

УДК 821.111. – 34 Претчетт. 09

*Євгенія Канчура, Єкатерина Котей*

## МОТИВ ВТОРГНЕННЯ У СВІДОМІСТЬ ЯК ЧИННИК НЕГАТИВНОГО ДОСВІДУ МІЖКУЛЬТУРНОЇ ВЗАЄМОДІЇ

*Проаналізовані засоби і шляхи трансформації фольклорних мотивів Террі Претчеттом у романі „Carpe Jugulum”, створення ним моделі ситуації негативної міжкультурної взаємодії на тлі контрастування концептів чорного і білого, світла і темряви, добра і зла. Питання збереження традиції і руйнації стереотипів мислення розглядаються у романі під кутом зору їхньої значущості для діалогу культур. Роман досліджується в контексті Ланкрського підциклу циклу Террі Претчетта про Дискосвіт, а також у зв'язку з єдиним інтертекстуальним простором жанру фентезі.*

**Ключові слова:** міжкультурна взаємодія, гібридизація, колективна самоідентифікація, постмодернізм, мотив, „Запозичення” (Borrowing), фентезі, самість, Т. Претчетт.

Міжкультурна взаємодія як основа гуманітарного спілкування сучасного світу дедалі частіше стає предметом зображення популярної літератури, зокрема жанру фентезі. Багатокультурність є однією з основ побудови фантастичних світів: у текстуальних моделях зустрічаються не лише представники різноманітних народів і рас, а й ельфи, гноми, тролі і інші фольклорні істоти різних, так би мовити, „біологічних видів”, які, здавалося б, не мають нічого спільного і повинні ворогувати. Проте автори романів фентезі демонструють читацькому загалу можливості пошуку діалогу між непримиреними антагоністами, моделюють засоби розв'язання проблем мультикультурного суспільства. Водночас відомо, що діалог культур не завжди сприяє подальшій взаємодії двох народів; подеколи відбувається відторгнення досвіду чи світогляду іншого, носії культур розходяться на початкові позиції у так званому нульовому варіанті. Моделювання подібної ситуації в романах фентезі може бути здійснено на різних підставах. Роман Террі Претчетта „Carpe Jugulum” (1998) надає нам можливість відстежити ситуацію негативної гібридизації (термін Дж. Дж. Коена [5]), головним чинником якої є реалізація мотиву вторгнення у свідомість чи переміщення свідомості як властивість представників двох різних культур.

Давній мотив перенесення душі або свідомості в інше місце, тіло, об'єкт існує у фольклорі у трьох основних формах.

1. Перевтілення (перетворення, трансформація). Мотив пов'язаний, головним чином, з чаклунами та відьмами. Прикладом із фольклору можуть бути численні згадки про відьму у формі бджоли, кицьки, зайця і т.п., розпочинаючи з †G210 (форма відьми). (Тут і далі

ми користуємося фольклорними індексами Томпсона [12]. – Є.К.). У фентезі перевтілення також досить популярне. Наприклад, Гед із роману Урсули Ле Гуїн „Чарівник Земномор’я” перевтілюється в сокола, перебуває в цій формі надто довго і поступово втрачає самоідентифікацію. Террі Претчетт вводить алюзію на пригоду Геда в роман „Рівні права” (Equal Rites, 1987). Відчуття втрати себе звучать в обох епізодах: *„Ставши магом, він дізнався, що ця гра має свою страшну ціну – втрату власного „Я”, розпад особистості. Що довше перебуває людина у чужому тілі, то сильніше ця небезпека”* („Чарівник Земномор’я”, розд. 7) – *„Я відчувала, що зникаю. – Ти мусиш знати, що тіло, наче чашечка для желе: воно встановлює форму для свого змісту”* („Рівні права”). Як видно з прикладів, спроби розглянути традиційний мотив із точки зору юнгіанської структури психіки (втрата самості) є особливістю жанру фентезі. Перевтілення передбачає повну зміну форми: поранений заєць ранком з’являється у вигляді жінки з перев’язаною рукою, тобто відьма не входить у тварину, що вже існує, а набуває вигляду такої істоти. Небезпека для свідомості виникає лише як особливість переосмислення мотиву літературною традицією.

