

Поняття козацького фентезі в літературознавчому дискурсі

Олександр Пидюра

*аспірант кафедри української літератури
факультету української філології та літературної творчості імені Андрія Малишка,
Український державний університет імені М. П. Драгоманова
(м. Київ, вул. Тургенєвська, 8/14, 7 поверх)
e-mail: 25pydiura25@gmail.com; <https://orcid.org/0000-0003-0460-5608>*

Стаття присвячена загальному огляду поняття «фентезі» та його типологізації, а також результатам дослідження становища козацького фентезі в літературознавчому дискурсі. Під час роботи над статтею було використано матеріали, що присвячені таким основним напрямам: фентезі у літературознавчому дискурсі; типи класифікацій фентезі; основні елементи фентезійного нарративу; зразки козацького фентезі в наукових дослідженнях. У статті використано порівняльний метод дослідження. Автор наукового дослідження ознайомлює з найпоширенішими визначеннями фентезі та основними типами класифікації цього виду літератури. Щоб підтвердити самобутність фентезі, а також інших векторів інтелектуальної діяльності, які вибудовують свою комплексну структуру навколо козацької спадщини, ми запропонували поняття «козакопеї» для опису цього складного та інколи фрагментарного явища. У статті ми приділили більше уваги художньо-літературному вектору козакопеї. Опираючись на думки Джона Кліута про кореневі тексти, Браяна Аттебері про «нечітку множинну» фентезійних текстів, Фари Менделсон та її уявлення про спосіб проникнення фантастичного елементу у нарратив, а також Роберта Бойера та Кеннета Загорського і їх часопросторової системи розгортання подій, ми сформували визначення «козацького фентезі». Це дозволяє говорити про те, що козацьке фентезі, використовуючи західноєвропейський канон, має всі можливості його розширити для створення самобутніх псевдоісторичних світів та навіть формувати нарративні проєкції часопростору далекого від Земного.

Козацьке фентезі безпідставно перебуває у затінку наукових досліджень, тому заслуговує на детальний аналіз його жанрових і типологічних особливостей. У перспективі автор статті вбачає розвиток метаконцепту козакопеї та утвердження козацького фентезі у цьому мистецькому явищі.

Ключові слова: козацьке фентезі, типологізація фентезі, козакопея, кореневі тексти, фентезійний нарратив

Постановка проблеми. Феномен фентезі та його жанрове різноманіття постійно перебуває у векторі зацікавленості міжнародної спільноти літературознавців. Кожного року науковий світ збагачується сотнями критичних розвідок, які присвячені історії та сучасним процесам у межах літератури фентезі. Вітчизняне літературознавство не є винятком, а навпаки дедалі більше регламентує зацікавлення в цій сфері наукових пошуків. Стрімкий розвиток українського фентезі та його сублімація з іншими жанрами фантастики створив цікавий парадокс. Нині практично немає фахових досліджень, які були б присвячені виникненню та становленню козацького фентезі, що апріорі вказує на брак літературно-критичного аналізу та визначення сутності козацького фентезі як потенційно сформованого жанру. На підтвердження вказаної тези звернімося до бібліографічного показника українських студій із проблем фентезі Інституту літератури ім. Т. Г. Шевченка Національної академії наук України. Із чотирьохсот тридцяти найменувань наукових праць жодна не висвітлює тему козацького фентезі. Найбільш дотичним до вказаного жанру є розвідки з українського та слов'янського фентезі [18]. Однак треба

вказати, що зразки козацького фентезі наявні в працях дослідників, але маркуються під іншими жанрами фентезі. Наприклад:

— Повість «Шабля» Тараса Завітайла як українське фентезі в праці Каліманової О.О.

— Роман «Бісова душа, або заклятий скарб» Володимира Арєнева як слов'янське фентезі в праці Соломії Хороб.

— Роман «Пекельний звіздар» Леоніда Кононовича в спектрі дослідження впливу фольклору на побудову авторського світу в праці Осадчої Олени [18].

Щоб зрозуміти причини та чинники, які вплинули на нинішню проблему ідентифікації козацького фентезі, вбачаємо за доцільне навести загальну класифікацію типів фентезі з метою встановлення стратифікації козацького фентезі. На нашу думку, у цьому полягає наукова цінність розвідки.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Результати й висновки дослідників зосереджені в наукових працях на які опирався автор статті під час аналізу козацького фентезі та його місця в класифікації, висвітлені за такими основними напрямками:

— фентезі в літературознавчому дискурсі [5; 8; 23; 37; 38];

— типи класифікацій фентезі [8; 9; 20-22; 24; 26; 27; 30; 32; 34–36; 39; 40];

— основні елементи фентезійного нарративу [25; 28; 29; 31; 33];

— зразки козацького фентезі в наукових дослідженнях [1-4; 6, 7, 10-12, 15-17];

Отже, актуальність окресленої проблеми, її недостатня розробленість у сучасному літературознавстві та визначені суперечності зумовили вибір теми статті: «Поняття козацького фентезі в літературознавчому дискурсі».

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Аналіз та детальний розгляд козацького фентезі заслуговує на ґрунтовне й комплексне дослідження, зокрема, міфологізму і фольклоризму козацького фентезі, його поетологічних домінант. Наша розвідка покликана актуалізувати зацікавлення цією темою в колі молодих дослідників та літературознавців, щоб розширити і структурувати систему закономірностей, яка характерна для жанру українського козацького фентезі.

Формулювання мети статті. Метою пропонованої статті є аналітичне висвітлення ідейно-естетичної специфіки жанру українського козацького фентезі, дефініювання його природи і головних особливостей, розкриття проблем їх наукового сприйняття, а також здійснення спроби класифікації різновидів зразків цього жанру.

Для досягнення мети були поставлені такі завдання:

1. Ознайомитися з найпоширенішими визначеннями фентезі.

2. Вказати основні типи класифікацій фентезі.

3. Окреслити місце козацького фентезі в літературознавчому дискурсі.

4. Сформувати термін «козацьке фентезі».

5. Дослідити особливості козацького фентезі.

Матеріали та методи дослідження. Під час роботи над статтею автор використав матеріали, присвячені таким основним змістовим лініям: фентезі в літературознавчому дискурсі; типи класифікацій фентезі; основні елементи фентезійного нарративу; атрибуція зразків козацького фентезі в наукових дослідженнях. Під час розгляду літературних явищ, які вказані в науковій розвідці, було використано порівняльний, системний та типологічний методи дослідження.

Виклад основного матеріалу дослідження. Насамперед доцільно зрозуміти, що означає термін «фентезі», коли йдеться про жанр у сучасному контексті. Одностайної відповіді немає, і не може бути. А втім, учені погоджуються, що фентезі вже давно еволюціонувало до метажанру й поширилося на всі напрями мистецтва та культури:

1) музика — музичний супровід до комп'ютерних ігор («Warcraft», «Dragon Age»), кіно та телесеріалів («Володар перснів», «Золотий компас», «Хроніки Нарнії» і т.ін.), самостійні музичні гурти (Dead can dance, Żywiolak) тощо;

2) кінофільми («Володар перснів», «Конан варвар», «Руда Соня», «Учень чаклуна»);

3) малярство (картини Клайда Колдвелла, Кароля Бака, Кена Келі, Френка Фразетті);

4) комп'ютерні ігри (Warcraft, Dragon Age, Witcher, God of War);

5) скульптура (Юаньсинь Лянь) тощо;

6) субкультури (толкієністи, рольовики).

Варіацій дефініції «фентезі» на нинішній момент є велика кількість, що ще більше ускладнює розуміння цього явища. Е. Блейлер у книзі «Путівник із надприродної літератури» зазначає: «Якщо запитати, що таке фентезі, боюся, доведеться зізнатися в незнанні. Роки, котрі були витрачені на підготовку моєї книги, переконали мене, що загального визначення фентезі немає. Кожен розуміє цей термін по-своєму» [19]. Наприклад, у «Літературознавчій енциклопедії у двох томах», упорядником якої є Юрій Ковалів, знаходимо таке визначення фентезі: це «жанровий різновид фантастики, у якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, рицарського епосу, поєднані з реалістичною нарацією, де змальовуються віртуальні світи із середньовічними реаліями, нетехнічною психологією» [8, с. 529]. Також можна зустріти дефініцію Володимира Єшкілева: «літературний жанр деміургічного дискурсу» [5, с. 592], яка викладена на сторінках «Лексикону загального та порівняльного літературознавства». Слова українського прозаїка та драматурга можна розтлумачити як створення часоформи вторинного світу, що базується на законах магії, де письменник фігурує як деміург-міфотворець.

