

**Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
Кафедра фольклористики**

Міфопоетика циклу творів Террі Пратчетта “Дискосвіт”

Кваліфікаційна
освітнього ступеня «магістр»
студентки II курсу магістратури
освітньої програми
«Фольклористика, міжкультурна комунікація,
іноземна мова»,
спеціальності – 035 Філологія
(спеціалізація 035.09 Фольклористика)
Іванни Сергіївни СУПРОНОВИЧ
Науковий керівник:
д.філол.н., доц. Олеся НАУМОВСЬКА

«Допущено до захисту»

Протокол засідання

кафедри фольклористики

№ ____ від «____» _____ 2024 року

завідувачка кафедри _____ (підпис)

д.філол.н., доц. Олеся НАУМОВСЬКА

КИЇВ
2024

АНОТАЦІЯ

Кваліікаційна робота освітнього ступеня «магістр» присвячена дослідженню міфопоетики літературного циклу «Дискосвіт» британського письменника Террі Пратчетта. У роботі приділяється увага взаємозв'язку між авторською літературою і фольклором.

Починається ця робота її девізом – цитатою з книги «Колір магії», в якому підкреслюється філософія Пратчетта про неминучість подій і марність паніки. Робота має на меті віддати шану автору, який створив унікальний плаский світ, в якому магія та реальність існують поруч, а міфологічні мотиви переплітаються з повсякденними сюжетами. У цьому всесвіті мирно співіснують чаклуни, служителі церкви, міська варта, Гільдії Злодіїв і вбивць. Террі Пратчетт вміло вплітає в свої роботи елементи різних міфів, зокрема скандинавські, різних народів Європи, єгипетські та біблійні.

Актуальність теми зумовлена зростанням популярності жанру фентезі в сучасному світі, а відповідно – необхідністю вивчення міфологічної основи цього жанру.

Метою роботи є осмислення міфоелементів творчості Террі Пратчетта з циклу «Дискосвіт», аналіз образної парадигми, створеної автором на основі міфології.

Основними цілями дослідження є визначення міфологічної основи циклу «Дискосвіт», аналіз його образів та космології.

Об'єктом дослідження є літературний цикл «Дискосвіт», перекладений видавництвом Старого Лева, а предметом – міфологічні образи і устрій світу в цьому циклі. Для досягнення мети роботи були розроблені різні методи дослідження, зокрема, методи порівняння для виявлення спільних і відмінних рис між чином автора і його міфічним прототипом.

Кваліфікаційна робота складається з 3 розділів. У першому розділі розглядаються теоретичні аспекти взаємозв'язку авторської літератури і фольклору, а також дається загальна інформація про автора. 2-й розділ

присвячений аналізу міфічного світу в авторській інтерпретації, зокрема, структурі міста Анк-Морпорк. У розділі 3 розглядаються профанні, демонічні та божественні образи циклу та проводиться порівняння їх з міфічними аналогами.

Автору «Дискосвіт» вдалося створити унікальний всесвіт, в якому гармонійно поєднуються міфи різних народів світу. У роботі показано, що міфологія кожного народу має локальний колорит і унікальність, відтак може бути легко ідентифікована в контексті авторської творчості. У дослідженні проаналізовано й прооментовано різницю між авторською інтерпретацією та оригінальними міфологічними елементами. Це дозволило підкреслити майстерність Пратчетта в адаптації міфологічного сюжету для створення своєрідного літературного світу.

Ключові слова: *Террі Пратчетт, міфологія, фольклор, фольклоризм.*

ABSTRACT

The qualification work of the educational degree “master” is devoted to the study of mythopoetics of the literary cycle “Discworld” by the British writer Terry Pratchett. The work pays attention to the relationship between the author's literature and folklore.

The work begins with a quote from the book *The Color of Magic*, which emphasizes Pratchett's philosophy of the inevitability of events and the futility of panic. The work aims to pay tribute to the author who created a unique flat world in which magic and reality exist side by side, and mythological motifs are intertwined with everyday stories. In this universe, wizards, churchmen, city guards, and guilds of thieves and assassins coexist peacefully. Terry Pratchett skillfully weaves elements of various myths into his works, including Scandinavian, European, Egyptian and biblical.

The relevance of the topic is due to the growing popularity of the fantasy genre in the modern world, and, accordingly, the need to study the mythological basis of this genre.

The purpose of the study is to comprehend the mythological elements of Terry Pratchett's work from the *Disco World* cycle, to analyze the figurative paradigm created by the author on the basis of mythology.

The main objectives of the study are to determine the mythological basis of the *Disco World* cycle, to analyze its images and cosmology.

The object of the study is the literary cycle “*Diskosvit*” translated by the Old Lion Publishing House, and the subject is the mythological images and the world order in this cycle. To achieve the aim of the work, various research methods were developed, in particular, comparison methods to identify common and distinctive features between the author's image and his mythical prototype.

The qualification work consists of 3 chapters. The first chapter discusses the theoretical aspects of the relationship between author's literature and folklore, as well as provides general information about the author. Chapter 2 is devoted to the analysis of the mythical world in the author's interpretation, in particular, the structure of the city of

Ankh-Morpork. Section 3 discusses the profane, demonic, and divine images of the cycle and compares them with their mythical counterparts.

The author of Discworld has managed to create a unique universe in which the myths of different peoples of the world are harmoniously combined. The paper shows that the mythology of each nation has a local flavor and uniqueness, and thus can be easily identified in the context of the author's work. The study analyzes and comments on the difference between the author's interpretation and original mythological elements.

This made it possible to emphasize Pratchett's skill in adapting the mythological plot to create a peculiar literary world.

Keywords: *Terry Pratchett, mythology, folklore, folklorism.*

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ	9
1.1. Террі Пратчетт – автор гумористичних романів у жанрі фентезі	9
РОЗДІЛ 2. МІФОЛОГІЧНИЙ СВІТ В АВТОРСЬКІЙ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ: АНК-МОРПОРК ТА ЙОГО СТРУКТУРА	16
РОЗДІЛ 3. МІФОЛОГІЧНІ ОБРАЗИ У ЦИКЛІ «ДИСКОСВІТ»	22
3.1. Антропоморфні образи	23
3.2. Демонічні образи	38
3.3. Божественні образи	51
3.4 Дракони	63
ВИСНОВКИ	66
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	68

ВСТУП

– Ми можемо щось змінити?

- Ні!

– Тоді не бачу сенсу панікувати.

(Террі Пратчетт “Колір магії”)

Ось таким був девіз цієї наукової роботи, і саме з нього має починатися ця праця – першочергово як данина автору, який подарував нам цикл «Дискосвіт». Плaskий Світ – це великий всесвіт, в якому відбуваються як сакральні речі, так і звичайні події. У цьому всесвіті сусідствують Церква та Чаклуни, Варта та офіційні гільдії крадіїв та вбивць. Диск захопливий, колоритний, у ньому є багато авторських неповторних традицій, флори та фауни, богів та демонів. Але також Террі Пратчетт використовував величезну та колоритну міфологічну базу. Джерелом натхнення для автора стали міфи скандинавські, єгипетські, різних народів Європи, біблійні та багато інших міфів.

У цій роботі розглядається лише частина того мітологічного розмаїття, яке зустрічається на Диску та лежить в основі циклу.

Актуальність теми дослідження зумовлена популярністю жанру фентезі у сучасному світі, а відтак – необхідністю дослідження міфологічних основ та витоків цього жанру.

Мета роботи – дослідити міфопоетику творів Террі Пратчетта із циклу «Дискосвіт».

Завдання дослідження:

- ознайомитися із циклом «Дискосвіт»;
- визначити загальну міфологічну основу авторського циклу;
- окреслити особливості міфологічної світобудови циклу «Дискосвіт»;
- проаналізувати образи циклу, засновані на міфологічному підґрунті.

Об’єкт дослідження – літературний цикл «Дискосвіт» британського автора та лицаря сера Террі Пратчетта у перекладі видавництва Старого Лева.

Предмет дослідження – міфологічні образи та космологія у циклі «Дискосвіт».