2. Мотив виходу душі з тіла. (†G229.1 Soul of witch leaves the body.) і дотичний до нього мотив використання відьмою органів чуття тварини (†G249.10.1. Witches use eyes of animals to travel at night. They leave their own eyes at home, substitute those of an animal. (Cf. †E781.1.) U.S.: \*Vaughman.). Даний мотив не так широко розповсюджений, як попередній, проте Террі Претчетт приділяє йому значну увагу, створює спеціальний термін „Запозичення” (Borrowing), яке стає однією з основних здібностей відьом Дискосвіту [9, с. 159-164]. Принципова відмінність „Запозичення” від трансформації полягає у перенесенні свідомості відьми до тіла, яке вже існує в реальності. Таким чином, виникає ситуація вторгнення у чужу свідомість, контролю іншого тіла, яка передбачає можливість конфлікту.

3. Перенесення частини душі (в літературі: одного з прошарків свідомості) у предмет або субстанцію задля збереження частки душі (E 710, E 711 и т.п.). Порівняння з Кошієм Безсмертним, добре відоме усім нам з народних казок, доповнюється, наприклад, ідеєю хоркруксів з романів Дж. Ролінг. Авторка називає перенесення частки душі злочином, неприпустимим для чарівника, який розуміє добро і зло. *„Розумієш, ти розділяєш свою душу. І ховаєш частинку в предмет поза твоїм тілом. Тоді, навіть якщо тіло буде поранене або зруйноване, ти не вмреш, бо частина твоєї душі залишиться неушкодженою. ... Але смерть була б кращим виходом. ... Душа має залишатися цілісною. Розділення – це акт насильства, це протиприродно. ... Це найбільше зло”* („Гарі Потер і напівкровний принц”, 2005). Отже, знову виникає переосмислення фольклорного мотиву з погляду психоаналізу. Тепер головною метою стає збереження цілісності особистості. В „Carpe Jugulum” Бабця Везевокс дозволяє собі скористатися цим прийомом. Як пояснює сам Террі Претчетт, при перенесенні самості Бабці в її кров було використано мотив E 710, який дозволив їй „збити зосередженість

вампірів [унаслідок чого вони мусили] підхопити набір її звичок, що конфліктували з їхніми” [11]. З метою розуміння сутності такого вчинку для міжкультурного діалогу розглянемо особливості традиції „Запозичення” в Дискосвіті Претчетта.

Роман „Carpe Jugulum” змальовує протистояння двох соціокультурних груп, які мають багато спільного, зокрема здатність до входження у чужу свідомість, тобто „Запозичення”, як його називають самі носії традиції. Претчетт детально змальовує техніку „Запозичення” у попередніх романах ланкрського циклу. Мотив †G229.1 виходу відьминої душі з тіла автор бере з переказу, записаного Маргарет Ейр [6, с. 176]. Творча логіка Претчетта розвиває образ нерухомого тіла відьми, яка „не тут, а гуляє деінде”, поєднує його з мотивом використання чужих органів чуттів та додає нові закономірності техніки, пов’язані зі специфікою психіки особистості. Головними законами „Запозичення” для відьми є: 1) лише часткове, непомітне і лагідне входження у свідомість іншого, засноване на повазі до нього: „Ніколи не турбуй власника [тіла]. Якщо він дізнається, що ти тут, він боротиметься або злякається, і в тебе не залишиться шансів. Він має час життя, щоб прожити його як орел, ти не маєш” („Рівні права”); 2) обов’язкова подяка у будь-якій формі (частування та ін.) тому, чийм тілом скористалася, або іншим представникам його виду; 3) табу на повний контроль над свідомістю власника тіла, засноване на небезпеці втрати власного „Я” (див. вище); 4) зворотний зв’язок: здатність до „Запозичення” передбачає вміння прислухатися до чужої свідомості. В тому числі, до сукупної свідомості лісу, землі, королівства. Саме так Бабця Везевокс відгукується на стурбованість Ланкру під час небезпеки для всієї країни (див. „Віщі сестри” – 1988, „Пані та Панове” – 1992, „Carpe Jugulum”). Тобто дар „Запозичення” передбачає не лише подяку власнику тіла, а й обов’язок віддачі себе, відповідальності, чутливості до потреб інших свідомостей; 5) Різні варіанти „Запозичення” залежать від специфіки свідомості того, хто позичає, і в кого позичається. Претчетт підкреслює необхідність повного володіння своєю свідомістю для того, хто намагається працювати зі свідомістю іншого. Відьма завжди „тут і зараз”. Вона завжди точно знає, хто вона, і де вона. Певні проблеми виникають при входженні у свідомість людини, яка „не така гостра і чиста, як тваринна свідомість”, через наявність багатьох думок водночас („Рівні права”). Справжнім викликом для відьми є „Запозичення” розуму бджолиного рою, сукупності безлічі дрібних тіл, які керуються одним розумом („Пані та Панове”).