У «Енциклопедії фентезі» (1997) Джон Клют визначає «фентезі» так: «Фентезійний текст — це самозв'язна розповідь. Якщо дія відбувається в цьому світі, вона розповідає історію, яка неможлива у світі, яким ми його сприймаємо [...]; коли дія відбувається у вторинному світі, цей вторинний світ буде неможливим, хоча історії, що відбуваються там, можуть бути реальними за умовами цього світу». Під текстом Джон Клют розуміє будь-який формат, що забезпечує репрезентацію фентезійної історії. А саме:

1) друковане слово;

2) мальовпис та графічні новели;

3) ілюстрації та фентезійні картини;

4) кінофільми й телебачення;

5) музика (особливо опера та пісні) [23, с. 338].

Без сумніву, коли йдеться про жанри, пропоноване визначення не є абсолютним і не охоплює багатьох можливостей піджанрів, але воно дає загальний огляд того, що має на увазі фентезі як жанр.

Автор зауважує, що до початку наукової революції в Західній Європі XVI століття велика

частина літератури вміщувала матеріали, які читачі ХХ століття розцінювали б як фентезійний або ж фантастичний. Дослідник також зауважує, що нелегко визначити, у якій мірі різні автори до моменту виникнення науки розрізняли те, що ми зараз називаємо нереальним та реальним [23, с. 338].

В «Історичному словнику фентезі» Браяна Стейбелфорда поняття «фентезі» базується на основах психології: «Фентезі — це здатність, за допомогою якої симулякри чуттєвих об'єктів можуть бути відтворені в розумі: процес уяви». Упорядник зауважує значну різницю між ментальними образами в нашій свідомості й власне об'єктами в реальності. Ментальні образи можуть бути сформовані, навіть, коли бракує реальних еквівалентів. Тому ці ментальні образи якнайкраще репрезентують ідею «фентезі» в її найчистішому вигляді [38, с. 35].

Фара Менделсон зазначає, що після класичного есе Джона Толкіна «Про чарівні казки», окрім Дж. Ключа, вагомий внесок у визначення поняття «фентезі» належить Браяну Аттебері. У книжці «Стратегії фентезі» літературознавець висловлює думку, що фентезі, це група текстів, котрі тією чи іншою мірою пов'язані спільними тропами. Крім цього, автор звертає увагу, що загальні тропи для фентезі можуть бути об'єктами або ж наративними техніками. Повна множина текстів за Б. Аттебері має ядро та периферію. У центрі містяться тексти, котрі наділені сюжетними елементами абсолютно неможливої дійсності, а через усю множину проходить спадна градація і ближче до периферії перебувають історії з невеликою кількістю фентезійних троп, які спричиняють у читача сумнів щодо прочитаного твору, чи є він насправді фентезійним. Такі історії Б. Аттебері групує в «нечітку множину» [37, с. 29].

Отже, тлумачення фентезі й надалі залишається в дискурсивному становищі, яке, на наш погляд, продукує дедалі більше варіацій щодо визначенню фентезі. Необхідно дотримуватися принципу плюралізму, котрий надає змогу імплементувати верифікацію під час пошуків нових дефініцій фентезі. Ситуація із класифікацією цього художнього напрямку на нинішній момент залишається дзеркальною щодо визначення фентезі.

У 70-х роках минулого століття літературознавці Роберт Бойер та Кеннет Загорський запропонували власну типологізацію фентезі за місцем розгортання сюжету. Відповідно до цього, фентезі поділяється на високе та низьке. Високе фентезі апріорі пов'язане із «вторинним світом», тоді як низьке фентезі взаємодіє із традиційним «тут і зараз» світом, або ж «первинним світом». Як зазначають дослідники — ці типи фентезі

подібні нераціональними явищами, істотами чи подіями, котрі неможливо описати науковим поясненням, або ж раціональним силогізмом відповідно до норм та законів реального в нашому світі. Р. Бойер та К. Загорський зауважують, що на відміну від своєї протилежності, низьке фентезі не надає пояснень своїм нераціональним подіям тому, що наратив відбувається в первинному світі. Однак з іншого боку у вторинних світах високого фентезі наявні пояснення, які є правдоподібними та уможливають «реальність» надприродного [40, с. 56]. Значна перевага цієї системи класифікації є простота ідентифікації твору відповідно до вказаних критеріїв, а саме місце розгортання сюжету. Однак така узагальненість унеможливує вичленення особливостей твору та спонукає до їх нівелювання під час аналізу. Також треба зауважити, що творів низького фентезі переважна меншість. Це пов'язано із наданням переваги авторським світам над побудовою «нереального» на основі «первинного світу». Розгляньмо роман «Півкороля» англійського письменника Джо Аберкромбі як доказ недоречної агрегації системи Бойера-Кеннета. Сам автор визначає жанр твору як вікінг-фентезі та зазначає великий культурний вплив цієї епохи на його творчість [35]. Хоча «Півкороля» базується на соціально-етнографічних патернах скандинавського світу без магічного складника. Його онтологічне ядро відчутно однорідне. Воно тяжіє до «вторинного світу» й завдяки структурно-текстуальній гравітації притягує до себе нараційний субстрат, що обмежений зовнішньою мембраною «первинного світу». Усі об'єкти такої закритої системи зберігають валентність і дають змогу циркулювати від первинного до вторинного й навпаки. Тому відвертий монізм під час класифікації творів на високе чи низьке фентезі здебільшого виявляється малоефективним. До того ж у літературознавстві наявна типологізація фентезі відповідно до етнічного пласту, що є різновидом низького фентезі, однак у західних літературно-критичних школах це не викликало широкої зацікавленості. Це пов'язано з тим, що фентезі генетично сформувалося та розвинулося, як культурне явище в локусі англо-американської чи глобальніше — західної попкультури. Тим паче західне фентезі має спільну культурну традицію, навіть у тих випадках коли автор використовує зовсім інший національний пласт. Нині можна зустріти такі терміни, як нордичне, кельтське, орієнтальне, тевтонське, британське, африканське фентезі та інші [34]. Однак це не завжди відповідає дійсності, якщо це стосується фентезі поза межами англомовного ареалу. Сергій Легеза вказує на особливість такої фантастичної літератури. Окрім використання класичного західноєвропейського канону побудови вторинних світів, автори переходять на більш глибокий рівень осмислення цієї стратегії, що забезпечує розвиток самотності та автономності національної форми фентезі.

С.Легеза наводить у приклад серію «Відьмак» А. Сапковського, який в першій оповіданнях використовував лише чистий канон, але починаючи із «Крові ельфів» письменник імплемтує національні особливості Польщі: звертання до осіб; одяг, який характерний для цієї країни; ієрація адміністративних та військових посад, альянсу на історію Польщі; цитати із реально наявних книг та трактатів тощо [13, с. 30-34]

Олена Ковтун у «Поетиці незвичайного» зазначає, що проблемно-тематичний принцип залишається одним із найбільш плодотворим, однак має вагомий недолік. З огляду на обширність цього принципу (яка допомагає виявити пріоритети розвитку класів), це призводить зі свого боку до ще більшого утворення рубрик. І врешті, вектор з аналізу класів зміщується в сторону опису підкласів. Дослідниця зазначає, що пріоритетним підходом у класифікації фантастичної літератури має стати структурно-художній та функціональний відповідно до традицій академічного літературознавства [9, с. 62]. Відповідно до проблемно-тематичного принципу Олена Ковтун виділяє чотири категорії з індивідуальною фентезійною складовою, тобто варіативність фантастичного припущення, яка так само має відповідне завдання та роль у нарації.

