

Гура В. М.

Херсонський державний університет

ФЕНТЕЗІ ЯК ЖАНР ЛІТЕРАТУРИ ДЛЯ ДІТЕЙ: ТЕКСТ-ТИПОЛОГІЧНІ ТА НАРАТИВНІ ОСОБЛИВОСТІ

Наукову розвідку присвячено дослідженню текст-типологічних властивостей художніх текстів жанру фентезі та їхнього нарративного моделювання. Матеріалом дослідження послуговував твір популярного англійського письменника К. С. Льюїса «Хроніки Нарнії: Лев, Біла Відьма та шафа». Головну увагу сфокусовано на таких засадничих поняттях як фентезі, художній час і простір (хронотоп), теорія можливих світів, портал і персонажні образи.

У статті охарактеризовано фентезі як літературний жанр, окреслено основні положення теорії можливих світів, продемонстровано конструювання реального та фентезійного світу у тексті фентезі. Визначено засоби створення головних персонажів: Аслана, білої чаклунки та фавна. Виділено хронотопні маркери, виявлено просторові індикатори подій.

Головною умовою нарративного конструювання художнього тексту жанру фентезі є створення двовимірного хронотопу – реального та фентезійного, який може паралельно існувати, проте мати різний відлік часу. Події у фентезійному творі розгортаються по чергово у реальному та фентезійному світах, а головні персонажі можуть переміщатися між світами через умовну часово-просторову щілину, якою є портал.

*Головними героями досліджуваного фентезійного твору постають антропні, анімалістичні, міфологічні та чарівні персонажі. У фентезійному тексті такі персонажі взаємодіють у вторинному світі, вони наділені чарівними можливостями. Головною текст-типологічною ознакою фентезі є ефект вагання і нереальності подій. У дослідженні встановлено маркери-індикатори вагання та здивування, якими постають номінативні одиниці *odd, strange, amazement, frightened, inquisitive, excited*. Такі лексичні індикатори у різних нарративних епізодах відбивають невпевненість персонажів щодо реальності світу, у якому вони опинилися, їхні вагання у власних силах, домінуванні добра, можливому порятунку.*

Ключові слова: фентезі, художній час і простір (хронотоп), теорія можливих світів, портал, персонажні образи, нарративне моделювання.

Постановка проблеми. Художні тексти жанру фентезі давно привертають увагу дослідників у царині лінгвістичних і літературознавчих досліджень [7; 17; 18]. Жанрова специфіка таких текстів, їхня аудиторія читачів та особлива сюжетно-композиційна побудова спонукають до залучення методології сучасного поетико-нараторологічного напрямку досліджень художніх нарративів [2; 11; 19].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Фентезі як жанр літератури для дітей давно знаходиться у фокусі уваги науковців [4; 5; 7; 8; 10; 12; 13; 17; 18]. Зокрема, здійснено компаративний аналіз жанру фентезі та суміжних жанрів (літературної казки [9; 10], наукової фантастики [18]), вивчено еволюцію становлення фентезі як типу тексту [13]. Основою нарративного конструювання художніх текстів жанру фентезі є створення двовимірного хронотопу, у якому розгортаються реальні та фентезійні події, учасниками яких є антропні або антропоморфні персонажі [11; 13, с. 171–200].

Постановка завдання. У нашому дослідженні і в подальших наукових пошуках ми прагнемо визначити особливості нарративного конструювання фентезійних текстів і виявити всі нарративні механізми їхнього творення, що дозволило б розкрити їх інтралінгвістичну природу. Насамперед звернемося до визначення фентезі як літературного жанру та розкриємо історичну ретроспективу його становлення. Метою нашого дослідження є виявлення основних типологічних характеристик фентезі як художнього жанру, виявлення особливостей побудови двовимірного хронотопу та особливого перехідного простору – порталу; характеристика персонажів фентезійного твору, а також виділення індикаторів (текстових маркерів), які визначають жанрову унікальність такого типу тексту.

Виклад основного матеріалу. Літературознавча енциклопедія надає таке визначення поняттю: фентезі (англ. *fantasy* «ідея», «вигадка») – жанровий різновид фантастики, в якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва,

магії, рицарського епосу, поєднані з реалістичною нарацією [3, с. 529], змальовуються віртуальні світи із середньовічними реаліями, нетехнічною психологією. Такі твори не підлягають логічному тлумаченню як належні до наукової фантастики, тому при їхньому аналізі не використовують жодних мотивувань. Натомість визначальними для них є фатум, бінарна етична опозиція «добро – зло», винагорода за зусилля, подолання перешкод, диво, «трансцедентне бачення» як вияв свободи, на чому наголошує К. Кастанеда [3, с. 529].