Отже, „Запозичення” для відьми є інструментом збору інформації, контакту з довкіллям, яке ґрунтується на повазі до найдрібнішої істоти, розумінні її потреб і обов’язковій вдячності, готовності відгукнутися. Закони „Запозичення” існують не тому, що відьми є високоморальними істотами, а тому що вміння підтримувати такий баланс виступає сутністю відьми – „відати” зв’язок речей. Прикладом негативного входження у свідомість може бути діяльність Ліліт Везевокс, яка силоміць контролює

своїх жертв, руйнуючи власну свідомість, яка розпадається на багато порожніх віддзеркалень („Відьми за кордоном”, 1991).

Претчетт будує образи своїх відьом, спираючись на асоціації саме з англійським фольклором, органічно вписуючи їх у патріархальний лад Ланкру, віддзеркалення ідеалізованої сільської Англії. Образи вампірів, які прагнуть вторгнення до Ланкру, спираються на сучасні літературно-кінематографічні джерела, які, своєю чергою, будуються на алузіях на східноєвропейський фольклор [8, с. 182]. Розгляньмо детальніше походження образу вампірів і особливості механізму їх входження у свідомість іншого.

Претчетт включає менш відомі мотиви у свій перелік вампірських звичок для того, щоб підкреслити їхню глибоку закоріненість у фольклорній традиції, яка, в свою чергу, є провідною для романів ланкрського циклу. Традиційність зумовлює як неприйняття ланкрцями вампірів-загарбників, так і потенційні засоби боротьби з ними („*про вампірів все відомо*”). Порівняймо з думкою Ван Хельсинга з роману Б. Стокера: „все, з чим нам доводиться мати справу, – вірування і забобони” [3, с. 248].

Проте родина Мегпайрів, аристократів з Убервальду, яка прагне підкорити Ланкр, не піддається традиційним тлумаченням. Пародія на томних красенів Енн Райс, ці вампіри є щирими прихильниками раціоналізму. Як пояснює граф Мегпайр своїм дітям, вампірська боязнь світла всього лише „психосоматична реакція”. Промова графа виявляється ремінісценцією до постмодерного дискурсу: реакція вампірів на такі засоби боротьби з ними, як свята вода чи часник піддаються сумніву й аналізуються. Якщо ставитися до забобону не як до природного явища, а як до штучно набутого конструкту, він легко спростовується шляхом деконструкції. Водночас такий шлях містить приховану пастку: у світі, де фольклорні забобони є безперечною реальністю, заперечення такої реальності також прирівнюється до забобону, тож переконання, яке постійно озвучує граф – „*мій розум – мов скеля*”, – перетворюється на порожній звук, не здатний підтвердити міцність свідомості.

