

Критические этюды. – СПб., 1912. – 293 с.; **14.** *Лебеденко Н.П.* Пушкин и русский символизм. – Одесса: Маяк, 1998. – 204 с.; **15.** *Любомудров А.М.* Духовный реализм в литературе русского зарубежья: Б. К. Зайцев, И. С. Шмелев. – СПб.: «Дмитрий Буланин», 2003. – 272 с.; **16.** *Михейчева Е.А.* Своеобразие реализма на рубеже XIX – XX веков. Неореализм // Русская и зарубежная литература конца XIX – начала XX века: основные течения. – Орел, 1998. – С.233 – 256; **17.** *Наливайко Д.С.* Искусство: Направления, течения, стили. – К.: Мистецтво, 1985. – 365 с.; **18.** *Розанов В.В.* О символистах и декадентах // Розанов В.В. Религия. Философия. Культура. – М.: Республика, 1992. – С. 125-135; **19.** *Старикова Е.* Реализм и символизм // Развитие реализма в русской литературе: В 3 т.–М.: Издательство «Наука», 1974. – Т.3. – С. 165 – 246; **20.** *Топорков А.* О новом реализме // Золотое руно. – 1907. – № 10. – С. 46 – 49; **21.** Цит. за: *Огнева Т. К.* Відбиток часу у дзеркалі буття : монографія. – К. : Академвидав, 2008. – 216 с.; **22.** *Черников А.П.* В мире художественных исканий Б. Зайцева // Проблемы изучения жизни и творчества Б. К. Зайцева. – Калуга: Издательство «Гриф», 1998. – С.8 – 18; **23.** *Чижевський Д.І.* Історія української літератури. – К.: Видавничий центр «Академія», 2003. – 568 с.

Сайковська О.Ю. (Київ, Україна)

Логіка фантастичного у Хрісто Поштакова (на матеріалі роману-фентезі «Меч, міць і магія»)

Стаття присвячена проблемі фантастичного експерименту Хрісто Поштакова, що втілюється у романі-фентезі «Меч, міць і магія». Автор творчо переосмислює і неординарно вплітає канони фантастичного жанру у свій твір. На матеріалі слов'яно-германського епосу вибудовується нова країна, нова мова, новий герой, нова логіка фантастичного.

Ключові слова: фентезі, міфотворчість, гра.

Статья посвящена проблеме фантастического эксперимента Христо Поштакова, который воплотился в романе-фэнтези «Меч, мощь и магия». Автор творчески переосмысливает и неординарно вплетаёт каноны фантастического жанра в свое произведение. На материале славяно-германского эпоса выстраивается новая страна, новый язык, новый герой, новая логика фантастического.

Ключевые слова: фэнтези, мифотворчество, игра.

The article is dedicated to an experiment in fiction by Christo Poshtakov, which is embodied in the novel "Sword, power and magic." The author reviews and intersperses his work with extraordinary canons of science fiction genre. On the material of the Slavic-Germanic epic he builds a new country, a new language, a new hero, a new logic of fiction.

Key words: fantasy, myth-making, game.

Перші кроки фентезі в літературі співпали з розквітом такого явища в мистецтві як постмодернізм. Література фентезі не могла не відчувати впливу постмодернізму і не справити, в свою чергу, впливу на нього. Вона багато сприйняла з постмодерністської естетики: це й ідея розуміння світу як тексту і тексту як світу [8, 226], і заміщення реальної дійсності дійсністю вигаданою, і думка про відчуження людини від життя, й ідея створення власного світу з елементів культури [10, 151] та багато іншого. Масова література як література

постмодернізму зазнала теж певних змін, зокрема жанрових, – знизився статус НФ і на зміну йому прийшла фентезі, а пізніше – сучасна казка. Останнім часом увага зарубіжних і вітчизняних фахівців зосередилася на вивченні логіки фантастичного в творах масової культури, у феноменах віртуальної реальності, в постмодерністському дискурсі (фентезі, альтернативна історія, кіберпанк, постмодерністські літературні експерименти). При цьому фантастичне найчастіше позиціонується як підстава для створення нового культурного міфу, тому, наприклад, при аналізі фентезі часто підкреслюється генетичний зв'язок цього жанру з міфом, казкою і епосом та акцентується на трактуванні фантастичного як модифікації авторської міфотворчості.

