

МІФОЛОГІЧНІ СЦЕНАРІЇ У ВИМІРІ ЛІНГВОСЕМІОТИКИ ТА ФРЕЙМОВОЇ СЕМАНТИКИ

Представлено фреймові моделі розгортання міфологічних сценаріїв на основі їх вербальних репрезентацій. Особливу увагу приділено особливостям розширення окремих слотів відповідних структур. Міжфреймова взаємодія розглядається під кутом зору інтертекстуальної та гіпертекстуальності.

Ключові слова: сценарій, фрейм, слот, гіперзв'язок, кластер.

Представлены фреймовые модели осуществления мифологических сценариев на основе их вербальных репрезентаций. Особое внимание уделяется особенностям расширения отдельных слотов в соответствующих структурах. Межфреймовое взаимодействие рассматривается с точки зрения интертекстуальности и гипертекстуальности.

Ключевые слова: сценарий, фрейм, слот, гиперсвязь, кластер.

Frame models of mythic scenarios constructed on the basis of their verbal manifestations are discussed in the article. Special attention is paid to peculiarities of definite slots' extensions within bigger structures. Various frames' interaction is analyzed in the framework of inter-textuality and hyper-textuality theories.

Key words: scenario, frame, slot, hyper-link, cluster

Поліпарадигмальний характер сучасного мовознавства [3; 5] зумовлює підхід до мови і міфологічного простору (МП) як відкритих систем [7], складові яких є ієрархічно співвіднесеними утвореннями фрактальної природи [9]. Варіативність розгортання міфологічних сценаріїв визначається сутнісними ознаками їх фігурантів, а також типовими для лінгвоспільнот уявленнями про них і приписаними їм у ході інтерпретації оцінками та вторинними ознаками. Користуючись формулюванням, прийнятим у синергетиці [4], повторювана реалізація сценаріїв у відносно подібному руслі приводить до того, що фазові траєкторії руху елементів складної системи зближуються в певному сегменті простору, утворюючи аттрактор. Іншими словами, сукупності традиційних варіантів здійснення міфологічних сценаріїв

відображають відносно стабільний стан нестабільної відкритої системи (семіосфери), а тому подаються у вигляді фреймів.

В ієрархіях фреймів кожен слот може бути представлено субфреймами, що, у свою чергу, є елементами інших ієрархій, концептуальних сфер, структурованих навколо певних фокусних концептів [2]. Ієрархічна єдність інформаційних структур із фрактально подібною конфігурацією, між якими існують причинно-наслідкові зв'язки, у нашому розумінні, є основним чинником, що забезпечує цілісність МП та його сталість як невід'ємного відправного компонента у варіантах концептуалізації дійсності в різні історичні епохи.

Фреймовий формат подання інформації дозволяє відобразити динамічний аспект існування МП та створених на його основі концептуальних картин світу (ККС). Тимчасово стабільні стани ККС та їх сценарно детерміновані трансформації ми подаємо у вигляді своєрідних матриць. Фреймові матриці співвідносяться з рівнями категоризації світу, а також рівнями його знакового відображення й утворюють відповідні ієрархії. Зокрема, квест як мегасценарій, за яким здійснюється навігація у МП, співвідноситься з фреймом мегарівня. Основні компоненти квесту (ВІДОКРЕМЛЕННЯ, ПОДОРОЖ, ДІЯННЯ) є сценаріями – фреймами мезорівня. Відповідно, кожен із них передбачає певну кількість сценаріїв на зразок ОВОЛОДІННЯ МАГІЄЮ, БИТВА/СУТИЧКА, ПОШУК АРТЕФАКТА, котрі входять до концептуальної моделі квесту як фрейми макрорівня. Слоти, що репрезентують кожного із фігурантів таких сценаріїв та їх прототипові риси, є фреймами катарівня. Відповідно, ситуативно профільовані властивості референтів, зображені у вигляді субфреймів різних типів, належать до мікрорівня моделі.