Для вирішення поставлених завдань використано поєднання **методів дослідження**. Так, було застосовано описовий метод для дослідження характеристик об'єкта, текстологічний метод для аналізу тексту, компаративістський метод з метою простеження спільних і розбіжних рис образів у творчості автора та міфологічному базисі.

Структура роботи: кваліфікаційна робота ОС «магістр» складається зі вступу, трьох розділів, кожен із яких містить підрозділи та висновки, загальних висновків, списку використаних джерел (60 позиції). Загальна кількість сторінок – 70, з них – 66 основної частини.

У першому розділі йдеться про теоретичні аспекти взаємозв'язків авторської літератури і фольклору

Другий розділ присвячено аналізу міфологічного світу в авторській інтерпретації.

У третьому розділі здійснено розгляд та порівняння міфологічних образів у циклі.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Террі Пратчетт – автор гумористичних романів у жанрі фентезі

*“Спочатку було слово, і це слово було Kim.
Цю непохитну істину сповістив народам котячий бог
через слухняного свого учня Террі Пратчетта”
(Террі Пратчетт, анотація книги The Unadulterated Cat)*

Сер Тенс Девід Джон Пратчетт народився 28 квітня 1948 року в Біконсфілді графстві Бакінгемшир, Англія, та був єдиною дитиною в сім'ї.

З смого дитинства автор цікавився астрономією і зірками загалом. У дорослому житті він не лише не втратив зацікавленості в зірках та астрономії, а ще її використовував її у своїй книго творчості – найяскравішим прикладом цього є перша книга під циклу Смерть - Морт. Також підліткові роки праці почав цікавитись науковою фантастикою та відвідувати конференції наукової фантастики.

Свій перший твір Пратчетт написав у віці 13 років і через рік його опублікували у шкільному журналі під назвою The Hades Business. На кошти зароблені з цієї історії письменник купив свою першу друкарську машинку. А ось своє перше повноцінне оповідання »Бізнес-конкуренти» письменник опублікував у 1962 році в журналі технічної школи High Wycombe. Першою повноцінною роботою автора стала журналістська діяльність яку він почав у 17 років та писав щотижневу колонку під назвою «Children's Circle Stor». Деякі з цих історій пізніше були опубліковані у збірці оповідань «Dragons at Crumbling Castle».

Робота журналістом допомогла Пратчетту видати свою першу книгу. У 1968 році він взяв інтерв'ю у місцевого видавця Пітера Вандер ван Дюрена, убеседі з яким він згадав про свій літературний доробок. Вандер ван Дюрен передав рукопис своєму асистенту режисера Коліну Смайту. Згодом Смайт став видавцем і менеджером Пратчетта. Того ж року він одружився з письменницею Лінн

Пурвес. А вже у 1971 році Colin Smythe Ltd опублікувала книгу *The Carpet People* з ілюстраціями Пратчетта. «Колір магії», перший роман «Дискосвіту», був опублікований Коліном Смайтом у 1983 році. Саме цей роман ознаменував початок Плаского Світу, та став першою книгою під циклу Ринсвід. Вона породила серію з 41 книги, що оспівує та пародює таких авторів, як Дж.Р.Р. Толкін, Говард Філіпс Лавкрафт, Чарльз Діккенс та Вільям Шекспір, а також казки та міфи народів світу.

Перед тим як продовжувати біографічну складову розділу, потрібно зазначити також цікаві особливості особистості Пратчетта, бо це також впливало на його літературну творчість, (а також це мало вплив і на саму наукову роботу). Першочергово – неповторний стилістичний момент у його книгах, а саме Пратчетт уникав використання розділів у своїх романах. Він пояснює це так: «Життя не відбувається у звичайних розділах, як і фільми, і Гомер не писав у розділах». Було кілька винятків, але тільки в книжках для юних читачів. Взагалі з юними читачами пов'язаний ще один цікавий факт. Найбільше Пратчетт пишається медаллю Карнегі, яку він отримав у 2002 році за свою дитячу книгу «Дивовижний Моріс і його виховані гризуни».

У 2009 році королева Єлизавета II посвятила Пратчетта в лицарі за його внесок у літературу, офіційно зробивши його сером Террі Пратчеттом. Автор завжди вирізнявся ексцентричною особистістю та уявою. Тепер, коли його посвятили в лицарі, Террі потрібен був відповідний меч, адже не буває лицарів без меча. Неподалік від свого будинку у Вілтширі автор знайшов поле з покладами залізної руди і власноруч видобув 81 кг руди. Потім він розплавив залізну руду у саморобній печі з глини та соломи. Місцевий коваль перекував залізні бруски ручної роботи Пратчетта на меч, інкрустований сріблом. «Більшу частину свого життя я створював речі, які є нематеріальними, тому це неймовірне досягнення, яке ти відчуваєш, коли робиш щось справді реальне», – так сер Террі висловився про цю подію.

Також не можливо не зазначити до чого ж була цитата на початку розділу. Пратчетт любив котів, тому вони є у більшості його творів. Коти, зображені

британським письменником, реалістичні, дикі та унікальні. Його найвідоміша книга про хвостатих друзів - *The Unadulterated Cat*. Коти були настільки важливою частиною життя автора, що він проводив з ними навіть свої останні хвилини в ліжку. Навіть заповіт автора мав одну незвичну частину, а саме – знищення незакінчених книг сера Террі. Коли він помер, на жорсткому диску його комп'ютера було десять незавершених романів. Відповідно до волі автора, незавершені твори Пратчетта були знищені. Жорсткий диск не лише подрібноли паровим валиком, а й пропустили через кам'яну дробарку.

Повертаючись до основної частини. Після завершення свого четвертого роману «Дискосвіт», «Морт», Пратчетт залишив роботу в CEGV у 1987 році, щоб заробляти на життя письменницькою працею. Продажі творів Пратчетта стрімко зростали, і багато з його книг очолювали списки бестселерів. За даними *The Times*, у 1996 році Пратчетт був найбільш продаваним і найбільш високооплачуваним британським автором. Деякі з його книг були опубліковані видавництвом *Doubleday*, а деякі – *Transworld*. У США, де його видавало видавництво *HarperCollins*, продажі, маркетинг і дистрибуція Пратчетта погіршувалися до 2000-х років, аж до 2005 року, коли «Туд!» увійшов до списку бестселерів *New York Times* у 2005 році. Станом на 2023 рік твори Пратчетта були продані накладом понад 100 мільйонів примірників 43 мовами. В Україні Дискосвіт видає «Видавництво Старого Лева».

Що ж до долі самого автора? Пратчетту діагностували важку хворобу Альцгеймера та атрофію потиличної кори головного мозку.[52,с6] Кора, зовнішній шар мозку в потиличній частині голови, повільно деградувала. Хвороба викликала труднощі з читанням, оцінкою відстаней, використанням інструментів і правописом. Однак хвороба не завадила Пратчетту досягти успіху. Крім того, що він продовжував писати, він став меценатом *Alzheimer's Research UK*, активно підтримуючи діяльність зі збору коштів і виступаючи за більшу обізнаність про хворобу. Пратчетт помер у себе вдома вранці 12 березня 2015 року від ускладнень хвороби Альцгеймера. Йому було 66 років.

1.2. Взаємозв'язки авторської літератури і фольклору

Література та фольклор тісно пов'язані між собою, та дослідження цього зв'язку охоплювало такі аспекти, як вивчення фольклору у літературі, та впливу його на літературу, а також впливу літератури на фольклор. У контексті данного дослідження увага зосереджується саме на терміні «літературний фольклоризм» і у його контексті міфологізм авторського тексту.

Міфологізм – поетичний спосіб реалізації міфології в творах оригінальної літератури має своє значення в контексті творів автора, що не збігаються з прототипом. Використання автором міфології залежить від стилю написання, ідеї та жанру твору. Крім того, одні й ті ж міфологічні мотиви кожної нової епохи набувають різного значення і служать способом втілення нових проблем, які в кінцевому підсумку можуть повністю втратити архаїчні елементи. Суперечності у визначенні фольклору все ще існують, але у другій половині XIX століття Пол Себійо запропонував концепцію фольклору, щоб проілюструвати різні способи використання фольклору у повсякденному житті, літературі та мистецтві.