Сам термін виник у 20-30-ті ХХ ст. в англійській літературі, а жанр утвердився у 60-ті. Він був започаткований, за поширеною версією, романом «Володар кілець» професора Оксфордського університету Дж. Р. Р. Толкіна (1954) [10, с. 200–201]. Нині жанр розвивається на основі віртуального гіпертексту, модельованого комп'ютером, надалі у творах використовуються елементи архаїчного міфу, чарівної казки, рицарського роману з кодексом честі, героїчних пісень, окультно-містичної літератури. У таких творах ставлять вимоги до створення світів «за межею», від'їзду на пошуки пригод, використання поетичної мови, застосування рольових ігор та сценарності, втечі у світ мрій. Романтичний принцип двох світів набуває багатовимірної перспективи, в якій самореалізується самотній герой, приречений здійснювати Квест (шлях), тобто мандри (насамперед у власній душі) в пошуках власної ідентичності, гармонії [3, с. 529].

У літературознавчій царині фентезі часто визначають як метажанр або синкретичний жанр, який охоплює елементи міфів, фольклорних і чарівних казок (казки Я. та В. Грімм, Е. Т. А. Гофмана, Г. Х. Андерсена [17, с. 141]), хоррору (В. Бекфорд, Е. А. По [17, с. 204]) та наукової фантастики (Р. А. Хайлайн, П. Андерсон, А. Нортон, М. Ц. Бредлі) [17, с. 363].

Корінням жанр фентезі сягає ХІХ ст. і доби Романтизму. Найвидатнішими художніми текстами, які містять елементи жанру фентезі, у Британії того періоду є романи «Франкенштейн» Мері Шері, «Дракула» Брема Стокера та одна із найпопулярніших англійських казок усіх часів «Аліса в країні чудес» Льюїса Керрола [9, с. 191–192].

Однією з засадничих робіт, присвячених фентезі як літературному жанру, є наукова розвідка «Вступ до фантастичної літератури» Ц. Тодорова [5], у якій науковець зазначає, що фентезі як особливому типу тексту, передовсім властиво викликати сумніви щодо можливості/реальності подій, ситуацій, у яких опиняються герої, як у самого персонажа, так і у читача.

Для виявлення текст-типологічних характеристик фентезі як жанру звернемося до засадничої категорії художнього тексту – хронотопу (художнього часу і простору) та головних елементів наративної структури тексту – персонажних образів. Для визначення жанрових особливостей фентезі важливим є дослідження його сюжетно-композиційної організації.

Хронотоп є категорією художнього тексту, яку ввів у науковий обіг М. Бахтін [1]. Хронотоп визначає художню єдність літературного твору із реальною дійсністю. Тому хронотоп у творі завжди включає в себе ціннісний момент, який може бути виділений із художнього хронотопу тільки в абстрактному аналізі. Усі часово-просторові визначення в мистецтві і літературі невід'ємні один від одного і завжди емоційно-ціннісно забарвлені. У хронотопі зав'язуються і розв'язуються сюжетні вузли. Можна стверджувати, що їм належить основне сюжетоутворюване значення. Час набуває чуттєво-наочно характеру; сюжетні події у хронотопі конкретизуються, можна дати точні вказівки про місце і час його звершення. Він слугує переважною точкою для розгортання «сцен» у романі, у той час як інші «сполучні» події, які знаходяться далеко від хронотопу, наводяться в формі сухого інформування та повідомлення [1].

Інтродукція художнього тексту “*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*” розпочинається із введення наратором читача у фентезійний світ за допомогою ідентифікації художнього часу і простору подій, які переміщуються із реального місця Лондона до невизначеного місця, яким згодом виявиться фентезійний світ Нарнії: “*They were sent to the house of an old Professor who lived in the heart of the country, ten miles from the nearest railway station and two miles from the nearest post office*” [14, с. 9].

