

МАСКА КЛОУНА – ОБЛИЧЧЯ ОСОБИСТОСТІ (На матеріалі циклу Террі Пратчетта про Дискосвіт)

Євгенія КАНЧУРА
Любарська гімназія №1

У контексті індивідуації особистості аналізується моделювання Террі Пратчеттом соціальної інституції «Гільдії блазнів», де реальним обличчям та єдиною власністю людини є маска, де панує строга регламентація, заборонені будь-які зміни. Розглянуті джерела і значення образу блазня, позбавленого особистості, інверсія мотивів карнавалу, маски, сміху як прояву свободи. У Дискосвіті, де слово – базовий елемент світобудови, діяльність Гільдії Блазнів спирається на уяву про слова як повноправні об'єкти.

Ключові слова: Террі Пратчетт, маска, особистість, фентезі доби постмодернізму, клоун, блазень, диктат наративу.

В контексте индивидуации анализируется моделирование Т. Пратчеттом социальной структуры Гильдии Шутов, где истинным лицом и единственной собственностью человека является маска, где царит строгая регламентация, запрещены изменения. Рассмотрены источники и значение образа шута, лишённого личности, инверсия мотивов карнавала, маски, смеха как знака свободы. В Диском мире, где слово – базовый элемент мироздания, деятельность Гильдии Шутов опирается на представление о словах как полноправных объектах.

Ключевые слова: Терри Пратчетт, маска, личность, фэнтези эпохи постмодернизма, клоун, шут, диктат нарратива

In the context of individuation, the research deals with Terry Pratchett's model of a social institution – Fools Guild. Here the mask is the only real face of an individual. Life is strictly regulated, any changes are prohibited. The source and meaning of the image of a Fool who is devoid of personality, motives of carnival and mask also come under consideration. In Discworld, where the word is the basic element of the Universe, Fool Guild acts upon the idea of words as the things in their own right.

Key words: Terry Pratchett, mask, person, postmodern fantasy, clown, fool, narrative causality.

Модель світу, де панує текстуалізована свідомість, створена Террі Пратчеттом в циклі про Дискосвіт, дозволяє прослідкувати вплив диктату наративу (наративної причинності) як на окрему особистість, так і на суспільство в цілому. Одивнення, до якого вдається автор при побудові моделі, засноване не лише на загальних принципах фентезі (відмежованість вторинної реальності, її внутрішня несуперечливість, інтертекстуальність фентезі-припущення), але й на постмодерністських принципах текстоцентризму та іронії, останній з яких визначається як *комічна дистанційованість*. За спостереженням Ендрю М. Батлера, *«саме те, що ми починаємо дивитися на Дискосвіт як на вторинний світ, надає Пратчетту комічну дистанційованість (comic distance) від реальності, щоби критично аналізувати наш повсякденний світ»* [9, с. 69]. Мета даної розвідки – продовжити попередні дослідження засобів фентезійного одивнення, реалізованих у творах фентезі доби постмодернізму, простежити особливості одивнення, заснованого на прийомах комічного, визначити ступінь кореляції комічного як прийому та комічного як предмету опису, виявити закономірності розвитку особистості в «комічному» соціальному середовищі – інституції Гільдії Блазнів – на прикладі романів циклу про Дискосвіт «Віщі сестри» (Wyrd Sisters, 1988), «Люди та зброя» (Men at Arms, 1993), а також із залученням інших романів, зокрема, «Маскарад» (Maskerade, 1995), «Відьми за кордоном» (Witches Abroad, 1991) і супутнього твору Т. Пратчетта і С. Брігтса «Довідник Дискосвіту» (The Discworld Companion, 1994 - 2004).

Особливості одивнення, заснованого на комічному, влучно формулює У. Еко в романі «Ім'я рози» вустами Вільгельма Баскервільського, який, своєю чергою, спирається на висновки Аристотеля. Наведемо саме це формулювання, адже воно є прикладом побутування ідей Аристотеля у *білому знанні* західної людини, в тому форматі, який складає загальний простір інтертексту: не точна цитата, але її сутність, висловлена у популярній формі, дещо, що належить свідомості широкого загалу. Саме таким прийомом користується Террі Пратчетт при створенні інтертекстуального тла Дискосвіту, насичуючи його алюзіями та посиланнями на образи У. Еко. *«У бажанні сміятися Арістотель вбачає добру силу, яка може мати також пізнавальне значення. Адже вона промовляє дотепними загадками і неочікуваними метафорами, а ще показує речі іншими, ніж вони є, і цим нібито дурить нас, а насправді примушує при-*

дивитись краще і сказати: он як воно насправді було, а я й не знав. Вона несе істину, зображаючи людей і світ гіршими, ніж вони є, і ніж ми про них думаємо, – в кожному разі гіршими, ніж нам їх показують героїчні поеми, трагедії, життя святих» [2, с. 497].