Адепти соціального дарвінізму, Мегпайри, цілеспрямовано нівелюють ті риси, які здатні послабити їх, одночасно посилюючи мотив, який рідко зустрічається у фольклорі, проте вже широко розповсюджений у сучасних описах вампірів, – здатність керувати розумом нижчих істот. Цей мотив набув популярності завдяки "Дракулі" Брема Стокера, де чудовисько жахає Місіс Харкер перед тим, як дати їй напитися своєї крові: „*Ви допомагали полювати за мною; тож тепер ви з'являтиметеся на мій поклик. Коли мій мозок накаже Вам „прийди”, ви перетнете моря і землі*” [3 с. 299]. Аналогічну рису підмічає Барбара Гемблі – це „мистецтво опанувати свідомістю людей і, якоюсь мірою, тварин” [4, с. 12]. В „*Carpe Jugulum*” здатність вампірів контролювати свідомість схожа на гіпноз, тобто найбезглуздіша ідея видається жертві цілком прийнятною: „*Граф щойно розповідав мені про свої плани переїзду до нашого замку і про*

керування нашою країною, – мовив Веренс, – І я сказав, що, на мою думку, це честь для нас.” Зазначається, що Веренс посміхався, але та посмішка була „скляною і несправжньою”. Тоді як його розум підкоряється магії вампірів, його тіло бореться з їхнім втручанням, хоча й безуспішно. Ще гірша доля людей, що стали жертвами укусів вампірів: вони перетворилися на рабів, майже худобу. Опис звучить ремінісценцією до описів в'язнів концентраційних таборів: „вони похмуро дивилися порожніми очима, як собаки, які чекають на побиття”. У романі Стокера вампірський контроль за свідомістю має значний еротичний підтекст, позаяк він оминає Супер его, дозволяє особистості дослідити Самість. Еротичний потенціал контролю за свідомістю також представлено в „Carpe Jugulum”, де Пердіта, персоніфікація прихованих бажань Агнес, силує її віддатися Владові, чарівному сину графа. Водночас контроль за свідомістю не обмежується лише сексуальною сферою: нескінченна мережа образів людей, які втратили людську подобу, до яких вампіри ставляться просто як до їжі, перетворює вторгнення у свідомість на механізм суспільного контролю. Акцент на соціальний примус, який виникає внаслідок контролю свідомості, стає найважливішим аспектом у протистоянні вампірів та відьом у „Carpe Jugulum”. Контраст між режимом вампірів і моделлю впливу відьом підсилюється шляхом зіставлення контролю за свідомістю і „Запозичення”.

При такому зіставленні виникає запитання: в чому ж, власне, полягає відмінність між двома мотивами? У фольклорі вампіри і відьми тісно пов'язані, їхні характеристики часто перетинаються. За свідченнями Агнес Мурґочі, мерці, що повертаються у світ, у румунському фольклорі мають багато спільних рис. Дослідниця проводить аналогії таких персонажів фольклору, як „strigele (sing. striga) (відьма, що п'є кров), strix, strega (середньовічна Італія), strigoi (Румунія) [7]. Напрошується висновок, що стрікс був можливим прототипом як відьми, так і вампіра. Цілком можливо, що горбата істота з пташиним дзьобом у фамільній галереї Мегпайрів змальована зі стрікса. Отже, Мегпайри, сподіваючись на підтримку відьом, мають рацію, принаймні якщо враховувати їхнє спільне коріння. Вампіри є вихідцями з Убервальду, змодельованого за зразком стилізованих картин Східної Європи, які увійшли в популярну культуру з перших фільмів про Дракулу студії Хаммер, котрі, власне, і ввели шаблони сприйняття у широкий вжиток. Отже, застосування румунської фольклорної парадигми до аналізу взаємодії відьом і вампірів видається цілком виправданим.

Водночас дослідження англійських джерел (наприклад, матеріалів судів над відьмами) висвітлює певні спільні риси відьом і вампірів у англійських народних віруваннях. Зокрема, традиція „фамільяра”, тваринки-демона, помічника відьми, яку та годує своє кров'ю [10, с. 74]. Відьма і фамільяр утворюють єдність, в якій демон стає продовженням тіла відьми і, живлячись її кров'ю, виконує її бажання. Іронія трансформації цього мотиву полягає у тому, яку роль відіграє

кров у конфронтації Бабці Везевокс і Мегпайрів. Коли Мегпайри випивають її кров, вони прагнуть долучити її до табору вампірів, проте самі стають, по суті, її фамільярами. Потрапляючи під контроль її крові, вони жадають того, чого вона бажає, а її своєрідний кодекс честі обмежує їхню здатність заподіювати шкоду.