У фентезійних текстах здебільшого наявні два світи – світ реальний і світ фентезійний [8; 15; 16]. Науковець Г. В. Лейбніц першим вжив термін «можливі світи», розвинув ідею їх створення у своїх працях. Теорія можливих світів – сучасна адаптація Лейбніцької концепції, яка спочатку була розроблена як засіб для вирішення проблем формальної семантики [цит. за 16, с. 39]. Дослідження ментальних образів, які виникають у читача в процесі читання твору, є однією з проблем теорії можливих світів (А. Bell, М. Ryan, Е. Semino) [6; 15; 16]. У теорії можливих світів центральний світ розглядається як реальний, альтернативні світи вважаються нереальними, але

можливими. Теорія можливих світів може використовуватися для опису внутрішньої структури тексту та розвитку сюжету.

М.-Л. Раян, спираючись на теорію У. Еко, описує всесвіти художнього тексту як модальні системи, виділяючи реальний світ тексту та світи персонажів, які розподіляються на світи-знання, світи-еталони (бажання, зобов'язання) та світи-фантазії. Вона запропонувала розгорнуту класифікацію можливих світів художнього твору [15]. Філософська концепція можливого світу – офіційний семантичний інструмент, вторинний від інтуїтивного поняття: те, що Девід Льюїс описав як дофілософське переконання, що «речі можуть бути інакшими, ніж є». В основі теорії можливих світів лежить думка, що реальність утворює «модальну систему». Ця система була розроблена Саулом Кріпке. Вона відома як *M-модель* або *структура моделі* [15].

Концепція можливого світу застосовується у чотирьох галузях літературної теорії:

1. Теорія та семантична функціональність.
2. Жанрова теорія / типологія вигаданих світів.
3. Наративна семантика, яка включає теорію персонажів.
4. Поетика постмодернізму [15].

Хронотопними маркерами реального світу, у якому мешкають головні персонажі Пітер, Сьюзан, Едмунд і Люсі постають назви конкретних міст, наприклад, Лондон: “*This story is about something that happened to them when they were sent away from London*” [14, с. 9]; незвичайний будинок, до якого приїхали діти: “*It was the sort of house that you never seem to come to the end of, and it was full of unexpected places*” [14, с. 11].

У будинку було багато різних кімнат, переходів і балконів. Простір подій має детальну дескрипцію незвичних деталей інтер'єру: “*The first few doors they tried led only into space bedrooms, as everyone had expected that they would; but soon they came to a very long room full of pictures and there they found a suit of armour; and after that was a room all hung with green, with a harp in one corner; and then came three steps down and five steps up, and then a king of little upstairs hall and a door that led out on to a balcony, and then a whole series of rooms that led into each other and were lined with books – most of them very old books and some bigger than a Bible in a church. And shortly after that they looked into a room that was quite empty except for one big wardrobe; the sort that has a looking-glass in the door. There was nothing else in the room at all except a dead blue-bottle on the window-sill*” [14, с. 11–12].

Будинок, у якому опинилися герої, постає дивним, містичним і незвичайним для них, що опредметнено у номінативних одиницях: *unexpected place, larger house with long passages and rows of doors leading into empty rooms, wonderful place for birds, a magic wardrobe*.

Вторинним фентезійним, світом, у якому розгортаються події, є всесвіт Нарнії (Land of Narnia). Простір постає нечітко визначеним та усвідомлюється жителями Нарнії за допомогою абстрактних локацій: “*Narnia – all that lies between the lamp-post and the great castle of Cair Paravel on the eastern sea*” [14, с. 17]. Нарнія не має чітких кордонів і координат, а точкою перетину різних напрямів руху є ліхтарний стовп *lamp-post*. У тексті створюється альтернативна карта світу, яка має свої географічні точки, відсутні у реальному світі. Такими локаціями постають *Cair Paravel* (Кейр Паравель), *Mr. Tumnus's cave* (печера містера Тумнуса), *Beavers dam* (зрубля бобрів), *Witch's palace* (палац чаклунки), *Stone Table* (кам'яний стіл).

Початок історії є досить типовим для текстів фентезійного жанру *Once*, що корелює із абстрактним часом перебігу подій. Уже в наступному фрагменті автор надає відносно чіткі часові параметри перебігу подій історії – події розгортаються під час війни та бомбардування: “*The war because of the air-raids*” [14, с. 9]. Часовими маркерами у фентезійному тексті постають номінативні одиниці: *Once, next day, tomorrow, next time, next moment, winter / spring, hours later, a few minutes, now, later, same day / same hour*.