За твердженням Д.С.Ліхачова, в середньовічній традиції комічна дистаційованість як порушення знакової системи досягалася через потрійне оголення: світу і тіла (зокрема, тілесного низу), розуму (зняття церемоніальних форм та умовностей) і слова («балагурства», тут – гри зі словами) [3, с. 15-17]. Функція оголення тіла, розуму та слова реалізується у двох напрямках. Перш за все, це досягнення ситуативної рівності (адже позбавлення одягу, покровів відкриває однакові тіла), «звільнення від усіх умовностей, форм та звичок» [3, с. 16], проголошення правди Дурнем (блязнем, скоморохом). Такі Дурні «чесні, правдиві, сміливі. Вони веселі, як веселі люди, які не мають нічого. Вони не приймають жодних умовностей. Вони правдолюби, майже святі, але *навиворіт*» [3, с. 16]. Інший напрям трансформації тіла, розуму та слова, завдяки гротеску, передбачає комедійне викривлення. Тоді трансформація тіла призводить до потворності та незграбності, а гра зі словом «руйнує значення слів та спотворює їхню зовнішню форму» [3, с. 21]. Террі Пратчетт, конструюючи модель Дискосвіту, вдається до обох напрямів розвитку образу Дурня. Прикладом першого є, поза сумнівом, образ блязня-короля Веренса (Ланкрський підцикл). Образ комічного через спотворене розвивається в соціальній структурі Гільдії Блязнів і Скоморохів.

За Е. Батлером, ефект комічного досягається двома шляхами: «ми сміємося, коли знайоме розглядається крізь призму абсурду, та коли абсурд видається нам надто знайомим» [9, с. 69]. Опис Гільдії Блязнів (Guild of Fools and Joculars and College of Clowns) побудовано на реальних фактах нашого світу. Зокрема, музей Гільдії (The Hall of Faces) повністю відтворює реальний Регістр клоунських облич (Clown Face Registry), де маски клоунів зберігаються на порожніх гусячих чи курячих яйцях [10], а образ засновника сучасної моделі клоунади, британця Джозефа Грімальді (1778 – 1837, сценічний псевдонім Джой – Joy / «радість») є прообразом для кількох членів Гільдії (Brother Grineldi; Джоу та ін.) [7]. Абсурдна, на першій погляд, сцена поховання члена Гільдії, відтворює реальний ритуал поховання клоунів (вшанування пам'яті Грімальді та всіх клоунів, які пішли з життя протягом року) [10]. Окре-

мої уваги заслуговує персонаж Доктора Білолика (Dr. Whiteface), голови Гільдії, який поєднує образ Білого Клоуна (одного з традиційної пари Білий – Рудий) та П'єро, нащадка персонажів комедії дель арте.