Проблему міфології в літературі вивчала Українська міфологічна школа, за якою пішов Потебня і згодом, ним була створена психолінгвістична теорія літератури. Але значене вивчення взаємозв'язку фольклору і літератури набуло актуальності саме в XIX сторіччі у так званий період романтизму.

Дослідниками першої половини XIX століття були О. Бодянський, З. Доленга-Ходаковський, М. Костомаров, О. Котляревський, П. Куліш, М. Максимович, та І.Срезневський. Загалом у той час науковці пропонували універсальні положення зв'язку фольклору та літератури, чи не єдиним винятком став Микола Кулиш. Дослідниками другої половини XIX та початку XX ст. були М. Драгоманов, М. Сумцов, І. Франко, М. Грушевський, Ф. Колесса, М. Павлик, В. Гнатюк та інші. Які зосереджували свою увагу саме на конкретних зразках

літератури. Сучасними дослідниками фольклоризму є С. Росовецький, Р. Марков, Ю. Шутенко, О. Кирилюк, Н. Пластун. В Англії ж цю тему досліджували такі автори, як Дж. Р. Р. Толкін, Клайв Стейплз Льюїс, Кетрін Бріггс, Елізабет Гаскелл, Роберт Грейвз, Ендрю Ленг.

Тема взаємозв'язку літератури та фольклору у творчості Террі Пратчетта захоплююча та багатогранна. Відомий своїм глибоким розумінням людської природи і багатим фольклорним бекграундом, Пратчетт майстерно вплітає у свої твори елементи народних казок, міфів і легенд, створюючи світ, який вирізняється своєю різноманітністю і глибиною. Твори Пратчетта включають численні народні казки та легенди, які він вміло переосмислює та адаптує до сучасного контексту. Наприклад, у серії «Дискосвіт» Пратчетт зображує таких персонажів народних казок, як відьми, дракони та гобліни, але дивиться на них під несподіваним кутом зору, що робить їх особливо цікавими для читачів.

Пратчетт також вміло використовує мотиви народних казок для створення сюжетів і розвитку персонажів. Він не лише запозичує елементи з народної творчості, а й трансформує їх, надаючи їм нового змісту та значення. Такий підхід дозволяє автору створити унікальний світ, який захоплює читача з першого рядка.

У творчості Террі Пратчетта зв'язок між літературою та народними казками також проявляється у використанні автором морально-етичних аспектів, які часто зустрічаються в народних казках. Він висміює соціальні недоліки та вади людської природи через призму образів народної казки. Тому його твори є не лише розважальними, але й пізнавальними та актуальними для сьогодення.

Якщо продовжити обговорення творчості Террі Пратчетта, то стає зрозуміло, що він не тільки використовує народні казкові мотиви як окремі елементи свого твору, а й будує всю його структуру за казковими зразками. Пратчетт використовує структурні елементи фольклору, такі як три абзаци (початок і кінець), зіткнення з перешкодами та подорож героя, щоб створити оповідь, яка запам'ятовується і є конкретною.

Слід також підкреслити, що Пратчетт має унікальне почуття гумору, яке він відображає, використовуючи фольклорні мотиви. Він часто перевертає кліше та стереотипи з ніг на голову, створюючи комічні ситуації та діалоги, які не лише розважають читача, а й змушують його замислитися над глибшими смислами.

Варто зазначити, що Пратчетт не обмежується європейським фольклором. Він також широко використовує фольклорні елементи інших культур, що робить його творчість ще більш різноманітною і привабливою для читачів різних національностей.

Таким чином, твори Террі Пратчетта - це не лише синтез літератури та фольклору автора, але й його власна інтерпретація фольклорних мотивів у щось абсолютно нове та оригінальне. Його твори залишаються актуальними та впливовими і сьогодні, демонструючи вплив фольклору на культурну спадщину та літературну творчість.

У розділі «Теоретичні аспекти взаємозв'язку авторської літератури та фольклору» проаналізовано основні концепції та підходи до розуміння взаємозв'язку авторської літератури та фольклору. Розділ починається зі передмови, в якому подається інформація про самого автора та контекст, в якому з'явилася його творчість, а потім переходить до аналізу теоретичних аспектів цієї взаємодії.

Важливим аспектом є обговорення авторських концепцій літератури та фольклору, їхнього взаємозв'язку та взаємовпливу. Сюди входить аналіз впливу фольклорних мотивів і сюжетів на авторську літературу, а також того, як авторська література відтворює, реконструює та інтерпретує фольклорні теми і мотиви.

У цьому контексті особлива увага приділяється аналізу циклу «Дискосвіт» Террі Пратчетта. Аналізуючи саме цей літературний світ, дослідники можуть дослідити, як автор використовує фольклорні мотиви, персонажі, теми та ідеї для створення унікального та самобутнього світу «Дискосвіту». Такий підхід може розкрити оригінальність творчого підходу Пратчетта і те, як він адаптував фольклорні елементи до власного творчого процесу.

Проаналізувавши, які фольклорні теми, мотиви та персонажі відтворюються або переосмислюються у «Дискосвіті», можна виявити вплив фольклору на формування літературних творів і те, як автор відтворює, трансформує та переосмислює фольклорні елементи для створення нових літературних шедеврів. Результати такого аналізу можуть бути використані для глибшого розуміння взаємодії авторської літератури та фольклору в різних культурно-історичних та соціальних контекстах та їхнього впливу на формування літературних творів.

РОЗДІЛ 2. МІФОЛОГІЧНИЙ СВІТ В АВТОРСЬКІЙ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ: АНК-МОРПОРК ТА ЙОГО СТРУКТУРА

Всесвіт Дискосвіту Великий та різноплановий. Хоча в цій конкретній роботі ми зосередимось на одній маленькій черепашці – Атуїні.

“Сумно, але факт: кораблі, які на відстані виглядали так, ніби вирушають за край світу, зникали зовсім не за обрієм — вони й справді падали з Краю світу.”
– Террі “Пратчетт Морт.”

Атуїн Великий – гігантська зоряна черепаха, що подорожує всесвітом Флатландії з чотирма гігантськими слонами на ім'я Белірія, Тубур, Фон Великий і Геракін, які несуть диск. В оповіданні Атуїн описується як «єдина черепаха, яка з'являється на діаграмі Герцшпрунга-Рассела». У «Кольорі магії» Пратчетт описує цю черепаху як самця, але стать Атуїна Великого невідома мешканцям диска. Стать земної черепахи є ключем до підтвердження або спростування багатьох суперечливих теорій про мету подорожі Великого Атуїна через космос. Якби Великий Атуїн подорожував від місця свого народження до моменту спарювання, як стверджується у версії дискового світу теорії Великого вибуху, то в момент спарювання цивілізація диска була б розчавлена або просто знищена, або ж настав би кінець світу. Передбачається, що в результаті цього спарювання народжуються нові черепахи, які несуть в собі нові моделі світу. Спроби телепатів дізнатися більше про наміри Великого Атуїна були не дуже успішними. Все, що вони змогли зрозуміти, це те, що Великий Атуїн чогось чекає. Інша теорія, популярна серед дослідників Дискосвіту як дискосвітова версія теорії стаціонарного стану, відома у Всесвіті як теорія рівномірного руху, яка стверджує, що Всесвіт сам по собі виникає нізвідки і дрейфує в просторі вічно. Ерік показує, як Великий Атуїн був миттєво створений з нічого, нібито на підтримку теорії «рівномірного руху». Однак подія в «Легкій фантастиці», коли Великий Атуїн стає свідком вилуплення восьми черепах, кожна з яких має чотирьох слоненят і маленький дисковий світ, схоже, підтримує гіпотезу Великого вибуху. Відтоді маленькі черепашки

вирушили у власну подорож. Чи була це подія, на яку чекав Великий Атуїн, чи крок до його кінцевої мети, не уточнюється.

Повідомляється, що Великий Атуїн часто стрибає на живіт, щоб уникнути зіткнення з астероїдами і кометами, або щоб вихопити з неба ці снаряди, які можуть зруйнувати диск. Ці трюки не мають жодного впливу на населення диска, окрім того, що викликають сильну морську хворобу у тих, хто в цей час спостерігає за нічним небом. Відомо, що атуїни виконують і більш складні кидки та штопори, але вони зустрічаються рідше. Це схоже на звичку справжніх морських черепах, які перевертаються панциром донизу, щоб захиститися від акул.