Містично-філософське фентезі — це фентезі, у якому f-допущення визначає саму суть і сенс розповіді. Головний акцент у цьому типу фентезі робиться на власне фентезійному допущенні, адже воно є основою для побудови «справжньої реальності» від якого буде залежати доля самого героя. Олена Ковтун зазначає, що в цього типу фентезі давня традиція, яка налічує найкращі зразки європейської літератури — «Золотий горщик» Ернста Гофмана, «Фауст» Йоганна Гете тощо. «Істина реальність», яку читач може побачити в такому типі фентезі, базується на багатомірності концепції буття, яка вбирає в себе не тільки звичайності, а й таємні надприродні рівні до яких мають доступ лиш обрані. Зав'язка сюжету в таких текстах, а саме проникнення у світ надприродного, розпочинається із договору з дияволом, віднайдення старовинного сувою із секретними знаннями, діалог із мертвими. Після контакту з прихованою стороною реальності в героя виникають світоглядні зрушення, що допомагають досягнути справжню суть буття і зрозуміти, що тільки вона варта уваги. До цього типу фентезі звертались видатні письменники XIX–XX століття: Густав Майнрінк, Оскар Уальд, Оноре де Бальзак, Марі Кореллі та інші.

Метафоричне фентезі — уособлює авторське бачення ідеального, а також відображає романтичне та піднесене сприйняття «справжніх» цінностей — людяності,

душевності та духовного. Фентезійне допущення в тексті імплемтується через квінтесенцію незбагненого, дивовижного, «чудесного», що має змогу проявлятися в реальній дійсності або приховано в підсвідомості людини. Зазвичай герой змальовується мрійником (самотнім) із гостро вираженими емпатичними здібностями, які дозволяють бачити світ інакше та відчувати його недосконалість. Соціум вбачає у них небезпечних фантазерів або ж божевільних. О.Ковтун описує метафоричне фентезі як спадкоємицю багатой літературної спадщини, що сформували літературний образ «дивака» з надзвичайним та водночас «природним» поглядом на світ. Цей троп використовували Вільям Шекспір, Франсуа Рабле, Микола Гоголь, Рей Бредбері, та інші.

Жахлива, або «чорна» фантастика — фентезійне допущення актуалізується через прийом вторгнення моторошної, неприйнятної для психіки смертного «справжньої» реальності в матерію буденності. Індикатором «справжньої» реальності слугують потойбічні створіння: демони (Говард Лавкрфт, Роберт Блох), вампіри (Брем Стокер, Мірча Еліаде, Джемс Ле Фаню), мешканці загублених світів (Кларк Сміт) тощо.

Героїчне фентезі, або фентезі «меча й магії» — наймасштабніший тип фентезі із вказаної класифікації, який за словами О. Ковтун, претендує на монополізацію терміна «фентезі». Фентезійне допущення трансформується в декорацію, що є своєрідним принципом естетичного оформлення просторово-часового континууму в якому формується пригодницький сюжет. Світоглядні основи для фентезійного допущення такого типу літератури неважливі; перевага надається унікальності світу, а не самому герою. Для набуття «інакшості» просторової матерії світу автори зазвичай використовують літературні патерни: бій на мечах, чорна магія, науковий прогрес та технологічна революція, паралельні світи, інопланетні цивілізації, далеке майбутнє чи середньовіччя. Залежно від майстерності та уяви автора декларовані кліше можуть гармонійно співіснувати в одному часопросторі «справжньої реальності». До цього типу О. Ковтун відносить: Роберта Желязни «Хроніки Амбера», Андре Нортон «Чаклунський світ», Роберта Аспріна «Міф-пригода», Роберта Говарда «Конан» тощо. Джерела розвитку «героїчного фентезі» дослідниця вбачає у творчості Ернста Гофмана, Ганса Крістіана Андерсена, Джона Толкіна, Клайва Льюїса [9, с. 107].

Також дослідниця вказує на членування типів фентезі відповідно до категорій можливого. О.Ковтун наводить у приклад дослідника західної фантастики Дональда Волгейма, який пропонує розрізняти «літературу можливого» (science fiction), «літературу чудового й таємничого» (wierd fantasy) і розповіді про «наперед неможливе» (pure fantasy), а саме гротеск, гру уяви, нонсенс. Зі свого боку Д. Волгейм вносить дрібніше членування на типи в самому фентезі: література сновидінь, чарівні

казки, історії про духів, синергія «чорної» фантастики із «готичним» романом [9, с. 66].

У зв'язку з розмитістю поняття «фентезі» в останні десятиліття в західному літературознавстві формувалася тенденція визначати це літературно-тематичне об'єднання за формальними ознаками. Так, Дж. Клют, упорядник та співавтор «Енциклопедії фентезі», запровадив сюжетний поділ творів та граматику фентезі, котра на нашу думку була сформована на основі морфологічного аналізу казки Володимира Проппа. Дж. Клют виокремлює чотири елементи в моделі фентезійної історії (концепт «повного фентезі»):

Wrongness/Усвідомлення неправильності («із цим світом щось не так») — за переконаннями Дж. Клюта, цей термін найбільш яскраво асоціює надприродну фантастику та жахи, але водночас властивий також і фентезі. Надприродна фантастика — це тексти, у яких реальний світ набуває метаморфоз завдяки надприродним елементам [33].

Thinning/Усвідомлення витончення реальності («магія покидає наш світ») — у структурно «повному фентезі» витончення реальності можна розглядати як трансформування неушкодженої Землі (місце подій у Вторинному світі) до пародії на саму себе. Агента витончення (здебільшого Темний Лорд) можна трактувати як нанесення шкоди цій землі через власну заздрість. Витончення реальності є постійним лейтмотивом міфології Дж. Р. Р. Толкіна. Також може відбуватися локальне витончення реальності. Як от перманентний відхід ельфів із Середзем'я до Валінора [31].

Recognition/Анагноризм або визнання свого жеребу («мені судилося все виправити») — для Арістотеля «Визнання» знаменує фундаментальний зсув у процесі розповіді від зростаючого незнання до знання. Теренс Кейв у «Визнанні. Дослідження поетики» тлумачить як «момент, коли протагоністи вперше повністю розуміють своє скрутне становище, що робить світ і текст зрозумілим». У структурно «повному фентезі» протагоністи починають розуміти, що саме з ними відбувається (наприклад, герой розуміє, що він був гидким каченям, якому судилося стати королем). У «повному фентезі» «Визнання» означає момент, коли Історія означає саму себе [28].

Healing/Зцілення (перетворення, повернення) — у найпростішому варіанті жанрово-фентезійний аналог лікування. Процес зцілення в цьому випадку описується як звичайне прикладання рук, промовляння закляття, виготовлення припарок, зілля або ж магічне зцілення — дотик рогу єдинорога. Також «Зцілення» — це один із центральних термінів опису «повного фентезі», котрий Дж. Клют вказує як найпростішим [25].

Ф. Менделсон, авторка «Риторики фентезі» й «Таксономії фентезі» характеризує фентезі за способом проникнення фантастичного елементу в тексти. За словами дослідниці, поділ, який вона пропонує, досить чітко відповідає загальноприйнятому поділу на високе та низьке фентезі.

Портальне фентезі — події розгортаються у фантастичному світі, до якого можна потрапити завдяки порталю. Класичним твором портального фентезі є роман Клайва Льюїса «Лев, чаклунка та стара шафа». Особливість цього типу фентезі полягає в тому, що фантастичне розташоване з іншого боку та не «просочується» за його межі. Однак герої твору можуть вільно подорожувати в усі напрямки, але не магія. Ф. Менделсон відносить до портального фентезі романи-квести, котрі практично завжди мають лінійний розвиток сюжету з метою, яку потрібно досягти [36, с. 173].