Час у Нарнії має свій окремий відлік. Час у двох світах має абсолютно різну значимість, тобто у фентезійному світі може пройти сотня років, а у реальному часі не мине і жодної секунди: “*... the other world had a separate time of its own; so that, however long you stayed there it would never take up any of our time*” [14, с. 48]. Тому, коли після всіх пригод у Нарнії діти повертаються додому, ніхто не помічає їхньої відсутності: “*It was the same day and the same hour of the day on which they had all gone into the wardrobe to hide. Mrs. Macready and the visitors were still talking in the passage; but luckily they never came into the empty room and so the children weren't caught*”. Час ніби зупиняється, контрастність усвідомлення часу відбито у семантиці номінативних одиниць *hours and hours* та *a moment ago*. У такий спосіб стає зрозуміло, що пригоди у світі Нарнії в реальному часовому вимірі тривали всього якусь мить.

У фентезійному творі наявні антропні персонажі (*Peter, Susan, Edmund and Lucy*), анімалістичні

персонажі (*Beavers, Birds, Lions, Wolves, Bears, Foxes, Bulls with the head of a man, Pelicans, An eagles, Dogs, Leopards, Reindeer*), міфологічні (*Fauns, Red Dwarfs, Centaurs, Unicorns*) та чарівні (*White Witch, Aslan*), флористичні (*Dryads*), гідронімічні (*Nymphs*).

На початку історії Пітер, Сьюзан, Едмунд і Люсі подорожують до містечка, в якому живе старий професор. Ззовні професор схожий на дивакуватого чарівника: *“He himself was a very old man with shaggy white hair which grew over most of his face as well as on his head, and they liked him almost at once; but on the first evening when he came out to meet them at the front door he was so odd-looking that Lucy was a little afraid of him, and Edmund wanted to laugh and had to keep on pretending he was blowing his nose to hide it”* [14, с. 9]. Саме завдяки йому діти знайомляться із фентезійним світом Нарнії, який послугував для них порятунком від жахів, які точилися в їх реальному світі.

У світі фентезії також панує добро і зло, є друзі, помічники, є й вороги. Серед жителів лісу Нарнії фавнів Люсі знайшла справжнього друга. Ззовні фавн був схожий на людину (*from the waist upwards he was like a man*), проте його ноги були немов козячі (*but his legs were shaped like a goat's*), а позаду виднівся хвіст (*He also had a tail*). *А ще у фавна була коротка гостра борідка та кучеряве волосся, де стирчали коротенькі ріжки (With a short pointed beard and curly hair, and out of the hair there stuck two horns, one on each side of his forehead)* [7, с. 15].

Персональний образ чаклунки постає у тексті справжнім злом. Більшість жителів Нарнії боялися навіть потрапити їй на очі. В епітетах *proud, cold, stern* наскрізно віддзеркалено домінуючі характеристики білої чаклунки: її гордовитість, крижаний холод і жорстокість. Колір *white* є символом її магічних сил, за допомогою яких вона перетворила весну Нарнії на нескінченну зиму (*“Not that it isn't always winter now”*) [14, с. 21].

Щодо зовнішності Аслана можна сказати, що той, хто ніколи не був у Нарнії, не зможе уявити, що в світі існують створіння, прекрасні та жахливі водночас: *“People who have not been in Narnia sometimes think that a thing cannot be good and terrible at the same time”* [14, с. 115–117]. В анімалістичному образі лева Аслана втілено сакральні смисли про творця світу Нарнії. Варто було лише глянути на Асланове обличчя, як засліпляло сяйво його золотої гриви, а його величні бездонні очі немов зазирали у душу: *“For when they tried to look at Aslan's face they just caught a glimpse*

of the golden mane and the great, royal, solemn, overwhelming eyes, and then they found they couldn't look at him and went all tremble” [14, с. 117].

Однією з текст-типологічних властивостей художніх текстів жанру фентезії є наявність порталу, тобто умовного місця, яке є точкою перетину реального й фентезійного світу. Фентезійний портал – це місце, через яке відбувається перехід між первинним (реальним) і вторинним (уявним) світами. Порталом можуть бути будь-які елементи, які відкривають шлях до світу фентезії [17, с. 323].