Розглянемо структуру предметоцентричного фрейма, який представляє учасника макросценарію та є фреймовою структурою катарівня [ЩОСЬ] є [ТАКЕ] (якість): *se æglæca ehtende wæs, // deorc deapscua* (цей монстр переслідував, темна тінь смерті) [13, с. 159–160]. Пропозитивно представлена онтологічна ознака „темний” = a_n співвідноситься з концептуальною метафорою ЧУДОВИСЬКО – ЦЕ ТЕМРЯВА (траектор – МІФІЧНА ІСТОТА, орієнтири – темний, зловісний, небезпечний), концептуальною метонімією ТІНЬ → ЧУДОВИСЬКО і концептуальною алюзією ЧУДОВИСЬКО → (ТЕМРЯВА, НЕБЕЗПЕКА, ШКОДА) → СМЕРТЬ, що відображає аксіологічне

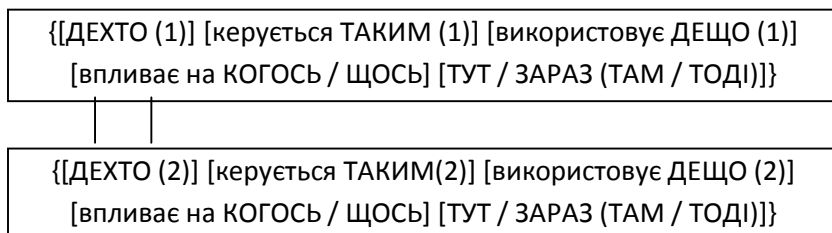
навантаження концепту, та утворює його профільований варіант: саме в такій якості референт включений до стереотипних сценаріїв і поводитись в них відповідно. У свою чергу, наведений базовий предметоцентричний фрейм здатен розширюватись за рахунок подання його терміналу ϵ [ТАКЕ] за допомогою асоціативного субфрейма *існує ніби* [ТАКЕ] (ТІНЬ). Відтак вербальні знаки, що реалізують цей фрейм, набувають властивостей кваліфікаторів. Функціональна ознака „переслідувач (вбивця)”, що реалізується в певних контекстах, у загальній фреймовій моделі, що репрезентує ЧУДОВИСЬКО, може бути зображена у вигляді субфрейма *існує діючи* [ТАК]. Відповідно, знак-констататор *ehtende was*, що входить до синтаксичної структури, що вербалізує залучений до мікросценарію НАПАД концепт ЧУДОВИСЬКО, може розглядатись як легісигнум – у випадку представлення ЧУДОВИСЬКА як типового нападника (при цьому вищенаведений предметоцентричний фрейм становитиме термінал акціонального фрейма); або синсигнум – якщо ЧУДОВИСЬКО розглядається в онтологічній перспективі як контейнер певних ознак (предметоцентричний фрейм, навпаки, вбиратиме акціональний як субфрейм-підсистему). Наведений фреймовий кластер належить до макрорівня ККС і демонструє валентнісні зв'язки як із більш високими рівнями узагальнення (ЧУДОВИСЬКО як типовий представник контрарного світу, взаємодія з яким відбувається у контексті стереотипних сценаріїв конфліктного типу), так і з нижчими рівнями (відбувається аналітичне співвіднесення концепту за родо-видовими ознаками, уточнення окремих рис референта, що зумовлюють етноспецифічні риси сценаріїв за його участю).

Варіантом розгортання цього фрейма за участю концепту ВОРОГ може бути поєднання предметоцентричних, посесивного і таксономічного субфреймів, що належать до мікрорівня моделі {[ДЕХТО] [існує ТАК – оцінка] ϵ [ТАКИМ-іпостась] має [ДЕЩО (частина)] ϵ [ТАКЕ-оцінка]}: *Uns reis i est, si ad num Corsablix: // Barbarins est, d'un estra[n]ge pais.* (Ось нечестивий варвар (оцінка) Корсали (ДЕХТО), володар (іпостась – правитель, у посесивних відносинах – власник) чужинської (оцінка) держави (ТАКЕ – об'єкт володіння)) [14, ХСV, 1235–1236]. Використані мовні знаки проявляють властивості кваліфікаторів, легісигнумів (стереотипне негативно забарвлене позначення ВОРОГА). У контексті міжфреймових взаємодій вищого