Імерсивне фентезі — тип фентезі, що представляє фантастичне без коментарів, тобто як норму для героїв, так і для читача. За словами Ф. Менделсон, «Ми сидимо на плечах героїв і, хоча ми маємо доступ до їхніх очей і вух, нам не надають пояснювальний наратив». Поміж усіх типів фентезі імерсивне, на думку літературознавця, знаходиться найближче до наукової фантастики та використовує іронічний мімесис, що допомагає пояснити, чому достатньо добре побудоване фентезі неможливо відрізнити від наукової фантастики. Як тільки фантастичне набуває достатнього припущення, воно набуває власної наукової цілісності. Ще однією особливістю імерсивного фентезі Ф. Менделсон зазначає «брак магічного у фантастичному світі. Магія знаходиться деінде, за межею чуттєвості рецепторів. Як приклад Ф. Менделсон наводить роман «Тітус Гроун» Мервіна Піка [36, с.175].

Інтрुзивне фентезі — зазвичай розгортається в нашому світі. В інтрुзивному фентезі фантастичне уособлює предтечу хаосу, що може бути втіленим у звіра із нашого саду, або ж ельфом, котрий благає про допомогу. Цей тип фентезі спричиняє в персонажів жах і подив. Фентезійне та реальне в інтрुзивному фентезі часто розмежовані: зазвичай люди в таких творах, окрім головного героя, не мають здатності сприймати фантастичне, навіть коли відчувають його наслідки на собі. На відміну від портального фентезі, головні герої в інтрुзивному фентезі ніколи не зникають до фантастичного. Це може пояснити, чому найсильнішим жанром інтрुзивного фентезі є роман жахів [36, с. 177].

Лімінальне фентезі — доволі рідкісне явище. Через підказки надприродного помічника (магічна істота, або тварина із первинного світу з екстраординарними здібностями) нам дають зрозуміти, що події відбуваються в нашому світі. Поява фантастичного характеризується нав'язливістю, руйнуванням очікування. І хоча самі події, що спричинили хаос, заслуговують на увагу,

їхнє магічне походження ледь викликає здивування. Замкнутість імерсивного фентезі відсутня: немає натяків та підказок, але, як і в імерсивному фентезі, герой не демонструє здивування. Саме реакція на фантастичне формує цю категорію, а також контекст фентезі. Тон лімінального фентезі Ф. Менделсон описує як пересичений. Еталонним зразком є роман Джоан Ейкен «Так, але сьогодні вівторок», де сім'я Армітажів зберігає надзвичайний спокій, коли на їхньому подвір'ї з'являються єдинокорі. Тон роману відверто невимушений [36, с. 179].

Класифікація творів фентезі може здійснюватися за різними категоріями. Так, у видавничому середовищі сучасне фентезі прийнято розмежовувати за тематичним принципом: героїчне, гумористичне, міське, епічне, ігрове тощо. Загалом тематична класифікація зручна, але її не можна назвати науковою, тому що її дефініції трактуються дуже широко (один і той самий твір можна віднести до кількох жанрів). На сьогодні у видавничому середовищі виділяють такі типи фентезі: героїчне, або фентезі меча та магії; епічне, або високе фентезі; ігрове фентезі; темне, або чорне фентезі, історичне фентезі; гумористичне фентезі; технофентезі; романтичне фентезі; дитяче фентезі; міське фентезі.

Епічне фентезі — цей жанр характерний високим стилем написання. Упродовж всього нарративу витримується серйозна манера викладу подій. Якщо в попередньому типі фентезі історія була локальна, то в епічному фентезі центральна загроза (Вселенське зло) торкається всіх аспектів життя, а герої покликані врятувати світ від загибелі. Також цей жанр можна віднести до класичного, або ж повного фентезі. Крім людської раси трапляються гноми, ельфи, гобліни тощо [8, с. 530]. Дж. Клют слушно зауважує: «На жаль, цей термін дедалі частіше використовувався видавцями для опису героїчного фентезі, котре охоплює серію томів. Тому, цей термін втратив свою практичну цінність» [22].

Ігрове фентезі — порівняно новий жанр фентезі, що завдячує своєму виникненню настільним рольовим іграм. Покликані розширити всесвіт настільної гри, тобто новелізувати події, які відбуваються під час ігрової сесії. Побутовують також романи, котрі описують події комп'ютерних ігор. Проблематика цих романів зосереджена на відносинах групи героїв. Наявні всі елементи різних жанрів фентезі [8, с. 530]. Письменники нерідко є позаштатними працівниками та можуть працювати в кількох компаніях, а тексти переважно є роботою кількох авторів і дизайнерів, індивідуальний внесок яких важко оцінити [24].

Темне, або чорне фентезі — значна відмінність від інших типів фентезі це відсутність позитивного фіналу. Тобто зло давно перемогло. Однак, «Темряву» тут треба сприймати як головного антигероя (не антагоніст), й здебільшого, як би це не звучало парадоксально, — зло «добріше» за самі сили добра [8, с. 530]. У «Критичних термінах наукової фантастики та фентезі» Гері К. Вулф вказує, що термін «темне фентезі» іноді використовується як синонім до готичного фентезі. Дж. Клют трактує «темне фентезі» як текст, що включає в себе відчуття жаху, але який явно є фентезійним, а не надприродною фантастикою. Отже, темне фентезі зазвичай не охоплює історії про вампірів, перевертнів, сатанізм, привидів чи окультизм, майже всі з яких є надприродною фантастикою. Ці тексти можуть вмістити в собі елементи темного фентезі. Відповідно й темне фентезі імплементує елементи надприродного — вампіри, перевертні, привиди тощо [21].

Історичне фентезі — логічно пов'язане зі справжніми історичними подіями, однак фігурують міфологічні істоти, а також фентезі. Для цього жанру характерний альтернативний розвиток подій [8, с. 530]. Хоча історія у фентезі переважно пов'язана із середньовічними образами, письменники не обмежуються ні однією історичною епохою, ні західноєвропейською традицією. Фентезійні романи розгортаються на фоні європейського Відродження, Просвітництва, Французької революції, Британії XIX століття та Другої світової війни. Культурне минуле в цих романах може містити історію Кореї (Джудіт Тарр), Японії (Джесіка Аманда Салмонсон), Китаю (Баррі Х'югарт), Індії (Маргарет Болл), Північної Америки (Карен Джой Фаулер). Дж. Клют виділяє декілька категорій маніпуляцій з історією у фентезійних текстах. Перша складається з романів, дія яких розгортається переважно в справжньому історичному контексті та часто спирається на реальні історичні події, але поєднує їх із фантастичними тропами. Друга категорія багато в чому тісно пов'язана з першою. Вона складається з припущень «а що, якщо?». Романи, які прагнуть створити власну внутрішню, послідовну, вигадану історію для уявного світу чи королівства, складають третю категорію. Тут переважають твори Дж. Р. Р. Толкіна [26].

Гумористичне фентезі. Традиції гумору, пародії та сатири у фантастичних творах є дуже давніми. Помітними ранніми прикладами є діалоги Лукіана. Гумористичне фентезі вікторіанської епохи віддавало перевагу темам «світу навиворіт». Цей лейтмотив неодноразово з'являється в книгах Льюїса Керрола. Сучасне гумористичне фентезі стало розгалуженим піджанром, в якому поширені наслідування. Типове місце дії — пародійна фантастична країна в якій такі теми, як квести, фальсифікуються з різною серйозністю, і практично будь-яка стандартна фентезійна тема, міфічна істота чи монстр, ймовірно, рано чи пізно буде

представлена в гіперболізованій сатиричній формі [27].

Технофентезі — це фентезі, яке має науково-технологічні атрибути та прилади. Технофентезі відрізняється від наукової фантастики тим, що не має жодних спроб виправдати таке використання в наукових чи квазінаукових термінах. Артур К. Кларк зауважує, що «будь-яку достатньо розвинену технологію неможливо відрізнити від магії» як літературне, а не технологічне спостереження. Ба більше, фентезі — це не жанр, тематика якого має обмежуватися історичним чи вигаданим минулим: Золотими віками чи Землями казок, чи середньовічними вторинними світами, дії фентезі також можуть відбуватися в сьогоденні чи майбутньому, як «будь-де» та «будь-коли». У такий спосіб, робот, який спроможний накладати активні заклинання, є створінням фентезі, а не наукової фантастики. Родоначальником піджанру технофентезі можна вважати «Франкенштейн, або Сучасний Прометей» Мері Шеллі. Роман, який хоча часто описують як перший справжній науково-фантастичний роман, насправді не містить жодної науки, окрім розпливчастих натяків на таємничі сили електрики [30].