Тунелі, дзеркала, картини, шафи є одними з найпоширеніших порталів до світу Нарнії. У творі *“The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe”* таким порталом є платтяна шафа, на яку діти випадково натрапляють в одній із кімнат величезного будинку: *“And shortly after that they looked into a room that was quite empty except for one big wardrobe; the sort that has a looking-glass in the door”* [14, с. 11]. У той момент, коли Люсі зазирає у платтяну шафу, вона опиняється у фентезійній країні: *“... stooping down to feel it with her hand. But instead of feeling the hard, smooth wood of the floor of the wardrobe, she felt something soft and powdery and extremely cold”*; *“A moment later she found that she was standing in the middle of a wood at night-time with snow under her feet and snowflakes falling through the air”* [14, с. 13].

У своїй розвідці Ц. Тодоров зазначає, що фантастичне виникає лише в момент сумніву – сумніву як читача, так і героя, які повинні вирішити, чи належить сприймані явища до «реальності» в тому вигляді, в якому вона існує в загальній думці. Наприкінці тексту читач все ж приймає те чи інше рішення, залишаючи сферу фантастичного. Якщо він вирішує, що закони реальності не порушені і дозволяють пояснити описані явища, тоді ми відносимо твір до іншого жанру – жанру незвичайного. Якщо ж читач вирішує, що варто припустити існування інших законів природи, за допомогою яких можна пояснити явище, то ми вступаємо в сферу чудесного. Фантастичне – не автономний жанр, а скоріше межа між чудесним і незвичайним. В обох випадках виникає перехідний жанр між фантастичним і незвичайним, між фантастичним і чудесним. До цих піджанрів можна віднести твори, в яких тривалий час підтримується коливання, характерні для фантастичного, але врешті-решт вони потрапляють до категорії чудесного або незвичайного [5, с. 39].

За словами Ц. Тодорова, для фантастичного характерне сильне почуття коливань. Суть фентезії полягає у ваганнях головного героя (і читача),

зіткнутого з надприродним, яке може бути будь-чим, що виходить за рамки природних законів. Як тільки сумніви розсіюються, у читача не залишається ні моторошного, ні дивовижного почуття. Суттєва відмінність казкового героя від фантастичного героя полягає у тому, що останній часто не має героїчних рис, може злякатися і навіть неохоче виконувати завдання, а іноді йому і не вдається зробити цього. На відміну від казок, кінцевою метою фентезі рідко є шлюб і сходження на престол; у сучасній філософсько-етичній фентезі це здебільшого питання духовного дорослішання [18].

Текстовими маркерами, які слугують індикаторами вагань персонажів щодо реальності подій, учасниками яких вони стають, є номінативні одиниці із семантикою здивування: *odd, strange, amazement, frightened, inquisitive, excited*. Жанровою ознакою художніх фентезійних текстів є герої, для яких характерні вагання і невпевненість у власних силах. Такі персонажі тяжіють до психологічного портрету реальної, а не ідеалізованої людини, схильною вагатися і переживати. Саме такими і постають герої “The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe”. Спершу Едмунд не вірить у саму Нарнію: “... because he wanted to go on teasing her about her *imaginary country*” [7, с. 30], а потім і Пітер та Сьюзан: “*I’d say the same as Peter, but this couldn’t be true – all this about the wood and the Faun*” [14, с. 47].

Коли жителі Нарнії заявили, що саме вони повинні допомогти Аслану врятувати країну від білої чаклунки та посісти на трон, діти не вірять у те, що це мають бути саме вони: “*So things must be drawing near their end now he’s come and you’ve come*” [14, с. 76]; “*Down at Cair Paravel – that’s the castle on the sea coast down at the mouth of this river which ought to be the capital of the whole country if all was as it should be – down at Cair Paravel there are four thrones and it’s a saying in Narnia time out of mind that when two Sons of Adam and two Daughters of Eve sit in those four thrones, then it will be the end not only of the White Witch’s reign but of her life*” [14, с. 77].

Висновки і пропозиції. У нашому дослідженні визначені текст-типологічні властивості художніх текстів жанру фентезі. У статті розкрито визначення фентезі як літературного жанру, встановлено основні положення теорії можливих світів, продемонстровано конструювання реального та створеного можливого світу у тексті фентезі.

У науковій розвідці визначено засоби створення головних персонажів на матеріалі твору К. С. Льюїса «Хроніки Нарнії: Лев, Біла Відьма та шафа». Встановлено хронотопні маркери та просторові індикатори подій. У дослідженні встановлено жанрові маркери-індикатори фентезі як типу тексту, а саме номінативні одиниці із семантикою вагання та здивування.