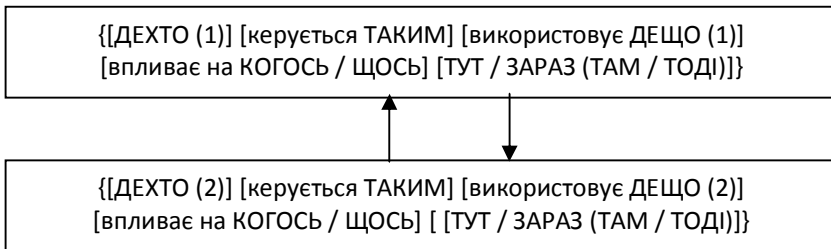
рівня наведений кластер може виступати аргументом, що приєднується до доменів мети як аргумент асоціативного фрейма („чужий” → „далекий” → „ворожий”).

Прикладом поєднання акціональних і компаративного фреймів може бути наступна комбінація фреймів на макро- і катарівнях, що відображає уявлення як про антропоцентричні концепти ЛЮДИНА> ВОЇН, так і про прототипового германського КОРОЛЯ-ВОЇНА: *Thar uaht thegeno gelih, Nichein soso Hluduig: // Snel indi kuoni* (і так бився кожен воїн, хоч жоден так могутньо й хоробро, як Людвіг) [15, с. 50] [ДЕХТО 1 діє на ТАКОГО] + [ДЕХТО 2 діє на ТАКОГО]; при цьому дії обох агентів отримують оцінки [ДЕХТО 1 діє на ТАКОГО [ТАК – контекст]], [ДЕХТО 2 діє на ТАКОГО [ТАК – „+” оцінка]]. Крім цього, обидва фрейми перебувають у відношеннях зіставлення: {{[ДЕХТО 1 діє на ТАКОГО [ТАК ← контекст]] ніби (в меншому ступені) [ДЕХТО 2 діє на ТАКОГО [ТАК ← „+” оцінка]]}. Наведена модель демонструє логіку співвіднесення міфологічно орієнтованих уявлень про КОРОЛЯ-ВОЇНА, що є найкращим представником класу й найкраще виконує відповідні функції.

Загалом, розглядаючи мегарівень сценарних взаємодій у МП, представляємо квест як базовий спосіб організації сценаріїв у вигляді акціонального фрейма. Його базова конфігурація становить каркас сценарних послідовностей, представлених у перспективі агенса. При цьому на мегарівні пацієнс є агенсом у квестовому сценарії з абсолютно тотожною конфігурацією, який, утім, проти-лежно спрямований:



Зоною накладання двох квестових сценаріїв може також бути фокус різноспрямованих стимулів, пов’язаних з одним життєвим простором:



Нарешті, при „зіткненні” різних світів („проривна” функція міфу, унаслідок чого „міфічне” потрапляє до „реального”, або „перехресна” функція тексту/алгоритму з реального світу, що переноситься в міфічне), коли обидві системи локалізуються в одному часо-просторовому сегменті, зв’язок фреймів здійснюється через слот [ТУТ/ЗАРАЗ (ТАМ/ТОДІ)].

Ведучи мову про поєднання фреймових структур та причинно-наслідковий характер їх об’єднання, зауважимо, що об’єднання фреймів не є обов’язково лінійним. Натомість, з огляду на функціонування алюзивного механізму первинного орієнтування концептуальних систем, а також метафоричного способу накладання семантично віддалених доменів, інтеграція фреймів ситуативно набуває характеру гіперструктури [1; 6]. Підхід до розгляду міжфреймових контактів як гіперкластерів, загалом, відповідає уявленням про організацію інформаційного простору як багатовимірного континууму, в якому „площини” виявляються об’ємними, контекстуально „викривленими” відповідно до перспективи мовців-інтерпретаторів. Гіперструктури постають своєрідним корелятом синестезії, оскільки їх конституенти відображають асоціативно співвіднесені модальності: первинну, пов’язану з інтерпретацією сценарію, що розгортається у даному часо-просторовому локусі, та вторинну (вторинні), пов’язану з паралельними/віддаленими сценаріями. Останні входять до смислового поля контекстуально фокусного сценарію (відповідного фрейма) унаслідок дії знаків-індексів, симптомів і дейктиків, які вербалізують термінали фреймів із гіперкластера.