Перші роботи, спеціально присвячені фентезі як явищу літератури, у слов'янській науці почали з'являтися з середини 1970-х років, однак це були поодинокі дослідження. Феномен фентезі довгий час залишався на периферії наукових інтересів через його сприйняття як розважального, несерйозного. Більшість робіт цього часу носили критичну спрямованість і писалися класичними літературознавцями або літературними критиками. Ситуація почала змінюватися, коли сутність і специфіку фентезі як своєрідної модифікації фантастичного стали осмислювати самі письменники-фантасти: Дж.Р.Р. Толкієн, С. Лем, Р. Желязни, А. Сапковський, С. Логінов, А. Балабуха, Н. Перумов. Показовим у цьому відношенні є знамените есе Дж.Р.Р. Толкієна «Про чарівні казки», де вперше системно виділені та проаналізовані теоретичні засади фентезі.

Сучасні найбільш показові роботи, присвячені фентезі та логіці фантастичного, написані дослідниками М.І. Мещеряковою, В.Г. Кузнєцовим, М.С. Галиною, В.А. Губайловським, В. Гончаровим, Н. Мазовієм тощо. З'явилося і кілька дисертаційних досліджень (роботи А. Мартиненко, Т. Тимошенко, А. Гусарової, О. Стужук), присвячених безпосередньо фантастичній літературі.

Проте що таке «фентезі»? На основі аналізу різних підходів до визначення фентезі («альтернативний», «казковий», «пригодницький», «неоміфологічний») можна зробити висновок, що визначення, запропоноване М. Мещеряковою, представляється найбільш повним: «Фентезі - це своєрідне зрощення казки, фантастики та пригодницького роману в єдину художню реальність з тенденцією до відтворення, переосмислення міфічного архетипу і формування нового міфу в її кордонах». [9, 12].

Фентезі об'єднує різноманітні елементи міфу, казки, епосу і є результатом реалізації у художній культурі та літературі ХХ - ХХІ ст. неоміфологічних і неоромантичних тенденцій. Головний принцип фентезі - «вторинна творчість» (створення цілісних альтернативних світів), заснована на сюжетно і структурно стійких формах розповіді й архетипових характерах. Фентезі в сучасній культурі маніфестує ескапізм, антисциєнтизм, повернення до фольклорно-міфологічних основ культури, заперечення антропоцентризму, використання яскраво вираженої національної специфіки, національних художніх дискурсів, ціннісну визначеність. Фентезі виступає як психологічна та моральна компенсація, неоромантичний протест проти кризових тенденцій сучасної культури і водночас - як закономірне

породження цієї кризи, що виражається в перевазі казково-міфологічних сюжетів і персонажів, у поверненні до стилізованої старовини і цінностям минулого, у відтворенні ескапістських сценаріїв. Саме ці риси спостерігаємо у творі відомого болгарського письменника Хрісто Поштакова «Меч, міць та магія» («Меч, мощ и магия», 2003; рос. переклад «Меч, мощь и челюсти»).

Сучасні автори болгарської літератури не дуже активно розробляють жанр фентезі, можливо, через присутність на ринку великої кількості американських творів, можливо, з інших причин, але все ж кілька десятків яскравих творів назвати можна. Серед відомих авторів Елена Павлова – «Тилдарський цикл», 2001, «Номад», 2002; Мирослав Ніколов Петров – «Розповідь про дракона Флоуренгоу», 2001, «Таємниця ведмедя», 2003, «Дочка вогню», 2005; Стойков Петр «Гра для двох», 2000, «2Д», 2002, «Лазер», 2002, «Ave, Cesar, morituri te salutab», 2002; Трошанов Марин «Остання згадка», 2002, «Вогонь Аяксу», 2002, «Меч світла», 2006.