Романтичне фентезі — це об'єднання двох жанрів, ліричної прози та фентезі. У романтичному фентезі основною є любовна лінія та докладний показ психології взаємин героїв. Описуються власні почуття автора із міфологічними елементами [8, с. 530].

Дитяче фентезі. Особливості цього жанру зумовлені віковими обмеженнями, тому відсутні відверті сцени насильства. Окрім цього, здебільшого жанр наближений до літературної казки. Відмінною ознакою дитячого фентезі є те, що головними героями в цих творах є підлітки, які мають унікальні здібності, чарівні речі тощо. Часто дитяче фентезі побудовано як дидактична історія [20].

Міське фентезі — це тексти, де фантазія та повсякденний світ перетинаються і переплітаються в історії, яка значною мірою розповідає про реальне місто. Однак є багато винятків — «Щури та горгульї» Мері Дженгл. Події роману розгортаються у фантастичному місті, «яке називають серцем світу», але загальний принцип залишається актуальним: хоча місто в урбаністичному фентезі може бути розташоване у вторинному світі, але в такому випадку воно функціонує не просто як фон, а як середовище для розгортання наративу [32].

Доволі цікава система класифікації фентезі була запропонована Алістером Гремом Волтером в 1952 році, коли поняття «фентезі» носило більш загальне значення. Науковець запропонував використовувати модифіковану універсальну десяткову класифікацію для систематизації основних елементів розповіді

відповідно до їх фантастичних характеристик. Отже, система класифікації фентезі А. Г. Волтера має такий вигляд:

00. Аберації: 01. Суб'єктивний жах. 02. Суб'єктивний ескапізм. 04. Об'єктивний жах. 06. Масові галюцинації. 08. Ланцюг обставин, можливо, не випадковий.

10. Надприродні істоти: 11. Істоти, чії сили визначені нечітко. 12. Монстри. 13. Боги й демони. 14. Витвори марновірства. 15. Казкові істоти та духи природи. 16. Життя після смерті. 17. Персоніфікації та обожнення. 19. Народні герої.

20. Екстраполяція за життям і розумом: 21. Взаємообмін і нав'язування волі іншому. 22. Розумові та чуттєві сили. 23. Змінене та трансформоване життя. 24. Продовження життя. 26. Механічні форми життя. 28. Нерозумне позаземне життя. 29. Розумне позаземне життя.

30. Екстраполяція за життям: 31. Інші типи суспільства. 32. Моральність. 33. Релігійні практики. 34. Типи правління. 35. Спроби панування над світом. 36. Умови розширення культури. 37. Умови катастрофи та підйому. 38. Умови культурного занепаду. 39. Єдині, хто вижив.

40. Надприродні місця та речі: 41. Світи поза простором і часом. 42. Землі, що ґрунтуються на псевдоміфології. 43. Давні міфологічні землі. 44. Рай і пекло. 45. Табуйовані місця. 46. Місця та речі з привидами. 47. Таємниці моря. 48. Речі з надприродними властивостями.

50. Екстраполяція за простором: 51. Екстраполяції за географією. 52 і 53. Сонячна система. 54. Космос. 55. Екстрасонячний. 56. Астрономічні явища. 58. Розмір. 59. Вимір.

60. Екстраполяція за технологією: 61. Гаджети. 62. Інженерне розроблення. 63. Транспорт. 64. Зброя. 65. Нові наукові принципи. 66. Зміни властивостей матеріалів. 67. Комунікації. 68. Біологічна інженерія.

70. Минуле. 71. Космічне походження. 73. Долюдське життя. 75. Первісна людина. 76. Нелюдські земні цивілізації. 77. Позаземні цивілізації на Землі. 78. Легендарні цивілізації. 79. Ранні історичні цивілізації.

80. Екстраполяція за часом: 81. Надприродні часові зміни. 82. Варіації швидкості плину часу. 83. Подорож у часі: дія в минулому чи теперішньому: різні можливості, які неважливі. 84. Подорож у часі: дія в майбутньому: різноманітні можливості, які однаково важливі. 85. Варіації в часовій послідовності. 86. Минуле й сьогодення багатьох можливостей. 87. Майбутнє значних можливостей. 88. Змішування суб'єктивно сучасних осіб і подій: збоку. 89. Незмішані альтернативи.

90. Надприродні, нераціоналізовані і викривлені сили: 91. Суб'єктивна концептуалізація світу. 92. Магія і чаклунство. 93. Прокляття. 94. Псевдонаукове мистецтво. 95. Нераціоналізовані сили. 99. Навмисне спотворення сучасної науки [39, с. 9].

Без сумнівів, вказаний перелік типологізацій фентезі не є вичерпним, але, на нашу думку, описує загальні тенденції та закономірності, що надають змогу охарактеризувати жанр козацького фентезі та літературно-критичні проблеми, пов'язані з ним. Та перш ніж переходити до препарації жанру, розглянемо козацьке фентезі на видавничому поприщі, де простежується негативна тенденція. Видавці маркують тексти під іншими жанрами — пригодницький роман з елементами фантастики, містики, українського фентезі тощо. Тому можемо зробити висновок, що розмитість поняття жанру козацького фентезі перебуває не тільки у вітчизняному літературознавстві. Ба більше, під час закритої лекції «Література для підлітків: світовий досвід і національний контекст» на річному курсі письменницької програми Володимир Аренев зауважив, що жанр козацького фентезі почав формуватися після утворення критичної кількості текстів з однаковими особливостями. Він зауважує, що ведення найменування «козацьке фентезі» спричинене не самими письменниками, а читачами і, можливо, літературними критиками. Деякі твори, на його думку, зникли із літературного горизонту, однак найяскравіші і далі функціонують на читацькому ринку. До них автор відносить трилогію Павла Дерев'янка «Літопис сірого ордену» та «Джури...» Володимира Рутківського. Щодо свого твору «Заклятий скарб» В. Аренев говорить, що основною мотивацією написати цей текст було створити якісний аналог іноземного фентезі (особливо польського «Відьмака» А. Сапковського) на схожу тематику в українській літературі. Автор не ставив перед собою амбітних думок чи мети створити перший твір у жанрі козацького фентезі. В. Аренев передбачає сплеск популярності цього жанру в післявоєнний період. Однак автори несвідомо можуть загнати себе в клішовані наративи. Письменник вказує на те, що це стосується не тільки вибору однотипного історичного полотна, а й використання міфологічних та фольклорних елементів. Часто автори використовують не етнографічні та фольклористичні джерела, а науково популярні енциклопедії з адаптованою для читача інформацією. Це призводить до втрати глибини світу, якщо письменник опирається на такі джерела, як будівничі.

Навколо козацької спадщини сформувалось доволі стійке культурне багатовекторне нашарування, яке покликане обслуговувати різні аспекти соціальної, наукової та мистецької діяльності, що можуть сприйматися незалежними одиницями. Під незалежними одиницями ми розуміємо вищенаведені вектори. Тобто соціальний вектор, науковий вектор, мистецький вектор тощо. Однак, об'єднуючись, незалежні одиниці формують кластер козацької

ідентичності. На наш погляд, доцільно його назвати *козакопеєю*. Передусім нас цікавить художньо-літературний вектор, що набуває форми подвійної Архімедової спіралі.