При розгортанні міфологічних сценаріїв у текстах вербальні знаки, що мають властивості ікон-симптомів, сигналів і дейктиків, здійснюють відсилку до фреймів, у яких залучені кореферентні концепти-

міфологеми у різних семантичних ролях та іпостасях. У свою чергу, механізм гіперзв'язків між фреймовими структурами МП та синтагматично організованими мовними знаками, що їх утілюють, а також з огляду на дискурсивну природу міфу взагалі, ми співвідносимо із феноменами інтертекстуальності та інтердискурсивності, що є проявами взаємодії різних культурних кодів, ментальностей, моделей практичної та когнітивної діяльності. Аналогічно до визначення когнітивних параметрів інтердискурсивності як „провідних дискурсотворчих концептів” [8], основним чинником гіперфреймів у МП є базові сценаро-/дискурсотворчі концепти-міфологеми, ядерні у відповідних концептосферах: СИЛА, МІФІЧНА ІСТОТА, БОЖЕСТВО, ДОЛЯ, ГЕРОЙ, ЧАРІВНИК, МАГІЧНИЙ ОБ'ЄКТ, СМЕРТЬ, ПОТОЙБІЧЧЯ та ін.

Гіперзв'язки, за великим рахунком, є проявом причинно-наслідкових залежностей, імпліцитних для побутової свідомості. Такі зв'язки реалізуються у певних „акцентованих” сценаріях за умови взаємодії архетипових структур підсвідомості представників лінгвоспільнот, текстів як елементів семіосфери та інших знакових структур, що виступають додатковими знаками-інтерпретантами у контексті етнонаціональних культур. При цьому кількість гіперзв'язків (відповідно, різнофокусованих фреймів), що поєднують певну базову фреймову структуру з іншими фреймами та їхніми складовими, значною мірою залежить від наповнення фреймової структури, що представляє агенса/агенсів.

Наприклад, відправний предметоцентричний „топікальний” слот (Frame 1) містить інформацію про ЧАРІВНИКА, який у ККС уявного світу вписується до „темної” ієрархії та співвідноситься з концептом ВОРОГ: *Grindenwald... In a list of Most Dangerous Wizards of All Time, he would miss out the top spot only because You-Know-Who arrived... to steal his crown* [18, с. 355]. Розширення слота шляхом приєднання субфреймів приводить до утворення наступного фреймового кластера (див. рис. 1).

Слот [ДЕХТО 1] акціонального фрейму розширюється за рахунок приєднання предметоцентричного субфрейма, в якому представлено його контекстуально профільовані ознаки. Крім цього, він взаємодіє з подібним слотом у межах компаративної структури (співвідноситься із більш могутнім ЧАРІВНИКОМ із тієї ж ієрархії, [ДЕХТО 2] у (Frame 2), унаслідок чого актуалізується оцінний епістрат концепту, а також відбувається зіставлення двох референтів, що мають спільну

ознаку. Агенс [ДЕХТО 1] із першого фрейма також збігається зі слотом об'єкта-пацієнта у структурі (Frame 3), що відображає реалізований сценарій СУТИЧКА (минулий досвід), в якому індивід зазнає впливу суб'єкта, представленого слотом [ДЕХТО 3].