У 2003 році послідовний науковий фантаст Хрісто Поштаков несподівано дебютує в жанрі фентезі. Виданий під англосвучним псевдонімом Крістофер Поустмен роман «Меч, міць і магія» стрімко вибився в лідери продажів. Дослідник болгарської фантастики Євген Харитонов пише: «Власне, цю книгу складно назвати традиційним фентезі. Швидше роман ближче до тієї пародійної гілки казково-фантастичної літератури, яку творять, наприклад, Террі Пратчет або Роберт Аспрін. Відверто гумористичний, пересмішницький сюжет відбувається одночасно в двох просторово-часових вимірах - в фентезійно-середньовічному крихітному і небагатому королівстві Ландирія та в ... Голлівуді наших днів. Головні дійові особи болгарського фантаста аж ніяк не героїчні особистості. Скоріше це чарівні невдахи: сміливий, але бідний, як церковна миша, мандрівний лицар Барді, змарнілий від голоду дракон Дзог і маг-невдаха Горо. Ось така строката компанія в один прекрасний день і переноситься в іншу реальність - сучасний кінематографічний Голлівуд. І що ж? Трагічного зіткнення епох не сталося - навпаки, герої зуміли влитися у світ Голлівуду. Поштаков вибудовує книгу відповідно до канонів пародійно-гумористичної фантастики - роман являє собою соковитий, смачний коктейль з хльостких жартів-гегів і комічних ситуацій, приправлений спеціями палацових інтриг і захоплюючих пригод» [13].

Не так часто науковим фантастам вдається створити переконливий твір у жанрі фентезі. Хрісто Поштаков з числа тих небагатьох, кому вдалося написати по-справжньому захоплюючий, смішний роман-фентезі. Не випадково, мабуть, письменника, який відкрито висловлював свою неприязнь до фентезі, у 2003 році оголосили найуспішнішим болгарським фантастом року саме на Конвенті любителів фентезі та хоррора «Конанада-2003».

Як доводять дослідники [3], найбільш репрезентативні системи стародавніх міфів, на основі яких найчастіше творяться вторинні фантастичні світи, це германо-скандинавська міфологія. Хрісто Поштаков також використав германо-скандинавський міф як основу роману-фентезі «Меч, міць і магія».

Смисловим стрижнем авторської міфотворчості є фундаментальна дихотомія

Добра і Зла, що реалізується на чотирьох рівнях твору: «просторовому» (географія та картографія фантастичного світу), «часовому» (історія та історіографія відбуваються у фантастичній реальності подій), «етнографічному» (система описів народів, відповідних імен, назв, термінів і мов) і «ціннісно-смысловому» (сюжетні лінії, персонажі, їх світогляд і обстоювані ними цінності). На кожному з цих рівнів дихотомія Добра і Зла розкривається в універсальному (казково-міфологічному), конкретно-культурному (змішаність елементів сучасної та середньовічної культур) і авторському (особисті уподобання, уявлення, фантазія письменника) планах.

Події роману відбуваються у Середньовічній країні Ландирія, маленькому острівному королівстві, яким править король Рогонал. Із сусідніми країнами (Кирикією, Сандирією та Тримонією) стосунки були дуже напружені. Народові потрібна допомога: постійні податки та набіги завойовників знесли простий люд. «Замок короля був дуже бідним, можна сказати, що його єдиним багатством була дочка короля Розамунда... Вона була дуже впертою красунею і постійно відмовляла всім претендентам на її руку й серце, очікуючи справжнього нареченого, який має славу подвигів і, зрозуміло, досить заможного» [11]. Автор на початку роману знайомить читача з таким лицарем – Барді: він ледве животів, їздив на якійсь шкапі, яку при сильному бажанні можна назвати конем, броня висіла складками на його тілі, ніби одягнена на самі кістки, шолом ледве тліпався на голові, а заржавлий меч не можна було вийняти з піхви, оскільки не використовувався він досить тривалий час. Своєрідна пародія на лицарський роман створює гумористичний пафос роману з перших сторінок. Лицар Барді безнадійно закохався у Розамунду, що і поклало початок його пригодам. Саме йому судилося врятувати рідний край і себе самого. Із своїми друзями драконом Дзогом та магом Горо за допомогою «неправильного закляття» Горо, а фактично, не без допомоги невидимого гуртіла, він відправляється до Голівуду XXI століття [11].

