



УДК 811.111'42:82-312.9
DOI 10.32999/ksu2663-3426/2021-2-2

ПЕРСОНАЖНИЙ ТА ЧАСОПРОСТОРОВИЙ ВИМІРИ ФЕНТЕЗІЙНИХ ТЕКСТІВ ДЛЯ ДІТЕЙ: ТИПОЛОГІЯ ТА ФУНКЦІЇ

Гура Вікторія Миколаївна,
аспірантка кафедри англійської філології та світової літератури
імені професора Олега Мішукова
Херсонський державний університет
vikaalex24092210@gmail.com
orcid.org/0000-0002-4218-0869

Наукову розвідку присвячено дослідженню типології та функцій персонажного простору художніх текстів для дітей жанру фентезі. Матеріалом дослідження послуговує твір популярної англійської письменниці Дж.К. Роулінг «Фантастичні звірі та де їх шукати. Оригінальний сценарій». У статті систематизовано низку піджанрів фентезі (магічне фентезі, пригодницьке фентезі, фентезі з перетворенням та фентезі про тварин і іграшки, які розмовляють), та головну увагу сфокусовано на таких поняттях, як сюжет, хронотоп, персонаж. У статті продемонстровано тип персонажів розмовно-тваринного фентезі – це міфічно-магічні звірі (єдиногого, дракони та кентаври). Єдиногого, дракони та кентаври надзвичайно поширені у фентезійних творах та ілюстраціях. Головну увагу сфокусовано на змішаному фентезі, яке об'єднує реальні та нереальні світи шляхом подорожі в часі, трансформації тварин та іграшок, які розмовляють, та через магію. У статті визначено особливості фентезійних персонажів. У досліджуваному фентезійному тексті наявні дві сюжетні лінії, які мають паралельні та переплетені моделі. Перша – це пошуки загублених фантастичних тварин, які постійно втікали з чарівної валізи, а друга – пошуки Креденція з неймовірною магічною темною силою обскурус. Головною текст-типологічною особливістю художнього тексту постає хронотоп – особливий час та простір, який не має чітких меж між реальним та магічним світом. Події у фентезійному тексті розгортаються в реальному світі. Персонажі з легкістю можуть переміщатися з одного світу в інший або в межах одного простору (стрибок у часі), долаючи великі дистанції. Головними героями фентезійного твору постають такі типи персонажів: антропні, анімалістичні, чарівники та магічна матерія. У розгортанні сюжету анімалістичні персонажі та магічна матерія мають стрижневу функцію, адже саме вони створюють напруженість у сюжеті. У фентезійному тексті такі персонажі взаємодіють у реальному світі, вони наділені чарівними можливостями.

Ключові слова: фентезі, магія, сюжет, художній час та простір (хронотоп), персонажні образи.

CHARACTER SPACE OF FANTASY TEXTS FOR CHILDREN: TYPOLOGY AND FUNCTIONS

Hura Vikroriia Mykolayivna,
Postgraduate student at the Department of English Philology
and World Literature named Professor Oleg Mishukov
Kherson State University
vikaalex24092210@gmail.com
orcid.org/0000-0002-4218-0869

The article is devoted to the investigation of typology and functions of the character space of artistic texts for children of the fantasy genre. The case study of the article is the novel of a popular English writer J.K. Rowling "Fantastic Beasts and where to find them. The original screenplay". The chain of subgenres of fantasy in the article is presented (magic fantasy, adventure fantasy, fantasy with transformation and fantasy about animals and talking toys). The main attention is focused on such concepts as a plot, chronotope, character. The type of conversational-animal fantasy is demonstrated in the article – it's mythical and magical beasts (unicorns, dragons and centaurs). Unicorns, dragons and centaurs are extremely prevailing in fantasy works and illustrations. The main attention is focused on mixed fantasy which unites real and unreal worlds through time travel, transformation, animals and talking toys and through magic. The features of the characters has been demonstrated in the article. Described magical creatures and magical matter, and showed how dangerous magic can be with magic wands. Of the given fantasy text there are two plotlines that have parallel and intertwined models. The first is the search for lost fantastic beasts that are constantly running away from the magic suitcase. The second is the search for Credence with the incredible magical dark power of obscurus. The main typology and function of an artistic text is the chronotope – a special time and space that has no clear boundaries between the real and magical world. The events in the fantasy text unfold in the real world. The main characters can move from one world to another or within one space (time jump), overcoming long distances. The main characters of the given fantasy text are

anthropic, animalistic, wizards and magical matter. In the development of the plot, animalistic characters and magical matter have a pivotal function, because they create tension in the plot. In a fantasy text, such characters interact in the real world, they are allotted with magical abilities.