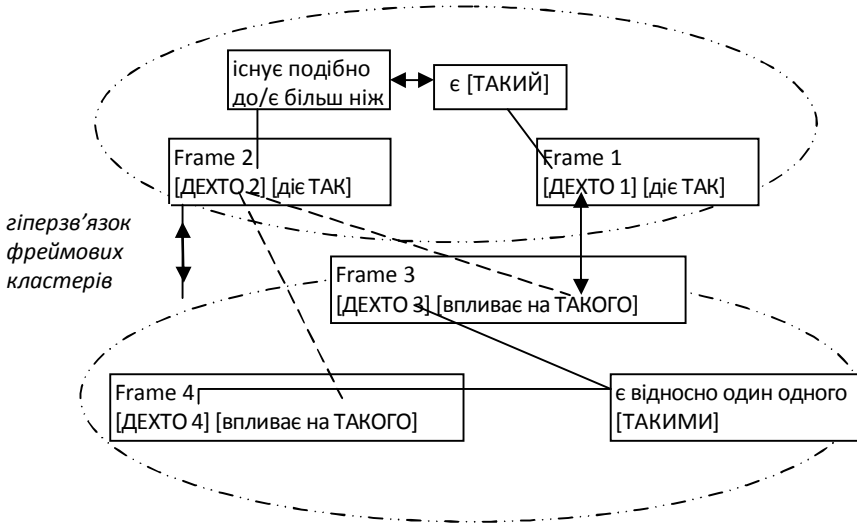


Рис. 1. Взаємодія міфологічних сценаріїв у фреймовому вимірі

У результаті подібного розширення утворюється алюзивний зв'язок між концептуалізованими референтами [ДЕХТО 3] і [ДЕХТО 2], що відображають специфіку їх взаємодії [ТУТ/ЗАРАЗ] (теперішній досвід), а також імплікують фокусний характер конфліктних сценаріїв за їх участю, результат яких визначальний для конфігурації картини уявного світу. Більше того, з урахуванням специфіки відносин суб'єктів [ДЕХТО 3] і [ДЕХТО 4], зображених у вигляді посесивного фрейма, суб'єкт [ДЕХТО 4] прогнозовано бере участь у сценарії конфліктного типу і взаємодіє з суб'єктом [ДЕХТО 2] (майбутній досвід). При цьому вказані фреймові кластери поєднуються шляхом гіпервідсилання, що здійснюється за алюзивно з опорою на контекст за ознакою СИЛА, МОГУТНІСТЬ (традиційне для германської міфологічної традиції зображення агенса-антагоніста як сильного гідного супротивника, перемога над яким „запускає” аксіологічно забарвлений ланцюжок ПЕРЕМОГА/СМЕРТЬ > СЛАВА > ПОТОЙБІЧЧЯ > БОГИ >... новий статус).

Загалом, розширення предметоцентричного фрейма відбувається як взаємодія предметоцентричних фреймів: *Род був володарем і повелителем усього довоколишнього світу. Над ним були лише Ті, що все знають* [12, с. 70]; поєднання предметоцентричного та акціонального: *на скнару-лепрекона, що переховував золото у своєму горщику* [11, с. 40], ... *Sauron – a sorcerer of dreadful power, master of shadows and phantoms, foul in wisdom, cruel in strength, misshaping what he touched, twisting what he ruled, lord of werewolves* [19, с. 156]; предметоцентричного, акціонального та компаративного: *Проклін, пане, штука тонка. Облутас навутиною, а тоді виявиться, що та навутинка міцніша за сталеу* [11, с. 69]. Характеристики референтів, представлені у подібних структурах, проявляються на всіх рівнях системних взаємодій у МП та визначають комплекси імпліцитних причин, що спрямовують розгортання сценаріїв більш високих рівнів. Відповідні мовні знаки, крім властивостей дескрипторів-синсигмумів, виявляють риси кваліфікаторів-квалісигмумів, що визначають „напрямок” сполучуваності елементів фреймів у їх кластерах, що представляють сценарії. З урахуванням специфіки контексту, в якому вони вживаються, вони перетворюються на симптоми, індекси та дейктики, що здійснюють відсилання до паралельних або віддалених сценаріїв, забезпечують цілісність фреймовій мережі міфологічно орієнтованого світу.