Коли великий Атвайн подорожує космосом, нічне небо Дискосвіту помітно змінюється протягом десятиліть. Тому астрологам доводиться постійно оновлювати свої гороскопи і переглядати їх, додаючи до них абсолютно нові сузір'я. Мале Сонце і Місяць обертаються навколо Великого Атуїна, обидва мають діаметр близько 1 милі в описі на початку серії, але пізніше в хроніці їхній діаметр збільшується щонайменше до 80 миль. Місяць знаходиться трохи ближче до диска, ніж Сонце. Половина його вкрита сріблястою рослинністю, яка забезпечує їжу для місячних драконів. Інша половина затемнена Сонцем. Місяць обертається навколо своєї осі і робить один оберт приблизно раз на місяць. Місяць є повним, коли його світлий бік повністю видно крізь диск, і молодим, коли видно його темний бік. Орбіта Сонця настільки складна, що один зі слонів піднімає ногу, щоб утримати Сонце в обертанні.

Фактично це створіння засноване на Індійській міфології, а саме на світовій черепаці яка несе на своїй спині чотирьох слонів на спинах у яких є великий світовий диск. Фактично сер Террі обіграв цю ідею та вирішив пропрацювати її. У вище зазначеному описі можна помітити, що надихнувшись мітом, автор доповнив його такими моментами, як природня поява - народження черепашки, яка з'явилася на світ вже з слонами, диском, та власними світилами.

А також додав деталі зі змінами зірок, науковими теоріями, та власними варіаціями кінця Світу – зробивши відсилку на Теорію Великого Вибуху.

У рамках цього розділу не можливо не згадати про одну з основних діючих локацій усього диско світного циклу – а саме велике місто-державу Анх-Морпорк.

“– Непогано, – зацінив папуга. – Попка хоче континент.”

(Террі Пратчетт “Ерік”)

Анх-Морпорк – вигадане місто-держава, місце дії багатьох романів «Дискосвіту». Фактично, це головне місто циклу. Назва Анх-Морпорк стосується як самого міста, яке оточене стіною діаметром близько 8 км, так і навколишніх передмість та фермерських господарств. Саме місто омиває річка Анхх, найзабрудненіша водна артерія Дискосвіту, і поділяється на багатий Анхх і бідний Маупок (включаючи нетрі, такі як Тіні). Приблизно на однаковій відстані від холодних гірських центрів і тропічних околиць, Анх-Морпорк відповідає помірній зоні Дискосвіту.

Анх-Морпорк побудований на величезному, але здебільшого самозбудованому чорному суглинку. Річка розлилася, і відкладення стали занадто високими, тому практичні громадяни будували поверх існуючих будівель замість того, щоб копати. Анх-Морпорк має багато невідомих підземних камер, включаючи «печерну мережу» старих вулиць і занедбаних каналізацій. Анх-Морпорк управляється міською радою і правителем, якого називають патрицієм. Теоретично, патриціїв обирає міська рада з числа представників багатих і впливових родин. В реальності ж патриціями зазвичай стають в результаті вбивства своїх попередників або революції. В історії були випадки, коли патриції подавали у відставку, але це радше виняткові випадки. Існує лише одна навичка, необхідна для того, щоб керувати анхх-морпорком: вижити хоча б п'ять хвилин. На жаль, майже всі наступні покоління патриціїв демонстрували звички, що разюче нагадують звички сумнівно відомого Божевільного Короля. З тією лише різницею, що патриції не можуть передавати владу у спадок.

Наразі патрицієм Анх-Морпорку є Гаврок Ветінарі, який походить з Гільдії Асасинів. Патриції мають майже необмежену владу. Важливі рішення зазвичай приймаються міською радою, на якій зазвичай присутні глави різних гільдій, але тільки патрицій уповноважений приймати рішення. Як кажуть в Анх-Морпорку,

тут діє принцип «одна людина - один голос». Цією людиною є лорд Ветінарі, і він має право голосу. Лорд Ветінарі живе в старому королівському палаці, відомому як Зимовий палац (Літній палац знаходиться на околиці міста, і кожен, хто провів літо біля річки, відразу зрозуміє причину такої відстані) і Патриціанському палаці. Він править містом з дерев'яного крісла біля підніжжя сходів, що ведуть до старовинного трону Анх-Морпорк, зробленого з золота (точніше, з позолоченого гнилого дерева). Однак частіше він веде справи з овального кабінету на верхньому поверсі палацу. Пратчетт зазначає, що одним із справжніх натхненників Анх-Морпорка був Таллінн, найбільше місто в Дискосвіті Анх-Морпорка та його корумпована комерційна столиця. Таллінн - справжнє натхнення для «Анх-Морпорка». Пратчетт пояснив, що місто схоже на центри Таллінна і Праги, з елементами Лондона 18-го століття, Сіетла 19-го століття і сучасного Нью-Йорка. Він також розповів, що відколи створив «Вулиці Анх-Морпорка», він намагався зробити так, щоб пересування та описи місць, де перебувають герої книги, відповідали карті Анх-Морпорка. Це дозволило йому та шанувальникам серії більш чітко візуалізувати історію.

“Є смерть і є податки, тільки податки набагато гірші, тому що смерть трапляється один раз у житті, а податки – щороку.”

(Террі Пратчетт “Жнець”).

Гільдії - основа економіки Анх-Морпорка. Існують сотні гільдій найрізноманітніших професій, від клоунів до м'ясників, і кожна з них має свої суворі закони та бізнес-практики. Багато гільдій відіграють роль, подібну до ролі урядових установ у справжньому місті. Наприклад, найбагатша, найстаріша і найвпливовіша гільдія - це гільдія жебраків. Оскільки в Анх-Морпорку немає нічого схожого на державну систему освіти, основним засобом освіти є професійна підготовка, яку гільдії надають своїм молодим членам. Наприклад, підібраних дітей часто залишають біля воріт гільдії в надії, що вони навчатимуться корисному ремеслу. Гільдія асасинів вважається найкращим навчальним закладом на диску, і це школа, яку обирають молоді дворяни, такі як майбутній лорд Ветінарі, незалежно від того, хочуть вони стати асасинами чи ні. Вони вступають

до Гільдії Асасинів, щоб вчитися, а не вбивати. Багато дітей з бідних сімей відвідують школи для дівчат, подібні до однойменного закладу у вікторіанській Англії. Деякі діти також відвідують школи-інтернати за межами Анх-Морпорка. Існують вчительські гільдії, але їхній статус видається низьким.

Закон і захист, що надається гільдіями, є основною особистою безпекою в місті. Найочевиднішим прикладом є Гільдія злодіїв, яка діє як головний правоохоронний орган міста, організовуючи кримінальні провадження. Однак багато гільдій також мають спеціалізовані правоохоронні органи, такі як «Стражденні тітоньки» Гільдії кравців та «Криваві дурні» Гільдії дурнів. На найпростішому рівні закон Анкх-Морпорка діє за принципом, що бакалійник має право підсипати собі в каву бруд і бути взятим живим покупцем, який це знайде. Інших варіантів небагато. Для особистих скарг можна звернутися до Асоціації юристів. Звичайно, ви повинні бути достатньо багатими, щоб заплатити за це. В інших кримінальних справах єдиний спосіб - звернутися безпосередньо до Патриція.

Висновки до Розділу 2

У цьому розділі проаналізовано міфологічний світ, створені Террі Пратчеттом у циклі «Дискосвіт». Основним об'єктом аналізу є черепаха Дискосвіту, яка несе на своїх плечах плаский світ. Однак місто Анкх-Морпорк та його структура аналізуються детально, особливо в розділі 2.1, через значущість цієї локації для контексту світу.

Анкх-Морпорк обговорюється в контексті основного місця дії та підкреслюється його важливість у «Дискосвіті». Місто є не лише місцем подій, але й символом складних соціальних і політичних реалій. Його структура відображає розмаїття культур, ідеологій, класів і фракцій, характерних для сучасного мегаполісу. Вивчення «Анкх-Морпорка» дає змогу глибше зрозуміти філософські та соціальні погляди автора, його ставлення до складних проблем людства крізь призму художньої літератури та гумору. А також ставлення до фольклору інших народів та культур.