Key words: *fantasy, magic, plot, fiction space and time (chronotop), the characters.*

1. Вступ

Сучасний літературний простір для дитячої читацької аудиторії є різноманітним за своєю тематикою та жанровою специфікою. Художні тексти жанру фентезі залишаються у фокусі уваги читачів, адже їх насиченість магічними перевтіленнями, подорожами, незвичайними персонажами, магічними артефактами дає змогу розмити межі між реальним світом читача-дитини та фентезійним світом художнього тексту. Фентезі як жанр літератури для дітей знаходиться в центрі уваги багатьох сучасних науковців (Тодоров, 1999; Gates, Steffel, Molson, 2013; Jagues, 2015; Stableford, 2005), зокрема такі поняття, як художній час та простір (Бахтин, 1975) і текстові світи (Bell, 2019; Gavins, 2007; Ryan, 1991; Semino, 2009).

Філологічні розвідки з вивчення жанрових особливостей художніх текстів жанру фентезі уможливили розкриття яскравої палітри «гнучких» текст-типологічних параметрів, які можуть змінювати свою конфігурацію, залишаючись при цьому в межах свого жанру. Фентезі як літературний жанр володіє такими засадничими властивостями: реальний та фентезійний час і простір, портал як точка перетину реального та фентезійного світів, магічні артефакти.

Втім, такі властивості можуть мати свої варіативні відмінності, що дає змогу виокремити в межах жанру низку піджанрів:

- магічне фентезі;
- пригодницьке фентезі;
- фентезі з перетвореннями;
- фентезі про тварин та іграшки, які розмовляють;

Такі піджанри характеризуються варіаціями в моделюванні сюжету, хронотопу та персонажів. У статті нами здійснено огляд та систематизацію піджанрів фентезі та виокремлено їх специфіку на таких рівнях: сюжет, хронотоп, персонаж.

2. Розділ 1.

Фентезі – це жанр, який часто трактується в довідниках із дитячої літератури разом із літературними казками або під оманливим ярликом «сучасні казки» (Haase, 2008: 191). Історично фентезі еволюціонувало з казок та міфів, але його особливістю є певна форма перебування персонажів у реальному світі. Яскравим прикладом є фентезі «Лускунчик

і мишачий король» Е.Т.А. Гофмана. Він визнається першим текстом жанру фентезі як літератури для дітей, оскільки головними персонажами є реальна дівчинка, антропоморфний персонаж мишиний король та персонаж, що трансформується з іграшки в живу людину – Лускунчика, а події розгортаються в реальному часі та просторі. У такий спосіб у тексті фентезі відбувається переплетіння реальних та фентезійних (вигаданих) персонажів і події відбуваються на тлі реального часу.

У жанрі фентезі можна знайти основні казкові елементи, зокрема такі, як магічні предмети, протистояння добра і зла, а також квести які трапляються на шляху головних героїв (Haase, 2008: 191). Наприклад, серія творів про Гаррі Поттера Дж.К. Роулінг, «Фантастичні звірі і де їх шукати» та «Фантастичні звірі: злочини Гріндельвальда» Дж.К. Роулінг, «Хроніки Нарнії» К.С. Льюїса.

Найпоширенішим видом дитячого фентезі як літератури для дітей є **змішане** фентезі: дитяча фантастика, яка поєднує фентезі та реальність. Змішане фентезі настільки поширене, що читачі можуть припустити, що воно завжди було частиною дитячої літератури (Gates, Steffel, Molson, 2013: 49). Наприклад, художній твір К.С. Льюїса «Хроніки Нарнії: Морські пригоди “Зоряного мандрівника”» є історією про дітей, які мріють опинитися в іншому світі, де з ними трапляється багато дивовижних пригод (Lewis, 2015).