У свою чергу, у наведених фреймах власне акціональний слот (представлені ним пропозиції) може містити декілька аргументів на зразок [діє ТАК], [переміщується ТАК], котрі відповідають логіці сценарію та не передбачають наявності експлікованого пацієнса, наприклад: *Voldemort was flying like smoke on the wind, without broomstick or thestral to hold him* [18, с. 60] – *То були твої чари. Ти принесла лихо* [12, с. 74]. У випадку рекурентного виконання агенсом подібних операцій, ці аргументи входять до структури сценарію не як акціональні слоти, а як субфрейми акціонального типу, що розширюють топікальний предметоцентричний слот ДЕХТО. У цьому випадку йдеться про представлення прототипових (стереотипних в уявленнях представників певної лінгвоспільноти) функціональних ознак референта: ... *he kills Muggles for fun* [18, с. 34–35]. Поєднання акціонального та предметоцентричного фреймів на вербальному рівні породжує знаки-дескриптори, що уточнюють базові параметри (як функціональні, так і онтологічні) референта: *Most magic goes on in the head. It's*

headology [16, с. 244], *One of the most powerful wizards of all time, a wizard who had eluded capture for almost three decades...* [17, с. 12].

Слот пацієнса, він розширюється шляхом інтеграції з предметоцентричним субфреймом, як-от: *твори „тягни-штовхай”, чари важкі... з побічними ефектами* 46, *Foiled the Dark Lord, the greatest wizard, the most accomplished Legilimens the world has ever seen?* 26. Інструментальний слот здатен розширюватися за рахунок предметоцентричних, компаративних та асоціативних субфреймів, що відображають сутнісні ознаки артефактів або сил, що використовуються у тому чи іншому сценарії, наприклад: *Elf magic isn't like wizard's magic... they can Apparate or Disapparate in and out of Hogwarts when we can't* 195, *Deluminator... power to suck all light from a place and restore it* [18, с. 125], *the sword can destroy Horcruxes! – that sword's blade's impregnated with basilisk venom* [18, с. 304] – ...*вигворив її охоронне коло зі своєї сили і послав навздогін, та рантом стало важко, аж заболіло йому, і він зіщулювся. Це в його охоронне коло вдарила чиясь неприязна воля, як отруєна стріла* [12, с. 108]. *Волох проказав Дажбожу волошбу* [10, с. 51]. Варто наголосити на тому, що в контексті МП можливі випадки своєрідної концептуально-семантичної „переорієнтації” інструмента: *my wand spun in my hand and found him and shot a spell at him, and it wasn't even a spell I recognized. I'd never made gold flames appear before* [18, с. 83]. У даному випадку АРТЕФАКТ > МАГІЧНИЙ ОБ'ЄКТ персоніфікується й виконує роль ефектора, гіпотетично – агенса.

Слот *керується* [ТАКИМ], що репрезентує комплекс стимулів, які спрямовують діяльність агенса, може приєднувати субфрейми предметоцентричного та акціонального типів: *You don't have to search for people when destiny is involved. You just wait for them in Ankh-Morpork* [16, с. 165] – у цьому випадку стимулом виявляється дія ДОЛІ, що імпліцитно представлена як активна впливова СИЛА. Концепт СИЛА, що втілює уявлення про різноманітні види енергії, що забезпечує протікання різноманітних процесів у світі та між-особистісних контактів, окрім інструментальності, набуває ціннісного забарвлення й входить до структури фреймів стимулу та пацієнса: ... *силу слід було витратити обачно, приберігаючи для Віялових Заклять, поцілунку Долі або іншої смертоносної магії* [11, с. 10].

Як засвідчує проведений аналіз, субфрейми, що розширюють базові слоти фреймів (на поверховому рівні – мовні знаки з властивостями

індексів, симптомів, дейктиків), виявляються тими структурними елементами, що відповідають за здійснення гіперзв'язків між різноманітними фреймовими структурами. Загалом, взаємодія розширених фреймових моделей у вигляді гіпервідсилань відбувається із залученням попереднього досвіду, що спричиняє фрактальне „прогностичне” моделювання майбутнього досвіду. Утворена в такий спосіб фреймова мережа постає холістичним динамічним утворенням, фрактальність елементів якої та їхня співвіднесеність за асоціативними гіперзв'язками забезпечують достатньо високий ступінь міжрівневої інтеграції МП та утворених на його основі образів світу/світів. Іншими словами, специфіка фреймово-сценарної організації МП у поєднанні з комплексом лінгвосеміотичних характеристик мовних знаків, що втілюють концепти-міфологеми, визначають присутність міфу в культурних моделях етносів різних історичних періодів, а МП – у відповідних концептуальних картинах світу.