Тому у Розділі 2 висвітлюється важливість міфологічного світу Дискосвіту, і зокрема міста Анх-Морпорк, у творчості Террі Пратчетта. Авторська інтерпретація відкриває нові шляхи розуміння та аналізу фольклорних уявлень, та запозичень у літературі.

РОЗДІЛ 3. МІФОЛОГІЧНІ ОБРАЗИ У ЦИКЛІ «ДИСКОСВІТ»

*“Збираючи світ, Творець видав на гора масу видатних,
оригінальних і взагалі прекрасних ідей.
Однак зробити світ зрозумілим у його завдання не входило.”
(Террі Пратчетт “Морт”)*

Цикл Дискосвіт перенасичений різними образами із мітів. Хоча деякі з них були адаптовані під лор всесвіту, деякі повною мірою зберегли свою міфологічну основу. Фактично образи циклу можна поділити за таким принципом – Антропологічні у які ввійшла більша частина істот Дискосвіту; Божественні які в цій роботі будуть описані дещо поверхнево, через свою вражаючу кількість (а саме більше ніж три тисячі богів та божків); Демонологічні істоти та нечесть увійшли до спільного розділу через свою близькість в рамках Дискосвіту; А також окремим розділом були винесені Дракони Дискосвіту через величність цих створінь та невідповідність до інших розділів. Загалом Автор надихався величезною кількістю різних культур та міфологій світу. Намагаючись адаптувати це пі свій світ, автор придумав велику кількість народів заснованих на реальних культурах, доповнюючи це авторським стилем та деталями.

Сер Террі присвятив цьому окремий під цикл основного циклу, а саме Ринсвід. Цей під цикл розповідає про подорож чаклуна-невдахи Ринсвіда та його друга, першого у всьому Дискосвіті туриста, Двоцвіта. Через рицму цих двох героїв нас знайомлять з культурним різномайттям диску. Міфологічне ж різноманіття ми пізнаємо в знайомстві з іншими персонажами, через їх кількість та види. Наприклад через під цикли Смерть, про пригоди пов'язані з одним з найкращих персонажів Пратччета Смартю, а також через Відьом, та поза циклові романи – такі як Піраміди, Правда та Рухомі Картинки (так називають кіно, яке як жанр на диво не прижилися у Пласкому Світі).

3.1. Антропоморфні образи

У цьому під розділі будуть розглянуті антропологічні істоти Дискосвіту, та їх мітологічне коріння.

“Тут говорять мовою дворфів, а слухають мовою людей.”

(Террі Пратчетт “Озброєні”)

Дворфи/Дварфи/Карлики - Невисокі, кремезні, бородаті слюсарі, зазвичай носять шкіряні та ланцюгові обладунки і орудують сокирами. Історично гноми часто були шахтарями і ковалями, але вони також відомі як хороші інженери, ювеліри і друкарі. Чоловіки та жінки гномів історично одягаються однаково. Обидва носять довгі бороди і використовують іменники та займенники чоловічого роду. Це почало змінюватися, коли деякі гноми, такі як Чілі Літлботтом, відкрито ідентифікують себе як жінки і більше не бояться носити жіночий одяг. Правові аспекти культури гномів відомі під назвою «крук» і перекладаються як «гірниче право», але також включають закони про власність, шлюб і вирішення спорів; якщо крук неясний, Король Закону, чия влада поширюється на всі гномські спільноти, є остаточним арбітром. Гноми цінують свою культуру більше, ніж спадковість, і можуть вважати інші раси гномами, наприклад, морквяних залізошукачів. Гноми вірять, що всесвіт був створений Таку. Так, у свою чергу, був творцем самого себе, Законів, світу, печери і геоди; перші люди і гноми з'явилися з геоди, і Так побачив першого троля, який ось-ось мав відродитися, і створив першого троля з того, що залишилося.

Якщо ж брати витоки цих створінь, то вони беруть своє коріння зі скандинавської та німецької мітології. Також вони натхненні Гномами з Середзем'я. Дворф - міфічна істота, поширена в скандинавській міфології. Людиноподібні, але невисокі та кремезні, вони асоціюються з землею і часто вважаються шахтарями, інженерами та ремісниками. Дворфи також поширені в німецькій мітології, казках, фентезі та рольових іграх, а останнім часом набули популярності завдяки творам письменника-фантаста 20-го століття Дж.Р.Р. Толкіна. Дворфи є прикладом істот, які виходять за межі відомого світу,

володіючи якоюсь таємницею, здатністю або якістю, що припускає існування істот або світів за межами цього фізичного царства. Гноми є прикладом істот з певними таємницями, здібностями або якостями, які виходять за межі відомого світу, сигналізуючи про існування істот або світів за межами цього фізичного царства. Яким би не було їхнє походження, гноми сьогодні відіграють важливу роль у розширенні уяви про світ поза межами зовнішнього та матеріального. У скандинавській міфології гноми є дуже важливими істотами, що асоціюються з каменем, підземеллями та кузнями. Вони з'являються в «Едді», а також у «Сазі про Форнальдаля». Вважається, що гноми з'явилися тоді, коли Один і його брати Віллі та Ве створили світ з трупа космічного гіганта Іміра. Вони з'явилися спонтанно, як личинки в цьому трупі. Потім боги наділили їх розумом і людською зовнішністю.

У скандинавській міфології дварфи зазвичай вважаються егоїстичними, жадібними та хитрими. Вони є вправними металургами і виготовляють багато ремесел богів Есіра та Ваніра. Серед їхніх найвідоміших артефактів - спис Гунгніра та золотий перстень Одіна Драупнір, молот Тора Мйольнір, золоте волосся Сіф та намисто Фрейї. Вони також мстиві, і в сазі про Гельварара, коли король Свалюламі наказав гномам Дваліну і Дуріну викувати чарівний меч Тірфінг, гноми прокляли його, принісши смерть Свалюламі і спричинивши три зла.

Німецькі гноми більш загадкові, ніж інші гноми. Зазвичай вони уникають контактів з людьми і замикаються в підземних житлах, але іноді вони випробовують людей, і якщо їм вдається завоювати їхню довіру, гном дарує цій людині скарб. Однак німецькі гноми, здається, не розмовляють людською мовою. Проте більшість усних переказів розповідають про зустрічі людей з гномами.

“— Аж надто ви потворні для фей. — сказала вона.

— Айє, ну зазвичай вам підалися феї всяких гарненьких квіток, чи бач, — відповів Роб Всякограб, вигадуючи на ходу. — А ми феї кропиви, полину та

будяка, зрозуміло? Воно було б нечесно, якби тільки у гарних квіток були б феї, чи не так?” –Террі Пратчетт, “Повний неба капелюх.”

Ельфи - здаються людям високими і красивими, але насправді вони худі і сірі, з трикутними обличчями і гострими очима. Вони відстежують інших істот за допомогою магнітних полів і дуже не люблять залізо. Вони мають здатність маніпулювати свідомістю людей. Ельфи походять з світу, яким править королева на ім'я «Ельфія». Цей світ відрізняється від реального світу, який зараз холодний, засніжений і де ніщо не старіє. Світ постійно змінюється, бо містить у собі людські мрії та кошмари. Фактично вони беруть свій початок з легенд та міфів про Фейрі. Фея - це тип міфічної істоти або міфічної істоти, часто описуваної як антропоморфна, що зустрічається у фольклорі багатьох європейських культур (включаючи кельтський, слов'янський, германський та французький фольклор).

Легенди та історії про фей не мають єдиного походження, а є сумішню народних вірувань з різних джерел. Різні народні теорії про походження фей включають їх зображення як занепалих ангелів або демонів у християнській традиції, богів у язичницьких системах вірувань, духів померлих, предків доісторичних людей або духів природи. Також в Також у праці *A Dictionary of Fairies: Hobgoblins, Brownies, Bogies, and Other Supernatural Creatures* Катрін Брігс зазначалось, що причиною недуг, хвороб та епідемій були феї [48,c26].