Однією з авторок змішаного типу фентезі є англійська письменниця Е. Несбіт, творчість котрої тривала протягом XIX та XX ст. Авторка у своїх працях показала, що реалізм і фентезі можна змішувати послідовно, розважно. Її праці стали відправною точкою до створення художніх текстів жанру фентезі, що належать до різних підтипів, що з часом отримало статус піджанру дитячого фентезі. Підхід Е. Несбіт до магії заслуговує на увагу. Спочатку вона розширює функції магії, що не лише виконує чи задовольняє бажання дітей. Авторка показала, що магія може бути небезпечною; наприклад, коли головні герої-діти потрапляють до іншого світу, вони починають розуміти мову різних істот (ельфів, гномів, тварин, дерев та навіть річок) або можуть відчувати надприродні здібності (Gates, Steffel, Molson, 2013: 50).



Магія – це те, що насамперед стосується фентезі і відіграє ключову роль у фентезійному сюжеті. *Магічне фентезі* – це змішане фентезі, де якась невідома сила впливає на людей таким чином, що зазвичай не відбувається в повсякденному світі та житті і має несподівані наслідки (Gates, Steffel, Molson, 2013: 88). Фентезі, які зображують серйозні наслідки втручання магії в повсякденне життя, також безліч.

Змішане фентезі залишається одним із найпопулярнішим жанрів літератури для дітей. Подорож у часі, трансформація, тварини та іграшки, які розмовляють, магія живлять людську потребу в переживанні невідомого шляхом об'єднання реальних та нереальних світів (Gates, Steffel, Molson, 2013: 103).

Проілюструємо особливості персонажів у фентезійному тексті Дж.К. Роулінг «Фантастичні звірі та де їх шукати».

Сюжет. Події розгортаються десь в Європі 1926 року в ночі, коли п'ятеро аврорів, наблизившись до замку, стоять з піднятими вгору чарівними паличками: “*Somewhere in Europe – 1926 – Night. Five Aurors stand, wands aloft, tentative as they edge towards the chateau*” (Rowling, 2016: 1). Хвилиною пізніше на заголовках різних чаклунських газетах 1926 року написано про напади Гріндельвальда по цілому світі. Він зник і становить серйозну загрозу чаклунській громаді. На рухомих фотографіях видно зруйновані будинки, пожежі, нажаханих жертв: “*We see various magical newspaper headlines from 1926 relating to GRINDELWALD’S attacks all over the world. He’s a serious threat to the magical community and he’s vanished. Moving photos detail destroyed buildings, fires, screaming victims*” (Rowling, 2016: 1–2). Події наступної сцени розгортаються в **Нью-Йорку**. Великий пасажирський корабель пропливає повз статую Свободи. На кораблі видно чоловіка, що сидить на лавці, – це Ньют Скамандер, одягнений у стареньке синє пальто. Біля нього стоїть коричнева пошарпана шкіряна валіза. Замочок валізи постійно сам собою клацає та відчиняється: “*A large passenger ship glides past the Statue of Liberty. PUSH IN towards a figure sitting on a bench – NEWT SCAMANDER, wearing an old blue overcoat. Beside him rests a battered brown leather case. A catch on the case flicks open of its own accord*” (Rowling, 2016: 2). Згодом життя всього міста перевертається догори дригом, оскільки звичайне життя мешканців переплітається з фентезійним світом магичних створінь: чарівні палички, за допомогою яких пер-

сонажі можуть переміщатися з одного місця в інше (*Time cut*), або заклинання, які вони промовляють, наприклад такі як, *Alohomora, Petrificus Totalus, Finestra, Accio, Revelio*, та фантастичні створіння, які постійно втікають із валізи і, коли потрапляють до міста, в яких все йде шкереберть.