Отже, фреймове моделювання міфологічних сценаріїв дозволяє продемонструвати дію універсальних закономірностей, згідно з якими події, стани і процеси є наслідком певних причин, а за певних умов розгортання й аранжування самі перетворюються на причини наступних станів і подій у межах систем і міжсистемних взаємодій. Логіка множинних альтернативних світів, що є варіантами вихідного МП, уможливорює співіснування й накладання шляхом гіперзв'язків кількох планів реальності в певних часо-просторових межах. Перспективним видається дослідження міжфреймових взаємодій типу квесту на матеріалі різних лінгвокультур.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Дедова О. В. Лингвистическая концепция гипертекста: основные понятия и терминологическая парадигма / О. В. Дедова // Вестник МГУ. – Серия 9 : Филология. – 2001. – № 4. – С. 22–36.
2. Жаботинська С. А. Посевна конструкція і концептуальні трансформи / С. А. Жаботинська // Мова. Людина. Світ : До 70-річчя професора М. Кочергана. Збірник наукових статей. – К. : КНЛУ, 2006. – С. 178–192.
3. Кубрякова Е. С. В поисках сущности языка: вместо введения / Е. С. Кубрякова // Когнитивные исследования языка. – Вып. IV. : Концептуализация мира в языке : коллектив. моногр. – М. : Ин-т языкознания РАН ; Тамбов : ТГУ им. Г. Р. Державина, 2009. – С. 11–24.

4. Курдюмов С. П. Структуры будущего: синергетика как методологическая основа футурологии / С. П. Курдюмов, Е. Н. Князева // Синергетическая парадигма. Нелинейное мышление в науке и искусстве. – М. : Прогресс-Традиция, 2002. – 496 с.
5. Левицький А. Е. Етнономінації у дзеркалі між культурної комунікації : монографія / А. Е. Левицький, Ю. В. Святюк. – К. : Логос, 2011. – 192 с.
6. Мечковская Н. Б. Гипертекст, интерактивность и виртуальное общение в интернете и за его пределами / Н. Б. Мечковская // Проблемы зіставної семантики. – Вип. 8. – К. : КНЛУ. – 2007. – С. 19–25.
7. Поляков В. А. Универсология / В. А. Поляков – М. : Амрита–Русь, 2004. – 320 с.
8. Шевченко И. С. Становление когнитивно-коммуникативной парадигмы в лингвистике / И. С. Шевченко // Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна. – 2004. – № 635. – С. 202–205.
9. Шредер М. Фракталы, хаос, степенные законы / М. Шредер. – Ижевск : НИЦ «Регулярная и хаотическая динамика», 2001. – 528 с.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

10. Білик І. Похорон богів / Іван Білик. – К. : А.С.К., 2005. – 480 с.
11. Олді Г.Л. Розповіді очевидців або архів наглядю сімох / Генрі Лайон Олді. – К. : Грані–Т, 2008. – 160 с.
12. Покальчук Ю. Озерний вітер / Юрко Покальчук. – Харків : Книжковий клуб, 2008. – 238 с.
13. Beowulf. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.georgetown.edu/departments/medieval/labyrinth/library/oe/texts/ a4.1.html>.
14. La Chanson de Roland. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.orbilat.com/Languages/French/Texts/Period_02/1090-La_Chanson_de_Roland.htm.
15. Ludwigslied, Das // Althochdeutsche Literatur: eine Textauswahl mit Übertragungen / [hrsg. von D. Schlosser]. – Berlin : Erich Schmidt, 1998. – S. 100–103.
16. Pratchett T. Wyrd Sisters / Terry Pratchett. – N.Y. : HarperTorch, 2000. – 265 p.
17. Rowling J. K. Harry Potter and the Half–Blood Prince / J. K. Rowling. – N.Y. : Scholastic, 2006. – 657 p.
18. Rowling, J.K. Harry Potter and the Deathly Hallows / J. K. Rowling. – N.Y. : Scholastic, 2007. – 769 p.
19. Tolkien J.R.R. Silmarillion / J.R.R. Tolkien. – Boston; N.Y. : Houghton Mifflin Company, 1999. – 365 p.