Іноді ярлик «фея» застосовувався лише до певних магічних істот з людською зовнішністю, магічними здібностями і схильністю до обману. Іноді його використовували для позначення будь-яких магічних істот, таких як гобліни або гноми. Фея іноді використовується як прикметник зі значенням, еквівалентним «чарівна» або «чарівний». Воно також використовується як назва казкового королівства.

Постійним мотивом казкових легенд є необхідність відлякувати фей за допомогою амулетів. Поширеними прикладами таких амулетів є церковні дзвони, вивернутий навиворіт одяг, чотирилишник, їжа. Іноді вважалося, що феї переслідують певні місця або використовують «шепіт», щоб збити мандрівників зі

шляху. До появи сучасної медицини фей часто звинувачували в таких хворобах, як туберкульоз і вроджені дефекти.

Іноді кажуть, що феї приймають вигляд тварин. У Шотландії жінки-феї, як правило, приймали вигляд оленів, а відьми - мишей, кроликів, котів, чайок і чорних овець. У «Легенді про Ноксиговну» казкова королева прийняла вигляд великого коня з орлиними крилами і драконячим хвостом, який голосно шипів і дихав вогнем, щоб налякати фермера, який пас свою отару в казковій країні. Потім він перетворювався на маленького каліку з головою вола і дихав навколо себе палаючим полум'ям.

У дитячій баладі 19-го століття «Леді Ізабель і лицар-ельф» лицар-ельф - це Синя Борода, і Ізабель повинна обдурити і вбити його, щоб врятувати своє життя. У дитячій баладі «Там Лін» головний герой показує, що хоча він живе серед фей і має казкові сили, насправді він «земний лицар», і хоча зараз він живе щасливим життям, він боїться, що феї будуть платити десятину в пекло.

«Сер Орфей» розповідає про те, як король фей викрав дружину сера Орфея і зміг повернути її лише завдяки своїй хитрості та чудовій грі на арфі.[48,c33] «Лорд Десгар» розповідає історію жінки, переможеної своїм коханим-феєм». «У «Томасі Ріммері» ми бачимо, як Томас без особливих труднощів втікає, але проводить сім років у королівстві ельфів. Не його перебування в казковій країні завдає болю Ойсін, а його повернення. Коли він тікає, три століття наздоганяють його і перетворюють на старого. Мапп стверджує, що король Герла спочатку був свого роду Охоронцем, але пізніше був християнізований як король в історії Вальтера Маппа. Лише деякі з його воїнів були розірвані на шматки, коли зійшли з коней, тоді як Герла і його люди, які не зійшли з коней, опинилися в пастці верхи на конях. Це одна з версій походження дикого полювання в європейському фольклорі.

Загальною характеристикою фей є використання магії для маскуванню своєї зовнішності. Відомо, що золото фей ненадійне, воно виглядає золотим, коли за нього платять, але незабаром перетворюється на різні відносно нікчемні предмети, такі як листя, в'юнкі квіти та пряники.

Такі ілюзії можна побачити і в історіях про мазі. Багато історій зі Скандинавії розповідають про людських жінок, яких викликають, щоб вони стали свідками магічного народження. Акушерці завжди дають щось нанести на очі дитини, зазвичай це мазь. Випадково або з цікавості вони наносять її на одне або обидва власних ока. Повитуха розуміє, що перед нею не шляхетна пані в розкішному будинку, а повія-втікачка в жалюгідній печері. Вона тікає, не розкриваючи своїх здібностей, але незабаром виявляє, що може бачити фей. Вона завжди засліплює око феї, або обидва, якщо мазь була застосована.

Гноли - Представники цієї раси носять всі свої речі на спині, а деякі - у візках. Їхній зовнішній вигляд і запах відштовхують більшість інших рас, але вважається, що завдяки їхнім винятковим звичкам до прибирання вулиці Анх-Морпорка залишаються чистими (у вузькому розумінні слова «чистими»). Гризуни нагадують гієн і дияволів з Біблії, дівчат з африканського фольклору бушменів та довгих собак (циноцефалів) з ранніх європейських книг про подорожі та зоопарків. Гієни асоціюються зі смертю, оскільки вони викопують і їдять людські трупи.

Гобліни - Невеликі гуманоїди, що живуть у вологих печерах. Більшість інших рас вважали їх не більше, ніж тваринами, і часто поневолювали або винищували до подій «Нюхального тютюну». Духовність гоблінів обертається навколо Унге, які збирають вушну сірку та інші тілесні виділення в магічну банку. У західному фольклорі гобліни зазвичай є пустотливими, але часто злими мандрівними духами. Вважається, що гобліни живуть у печерах, і, як кажуть, вони переслідують будинки, стукають по каструлях і сковорідках, зривають нічні сорочки з тіл сплячих людей, пересувають меблі вночі і стукають у стіни та двері, щоб втекти. Вважається, що вони допомагають батькам виховувати своїх дітей, нагороджуючи хороших дітей і караючи поганих. [48, с. 402]

Големи - це людиноподібні істоти з глини, близько семи-восьми футів заввишки, з вогняними трикутними очима. Вони не відчують голоду, сну, болю чи страждань і можуть виживати за екстремальних температур та умов. Вони самовідновлюються і можуть жити століттями, найстарішим екземплярам близько

60 000 років. Голова порожниста і містить сувій або (у старих големів) глиняну табличку, на якій записані заповіді (працювати, не вбивати, бути смиренним). Сувої та таблички також відомі як «хімія». Големам традиційно заборонялося говорити, і вони могли спілкуватися лише письмово, доки командир Сем Вімс не змінив специфікацію в «Клеймації». У романі вони почали відновлювати свою свободу і здобули незалежність мислення, вирішуючи, якою буде їхня внутрішня мова. Големи Дискосвіту є втіленням єврейських легенд. Големи - це істоти, створені з неживих предметів, таких як пил і земля, які оживають за допомогою низки ритуальних заклинань та івритських літер. Створені людьми-творцями, големи стають помічниками, супутниками і рятівниками єврейської громади, якій загрожувала небезпека. У багатьох історіях про Голема його творець впадає в божевілья, а сам Голем стає загрозою для свого творця. Найвідоміша версія легенди про Голема розгортається в Празі і обертається навколо працюючого рабина Лева. Одна з найвідоміших історій про Голема пов'язана з рабином Юдою Левом бен Бецалелем, відомим дослідником Талмуду, єврейським містиком і філософом. Вважається, що рабин жив у Празі, яка тоді входила до складу Священної Римської імперії, наприкінці 16 століття. У той час Священною Римською імперією правив Рудольф II. Рудольф був освіченим імператором, але євреї Праги зазнавали антисемітських нападів. Щоб захистити єврейський квартал, рабин створив Голема. Голем мав величезну силу і допомагав рабину з фізичною роботою в його будинку і синагозі. Крім того, голему дали спеціальне намисто з оленьчої шкіри, прикрашене містичними знаками. Це намисто робило голема невидимим. Згідно з іншою версією, напередодні Великодня навесні 1580 року священик, який ненавидів євреїв, намагався заохотити християн Праги стати проти євреїв. В результаті рабин Лев створив голема, який мав захищати людей під час Великодня. Голему вдалося захистити євреїв, але історія не мала щасливого кінця. Голем ставав все сильнішим і сильнішим, але й більш руйнівним. Замість того, щоб творити добро, Голем почав лютувати і загрожувати життю невинних людей. В результаті рабин Лев видалив ім'я Бога з Голема і перетворив його на бездиханну статую. Дехто каже, що рабин сховав Голема на

горищі синагоги. Крім того, горище було під заборонаю протягом століть, а сходи, що вели туди, були розібрані. Коли через сотні років синагогу нарешті дослідили, не було знайдено жодних слідів чогось схожого на голема.