Перед нами ірраціональний світ, в якому архетипний образ кордону між «своїм» і «чужим» просторами розглядається в контексті фольклорного локусу, лісу. Цей світ існує поряд з реаліями XXI століття. З бідного злиденного Середньовіччя за допомогою магії герої потрапляють до цивілізованого XXI століття. Автор вибудовує концепцію роману так, що для читача світ Голівуду постає вторинним, зачарованим, далеким, а світ Середньовічного лицарства – первинним, реальним, близьким. У Голівуді герої розбираються з усіма «хитрощами» сьогодення і знову за допомогою магії (що йде від казки) та комп'ютера (прийом НФ) повертаються до Ландирії. Так, їх сприймають зовсім по-іншому, у них є «заморські» речі, невідомі людям їх епохи: пляшки, фільми, алкогольні напої, автомобіль, холодильник, шоколад, батарейки, засоби гігієни тощо. Двічі герої користуються «просторово-часовим мішком», який переносить їх до Голівуду та назад.

У «просторовому» вимірі роману-фентезі «Меч, міць і магія» виділяються горизонтальна і вертикальна символічні проекції і квест як

цілісне просторово-тимчасове утворення.

Горизонтальна проекція вирішена через символічне означення сторін світу, вкорінені як в універсальних міфологічних моделях світу, так і в моделях світу, створених в рамках певної культурної традиції: виділяється сакральний центр (Ере і Брита) та «темна» периферія (Джигта, Ерпа, Сканданія); на заході поміщається зосередження Сили нової армії Барді, професійно навченої та оснащеної усією необхідною зброєю: пістолетами, автоматами, патронами, кулеметами тощо, привезеними Барді зі світу Голівуду; реальне Зло розміщується на сході – вікінги, які приносять людські жертви своєму кровожадному богові Ботану; південь позиціонується як колиска людської цивілізації.

Просторова організація фентезі орієнтована на міф. Фентезійний світ є цілісним і замкнутим, має чіткі межі. У ньому поєднуються вертикальна модель простору (верх-низ, середній світ). Х.Поштаков намагається надати своєму світу риси реального: створює велику географію простору, з природними ландшафтами місцевості, з відокремленими один від одного населеними пунктами, які мають химерні найменування (Тікай-звідси-подалі, Коли-сонце-пече, Перескоч-палицю).

Особливе значення для структурування фантастичної реальності роману має квест, який втілює міфологему Шляху з відповідними формами самопозиціонування героїв, сюжетними лініями, характерними рисами героїчної епіки і своєрідністю причинно-наслідкових відносин. Але Шлях у романі-фентезі Х. Поштакова виступає не просто прийомом сюжетотворення, а й має глибоке психологічне значення. Він «випробує» та «виховує» героїв. З бідного безликого лицаря без коня Барді перетворюється на щирого патріота, вправного воєначальника, героя-спасителя; завжди голодний дракон Дзог стає чуйним батьком, що піклується про майбутнє як своїх, так і людських дітей; невдаха Горо перемагає свою корисливість і жадібність. Розбещена Розамунда залишається у Голівуді працювати статисткою у кіно, вона не змогла відчувати любові до свого чоловіка Барді, короля-батька, рідної країни, для неї матеріальні цінності лишилися пріоритетними, морально вона не зросла. Але це її вибір – вибір принцеси, свідомий і незалежний, залишитися у ХХІ століття, де все визначають «матеріально-грошові відносини». Світ Голівуду виховує, але він не рідний, це лише фікція, маска, декор, а реальна лише Ландирия.

У романі наявні чотири типи часу: «міфічний» (час гургілів, драконів, що допомагають людям), «епічний» (історичний час доленосних битв з вікінгами), «історичний» («культурний» час народів Заходу), «авторський», пов'язаний з уявленнями Хрісто Поштакова про «ідеальну логіку» часу («все повинно йти своєю чергою») і що лежить в основі композиції художнього твору. Час фентезі дихотомічний, здатний подвоюватися. Представлено три епохи: міфічна, емпірична і сучасна. Міфічне минуле - початковий сакральний час: це світ первозданий, «первинний», далекі благословенні часи, коли людина була єдиний з богами, тваринами і деревами (втрачений рай), цей час першопредків і деміургів, як правило, замкнений, оживає в легендах, переказах, літописах (час лісів, гургілів, шумерів). Емпіричний час - теперішній час дії фентезі, на відміну