Список літератури:

1. Бахтин М. М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике. *Вопросы литературы и эстетики: исследования разных лет*. Москва : «Художественная литература». 1975. С. 234–407.
2. Белехова Л. І., Цапів А. О. Когнітивна ігрова модель нарації «Квест» у казці Роалда Дала «Чарлі та шоколадна фабрика». *Psycholinguistics. Психолінгвістика : збірник наукових праць*. 2019. С. 11–30.
3. Ковалів Ю. І. Літературознавча енциклопедія: у двох томах. Т. 2. К. : ВЦ «Академія». 2007. 624 с.
4. Ковтун Е. Н. Поэтика необычайного: художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа. М. : Изд-во МГУ, 1999. 308 с.
5. Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу. М. : Дом интеллектуальной книги. 1999. 144 с.
6. Bell A. Possible worlds theory and contemporary narratology. *Digital Fictionality: Possible Worlds Theory, Ontology, and Hyperlinks* / Ed. Bell A., Ryan M.-L. Lincoln. London : University of Nebraska Press. 2019. P. 249–272.
7. Gates P. S., Steffel S. B., Molson F. J. Fantasy literature for children and young adults. Lanham, Maryland, Oxford : The Scarecrow press Inc., 2013. 177 p.
8. Gavins J. Text world theory. An introduction. Edinburgh : Edinburgh University Press. 2007. 208 p.
9. Haase D. The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales. London, 2008. 1161 p.
10. Hahn D. The Oxford companion to children’s literature. New-York : Oxford University Press. 2017. 704 p.
11. Herman D. Jahn M. Ryan M.-L. Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. 2005. 934 p.
12. Lauter P. A companion to American literature and culture. UK : Wiley-Blackwell. 2010. 708 p.
13. Levy M., Mendlesohn F. Children’s fantasy literature: an introduction. UK : Cambridge University Press, 2016. 361 p.
14. Lewis C. S. The Lion, the Witch and the Wardrobe. Book 2. 2015. 176 p.
15. Ryan M.-L. Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory. Bloomington : Indiana University Press, 1991. 308 p.

16. Semino E. Text worlds. *Cognitive poetics: Goals, Gains and Gaps* / Ed. G. Bronte, J. Vandaele. Berlin, New-York : Mouton de Gruyter, 2009. P. 33–77.
17. Stableford B. *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Lanham. Maryland. Toronto. Oxford. 2005. 567 p.
18. Todorov T. *Introduction to poetics* (6th ed.). Minneapolis : University of Minnesota Press. 1997. 83 p.
19. Tsapiv A. O. Narrative modelling of American and Australian fairy narratives for children in a cultural perspective. *Traditions and innovations in teaching philological disciplines : collective monograph* / Ed. A. Wrobel, J. Skiba. Lviv – Toruń : Liha-Pres, 2019. P. 299–316.

**Hura V. M. FANTASY AS A GENRE OF LITERATURE FOR CHILDREN:
TEXT-TYOLOGICAL AND NARRATIVE FEATURES**

The article is devoted to the investigation of text-typological properties of the fantasy genre and their narrative construction. The case study of the article is the novel of a popular English writer C. S. Lewis “The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe”. The main attention is focused on such basic concepts as fantasy, fiction space and time (chronotop), the theory of the possible worlds, portal and the characters. Fantasy is viewed as a literary genre in the article.

The main characteristics of the theory of possible worlds have been outlined, as well as the modelling of the real and fantasy world in the text has been demonstrated. The means of creating the main characters of Aslan, the Witch and the Faun are determined. Chronotop markers are highlighted and space indicators of events are revealed. The main condition for the construction of an artistic text of the fantasy genre is the creation of a two-dimensional chronotope – real and fantasy, which can coexist, but have a different time measure.

The events in the fantasy world unfold alternately in the real and fantasy worlds, and the main characters can move between the worlds through an imaginative space-time gap, which is a portal. The main characters of the given fantasy text are anthropic, animalistic, mythological and magical characters.

In a fantasy text, such characters interact in the secondary world; they are allotted with magical abilities. The main text-typological feature of fantasy is the effect of hesitation and unreality of events. The study ascertained markers-indicators of hesitation and surprise, which are the nominative units with the semantics of oddness, strange, amazement, fright, curiosity, excitement. Such lexical indicators in various narrative episodes reflect the characters’ uncertainty about the reality of the world in which they find themselves, their hesitations in their own strength, the dominance of good, possible salvation.

Key words: *fantasy, fiction space and time (chronotop), theory of the possible worlds, portal, characters.*