Ігори - плем'я гуманоїдів, які живуть в Убервальді і називають себе Ігорями або Ігоринами. Відомо, що ігори хитаються, похитуються і шепочуть. Багато з них служили шляхетним вампірам і божевільним вченим. Ігорі вправні в хірургії, особливо в лікуванні ран і пересадці цілих кінцівок. Вони практикуються на собі, а коли помирають, то залишають частини свого тіла для пересадки рідним. Ігорі вкриті шрамами з індивідуальними відмінностями, такими як неправильний розріз очей та додаткові великі пальці. Ігорі використовують свою технологію, щоб зробити себе красивими, але залишають такі деталі, як маленькі шрами і декоративні шви, щоб зберегти сімейну схожість. Вони не мають аналогів у міфах, але першоджерелом цих створінь є Ігор з фільму Франкенштейн.

Орки - Зникаюча раса, виведена/виведена з людей (бо, на думку лорда Ветинарі, гобліни були досить непоганими) і використовувалася як зброя у Великій війні. Наразі відомо лише про одного живого орка (на ім'я «пан Нат»), але є підозри, що у віддаленій пустелі Убервальд існують й інші орки. Пан Нат спочатку був змушений приховувати свою расу навіть від самого себе через жорстоку репутацію та легенди про орків. Орки не обов'язково є «злими» істотами, і якщо їм дати можливість, вони легко навчаються, набувають мудрості та розвивають чесність і моральність. Однак багато з них були послані на війну людьми і не знали нічого, окрім жорстокого життя, що і заробило їм погану репутацію. Вони володіють надзвичайною силою, а також мають особливі органи глибоко в тілі, призначені для зцілення орків і навіть для того, щоб повернути їх від неминучої смерті, як це було опубліковано в Unseen Academicals. Якщо брати основу образу Орки - вигадані людиноподібні істоти, схожі на гоблінів. Створіння з певними подібними рисами з'являються в давньоанглійській поемі «Беовульф».

У сучасний ужиток орк увійшов у фентезійних творах Дж.Р.Р. Толкіна, зокрема у «Володарі перснів». У листі до письменниці Наомі Мітчінсон Толкін стверджував, що його орки з'явилися під впливом книги Джорджа Макдональда

«Принцеса і гоблін». У творі Толкіна орки - жорстока, агресивна, потворна і зла раса, на відміну від доброзичливих ельфів, які поділяють людську мораль, але служать злій силі.

Плоскоземні тролі - це великі форми життя, які найкраще описуються як живі камені, що складаються з кремнію та вуглецю. Відомо, що тролі не вмирають з природних причин. Їх можна вбити, коли їм кілька сотень років, але вони дивляться на гори, сидять і глибоко думають, і врешті-решт зливаються з ландшафтом. Інтелект троля залежить від поточної температури, і коли температура низька, він може бути розумним, як Ейнштейн, але коли температура висока, його мозок перегрівається. Тролі Discworld натхненні скандинавським фольклором. Тролі - це тип істот з германської міфології та скандинавського фольклору. Істоти, описані як тролі в давньоскандинавських джерелах, жили в ізольованих скелях, горах і печерах, жили разом невеликими сім'ями і рідко допомагали людям. Пізніше у скандинавському фольклорі тролі стали самостійними істотами, які жили далеко від людських поселень, не були християнізовані і вважалися небезпечними для людей [57,c19]. Залежно від джерела, їхній зовнішній вигляд дуже різниться. Тролі можуть бути потворними і незграбними, а можуть не мати особливо гротескних рис, виглядати і поводитися як люди. Іноді тролів асоціюють з певними визначними пам'ятками, що можна пояснити тим, що тролі формуються під впливом сонячного світла.

Горгулії - це підвид тролів, який еволюціонував для міського середовища. На відміну від інших тролів, горгулії м'ясоїдні і їдять голубів. Горгулії - хижак і їдять голубів. Зазвичай вони сидять на дахах і не хочуть рухатися. Вони люблять висмоктувати дощову воду з водостоків і спрямовувати її щелепами на пішоходів. Вони завжди тримають рот відкритим, а їхня мова - гортанна. Їх часто використовують для спостереження міські охоронці Анх-Морпорка.

В Земній архітектурі горгулії - це статуї, вирізьблені з каменю і розміщені з боків будівель. Вони покликані спрямовувати дощову воду з даху на бік будівлі, щоб вона не стікала по кам'яних стінах і не розмивала розчин між стінами. Архітектори часто використовували більше однієї горгульї на будівлях, щоб

перехопити потік дощової води з даху і мінімізувати потенційну шкоду від сильних дощів. З часом горгулії також почали виконувати функцію оберегів та захисту від злих сил.

Кентавр - Вважається результатом магічної мутації. Його прообразом є Кентаври - грецькі міфологічні істоти, які, за переказами, жили в горах Фессалії, з верхньою частиною тіла людини і нижньою частиною тулуба та ногами коня. Згідно з однією з міфологічних теорій, кентаври названі на честь кентаврів і пов'язані з міфічним племенем Лапітос через свого брата Лапітоса.

У багатьох грецьких міфах кентаври були дикими, як неприборкані коні, і, за переказами, населяли гори Магнесію і Пеліон у Фессалії, дубові ліси Фороя в Еліді та Марейський півострів на півдні Лаконії. Пізніше кентаври з'явилися в римській міфології і стали звичними фігурами на середньовічних зоологічних картинах. Кентаври залишаються одним з головних персонажів сучасної фентезійної літератури.

Загальноприйнято вважати, що кентаври народилися від Іксіона та Нефели. Згідно з легендою, Нефела була хмарою, створеною за образом Гери, яка задумала, щоб Іксіон вивергнув свою пристрасть до Гери перед Зевсом. Іксіон спокусив Нефелу, і в результаті цих стосунків народилися кентаври. Згідно з іншою теорією, кентаври були нащадками чоловіка, який спарувався з магnezійською кобилою. Самі ж кентаври були або дітьми Іксіона та Нефели (додаткове покоління), або Аполлона та німфи Стілби. Згідно з останньою теорією, братом-близнюком кентавра був Лапітос, предок лапіфів.[60,c48]

Ще одне плем'я кентаврів, за переказами, жило на Кіпрі. Згідно з Ноннусом, кентаври Кіпру народилися, коли Зевс, розчарований тим, що Афродіта тримається подалі від нього, вилив своє насіння в землю. На відміну від кентаврів материкової Греції, кентаври Кіпру мали бичачі роги. Існували також ламійські фери, даймони (духи) 12 сіл на річці Рамос. Зевс доручив їм захищати юного Діоніса від підступів Гери, але розгнівана богиня перетворила їх на бичачих кентаврів, які не мали нічого спільного з кентаврами Кіпру. Пізніше ламійські фери супроводжували Діоніса у його війні проти індійців. Напівлюдська-

напівкінська природа кентаврів змусила багатьох авторів розглядати їх як маргінальних істот, що опинилися між двома якостями, втіленими в суперечливих міфологіях. Обидва є втіленням нецивілізованої природи, як у битві з Лапісом (родичем кентавра), і, навпаки, вчителів, як у випадку з Хіроном (родичем кентавра).

Фавн - Вважається результатом магічної мутації. Фавни римської міфології були напівлюдьми-напівкозами, подібними до сатирів грецької міфології. Назва «фавн» походить від імені Фавна, давньоіталійського бога лісу, поля та пасовищ.

Фурії - птахоподібні істоти з Ефесу, яких можна навчити націлюватися на людину і відганяти людей від неї. У цьому сенсі вона поводить себе як сторожовий пес, незалежно від того, хоче цього її «господар» чи ні. Очевидно, він майже не має інтелекту. Хоча засновані вони на Ерінії (англійською - Furies) - богині помсти в давньогрецькій релігії та міфології. У стереотипних клятвах «Іліади» вони згадуються як «Ерінус, яка мстить смертним, що присягають неправдиво в глибинах землі». Вальтер Буркерт припускає, що вони є «втіленням актів самозречення, що містяться в присязі». Вони є еквівалентом див римської міфології. Римський письменник Сервій Гонорій стверджує, що в пеклі їх називають «евменідами», на землі - «фуріями», а на небі - «ділами». Ерінії схожі на грецьких міфологічних богів, яких називали Поенами.

Згідно з «Теогонією» Гесіода, коли титан Кронос кастрував свого батька Урана і кинув його геніталії в море, ерінії (разом з титанами і Мелією) з'явилися з крапель крові, що впали на землю, а Афродіта народилася з верхньої частини морської піни. Фальшивий Аполлодор також повідомляє цю генеалогію. За різними свідченнями, вона є дочкою Нікса, а також Плутона і Нокса в «Енеїді» Вергілія. В орфічній літературі вони є доньками Аїда та Персефони.