Персонажі. Наприклад, **Ніфлер** – це маленьке пухнасте чорне звірятко, що нагадує суміш крота й качкодзьоба: “*The Niffler, a small furry black cross between a mole and a duck-billed platypus*” (Rowling, 2016: 14). Він обожає різні монетки та коштовності. У банку центрального сховища Ньют бачить Ніфлера, що розлігся на величезній купі грошей серед безліч відчинених сейфів із цінностями: “*NEWT hurries into the vault. Inside he finds Niffler lying among hundreds of opened deposit boxes, and seating on a great pile of cash*” (Rowling, 2016: 27). Або **різкопроривка** – це величезна, огрядна, подібна до носорога істота, з чола якої стримить масивний ріг: “*The Erumpent – a large, rotund, rhino-like creature with a massive horn protruding from her forehead*” (Rowling, 2016: 132). Коли різкопроривка втекла до центрального парку Нью-Йорка, Ньют Скамандер, щоб заманити її знову до валізи, починає виконувати «шлюбний ритуал» – серію рохкань, погойдувань, перекочувань і стогонів. Різкопроривка поводитьсь наче цуценя, а її ріг починає світитися оранжевим сяйвом. Ньют перекочується по землі, а різкопроривка копіює його рухи, наближаючись дедалі ближче до відчиненої валізи: “*Newt places his case down on the ground near the Erumpent and slowly, seductively, opens it. He begins to perform a 'mating ritual' – a series of grunts, wiggles, rolls and groans – to gain the Erumpent’s attention. The Erumpent’s demeanour is puppy-like, her horn glowing orange. NEWT rolls along the floor – the Erumpent copies, moving nearer and nearer to the open case*” (Rowling, 2016: 132–133).

У тексті наявні дві сюжетні лінії, які мають паралельні та переплетені моделі. З одного боку, Ньют Скамандер вирушає на пошуки загублених фантастичних тварин, які втікли з його чарівної валізи: “*on of the catches on the case flies open. The second catch now flicks open of its own accord, and the case begins to shake, emitting aggressive animalistic sounds. Suddenly the lid flies open and out bursts a Murtlap – a rat-like creature with an anemone-style growth on its back. As more creature escape off-screen*” (Rowling, 2016: 51–52), а від-

булося це в Якобовій кімнатці (*Jacob's room*): “*the room is completely destroyed. Footprints, broken furniture, shattered glass. Even worse: a massive hole in the opposite wall – something huge has blasted its way out*” (Rowling, 2016: 59), тому що Ньют та Якоб випадково переплутали в банку валізи: “*Jacob takes the opportunity, seizes his case, and swings it violently at NEWT*” (Rowling, 2016: 29). З іншого боку, головною метою пошуку є таємничий Креденцій із неймовірною магичною темною силою обскурус – це неконтрольована темна сила, яка зненацька може атакувати, а потім щезає: “*It's an unstable, uncontrollable dark force that busts out and – attacks... and then vanishes...*” (Rowling, 2016: 151). “*The Obscurus moves horrible beneath CREDENCE'S skin. An awful inhuman growl comes out of his mouth, from which something dark begins to bloom. This force finally takes over CREDENCE, his whole body exploding into a dark mass which hurtles forwards out of the window*” (Rowling, 2016: 232).

Хрономоп. Для фентезійних текстів характерні особливий час і простір, що не має чітких меж між реальним та магичним світом, натомість може трансформуватись, а персонажі з легкістю переміщуються з одного світу в інший або в межах одного простору (стрибок у часі), долаючи великі дистанції. У творі «*Fantastic Beasts and where find them*» таким стрибком у часі є миттєвий незначний просторовий стрибок Ньюта за допомогою чарівної палички, якою він також притягує Якоба до себе через увесь вестибюль банку. А потім, за якусь секунду вони роз'єднуються: “*...he points his wand at JACOB and the egg are pulled magically across the bank atrium towards NEWT. In a slit second, they Disapparate*” (Rowling, 2016: 23). Або, наприклад, у кварталі ювелірних крамничок, коли Ньют та Якоб шукали Ніфлера, який втік із чарівної валізи, головні герої зненацька натрапили на поліцію: “*Before the police can look back, NEWT grabs JACOB and they Disapparate*” (Rowling, 2016: 127).

Умовно можемо відтворити просторові та часові стрибки персонажів у такому ланцюгу: десь в Європі 1926 (somewhere in Europe 1926) → до Нью-Йорка підпливає корабель (ship gliding into New York) → Нью-Йорк (New York) → корабель/ (інтер'єр) митниця (ship/int.customs) → вулиця біля станції метро «міська мерія» (street near city hall subway) → Нью-Йоркська вулиця (New York street) → інша вулиця → сходи до міського банку