Гільдії є важливим елементом суспільної структури Анк-Морпорка. Голови гільдій формують раду міста, з ними рахується Патрицій (як випускник Гільдії найманих вбивць, він часто сприяє їх утворенню, наприклад, Гільдію злодіїв було засновано аби врегулювати злочинність). Гільдія Блазнів і Скоморохів, Коледж Клоунів розташовані поруч з Гільдією Найманих Вбивць. Відвідувачі часто помиляються дверима, адже, з відкритих дверей Гільдії Вбивць виходять усміхнені веселі люди, приміщення сповнені світла й свіжого повітря, стіни ж Гільдії Блазнів глухі, не мають вікон, а з зачинених дверей часто чути плач [16, с. 196]. Назва Гільдії, поєднує нейтральний (при всій його багатозначності) термін «Fool» із архаїчним «Joculator» (походить з середньовічної латини та визначається словником Мерріам-Вебстер як «a wandering entertainer of medieval Europe who for hire practiced the arts of minstrelsy, narration, dancing, juggling, and mime» [11]) та «clown», в етимології якого присутня тілесна ознака – незграбність (probably of Low German origin; akin to Frisian *klönne* – «clumsy fellow» [11]). Тілесний дискомфорт домінує в звичаях та правилах Гільдії (пронизливий холод у приміщеннях, традиція спати на підлозі, «під дверима свого господаря» (алюзія на блазня короля Ліра), недоїдання тощо). Викривлення тіла, невдачі, падіння зібрані в одній соціальній структурі, в одному просторі, витиснені з суспільства, відмежовані від нього: *«Падіння не смішне. В цьому – сама мета існування клоуна. Люди сміються з клоунів, але це лише нервовий сміх. Суть клоуна в тому, що як на нього подивився, то все інше, що б воно з тобою не трапилося, все буде в радість. Добре знати, що комусь прийшлося гірше, ніж тобі. Комусь треба бути дупою цього світу»* [14, с. 139]. Тіло спотворюються, задля відповідності «комічній» незграбності: мішкуватий одяг, викривлені пропорції, нарочито недоладні рухи, які досягаються шляхом тривалих тренувань. *«Його вчив Брат Кепкун, чю несамовиту лють викликало не його погане жонглювання. Блазні повинні погано жонглювати, особливо такими принципово смішними речами, як кремові торти, запалені смолоскипи чи нагострені сокири. Брата Кепкуна доводило до сказу те, що Блазень погано жонглював, бо **не вмів** жонглювати погано»* [15, с. 197-198]. Архітек-

турне рішення Гільдії так само містить традиційні елементи клоунади, зокрема велетенський червоний ніс, невід’ємний атрибут клоуна. «*«Чи не могли б ви, – мовив Керот ласкавим голосом, яким зазвичай говорять із недолугим простачком, – вказати на ваш справжній ніс, Боффо?» Боффо постукав по великому червоному носі в себе на обличчі. «Але ж це...» – почала Анґва. «Ваш справжній ніс, – завершив Керот, – дякую»*» [14, с. 267]. Спотворене або штучне тіло, маска набувають значення реального, витісняючи його, фактично, знищуючи. Комічне в реальному світі інвертується, перетворюючись на трагічне або жахливе. Підтвердженням цього є фрази персонажів, не пов’язаних з Гільдією, які вважають, що «клоун – це дуже весело» та їхнє зруйноване очікування (Маґрат в «Віщих сестрах», Керот в «Люди та зброя»).

Серце Гільдії – її Музей, так званий «Зал Обличч» (The Hall of Faces). Тут зберігаються всі зразки клоунського гриму, які колись використовувалися членами Гільдії. Елемент нашої реальності Прагчетт переносить без будь-яких змін у фентезійний простір Дискосвіту, де той набуває жахливо-гротескного відтінку. Зображення музею Гільдії подається очима Анґви, вервольфа, кому, через дуалізм її природи, властиве загострене синтетичне сприйняття дійсності [6, с. 584-587]. Для неї експонати музею є порожніми яйцями (для хижака вони пахнуть здобиччю), і, водночас, маленькими, відчуженими від їхніх носіїв, обличчями. «*Освітленні полум’ям свічки, полиця за полицею тягнулися вдалечінь: малесенькі клоунські обличчя. Здавалося, ніби плем’я мисливців за головами раптом пройнялося якимось химерним почуттям гумору та бажанням зробити світ крацим»* [14, с. 265]. Опис музею перегукується з іншим подібним простором Дискосвіту. Зображення полиць, які уходять в нескінченність, несучи на собі зібрання особистостей, зустрічаємо в описі Бібліотеки Смерті та залі Піскових Годинників (Lifetimer Room), де тече життя (книги – біографії пишуть самі себе, в годинниках постійно сиплеться пісок), тут відчувається потік часу та плинність миті, поєднані у позапросторовій Вічності (романи «Морт», «Рокова Музика» та ін. (Детальний аналіз локусу Дому Смерті – див.: 4. с. 129-132). Героям, які вперше потрапляють в ці зали, теж моторошно, але це почуття викликане раптовим усвідомленням плину часу життя, відчуттям причетності до лімінального. Зал Облич – мертвий. Кожне яйце (первинний символ життя та відродження) – порожнє. Для емоційної Анґви така картина –