У романах Претчетта постійно виникають посилання на книги Маргарет Мюррей чи записи судів над відьмами, проте вони здебільшого, слугують джерелом курйозних деталей. У найкращих традиціях постмодернізму Претчетт кидає виклик наративним шаблонам і дозволяє відьмам конструювати свою особистість на їхніх власних умовах; таким чином, вони не мусять викликати жодних демонів, принаймні поки самі цього не захочуть. Водночас опис ланкрських відьом, особливо Бабці Везевокс, нагадує палімпсест тим, як він вбирає у себе сліди традиційних вірувань, пов'язаних із відьмами. Отже, в „*Carpe Jugulum*”, як і у фольклорі, схожість відьом із вампірами не викликає сумніву. В чому ж тоді принципова причина неприйняття відьмами своїх „колег” чи навіть „родичів”? Звернемося до інновації, яку Претчетт вводить до традиційного образу вампірів.

Найбільш очевидний антонім для „позичати” – „повертати”. Якщо „позичання” передбачає, що річ береться в тимчасове користування, „крадіжка” постає як антитеза до нього. Претчетт зіставляє „позичання” і „крадіжку” через незвичайний вибір тваринної форми для своїх вампірів – сорок (*magpie*). Як повідомляє „*The Vampire Book*”, вампіри зазвичай керують пацюками, совами, кажанами, нічними метеликами, лисами й вовками [7]. Претчетт додає до цього переліку сорок. Їхня схильність до крадіжки робить їх ідеальним втіленням вампірів, які крадуть кров інших, їхню незалежність, когнітивні здібності і людську гідність. Сороки мають деякі позитивні конотації в англійському фольклорі: їхнє торохкотіння віщує приїзд гостей. Проте найчастіше вони представлені як зловісні птахи. Якщо сорока пролітає біля будинку, в ньому хтось має захворіти. У Суссексі сорок ненавидять тому, що „це поганий птах, він знає більше, ніж йому слід, і завжди шукає, як би втрутитися у справи людини.” Саме ім'я сороки (*magpie*) звучить зловісно: говорячи про птаха, який вкрав запрошення Бабці Везевокс, Матуся Огг зауважила: „терпіти не можу цих *maggoty-pies* (архаїчна форма сучасної назви птаха)”. Як читаємо в Оксфордському словнику англійської мови, слово „*magpie*” походить від назви „*Magot*” або „*Maggot*”, застарілих зменшувальних форм жіночих імен Марджері чи Маргарет. „*Pie*” (пиріг) походить від латинського „*pisca*”, що означає одночасно саме птаха і потяг вагітних жінок до незвичних продуктів харчування (у зв'язку з вампірами, останній денотат набуває зловісних відтінків, позаяк їхній потяг, насправді, незвичний). Проте сама форма слова „примхи-пирога” (*maggoty-pie*) викликає образ личинки, яка знаходиться в розкладеній органічній матерії. Іншими словами, „*maggoty-pies*” є не лише птахами-крадіями, але й створіннями, повними хробаків, асоційованими зі смертю і розкладом. Вони набагато зловісніші, ніж кажани, яких у до-

стокерівській Англії сприймали як добрих тваринок, які полюбляють бекон.

Ключем для розуміння соціокультурних джерел протистояння стає символічний план роману. Текст „*Carpe Jugulum*” сповнений антонімічних пар: „добро – зло”, „світло – тінь, темрява”, „чорне – біле”, „живе – неживе”. Різноманітні деталі, такі як чорно-білі птахи (сороки), чорні і білі кольори традиційного вбрання вампірів і відьом, півмісяць, фенікс (як жива істота і як алегорія) постійно тримають увагу читача на питанні вибору між добром і злом, світлом і тінню. Перебування героїв на межі – лейтмотив роману. В ситуації загостреного вибору між добром і злом відкидається третій колір, сірий, як можливість прийнятного компромісу. Піддається критичному розгляду стала символіка світла і темряви. Так, світло асоціюється з тунелем, по якому йде людина, приречена на смерть, тож прийняти світло означає здатися, померти (а для людини, яку вкусили вампіри, – прийняти в себе зло, стати вампіром). Водночас обернутися обличчям до темряви означає – подивитися у вічі „чудовиську всередині себе”, визнати свою Тінь, визначити і перемогти її. Саме у той час, коли Бабця Везевокс робить остаточний вибір, обертаючись обличчям до своєї Тіні, пиктсі здійснюють обряд звільнення Короля Веренса від контролю вампірів, стріляючи в його Тінь. Проводиться паралель між боротьбою зі внутрішнім і зовнішнім Злом, яке асоціюється з образом вампірів ще з часів романтизму [1, с. 338].