від міфічного, плинний, лінійний, подієвий. Тут відбуваються події роману, який спроектований на постійне повернення саме до емпіричного часу. Емпіричний час у «високих» різновидах жанру завжди віддалений від сучасності, найчастіше це умовне середньовіччя (містифіковані історичний час), це епічний час героїв, які ведуть боротьбу з темними силами (в міфологічному уявленні світ - постійне поле битви, безперервної боротьби між світлими і темними силами, життям і смертю, добром і злом). Розповідь про цей час відрізняється епічною серйозністю. Первинний світ міфічного часу, як спогад про втрачене назавжди, як про ідеал, співіснує з емпіричним. М.І. Мещерякова пише: «Міфологічну основу умовно-художнього світу легко помітити і в зовнішніх чинниках оповідання - порушенні причинно-наслідкових зв'язків, химерному поєднанні часів і просторів, двійництві і перевертності персонажів і подій, що виявляють «надлюдський» компонент буття, і у використанні традиційних образів -символів: будинок, хліб, вода, дорога, дитинство, старість, любов, смерть, і в органічній присутності міфологічного типу світовідчуття, сповненого почуття таємничості і вищої логічності світу» [9, 13]. У фентезі Хрісто Поштаков вводить ще й час сучасного світу, який стає певним символом переродження героїв, переоцінки цінностей, нерозривно пов'язаний зі світом емпіричним. Всі три світи поєднуються міфологічною істотою гургілом, шумерськими письментами, едністю з природою.

«Етнографічний» рівень роману-фентезі «Меч, мідь і магія» цікавий використанням Х. Поштаковим для створення семіосфери свого фантастичного світу загальних принципів формування і функціонування мови в контексті культури. Мова постає в романі письменника одним з структуроутворюючих елементів: за допомогою створених мовних систем автор робить свою фантастичну реальність зримою, наділяє її справжністю, вписує у впізнаваний дискурс означень, прив'язує до вигаданого простору, позиціонує як простір реального. Мова у фантастичному світі Х. Поштакова виконує не тільки культуропороджуючу функцію, а й емоційно-естетичну, комунікативну. Вона утворює основу впізнаваного стилю, допомагає вибудувувати міфологічний пласт розповіді, повертає до питання про «первинні часи», в рамках яких мова дорівнювала реальності, виступала як магічна сила оволодіння нею.

У фентезі Х. Поштакова паралельно функціонують три мови: мова шумерів, надзвичайно давня, яка передається тільки обраним магам для їх ритуалів; мова середньовічна, стилізована під епоху, дуже схожа на давньогерманську; та американська англійська ХХІ ст., спрощена, нескладна, яка піддається швидкому вивченню та розумінню. Кожна з цих мов передає характеристику того світу, якому належить: загадкового, героїчного, спрощеного.

Як і в зарубіжній фентезі, в основі специфіки жанрового різновиду болгарської фентезі лежить ігрова природа, яка поширює свій вплив на різні рівні образотворення цього жанру. Підставою для використання у творах, що відносяться до фентезі, всього обсягу образної системи є принципова традиція жанру - гра з образом-стандартом. Гра з образом-стандартом демонологічної істоти в романі Хрісто Поштакова відбувається в рамках фольклорної традиції,

хоча персонаж має оновлені риси, отримані вже в процесі його побутування.

Поетика фентезі ґрунтується на грі як на рівні сюжетотворення, так і на рівні образотворення, які містять у своїй основі глибинні відсилання до фольклорних і міфологічних структур. Світ фентезі на відміну від позитивістської раціональності наукової фантастики розпізнається читачем як простір, що підкоряється іншим, нелогічним, чарівним законам, в термінології фентезі це позначається словом «магія» або «чаклунство». Фентезі використовує при створенні свого вторинного світу традиційні художні образи чаклунства – магію, хоча у романі болгарського письменника поряд із магією використані ще 2 елементи – загадкова міфічна істота гуртіл, яка іманентно присутня у художньому світі твору, все контролює та допомагає героям здійснити їх добрі задуми; та сучасний комп'ютер, який виконує статистичну функцію фіксації того, що відбувалося до моменту зміни часу та простору.

Візьмімо знайомий епічний сюжет про дракона, який викрадає принцесу. Традиційне уявлення про сюжет: принцеса - красуня, Дракон - чудовисько, від якого рятує герой – справжній лицар. Сюжет закінчується весіллям, а значить і повним щастям персонажів. Дракон, звичайно ж, убитий героєм-шукачем.