(another street, steps of the city bank) → приймальня банку (lobby of bank) → кабінет Бінглі (Bingley's office) → одна з кімнат банку (back room of the bank) → кабінет Бінглі – кілька секунд пізніше (Bingley's office – moments later) → за банківською стійкою (behind the bank counters) → банк, приймальня (bank, hall) → службове приміщення банку/сходи (back room of the bank/staircase) → підвальний коридор банку, що веде до сховищ (basement corridor of bank leadind to vault) → безлюдна бічна вуличка біля банку (deserted side street next to the bank) → вузький провулок навпроти банку (narrow alleyway opposite bank) → Бродвей (Broadway) → приймальня будинку Вулворта (Woolworth building reception) → вестибюль Макосша (Macusa lobby) → ліфт (elevator) → головний відділ розслідувань (major investigation department) → підвал (basement) → кабінет видачі дозволів на чарівні палички (wand permit office) → вулиця в нижньому Іст-Сайді (street on the lower East Side) → Якобова кімнатка (Jacob's room) → церква «Другого Салему» → головна зала (Second Salem church, main hall) → церква «Другого Салему» → заднє подвір'я (Second Salem church, backyard) → церква «Другого Салему», головна зала (Second Salem church, main hall) → центральна вулиця в нижньому Іст-Сайді (main street on the lower East Side) → Якобова кімнатка (Jacob's room) → вулиця біля будинку (tenement street) → Якобова кімнатка (Jacob's room) → верхній Іст-Сайд (upper East Side) → відділ новин у вежі Шоу (Shaw tower newsroom) → офіс-пентхауз Шоу-старшого (Shaw SR'S penthouse office) → вулиця з брунатними таунхаузами (Brownstone street) → помешкання Гольдштейн, сходові клітка, вітальня (Goldstein residence, sitting room) → Бродвей (Broadway) → провулок (alleyway) → помешкання Гольдштейн, вітальня (Goldstein residence, sitting room) → помешкання Гольдштейн, спальня (Goldstein residence, bedroom) → Ньютова валіза (Newt's case) → Ньютова валіза, зона тварин (Newt's case, animal area) → вулиця біля церкви Другого Салему (street outside Second Salem) → центральний парк (central park) → квартал ювелірних крамничок (diamond district) → центральний парк (central park) → помешкання Гольдштейн (Goldstein residence) → зоопарк у центральному парку (central park zoo) → міська мерія (city hall) → темна вулиця (dark street) → вулиця біля міської мерії (street near city hall) → міська мерія (city hall) → вестибюль Макосша (Macusa lobby) → зала Пентальфи (Pentagram



office) → в'язнична камера Макосша (Macusa cell) → церква «Другого Салему», головна зала (Second Salem church, main hall) → вулиця біля церкви «Другого Салему» (street outside Second Salem) → в'язнична камера Макосша (Macusa cell) → кімната для допитів (interrogation room) → убога зала засідань у підвалі (shabby basement meeting room) → коридор до камери смертників (corridor leading to death cell) → вестибюль Макосша (Macusa lobby) → камера смертників (death cell) → коридор до кабінету Грейвза (corridor leading to Graves's) → камера смертників (death cell) → коридор до кабінету Грейвза (corridor leading to Graves's) → камера смертників (death cell) → коридор до камери смертників (corridor leading to death cell) → вестибюль Макосша (Macusa lobby) → коридор до камери смертників (corridor leading to death cell) → сходи, що ведуть до камер (stairs leading to cell) → вестибюль Макосша (Macusa lobby) → вулиці Нью-Йорка (streets of New York) → дах із голубником (rooftop with pigeon coop) → сліпий кабан (the blind pig) → церква «Другого Салему» (Second Salem church) → спальня Модести (Modesty's bedroom) → церква «Другого Салему» (Second Salem church) → спальня Модести (Modesty's bedroom) → церква «Другого Салему» (Second Salem church) → церква «Другого Салему», вгорі на сходовому майданчику (Second Salem church, upstairs landing) → універмаг (department store) → універмаг, комора на горищі (department store, attic storeroom) → Ньютова валіза (Newt's case) → церква «Другого Салему» (Second Salem church) → будинок у Бронксі (tenement in the Bronx) → будинок у Бронксі, коридор (tenement in the Bronx, hallway) → будинок у Бронксі, занедбаний клас (tenement in the Bronx, derelict room) → будинок у Бронксі (tenement in the Bronx) → дах над універмагом «Сквайр» (Squire's rooftop) → Таймс-сквер (Times square) → головний відділ розслідувань, Макосша (major investigation department, Macusa) → дахи Нью-Йорка (rooftops of New York) → біля станції метро (outside a subway station) → дахи/вулиці Нью-Йорка (rooftops/streets of New York) → станція метро (subway) → вхід у метро (subway entrance) → станція метро (subway) → вхід у метро (subway entrance) → станція метро (subway) → вхід у метро (subway entrance) → станція метро (subway) → вхід у метро (subway entrance) → станція метро (subway) → вхід у метро (subway entrance) → станція метро (subway) → Нью-Йорк, небо (New