жахлива, для зайнятого розслідуванням Керота – цікава, для клоуна Боффо – історична. Процітуємо в оригіналі: «*'Ye gods, 'said Angua, under her breath. 'It's horrible. 'It's very interesting, 'said Carrot. 'It's historical, 'said Boffo the clown*» [14, с. 264]. Загримоване обличчя (маска) клоуна є його невід'ємною власністю (або власністю його сім'ї / нащадків). Справжнім вважається накладний ніс, а не фізична частина тіла, маска клоуна – його єдина ідентифікація. «*A clown and his make-up are the same thing. Without his makeup a clown doesn't exist*» (Клоун і його грим – одне. Без гриму клоун не існує.) [14, с. 269]. Керот порівнює ставлення клоунів до своїх масок зі ставленням гномів до своїх робочих інструментів: вони так само недоторкані для інших. Інструменти є невід'ємною частиною майстра, торкатися їх чужими руками – не дотримуватися правил гігієни. Мотив злиття предметного атрибуту з живою особистістю та – як наслідок – перехід поєднання в підкорення живого неживому є одним з провідних для Пратчетта (в тому ж романі «Люди та зброя» сюжет побудований на самостійній силі «рушниці» / the gonpe, детальніше про цей прийом: 4, с. 88). Аналогічно впливає на свого носія маска Привиду Опері в романі «Маскарад»: людина в масці змінює свою звичайну поведінку, її вчинки – це вчинки Привиду (подвійна алюзія – на Фантома Опері та на фільм «Маска»). Проте тут маска приховує незграбність Волтера та пересічність Зальцелли, надає їм сили і впевненості в собі. Е. Батлер, порівнюючи прийоми створення комічного у Пратчетта і Піранделло, підкреслює: «Кожен з нас шукає якогось шляху звільнення від цього відчуття порожнечі, від прірви, від усвідомлення скінченності життя. Кожен з нас начіплює маску, щоб позбавитися цієї порожнечі, але маска може будь-якої миті зісковзнути, і гумор тішить нас, виставляючи цю маску на показ» [9, с. 72]. За спостереженням Батлера, Пратчетт постійно натякає на те, що маска буде скинута. Так, у «Маскараді» кульмінацією стає зняття масок на сцені (штучний маскарад, маскарад на показ), та відновлення сили Волтера через уявну маску, прийняття ним своєї прихованої сили [13, с. 354-355]. В романі «Відьми за кордоном» маскарад у палаці протиставлений вільній стихії карнавалу. Промовистим є момент появи Смерті на маскараді [15, с. 265-266], коли його обличчя приймають за маску (організатори маскараду живуть за схемами наративної причинності, для них реальна фігура Смерті не можлива, вона знаходиться по за їх штучною реальністю. Про неусвідомлене

сприйняття Смерті див. 4, с. 146-147.). Маска карнавалу як живої стихії (світ у світі, життя в житті) через комедійне одивнення надає можливість відновлення особистості, набуття нових її граней. За М. М. Бахтіним, «Подібне оживлення предмета, посади, професії, маски – звичайне явище в комедіях дель арте, в фарсах, в пантомімах, в різних формах народної коміки. Предмету або особі надається невластива їй, навіть протилежна функція або призначення (через неухважність чи непорозуміння, в процесі інтриги), і цим викликається сміх і оновлення предмета або особи в новій сфері існування» [1, с. 415]. Пратчетт послідовно декларує необхідність зняття маски, потребу в усвідомлення її як *частини* особистості (за термінологією К. Г. Юнга ця частина називається «персона» або також «маска»), яка є сукупністю соціальних очікувань та ролей. Вона потрібна при налагодженні взаємин з соціумом, але зняття її – необхідна умова індивідуації. Аналогами персони (маски) в романах про Дискосвіт можуть слугувати чорне вбрання відьми, капелюх чарівника, значок вартового тощо. Проте все це – зовнішні атрибути, вони потрібні лише до певної межі.