Враховуючи етимологічну та семантичну близькість між відьмами і вампірами, яка, принаймні частково, наявна в „*Carpe Jugulum*”, видається доцільним застосувати теорію гібридності як корисний інструмент для аналізу міжкультурної взаємодії у романі. В праці „*Hybridity, Identity, and Monstrosity in Medieval Britain: On Difficult Middles*” Дж.Дж. Коен пише: „Внаслідок завоювання, а також менш войовничих видів культурної взаємодії, неминує виникає злиття різних культур. Теоретики постколоніалізму називають таку конфліктну гібридність конвенцією” [5, с. 1]. Аналізуючи колективну самоідентифікацію соціумів, які існували на Британських островах у дванадцятому столітті, Коен приходять до терміна „складні середини” (*difficult middles*). „Під час колоніального вторгнення колоніальна влада не обов’язково викорінює аборигенів, але поступово зливається з ними. Незважаючи на таке об’єднання, локус міжкультурної взаємодії може на деякий час залишатися „складною серединою”, стурбованою збереженням національної самобутності, культурного домінування, легітимації претензій загарбників на землю тощо. Такий перехідний простір „важко сформувати і важко заселити” [5, с. 2]. В „*Carpe Jugulum*” одним із таких місць є Ескроу, „місто-модель”, де люди виступають напівдобровільними донорами для вампірів. Хоча граф описує свої стосунки з городянами як такі, що ґрунтуються на добрій волі, очевидно, що мир між мешканцями Ескроу та їх покровителями не може бути міцним. Незважаючи на удавану дружелюбність графа, він, як і раніше, розглядає людей не інакше як

джерело їжі. Городяни миряться з вампірами, піддаючись силі страху, доки не приходить підходящий момент напасти на загарбників.

Усупереч своїй чіткій диференціації від смертних і декларуванню себе як вищих істот (яскрава алюзія на твори Енн Райс [див., наприклад, 2, с. 109]), Мегпайри не схильні до винищення представників інших культур, вони, швидше, прагнуть змішатися з ними, утворюючи нестійку гібридність, засновану на законі і страху, змішаних у рівних пропорціях. Не дивно, що в аналізі Дж.Дж. Коеном нормандської присутності в Англії і в описі Претчетта вторгнення вампірів у Ланкр кров відіграє таку важливу роль. Це рідина, яку загарбники вбирали за допомогою насильства і переливали через змішані шлюби. В „*Carpe Jugulum*” змішання крові відбувається, коли вампіри кусають Есме Везевоск. Проте вони запізно розуміють, що вона має не менший, якщо не більший, контроль над власним тілом, ніж вони над нею. Через змішання крові їхні тіла утворюють „складну середину”, фізичне тіло Бабці набуває значення географічної локації. Фольклорна близькість відьом і вампірів, як вже було сказано, створює атмосферу невідомості, оскільки Есме може перетворитися на вампіра і піддатися злу. Як відьма вона схильна до нього. Однак створення гібридної ідентичності через загальну кров не приводить, принаймні в даному випадку, до примирення, а веде до нової боротьби. Саме тут набуває значущості контрастування добра і зла, світла й темряви. Претчетт відкидає саму можливість гібридної ідентичності, яка б узгодила всі протиріччя. Як він відзначає, сірий колір – не гармонійна суміш білих і чорних, а „брудний білий”, світло, оточене темрявою. Складові частини гібридності мусять неминуче розійтися. Їхня лінія розлому лежить в царині етики: в абсолютній відмові з боку Бабці ставитися до людей як до речей. Тільки речі, на відміну від людей, можуть бути використані як засіб для досягнення мети.