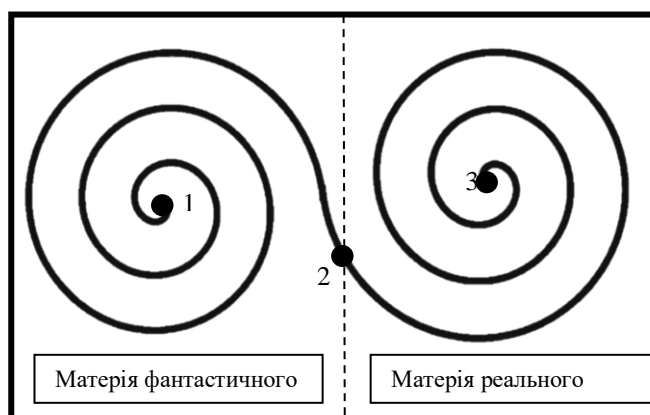


Рис.1. Фрагмент
козакопеї

- 1 — фентезі
- 2 — наукова фантастика
- 3 — історично-художня література

Наше бачення художньо-літературного вектору козакопеї, а саме фантастичної частини ґрунтується на думках Дж. Клюта (про кореневі тексти), Б. Аттебері (про «нечітку множину») та Фари Менделсон (спосіб проникнення фантастичного елемента в текст), а також Р. Бойера та К. Загорського.

Отже, розглянемо схему. Її потрібно сприймати як антонімічну пару із рівновіддаленими центрами від точки перетину художніх матерій. Кожен центр має свій кореневий текст. Відповідно до Дж. Клюта, кореневий текст — це будь-який порівняно ранній текст з елементами фантастики, що є попередником фентезі як жанру та вплинув на його розвиток і формування. Літературознавець зараховує сюди «Бурю» В. Шекспіра, «Іліаду» та «Одіссею» Гомера, «Теогонію» Гесіода, «Байки» Езопа, «Метаморфози» Овідія, «Божественну комедію» Данте, «Декамерон» Джованні Боккаччо, роман «Сер Гавейн і Зелений лицар» тощо [29]. Для зручності та узагальнення фентезійних творів у кластері козакопеї ми будемо декларувати увесь цей масив літератури терміном «козацьке фентезі». Отже, *козацьке фентезі* — це літературний жанр, який є частиною козакопеї та переважно функціонує на базі низького й гібридного фентезі, використовуючи козацький колорит у побудові наративу й персонажної сітки. Нами толерується думка про те, що «Енеїда» Івана Котляревського, безумовно, є центральним кореневим текстом для козацького фентезі, який вплинув на подальший розвиток цього жанру. Проте центральні кореневі тексти треба поділити на порядки. Перший порядок — істинні кореневі тексти, предтеча. Другий порядок — межові твори, які найбільш догичні до козацького фентезі в його сучасному вигляді. До

них ми відносимо «Марка Проклятого» Олекси Стороженка (1879), «Козацькому роду нема переводу» Олександра Ільченка (1958), «Козак Хлит» Гарольда Лемба (1918–1926). Останній із наведених творів також має безпосередній вплив на творчість Р. Говарда та розвиток героїчного фентезі загалом. До кореневих текстів історичної художньої літератури козакопеї логічно віднести «Чорну раду» Пантелеймона Куліша. Звісно, для такого типу літератури поняття «кореневий текст» треба видозмінити, у бік реалізму. Тому для історичної художньої літератури кореневими текстами будуть усі реалістичні твори з елементами козацького колориту, які вплинули на розвиток сучасної історичної художньої літератури.

У просторі матерії фантастичного ми розмістили тексти з наявними елементами фентезійного та надприродного. Вагома особливість фентезі й надприродної фантастики в кластері козакопеї — це практично стерта межа, котра набуває аморфності зі здатністю до взаємопроникнення цих понять. Яскравим прикладом є роман «Куля для вовкулаки» Юрія Сороки [16]. На початку ми сприймаємо твір через призму гібридного фентезі, а потім сюжетна канва перетікає в класичний пригодницький роман з елементами трилеру. Віддаляючись по спіралі (рис.1) від центру, де розташоване чисте козацьке фентезі, тексти з кожним витком втрачають ознаки фентезі (витончення реальності, анагоризм, зцілення, перетворення, повернення) та переходить у розряд надприродної фантастики й містифікації. І врешті, опиняючись на межі матерій фантастичного та реалізму, текст переходить у локус наукової фантастики, що знаменує подальший рух в антонімічну спіраль до історичної художньої літератури. Таке поєднання жанрових елементів не є поодиноким й набуває сталих закономірностей. Коли замість побудови сюжету навколо історично значущих подій, автор використовує відому історичну постать або фольклорного героя на тлі умовного минулого. Якщо у випадку «Куля для вовкулаки» головний герой — це Семен Паливода (Палій), що є відомим керівником національно-визвольної боротьби українського народу проти польського панування на землях Правобережної України в кінці XVII століття, то в романі «Нечиста кров» Сергія Карюка основу роль автор віддав фольклорному персонажу козаку Голоті [7]. Поєднання фентезійного, надприродного та містифікації ідентичне як і в «Кулі для вовкулаки». Випадки використання лише умовної козацької доби, але із збереженням поєднання надприродного та містифікації, зустрічаються доволі часто в мальописах. «Максим Оса» Ігоря Баранька окрім вказаних особливостей набуває ознак

гард-бойлд детективу 30-х років XX століття. За словами І. Баранька, Максим Оса втілює «образ лихого, розслабленого, трохи приблатненого ковбоя, але при цьому і душевного. Це образ простої людини, на який накладено українські мотиви» [2, с. 1]. Псевдокозаччину також використовує Ілля Бакута в мальописах «Кобзар» [1].

Друга закономірність та кліше, до якого апелюють автори у межах козакопеї — це образ характерників. Таке бажання митців цілком зрозуміле, адже воїни-чаклуни є одним із центральних образів усього козацького фольклору. Характерників зустрічаємо на сторінках «Тричі не вмирати» Олега Говди, трилогії «Літопис сірого ордену» П. Дерев'янка, «Монети для патріарха» Костянтина Когтянця, «Характерник» Олексія Чорного та Дарці Зіроньки, «Даогопак» Максима Прасолова [3, 4, 10, 11, 15, 17] і т.ін. Проте викликає подив практична відсутність постаті Козака Мамаю. Образ часто зустрічається побіжно, наприклад, у вигляді примовки під час діалогу персонажів: «Я козак Мамай, мене не займай! — кинув Михась.» [12, с. 375]; найменувань дерев: «Із приліску вийшли на величезну луку, що розкинулася навколо дуба Мамаю, - і Северин на мить зупинився, аби роздивитися його здаля.» [4, с. 64]; як псевдоісторична постать: «Мамай та його джури допомогли домовитися зі Швецією щодо одночасного наступу та збури у землях литовських повстання проти Речі Посполитої...» [4, с. 132]. Рідкісним явищем є уособлення Мамаю як активного діяча оповіді. У кореневому тексті другого порядку «Козацькому роду нема переводу» О. Ільченка козак Мамай не просто один із численних протагоністів, він є магічним тлом, *deus ex machina*, або частиною підбурюючого інциденту, який допомагає змінити канву сюжету. Роберт Маккі вважає підбурюючим інцидентом подію, яка докорінно порушує рівновагу, зміщуючи заряд цінності реальності протагоніста в негативний чи позитивний бік. Інколи підбурюючий інцидент складається із двох дій — пастки та розплати [14, с. 229-230]. Однак, на нашу думку, це спрацьовує не лише у випадку із протагоністом, а й зі звичайним другорядним персонажем. Багатий запорожець Демид Пампушка під час подорожі до міста Мирослава викупив в чумаків величезну кількість кадила й вирішив спалити його, щоб задобрити Бога та просити у нього поміч у своїх справах. У небі з'явилась пара орлів, які на його думку заважали молитися до Бога. Це початок «пастки» відповідно до Р.Маккі. Перша дія активізувалась, коли Демид Пампушка вбиває орла, незважаючи на застороги жінки та челяді. Одразу ж активізувалась друга дія — розплата, а саме *deus ex machina* через образ Козака Мамаю, який докорінно змінює плани старого запорожця [6, с. 29-38].