Тепер уявімо собі, як це зробив автор роману-фентезі Хрісто Поштаков:

а) принцеса – невихована егоїстка,

б) Дракон – наївний весельчак, якого ніхто не боїться, і який завжди може допомогти,

в) лицар не має навіть коня (бо його з'їв дракон), не хоче вбивати останнього та просить про допомогу у мага.

У світі фентезі все обумовлене причинно-наслідковим зв'язком:

1) принцеса залишилась у Голівуді, бо там для неї кращі умови,

2) дракон став допомагати королівству, у нього з'явилися драконенята,

3) лицар став королем О'беднаного королівства, створив сильну армію та одружився з доброю простою дівчиною Хельгою.

Три перших положення (а, б, в) виявляються в інтерпретованому традиційному сюжеті як правила гри і є деміургічною (авторською) грою з елементами світу/сюжету. Три останніх положення (1, 2, 3) зумовлюють художні каузальні обставини нового сюжету. Однак у грі "встановлюється якась мета", яка - а зовсім не причинність – визначає ігрову поведінку. Гра як реальність, а особливо як фантастична реальність, - телеологічна [1, 112].

У певному співвідношенні з просторово-часовою моделлю формується система персонажів фентезі: боги, маги, чаклуни, чарівники; епічний герой; прості люди; темні сутності, духи-охоронці (ієрархія відповідно до опозиції верх-низ). У центрі світу знаходиться людина, головний герой фентезі. Одна з головних функцій героя, власне міфологічна – встановлення світової гармонії – визначена quest'ом. Але поведінка героя, його ідеали продиктовані не тільки міфом пошуку, а й фольклорно-літературною традицією (казка, героїчний епос, лицарський роман тощо), а також етико-філософськими уявленнями автора.

Фінал фентезі реалізовується досить незвичайно. Барді відкриває файл на

комп'ютері з назвою «Енциклопедія Британії» і з'ясує, що його рідний острів Ере і сусідній Брита цілком співпадають з Ірландією та Великобританією. Парадокс у тому, що в іншому (сучасному) світі від вікінгів (вітангів) врятувала Ірландію Британія, вона ж оволоділа територією першої, а не навпаки, як у світі Барді. Так проявляється авторська міфотворчість, що вбачає у логіці фантастичного джерело нового позачасового бачення світу, створює нову художню реальність.

Отже, переходячи до висновків можна зазначити наступне. Ознаками роману Хрісто Поштакова «Меч, міць і магія», що дають можливість віднести його до творів типу фентезі є:

1) світ неіснуючий, що володіє властивостями, неможливими в нашій реальності;

2) магія і фольклорні персонажі як необхідний елемент;

3) авантюрний сюжет (як правило - пошук, мандрівка, війна і т. п.);

4) середньовічний антураж;

5) приховане протиставлення технології та чаклунства на користь останнього;

6) на перший план висуваються герої, їхні вчинки і переживання, чарівне і казкове грає допоміжну, але далеко не другорядну роль;

7) протистояння добра і зла як основний сюжетоблазуючий стрижень, для фентезі обов'язкове боротьба добра і зла – бо вона, як і казка, структурована етично;

8) наявність потойбічного світу і його проявів;

9) повна свобода автора: він може повернути сюжет найнесподіванішим чином, оскільки чарівний світ фентезі припускає, що в ньому можливо все. Остання ознака - одна з найбільш важливих, визначальних. Вона чітко відмежовує фентезі та наукову фантастику, тому що наукова фантастика описує ймовірне, і автор обмежений певними рамками. Він змушений дати пояснення наймовірного, обґрунтувати науково або псевдонаукової (що найчастіше і відбувається).

У жанровому відношенні фентезі, синтезуючи в єдиному художньому просторі елементи міфу, казки, епосу, принципово відрізняється від інших форм фантастики. Риси міфу і казки, об'єднані і перетворені авторської фантазією, складають у фентезі універсальний культурний пласт, що обумовлює логіку її фантастичного світу. Втілення цієї логіки в конкретно-історичних формах авторського міфотворчості постає як сукупність прийомів, що дозволяють в режимі реального часу конструювати безліч «вторинних реальностей», що підкоряються «достовірності вимислу». Фантастичному світові фентезі притаманні: альтернативність; психологічна достовірність створених образів; міфологічність; казковість; універсальність і впізнаваність використовуваних сюжетних схем, наявність псевдосакрального, ірраціонально-містичного компонента; чітке позиціонування щодо абсолютних моральних цінностей; фаталізм і провіденціоналізм; псевдосередньовічна атрибутика; національна специфіка; антитехніцизм, антисциентизм при вираженому перебільшенні ролі магії; поліцентризм, наявність особливого типу героя, здатного «врятувати чи змінити світ».