York, sky) → вхід у метро (subway entrance) → платформа станції метро (subway platform) → станція метро (subway) → консервна фабрика, де працює Якоб, тижнем пізніше (Jacob's canning factory, a week later) → Нью-Йоркська гавань (New York harbor) → Якобова пекарня, Нижній Іст-Сайд (Jacob's bakery, Lower East Side).

Персонажі–2. Для фентезійного тексту «Фантастичні звірі і де їх шукати» характерні такі типи персонажів (головні та другорядні) – антропні (*Customs Official, Witness, Reporter, Photographer, Jacob Kowalski, Bank Employee, Secretary, Mr. Bingley, Hobo, Housewife, Langdon Shaw Henry Shaw SR'S*), анімалістичні (*Niffler, snake-like bird – an Occamy, Pickett, Murtlap, Billywig, cocoon, Frank, Graphorn, Fwooper, Nundu, Diricawl, Erumpent, Swooping Evil, Demiguise*), чарівники (*Newt Scamander, Percival Graves, Mary Lou Barebone, Tina Goldstein, RED, a goblin bellboy, Madam Picquery, Abernathy, Modesty, Credence, Chastity, Queenie Goldstein, Heinrich Eberstadt, Executioners, Aurors, Grindelwald*) та магічна матерія (*Obscurus*).

У розгортанні сюжету анімалістичні персонажі створюють як початок відліку головної історії, так і спричиняють хаос її розгортання. Втікаючи з чарівної валізи Ньюта та руйнуючи все на своєму шляху, анімалістичні персонажі створюють напруженість у сюжеті. У тексті «*Fantastic Beasts and where find them*» невидима істота, яка втекла з валізи, створює в місті хаос, перекидаючи газетні стенди, змушуючи міняти напрям руху автомобілістів: “*A dog barks in its direction, and the creature scuttles on, knocking over newspaper stands, causing bikes and cars to swerve*” (Rowling, 2016: 68–69). В одному з епізодів ніфлер вдерся до ювелірної крамниці, щоб пограбувати її, та коли Ньют, проходячи повз крамницю, побачив його, ніфлер замаскувався в ювелірного манекена: “*NEWT stealthily follows the trail, creeping past shop windows. Something catches his eye and suddenly he pauses. Very slowly, he tiptoes backwards. The NIFFLER is standing in a shop window. In order to hide, it is emulating a jewellery stand, little arms outstretched, covered in diamonds*” (Rowling, 2016: 123).

3. Висновки

У науковій розвідці окреслено основні положення жанру та низку піджанрів фентезі. Охарактеризовано змішане фентезі, яке об'єднує реальні та нереальні світи шляхом подорожі в часі, трансформації,