Отже, ми приходимо до такого висновку: змальовуючи негативний досвід міжкультурного спілкування двох, на перший погляд, близьких культур, Террі Претчетт підводить читача до питання морального вибору, виявлення справжніх чи уявних підстав для підкорення чужому закону і способу існування, заснованому на паразитизмі і приниженні людської гідності.

1. *Нямцу А.* Миф. Легенда. Литература (теоретические аспекты функционирования) : монография / Анатолий Нямцу. – Черновцы : Рута, 2007. – 520 с.
2. *Онищук І.* Особливості персонажів готичного роману. На прикладі „вампірських хронік” Енн Райс / Інна Онищук // Літературознавчі обрії. Праці молодих учених. – К. : Інститут літератури ім. Т. Г. Шевченка НАН України, 2004. – Вип. 10. – С. 107–112.
3. *Стокер Б.* Граф Дракула, вампір : [романи, рассказы] / Брем Стокер ; [пер. с англ. Сандровой Н]. – М. : Эксмо, 2004. – 928 с.
4. *Хэмбли Б.* Те, кто охотится в ночи : [роман] / Барбара Хэмбли ; [пер. с англ. Лукина Е. Ю.]. – М. : Александр Корженевский, 1995. – 129с.



5. *Cohen J.J.* Hybridity, identity, and monstrosity in medieval Britain: on difficult middles / J.J. Cohen. – New York : Palgrave Macmillan, 2006. – 264 p.
6. *Eyre M.* Folklore Notes from St. Briavel's / Margaret Eyre // Folklore. – London : By Folklore Society (Great Britain), 1902 – Volume 13. – P. 163–179.
7. *Melton J.G.* The vampire book: the encyclopedia of the undead / J.G. Melton. – Detroit, London : Visible Ink Press, 1999. – 919 с.
8. *Murgoci A.* The vampire in Roumania / Murgoci Agnes // The vampire: a casebook. – Madison : The University of Wisconsin Press, 1998. – P. 12–35.
9. *Pratchett T.* The Folklore of Diskworld / T. Pratchett, J. Simpson. – London, 2008, – 376 p.
10. *Pratchett Terry.* "Why Must Granny Always Have Her Way?" [Електронний ресурс] / Terry Pratchett // alt.books.pratchett – April, 2001. – Режим доступу : <http://groups.google.com/group/alt.books.pratchett/msg/6a9ac74f7a3b8108>.
11. *Rosen B.* Witchcraft in England, 1558 – 1618 / B. Rosen. – Amherst : The University of Massachusetts Press, 2001. – 407 p.
12. *Thompson S.* Motif-index of folk-literature: a classification of narrative elements in folktales, ballads, myths, fables, mediaeval romances, exempla, fabliaux, jest-books, and local legends / S. Thompson. – Bloomington : Indiana University Press, 1955-1958 [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://www.ruthenia.ru/folklore/thompson/index.htm>.

### Summary

Folkloric motifs of transferring one's consciousness into animate or inanimate objects take different forms in fantasy. The conceptual basis of Terry Pratchett's novel „Carpe Jugulum” is the confrontation of the representatives of different cultural traditions, who have mind-control abilities. This conference paper analyzes the ways in which these folkloric motifs are transformed in the medium of Terry Pratchett's novel and develops the model of negative cultural interactions involving the contrasts between light and darkness, good and evil. The preservation of traditions and deconstruction of stereotypes are analyzed from the point of view of their significance for intercultural dialog. The novel is placed in the context of the Lancre cycle within Terry Pratchett's Discworld series, as well as of the comprehensive intertextual medium of fantasy as a genre

**Key words:** intercultural interaction, hybridization, difficult middles, Collective Identity, Postmodernism, motif, „Borrowing”, Self, fantasy, Terry Pratchett, Discworld.

Стаття надійшла до редколегії 22.10.2009