ЛІТЕРАТУРА:

1. *Апинян Т.А.* Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. – СПб, 2003. – 400 с.;
2. *Бахтин М.* Время и пространство в романе // Вопросы литературы. – 1974. – № 3. – С. 133-179;
3. *Гусарова А.Д.* Жанр фэнтези в русской литературе 90-х гг. двадцатого века: проблемы поэтики : диссертация ... кандидата филологических наук : 10.01.01 / Гусарова Анна Дмитриевна; [Место защиты: Петрозавод. гос. ун-т].- Петрозаводск, 2009. – 255 с.;
4. *Гуревич Г.* Что такое фантастика и как ее понимать? // Литературная учеба. – 1981. – С. 180-188;
5. *Дев'ятко Н.* Можливості впливу сучасних жанрів: фантастика, фентезі, казка // Український Фантастичний Оглядач (УФО). – 2009. №1 (7). – С. 59-66;
6. *Добровольская О.* Фэнтези и фольклор / О. Добровольская // Литература. – 1996. – №43. – С. 11-13;
7. «Жанр фэнтези в оценках современной критики <http://www.lenensnape.narod.ru/publications/fantasycritics.htm>»;
8. *Курицын В.* Постмодернизм: новая первобытная культура // Новый мир. – 1992. – №2. – С. 225-232;
9. *Мещерякова М.И.* Что такое фантастика? // Русская фантастика XX века в именах и лицах: справочник / Под ред. М.И.Мещеряковой. М.: Научно-практический центр «МегаТрон», 1998. – 140 с.;
10. *Нефагина Г.Л.* Русская проза второй половины 80-х – начала 90-х годов XX века: Учеб. пособие для студентов филол. фак. вузов. – Минск: НПЖ "Финансы, учет, аудит"; ИЦ "Экономпресс", 1997. – 231 с.;
11. *Поустмън К.* Меч, мощ и магия. – София: Елф, 2003. – 288 с. <http://chitanka.info/text/1059/0>;
12. Русская фантастика XX века в именах и лицах: Справочник / Под ред. М.И. Мещеряковой. – М.: Мегатрон, 1998. – 136 с.;
13. *Харитонов Е.* Моде вопреки. Заметки о творчестве болгарского фантаста Христо Поштакова: http://www.erlib.com/%D0%A5%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%9F%D0%BE%D1%88%D1%82%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%9C%D0%B5%D1%87_%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B8%D1%8F_%D0%B8_%D1%87%D0%B5%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D0%B8/16/);
14. *Чернышева Т.А.* Природа фантастики. – Иркутск : Изд-во Иркут. ун-та, 1984. – 336 с.

Стельмах Х.М. (Львів, Україна)

Репрезентації гендеру в українських та польських книжках для дітей

У статті з допомогою якісно-кількісного контент-аналізу зроблено експертизу ілюстрацій дитячих книг українською та польською мовами. На підставі аналізу ілюстративного матеріалу книжок для дошкільного та молодшого шкільного віку виявлено соціальні, сімейні ролі жіночих та чоловічих персонажів у книжках, стереотипи, пов'язані з професійною діяльністю та заняттями, а також особистісними якостями.

Ключові слова: гендер, контент-аналіз, дитяча книга, гендерні стереотипи, гендерні ролі.

В статті с помощью качественно-количественного контент-анализа приведена экспертиза иллюстраций книг для детей на украинском и польском языках. На основании иллюстративного материала книг для дошкольного и младшего школьного возраста устанавлены социальные, семейные роли женских и мужских персонажей из книг, стереотипы, связанные с профессиональной деятельностью и занятиями, а также личностными качествами.

Ключові слова: гендер, контент-анализ, детская книга, гендерные стереотипы, гендерные роли.

With a help of quality-quantity content analysis, in the article the illustrations expertise is done in