Окрім реального історичного минулого чи псевдоминулого, що вбирає у себе лише зовнішні характерні ознаки, тексти козакопеї функціонують

також у межах альтернативної історії, що дозволяє зняти часові обмеження та продовжити проєкцію козацького сетингу в умови альтернативного сьогодення чи далекого майбутнього. Цим критеріям відповідає трилогія «Літопис сірого ордену» П. Дерев'янка та «Ефіопська січ» Василя Кожелянка [11]. Якраз така неоднорідність у використанні різноманітних домішок сторонніх жанрових особливостей сетингу та роль фентезі в утворенні тексту на всіх рівнях, спричиняє хаос під час ідентифікації вказаних творів. Тому козакопея дозволяє не звертати на жанрово-тематичний поділ, який ще більше розпрошує тексти за рубриками, а дає змогу зосередитися на явищі козацької ідентичності в мистецтві, та як козацький сетинг здатен трансформувати різноманітні авторські прийоми для утворення цілісного культурного артефакту.

Висновки й перспективи досліджень. Нам вдалося ознайомитися з найпоширенішими визначеннями фентезі та задекларувати думку про те, що тлумачення фентезі й надалі залишається в дискурсивному становищі, яке дедалі більше продукує варіації щодо визначення цього виду мистецтва. Також ми описали основні типи класифікацій фентезі та пересвідчилися, що проблемно-тематичний

принцип залишається одним із найбільш плодотворних, хоча він і має вагомні недоліки. Також ми сформуваємо визначення «козацьке фентезі» та сподіваємось — воно буде використовуватися дослідниками під час аналізу українського фентезі. Крім цього, дослідили особливості козацького фентезі та увели поняття «козакопеї», яка характеризує культурне багатовекторне нашарування з козацькою ідентичністю. На прикладі текстів козакопеї в матерії фантастичного, ми переконалися в тому, що козацьке фентезі та всі суміжні із ним жанри мають потенціал сформувати на основі західноєвропейського канону власну самобутність, що не буде обмежуватися лише умовним минулим, а має всі шанси утворити самобутні тексти з різноманітним пейзажним тлом та нарешті завершити процес відділення від українського романтизму на шляху до метамодернізму.

Отже, підсумовуючи викладений матеріал, потрібно акцентувати на тому, що козацьке фентезі безпідставно перебуває у затінку наукових досліджень, тому заслуговує на детальний аналіз усіх жанрових і типологічних особливостей. У перспективі вбачаємо розвивати концепт козакопеї та утверджувати місце козацького фентезі в цьому мистецькому явищі.

Список використаної літератури

1. Бакута І. Кобзар. #1-3: комікс. Київ: ТОВ "Вовкулака", 2020. 84 с.
2. Баранько І. Максим Оса. Том 1.: комікс. Львів: UA Comix, 2020. 96 с.
3. Говда О. Тричі не вмирати. Спадок. : роман. Харків : Фоліо, 2019. 316 с.
4. Дерев'янка П. С. Аркан вовків : роман. Вінниця : "Дім Химер", 2020. 448 с.
5. Сшкілев В. Фентезі. *Лексикон загального та порівняльного літературознавства.* / ред. А. Волков. Чернівці, 2001. С. 592–634.
6. Лыченко О. С. Козацькому роду нема переводу, або ж Мамай і Чужа Молодиця : роман / іл. О. Данченко. Харків : ТОВ "Вид-во Фоліо", 2019. 700 с.
7. Карюк С. Нечиста кров : роман. Київ : ТОВ "Гамазин", 2016. 144 с.
8. Ковалів Ю. І. Фентезі. *Літературознавча енциклопедія: у 2 т / ред. Ю. І. Ковалів.* 2-ге вид. Київ, 2007. С. 529–530.
9. Ковтун Е. Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века) : Монография. Москва : МГУ, 1999. 308 с.
10. Когтянц К. А. Монети для патріарха : роман. Харків : ТОВ "Вид-во Фоліо", 2015. 216 с.
11. Кожелянко В. Ефіопська січ, 2017. *4read.org.* URL: <https://4read.org/1366-vasil-kozhelyanko-efopska-sch.html> (дата звернення: 31.01.2023).
12. Кононович Л. Г. Чигиринський сотник : роман. Харків : "Ранок", 2016. 528 с.
13. Легеза С. Фентезі як гра з національним: випадок Польщі. *Національна своєрідність літератури фентезі: європейська палітра* : Зб. матеріалів наук. семінарів, м. Київ, 22 листоп. 2018 р. – 19 квіт. 2019 р. Київ, 2020. С. 72.
14. Маккі Р. Оповідь. Субстанція, структура, стиль та принципи письмової екранізації. Київ : АРК.ЮЕІ, 2021. 520 с.
15. Прасолов М., Колов О., Чебікін О. Дагопак. Книга 1. Анталійська гастроль : комікс. Nebesky, 2012. 64 с.
16. Сорока Ю. Куля для вовкулаки. Нотатки Семена Паливоди / худож.-оформлювач М. Мендор. Харків : Фоліо, 2018. 348 с.
17. Чорний О., Зіронька Д. Характерник. Частина 1: комікс. Львів: UA Comix, 2020. 40 с.
18. Шголько М. Бібліографія українських студій з проблем фентезі. *Національна академія наук України. Інститут літератури ім. Т.Г. Шевченка.* URL: <http://www.ilnan.gov.ua/index.php/uk/naukovo-doslidni-tsentry-pry-institutu/tsentr-z-doslidzhennia-literatury-fentezi/item/535-bibliografiia-ukrainskykh-studii-z-problem-fentezi> (дата звернення: 03.11.2022).
19. Bleiler E. F. The guide to supernatural fiction. Kent, Ohio : Kent State University Press, 1983. 723 p.
20. Clute J. Children's fantasy. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: https://sf-encyclopedia.com/fe/childrens_fantasy (date of access: 03.11.2022).
21. Clute J. Dark Fantasy. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: https://sf-encyclopedia.com/fe/dark_fantasy (date of access: 03.11.2022).
22. Clute J. Epic Fantasy. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: https://sf-encyclopedia.com/fe/epic_fantasy (date of access: 03.11.2022).

23. Clute J. Fantasy. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London, 1997. P. 338.
24. Clute J. Game Fantasy. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: https://sf-encyclopedia.com/fe/games_fantasy (date of access: 03.11.2022).
25. Clute J. Healing. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: <https://sf-encyclopedia.com/fe/healing> (date of access: 03.11.2022).
26. Clute J. History in Fantasy. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: https://sf-encyclopedia.com/fe/history_in_fantasy (date of access: 03.11.2022).
27. Clute J. Humour. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: <https://sf-encyclopedia.com/fe/humour> (date of access: 03.11.2022).
28. Clute J. Recognition. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: <https://sf-encyclopedia.com/fe/recognition> (date of access: 03.11.2022).
29. Clute J. Taproot texts. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: https://sf-encyclopedia.com/fe/taproot_texts (date of access: 03.11.2022).
30. Clute J. Technofantasy. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: <https://sf-encyclopedia.com/fe/technofantasy> (date of access: 03.11.2022).
31. Clute J. Thinning. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: <https://sf-encyclopedia.com/fe/thinning> (date of access: 03.11.2022).
32. Clute J. Urban fantasy. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: https://sf-encyclopedia.com/fe/urban_fantasy (date of access: 03.11.2022).
33. Clute J. Wrongness. *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: <https://sf-encyclopedia.com/fe/wrongness> (date of access: 03.11.2022).
34. Fantasy (search). *The encyclopedia of fantasy* / ed. by J. Clute, J. Grant. London. URL: <https://sf-encyclopedia.com/search.php> (date of access: 03.11.2022).
35. Joe Abercrombie official page. *Joe Abercrombie*. URL: <https://joeabercrombie.com/> (date of access: 03.11.2022).
36. Mendlesohn F. Toward a taxonomy of fantasy. *Journal of the fantastic in the arts*. 2002. Vol. 13, no. 2 (50). P. 169–183.
37. Mendlesohn F., James E. *The Cambridge companion to fantasy literature*. New York : Cambridge University Press, 2012. 259 p.
38. Stableford B. *Historical dictionary of fantasy literature* / ed. by J. Woronoff. 5th ed. Oxford : Scarecrow Press, 2005. Vol.5. 568 p.
39. Walter A. G. *Fantasy classification*. Winnipeg, 1952. 54 p.
40. Zahorski K. J., Boyer R. H. The secondary worlds of high fantasy. *The aesthetics of fantasy literature and art* / ed. by R. C. Schlobin. 1982. P. 56.