Для Гільдії Блазнів маска (грим) – постійне обличчя клоуна, вона невід’ємна. Вигляд чистого, не розмальованого яйця в руках Керота викликає жах в клоуна Боффо – обличчя без маски не вкладається в його картину світу. Наслідком такого злиття є повна втрата індивідуальності, відчуження маски від особистості: *«Клоун є обличчям; обличчя є клоуном»* [12, с. 173]. Існує не клоун, а його обличчя. Воно передається у спадок, воно може бути продано на аукціоні, воно продовжує існувати, попри зміну біологічного носія. *«Це свого роду безсмертя. Великий Базонко практикує клоунату вже більш як чотири сотні років. Доктор Білолик є головою Гільдії понад триста років. Він працює в тому ж офісі, носить той самий костюм, і, звісно ж, той самий грим. Він говорить такими самими рубаними фразами. Люди з’являються і зникають, а Доктор Білолик є завжди»* [12, с. 173-174]. Підкреслимо протиставлення безсмертя маски як втрати особистості та Смерті, який на Диску є, по суті, хранителем життя, гарантом його безперервного плину, змін, переходу станів та розвитку (про роль Смерті детально див.: 4, с. 173). Образ доктора Білолика асоціюється з образами П’єро або Білого Клоуна (одного з традиційної циркової діади) та викликає жах не лише в пересічних відвідувачах Гільдії, але й в кожному з її членів: *«До них*

наближалася жахлива постать. <...> є те, чого бояться навіть клоуни. І це – клоун з білим обличчям. Він ніколи не отримує тортом по голові. Одяг його сяє, його білий грим незворушний, як у мерця (the deadpan white make-up). Це той, в кого невеличка гостра шапочка, тонкі губи і тендітні чорні брови. Доктор Білолик» [14, с. 139]. Ідея поєднання образу Білого Клоуна та смерті, яка спостерігається ще в творах доби модерну (згадаємо малюнки Обрі Бердслі) як уособлення страждання, втрати ілюзій, пригнобленості [9], у Пратчетта набуває нового звучання. Доктор Білолик – безсмертний, але й позбавлений життя, він – уособлення Гільдії Блазнів, єдиний, хто не терпить страждань та принижень, він – безсмертна маска, що викликає жах. Е. Батлер підкреслює: «жах і комедія можуть бути тінню одне одного» [9, с. 75]. Знову звертаючись до реалій нашого світу та уводячи до твору «надто знайомий абсурд», Пратчетт змальовує жах перед клоуном (який в психіатрії носить назву «коулрофобія», викликаний саме маскою і неможливістю зрозуміти, що вона приховує) як жах перед істотою, позбавленою життя, порожнечою, маскою, яка замінила собою живу особистість.

Важливо підкреслити трансформацію масок комедії дель арте, які дали поштовх сучасній клоунаді, в контексті ідеї імпровізації. Її константи нагадують константи клоунади: перелік персонажів та масок був закріплений, канва відома, актори не мали власних імен, лише імена персонажів-масок. Але базовим законом вистави була саме імпровізація, майстерне володіння словом і тілом, вміння відповідати на дії партнера та реакцію публіки [5, с. 216-218]. В Гільдії Блазнів імпровізація заборонена. Суворий статут Гільдії контролює будь-які жарти, живані її членами. Заборонені всі прояви ініціативи. Веренс згадує, як у шестирічному віці він придумав свій перший жарт і хотів продемонструвати його дідові (ветерану Гільдії), та замість похвали отримав прочухана. *«Ти дізнаєшся, хлопчику мій, – примовляв той, підкреслюючи кожне речення дзвінкими ляпасами, – немає у світі нічого серйознішого за жартування. З цієї миті ти ніколи, – старий зупинився, щоб поміняти руку, – ніколи, ніколи більше не втнеш жарту, який не був би схвалений Гільдією. Хто ти такий, щоб вирішувати, що є кумедним? Нехай собі невмілі штукарі хихотять, як їм заманеться. Ніколи. Ніколи. Щоб я жодного разу більш не зловив тебе на жартуванні» [16, с. 113-114].* Жарти, дійсно, закріплені і зафіксовані у Бібліотеці