тварин та іграшок, які розмовляють, та через магію. Визначено головну текст – типологічну особливість художнього тексту, якою постає хронотоп. У статті продемонстровано та визначено чотири типи фентезійних персонажів – антропні, анімалістичні, чарівники та магічна матерія на матеріалі твору Дж.К. Роулінг «Фантастичні звірі та де їх шукати. Оригінальний сценарій». На матеріалі досліджуваного тексту показано дві сюжетні лінії, які мають паралельні та переплетені моделі.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике. *Вопросы литературы и эстетики: Исследования разных лет*. Москва : «Художественная литература», 1975. с. 234–407.
2. Белехова Л.І., Цапів А.О. Когнітивна ігрова модель нарації «Квест» у казці Роалда Дала «Чарлі та шоколадна фабрика». *Psycholinguistics. Психолінгвістика. Психолінгвістика: збірник наукових праць*. 2019. С. 11–30.
3. Тодоров Цв. Введение в фантастическую литературу. Москва : Дом интеллектуальной книги, 1999. 144 с.
4. Bell A. Possible worlds theory and contemporary narratology. *Digital Fictionality: Possible Worlds Theory, Ontology, and Hyperlinks* / Ed. Bell A., Ryan M.-L. Lincoln. London : University of Nebraska Press. 2019. P. 249–272.
5. Gates P.S., Steffel S.B., Molson F.J. Fantasy literature for children and young adults. Lanham, Maryland, and Oxford : The Scarecrow press Inc., 2013. 177 p.
6. Gavins, J. Text world theory. An introduction. Edinburgh: Edinburgh University Press. 2007. 208 p.
7. Haase D. The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales. London: 2008. 1161 p.
8. Jaques Z. Children's Literature and the Posthuman. New York, 2015. 271 p.
9. Lewis C.S. The Voyage of the Dawn Treader. Book 5. 2015. 189 p.
10. Rowling J.K. Newt Scamander: Fantastic Beats and where to find them. London, Oxford. 2017. 138p.
11. Rowling J.K. Fantastic Beats and where to find them. The original screenplay. Great Britain, 2016. 293 p.
12. Ryan M.-L. Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory. Bloomington: Indiana University Press, 1991. 308 p.
13. Semino E. Text worlds. *Cognitive poetics: Goals, Gains and Gaps* / Ed. G. Bronte, J. Vandaele. Berlin, New York: Mouton de Gruyter, 2009. P. 33–77.
14. Stableford B. Historical Dictionary of Fantasy Literature. Lanham. Maryland. Toronto. Oxford. 2005. 567 p.
15. Todorov, T. Introduction to poetics (6th ed.). Minneapolis: University of Minnesota Press. 1997. 83 p.

REFERENCES:

1. Bakhtin M.M. (1975) *Formy vremeni i khronotopa v romane. Ocherki po istoricheskoy poetike. Voprosy literatury i estetiki: Issledovaniya raznykh let* [Forms of time and chronotope in the novel. Essays on Historical Poetics. Literature and aesthetics: Studies of different years]: "Fiction". Moscow. P. 234–407.
2. Belehova L.I., Tsapiv A.O. (2019). *Kognityvna igrova model' naracii «Kvest» u kazci Roalda Dala «Charli ta shokoladna fabryka»* [Cognitive game model of the narrative "Quest" in Roald Dahl's fairy tale "Charlie and the Chocolate Factory"]. *Psycholinguistics. Psycholinguistics. Psycholinguistics: a collection of scientific papers*. WITH. 11–30.
3. Todorov Tsv. (1999). *Vvedenie v fantasticheskuyu literaturu* [Introduction to fiction]. M.: House of the intellectual book. 144 p.
4. Bell A. Possible worlds theory and contemporary narratology. *Digital Fictionality: Possible Worlds Theory, Ontology, and Hyperlinks* / Ed. Bell A., Ryan M.-L.. Lincoln. London: University of Nebraska Press. 2019. P. 249–272.
5. Gates P.S., Steffel S.B., Molson F.J. Fantasy literature for children and young adults. Lanham, Maryland, and Oxford: The Scarecrow press Inc., 2013. 177 p.
6. Gavins, J. Text world theory. An introduction. Edinburgh: Edinburgh University Press. 2007. 208 p.
7. Haase D. The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales. London, 2008. 1161 p.
8. Jaques Z. Children's Literature and the Posthuman. New York, 2015. 271 p.
9. Lewis C.S. The Voyage of the Dawn Treader. Book 5. 2015. 189 p.
10. Rowling J.K. Newt Scamander: Fantastic Beats and where to find them. London, Oxford. 2017. 138p.
11. Rowling J.K. Fantastic Beats and where to find them. The original screenplay. Great Britain. 2016. 293 p.
12. Ryan M.-L. Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory. Bloomington: Indiana University Press, 1991. 308 p.
13. Semino E. Text worlds. *Cognitive poetics: Goals, Gains and Gaps* / Ed. G. Bronte, J. Vandaele. Berlin, New York: Mouton de Gruyter, 2009. P. 33–77.
14. Stableford B. Historical Dictionary of Fantasy Literature. Lanham. Maryland. Toronto. Oxford. 2005. 567 p.
15. Todorov, T. Introduction to poetics (6th ed.). Minneapolis: University of Minnesota Press. 1997. 83 p.

Стаття надійшла до редакції 08.10.2021.
The article was received 08 October 2021.