підтримувати свою репутацію.

Отже, проаналізувавши складники художнього образу магії, що є сюжетною основою гумористичного фентезі Т. Патчетта, доходимо висновку, що основними ознаками цього образу є наявність магичних персонажів та артефактів, існування віри у чарівне, нереальне, що виражається у володінні персонажами певними магичними навичками, що суттєво відрізняють їх від пересічних людей та відкривають для них нові надможливості.

У перспективі подальших досліджень передбачається виявлення особливостей художнього втілення комізму магичного у творах Т. Патчетта, вироблення методики розкриття прихованих смислів комізму магичного як важливого смислотворчого компонента творів жанру фентезі.

Література

1. Иванова Э. Создание вторичных миров: Дж.Р.Р. Толкиен и жанр «фэнтези» / Э. Иванова // Искусство в школе. — 2008. — № 4. — С. 41–45.
2. Любарская И. Духless «Волкодав из рода Серых Псов», режиссер Николай Лебедев / И. Любарская // Искусство кино. — 2007. — № 1. — С. 40–45.
3. Мончаковская О. С. Фэнтези как разновидность игровой литературы / О. С. Мончаковская // Знание. Понимание. Умение. — 2007. — № 3. — С. 231–237.
4. Шумко В. В. Фантастический жанр в литературе XIX–XX веков: становление и развитие : курс лекций / В. В. Шумко. — Витебск : ВГУ им. П. М. Машерова, 2006. — 77 с.
5. Эйдемиллер И. В. Мир фэнтези / И. В. Эйдемиллер, А. Ю. Лебедев // Звезда. — 1993. — № 10.
6. Pratchett T., Stewart I, Cohen J. — London : Ebury Press, 2002. — 400 p.

Список джерел ілюстративного матеріалу

1. GG: Pratchett, Terry. Guards! Guards! – New York: Harper Collins, 2008. – 355 p.
2. SG: Pratchett T. Small Gods. – New York: Harper Collins, 1992. – 384 p.
3. COM: Pratchett T. The Colour of Magic. – London: Corgi Books, 1985. – 285 p.
4. WA: Pratchett T. Witches Abroad. – London: Corgi Books, 1993. – 275 p.

Ukrains'ka E. Artistic image of magic in the English-language comicfantasy

This paper addresses the image of magic in the comic imaginary world of T. Pratchett, a British fantasy writer, and defines its basic features.

Key words: humorous fantasy, comic imaginary world, magic, sorcery, Power of Belief, Narrative causality, magic artifact, magic characters.

Украинская Е. В. Художественный образ магии в англоязычном юмористическом фэнтези

В статье рассматривается художественный образ магии в комическом возможном произведений британского писателя Т. Пратчетта и определяются его основные черты,

Ключевые слова: юмористическое фэнтези, комический возможный мир, магия, колдовство, вера в волшебное, повествовательная случайность, магический артефакт, магический персонаж.