Гільдії. Веренсу було наказано вивчити 383 схвалені жарти. Проте це число не є остаточним. Рада Гільдії, прагнучи відповідати потребам новітньої доби, розглядає принаймні три нових жарти протягом року. Таким чином, долаючи численні бюрократичні процедури і комітети, новий жарт може бути затвердженим всього за якихось двадцять років [12, с. 173]. Батлер, порівнюючи комічне у Пратчетта з підходами Фрейда, зазначає, що жарт є внеском в комічне від несвідомого [9, с. 77], тобто, Гільдія Блазнів, ставлячи під найсуворіший контроль словесні (та будь-які інші) жарти, тим самим ставить перешкоди для витоку несвідомого. Згадаємо аналогічні бар'єри, які виставляють гноми проти води як символу вільного плинуну несвідомого в романі «Гуп» (Thud, 2005) – (про зіставлення води та несвідомого див. 4:169-170.). Світогляд гномів, аналогічно до світогляду Гільдії Блазнів сприймає слово як самоцінне явище, підкоряється слову, забороняє будь-які зміни у тексті. По суті, ми бачимо приклад соціальної структури, яка повністю і свідомо підкоряється диктату наративу. *«Відьми й чарівники користуються словами, як інструментами, щоби створити ті, чи інші речі. Але Блазень вважав, що слова самі є повноправними речами»* [16, с.172]. Усвідомлення сили слова та здатність прийняти рішення: підкорятися йому чи бути з ним на рівних, дозволяє особистості зробити вільний вибір, віднайти себе справжнього, втриматися і лишитися людиною навіть в умовах Гільдії Блазнів: *«Сила слів підтримувала його і вела крізь пекло Гільдії <...> Слова можуть змінити світ, – сказав він»* [16, с.172].

Таким чином, інвертуючи традиційно комічні явища реальності у фентезійному просторі Дискосвіту, на прикладі соціальної структури Гільдії Блазнів Пратчетт демонструє крайній ступінь свідомого підкорення диктату наративу, який спричиняє руйнацію особистості, неможливість індивідуації, стагнацію та порожнечу. Органічна частина системи образів і мотивів романів про Дискосвіт, Гільдія Блазнів, зразком, який спонукає до звільнення та усвідомленого буття.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / Бахтин М. М. . – М.: Художественная литература, 1990. – 542 с.
2. Еко У. Ім'я рози : [роман] / Умберто Еко; [пер. з іт., передмова, глосарій Прокопович М.]. – Харків : Фоліо, 2006. – 575 с.

3. Лихачев Д. С., Панченко А. М. Поньрко Н. В. Смех в Древней Руси / Лихачев Д. С., Панченко А. М. Поньрко Н. В. – Л.: Наука, 1984. – 295 с.
4. Канчура Є. О. Моделювання текстуалізованого світу в романах-фентезі Террі Претчетта [Текст] : дис. ... канд. філол. наук : 10.01.04 / Канчура Є. О.; Київ. нац. лінгв. ун-т. – К., 2012. – 233 арк. – Бібліогр.: арк. 181-208.
5. Паві П. Словник театру / Патріс Паві; [пер. з фр. Маркіян Якуб'як]. – Львів, Видавничий центр ЛНУ ім. Івана Франка, 2006. – 640 с.
6. Тихомирова Е. Мотив оборотництва в літературі фентези / Тихомирова Е. // Сучасні літературознавчі студії. Поетикальні виміри топосу тварини. Випуск 8. – К.: Видавничий центр КНЛУ, 2011., Ч. II. – С. 577-589.
7. Annotated Pratchett Files // The L-Space Web. [Електронний ресурс] – Режим доступу до сторінки : <http://www.co.uk.lspace.org/books/apf/witches-abroad.html>
8. Aubrey Beardsley // Art Story. Modern Art Insight [Електронний ресурс] – Режим доступу до сторінки : <http://www.theartstory.org/artist-beardsley-aubrey-artworks.htm>
9. Butler A. M. Theories of Humour / Andrew M. Butler // Terry Pratchett: Guilty Of Literature – Baltimore, Old Earth Books, 2004. – 344 p. – P. 67–89.
10. Clown International [Електронний ресурс] – Режим доступу до сторінки : <http://www.clownsinternational.com/>
11. Merriam-webster Dictionary [Електронний ресурс] – Режим доступу до словника : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/>
12. Pratchett T. Discworld Companion / Terry Pratchett, Briggs Stephen. – London, 2004. – 472 p.
13. Pratchett T. Maskerade : [роман] / Terry Pratchett. – London : Corgy Books, 1996. – 384 p. – (Першотвір).
14. Pratchett T. Men And Arms : [роман] / Terry Pratchett. – New York : Harper Torch, Eos, 1997. – 400 p. – (Першотвір).
15. Pratchett T. Witches Abroad : [роман] / Terry Pratchett. – New York : Harper Torch, 2002. – 374 p. – (Першотвір).
16. Pratchett T. Wyrd Sisters [роман] / Terry Pratchett. – London : Corgy Books, 1989. – 332 p. – (Першотвір).