Надійшла до редакції 14 лютого 2023 р.

Прийнята до друку 13 березня 2023 р.

References

1. Bakuta, I. (2020). *Kobzar. #1-3*. (p.84) LLC "Vovkulaka".(in Ukrainian).
2. Baranko, I. (2020). *Maxym Osa. Volume 1*. (p.96) UA Comix. (in Ukrainian).
3. Govda, O. (2019). *Don't die three times. Legacy*. (p.316) Folio. (in Ukrainian).
4. Derev'yanko, P. (2020). *Arkan of wolves*. (p.448) "Dim Khymer".(in Ukrainian).
5. Yeshkiliev V. (2001). Fantasy. In A. Volkov (Ed.) *Lexicon of general and comparative literature* (pp. 592-634). (in Ukrainian).
6. Il'chenko, O. (2019). *The eternal Cossack family, or Mamai and Chuzha Molodytsia* (O. Danchenko, Illustrator; p.700). Folio. (in Ukrainian).
7. Karyuk, S. (2016). *Unclean blood*. (p.144) LLC "Hamazyn".(in Ukrainian).
8. Kovaliv, Yu. (2007). Fantasy. In *Literary encyclopedia* (Vol. 2, pp. 529–530). (in Ukrainian).
9. Kovtun E, (1999). Poetics of the Extraordinary: The Artistic Worlds of Fantasy, Fairy Tale, Utopia, Parable and Myth (Based on European Literature of the First Half of the 20th Century). Moscow State University. (in Russian).
10. Kogtyanc, K. (2015). *Coins for the patriarch*. (p.216) LLC "Vydavnytstvo Folio".(in Ukrainian).
11. Kozhelyanko, V. (2017, 13 July). *Ethiopian fortress* [audiobook]. 4read.org. <https://4read.org/1366-vasil-kozhelyanko-efopska-sch.html>
12. Kononovych, L. (2016). *Chyhyryns'kyi sotnyk*. (p.528) "Ranok".(in Ukrainian).
13. Legesa, S. (2020). Fantasy as a game with the national: the example of Poland. *У National distinctiveness of fantasy literature: European palette* (p. 72). Shevchenko Institute of Literature of the National Academy of Sciences of Ukraine. (in Ukrainian).
14. Mckee, R. (2021). *Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. (p.520) ARC. (Original published 1997)
15. Prasolov, M., Kolov, O., & Chebykin, O. (2012). *Daogopak. Book 1. The Antalya tour*. (p.64) Nebesky.
16. Soroka, Y. (2018). *Bullet for a werewolf. Note's Semen Palivoda* (M. Mendor, Ed.; p. 348). Folio. (in Ukrainian).
17. Chorny, O., & Ziron'ka, D. (2020). *Kharakternykh. Part 1*. UA Comix.
18. Shtolko, M. Bibliography of Ukrainian studies on fantasy problems. Retrieved from: <http://www.ilnan.gov.ua/index.php/uk/naukovo-doslidni-tsentry-pry-instytuti/tsentr-z-doslidzhennia-literaturny-fentezi/item/535-bibliohrafiia-ukrainskykh-studii-z-problem-fentezi> (in Ukrainian).
19. Bleiler, E. F. (1983). *The Guide to Supernatural Fiction* (p. 723). Kent State University Press.

20. Clute, J. (1997). Children's fantasy. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: https://sf-encyclopedia.com/fe/childrens_fantasy
21. Clute, J. (1997). Dark Fantasy. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: https://sf-encyclopedia.com/fe/dark_fantasy
22. Clute, J. (1997). Epic Fantasy. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: https://sf-encyclopedia.com/fe/epic_fantasy
23. Clute, J. (1997). Fantasy. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The Encyclopedia of Fantasy* (p. 338). Orbit Books.
24. Clute, J. (1997). Game Fantasy. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: https://sf-encyclopedia.com/fe/games_fantasy
25. Clute, J. (1997). Healing. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: <https://sf-encyclopedia.com/fe/healing>
26. Clute, J. (1997). History in Fantasy. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: https://sf-encyclopedia.com/fe/history_in_fantasy
27. Clute, J. (1997). Humour. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: <https://sf-encyclopedia.com/fe/humour>
28. Clute, J. (1997). Recognition. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: <https://sf-encyclopedia.com/fe/recognition>
29. Clute, J. (1997). Taproot texts. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: https://sf-encyclopedia.com/fe/taproot_texts
30. Clute, J. (1997). Technofantasy. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: <https://sf-encyclopedia.com/fe/technofantasy>
31. Clute, J. (1997). Thinning. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: <https://sf-encyclopedia.com/fe/thinning>
32. Clute, J. (1997). Urban fantasy. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: https://sf-encyclopedia.com/fe/urban_fantasy
33. Clute, J. (1997). Wrongness. In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: <https://sf-encyclopedia.com/fe/wrongness>
34. Fantasy (search). In J. Clute & J. Grant (Eds.), *The encyclopedia of fantasy*. Orbit Books. Retrieved from: <https://sf-encyclopedia.com/search.php>
35. Joe Abercrombie official page. *Joe Abercrombie*. Retrieved from: URL: <https://joeabercrombie.com/>
36. Mendlesohn, F. (2002). Toward a taxonomy of fantasy. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 13(2 (50)), 169–183.
37. Mendlesohn, F., & James, E. (2012). *The Cambridge companion to fantasy literature*. Cambridge University Press.
38. Stableford, B. (2005). *Historical dictionary of fantasy literature* (J. Woronoff, Ed.; Vol. 5). Scarecrow Press.
39. Walter, A. G. (1952). *Fantasy classification*. (Original published 1925 p.)
40. Zahorski, K. J., & Boyer, R. H. (1982). The secondary worlds of high fantasy. In R. C. Schlobin (Ed.), *The aesthetics of fantasy literature and art* (p. 56). University of Notre Dame Press.

Submitted February 14, 2023.

Accepted March 13, 2023.

Oleksandr Pydiura, PhD student of the Department of Ukrainian Literature, Dragomanov National State University (8/14 Turgenev Street, Kyiv, 02000, Ukraine); e-mail: 25pydiura25@gmail.com; <https://orcid.org/0000-0003-0460-5608>

The Concept of Cossack Fantasy in Literary Studies Discourse

The article is devoted to a general overview of the concept of fantasy and its typology, as well as to the results of research into the position of Cossack fantasy in the literary discourse. During the work on the article, materials devoted to the following main areas were used: fantasy in academic discourse; types of fantasy classifications; essential elements of a fantasy narrative; examples of Cossack fantasy in scientific research. The article uses a comparative research method. The author of the scientific study introduces the most common definitions of fantasy and the main types of classification of this type of literature. To confirm the originality of fantasy, as well as other vectors of intellectual activity that build their complex structure around the Cossack heritage, we proposed the concept of "Cossackopeia" to describe this complex and sometimes fragmentary phenomenon. In the article, we paid more attention to the artistic and literary vector of Cossackopeia. Based on the ideas of John Clute about taproot texts, Brian Atterbery about the "fuzzy set" of fantasy texts, Fara Mendlesohn and her thoughts about how the fantastic element penetrates the narrative, as well as Robert Boyer and Kenneth Zagorsky and their spatiotemporal system of events, we formed a definition of "Cossack fantasy". This allows us to say that the Cossack fantasy, using the Western European canon, has every opportunity to expand it to create original pseudo-historical worlds and even form a narrative projection of space-time far from Earth. Cossack fantasy is unjustifiably in the shadow of scientific research; therefore, it deserves a detailed analysis of its genre and typological features. In the future, the article's author sees the development of the metaconcept of Cossackopeia and the establishment of the Cossack fantasy in this artistic phenomenon.

Keywords: Cossack fantasy, typology of fantasy, Cossackopeia, taproot texts, fantasy narrative