Їх кількість зазвичай не визначена. Вергілій визнавав трьох, очевидно, спираючись на александрійські джерела: Алекто або Алекто («безмежна лють»), Мегара («ревнива лють») і Тісіфон або Тільфузія («мстива руйнація»). Данте Аліг'єрі, слідом за Вергілієм, зобразив ту саму трійцю Еріній. У 9-му розділі «Пекла» вони протистоять поетам біля воріт міста Діс. Еріній зазвичай

зображують як трьох незайманих богинь, тоді як Ерінія Терхузія - це ім'я лютої богині Деметри, якій поклонялися під іменем Ерінії в аркадському місті Терпузі. Фуріям також поклонявся доситьпоширений клан Айгейдай. [60,c82]

Горгона - У Дискосвіті згадується історія про горгону, яка приєдналася до міської варти Анх-Морпорка і випадково перетворила на камінь трьох людей. У грецькій міфології Горгона була жахливим чудовиськом. Той, хто дивився на обличчя Горгони, миттєво перетворювався на камінь. За словами поета Гесіода, ці істоти були сестрами на ім'я Сфено, Евріал і Медуза. Їхніми батьками були морський бог Форкіс та його сестра і дружина Кето. У ранньому мистецтві Горгони часто зображувалися як жахливі крилаті істоти зі зміями у волоссі. Її обличчя було гротескним і круглим, язик висолопленим, а з рота стирчали кабанячі ікла. Пізніше Медузу вважали прекрасною, хоч і смертоносною. Медуза була єдиною смертною серед горгон. Герой Персей міг вбити її, обезголовивши мечем. Для цього він використовував крилаті сандалі, які дозволяли йому літати, і шолом, який робив його невидимим. Щоб не перетворитися на камінь, він міг лише дивитися на своє відображення у відполірованому металевому щиті Медузи. Коли Медузі відрубали голову, з її крові народилося двоє дітей: Хрісаол і Пегас, крилатий кінь. [60,c102] Їхнім батьком вважається Посейдон, бог моря. Хоча голова Медузи була відрізана від тіла, вона мала здатність скам'яніти кожного, хто на неї дивився. Персей сховав голову Медузи в мішок і діставав її лише тоді, коли хотів використати як зброю. За деякими версіями легенди, Персей врешті-решт віддав голову Медузи богині Афіні, яка помістила її на свій щит.

“Відьма чаклує, тільки коли це справді необхідно. Працювати з магією важко, і не просто утримати її у вуздечку. Ми діємо інакше. Відьма помічає все, що відбувається довкола. Відьма думає головою. Відьма вірить у себе.” – Террі Пратччет “Вільні Малолюдці”.

Відьми світу Пратччета.

Чаклунство суттєво відрізняється від магії, якої навчають у Невидимому Університеті, і яка здебільшого полягає у пошуку розумних та ефективних

способів досягнення потрібних результатів. На відміну від чаклунства, чаклунство більше покладається на здоровий глузд, старанність і особливий вид психології, званий вождизмом, який часто використовується Дев'яткою Воскової погоди проти людей.

Відьмацтво використовує менше енергії, ніж чаклунство, тому технічно відьма може зробити більше, ніж чарівник рівної сили. Також, на відміну від чарівників, відьми приділяють менше уваги власним здібностям і дивляться зверхньо на тих, хто використовує блискучі техніки і зовнішність. Відьми, які поводяться мелодраматично і без іронії, часто виявляють перші ознаки «псування» в Крекінгу, перетворюючись на стереотипну злу відьму.

Інші навички відьом, винайдені в «Маскарадї», але вперше згадані в книзі «Ачінг» і додані пізніше, - це Перше бачення (First Sight) - бачити те, що ви хочете бачити, те, що ви очікуєте побачити, або те, що є насправді, а не те, що бачать інші, - і Друге бачення (Second Sight). Думки (Другий зір) - обдумування ідей.

Відьми рідко використовують магію, але найменш вживаним заклинанням є «омбре». «NOMBRE» - це ручний пристрій або пристосування, що використовується відьмами для виявлення або посилення магії, для захисту (наприклад, «проклята сітка») або для накладання заклинань. Гамбрет сам по собі не має магичних властивостей, скоріше він призначений для використання в магії і може бути виготовлений з нуля і використаний лише один раз, якщо це необхідно. Вміст баночок має бути живими істотами, наприклад, свіжими яйцями або дрібними комахами.

На відміну від чаклунства, якому навчають у групах, чаклунству старші відьми навчають учнів індивідуально. Талант до чаклунства, як правило, передається в сім'ях, але відьми не навчають цьому своїх дочок. Це тому, що вони вірять, що це призводить до певної форми магичного інбридингу.

Вуду в Discworld вважається поєднанням аспектів чаклунства і своєрідної релігії «зроби сам», яка значною мірою покладається на силу віри. Наймогутніші

жінки-вуду на Пласкій Землі можуть свідомо створювати поміркованих божеств для певних цілей.

Загалом, відьми - це жінки, а чаклуни - чоловіки. Незважаючи на думки чаклунів і відьом з цього приводу (чоловіки більш систематичні, жінки більш інтуїтивні), здається, немає ніяких інших причин, окрім культурних упереджень. Як зображено в «Ритуалі Рівності», на головному континенті Дискосвіту була лише одна жінка-чарівниця. Острів Крулл на самому краю Диска не виступає проти жінок-відьом, але ніхто з Кола Моря не визнає їхнього існування.

Роль відьом описується як «згладжування життєвих нерівностей» і «допомога людям, коли життя досягло своєї межі», і вони часто беруть на себе ролі сільської акушерки, знахарки і рупора смерті. Зрозуміло, що відьми не отримують винагороди за свої послуги, але натомість отримують подарунки, такі як їжа, почищений старий одяг або старе взуття. Незважаючи на те, що відьми не отримують традиційної заробітної плати, вони вважаються предметом гордості, і Дев'ятка Ветровокс при кожній нагоді підкреслює, що їй пощастило мати відьму в своєму домі, особливо якщо вона багата.

Зокрема, в Ламбтопах є землі, географічні регіони та населення, за які відповідають багато відьом. Незрозуміло, як визначаються землі; Тіффані володіє всією крейджаною територією, в той час як інші відьми володіють лише двома-трьома селами. Повноваження на захоплення землі не обов'язково переходять до учениці відьми, яка вже захопила її. Однак, подібно до того, як дебати про зникнення старих відьом мимоволі призводять до дебатов про перекроювання територіальних кордонів, території також мають географічні наслідки. Оскільки все менше і менше молодих дівчат стають відьмами, а існуючі відьми мають більше роботи, відьомські території, здається, взаємно розширюються.

Відьми, як правило, живуть на самоті. Загалом, відьом бояться і поважають, а не люблять, і вони часто виконують свої обов'язки з невеликим визнанням або взагалі без визнання з боку громадськості. Відьми, які «йдуть у відьми», спочатку можуть не думати, що роблять щось погане, але з часом вони втрачають розум і починають зловживати своєю магією, що іноді призводить до їхньої власної

смерті. Відьми називають це «сміхом», і щоб запобігти цьому, вони регулярно відвідують одна одну, щоб попліткувати і випити чаю, часто долаючи для цього значні відстані.

Головні відьми у книжках - це Відьомська банда Ранкла: Бабуся Вітрогонка, Ненні Огг, Маграт Гарлік і пізніше Агнес Кнітт. У підсерії книг для юнацтва з'явилася нова відьма, Тіффані Еттінг, яка поступово інтегрувалася в основну відьомську сюжетну лінію в міру розвитку серії.

Більшість повноправних відьом відомі під назвою «Відьмак». Старші відьми також відомі як «Господині», і до них звертаються з почесними титулами, такими як «Бабуся», «Няня», «Нана», «Гуді/Гуді» і «Стара мама». [30,c132]

«Девіз» відьом Флатландії полягає в наступному:

- Завжди відстоюй те, чого боїшся.
- Майте достатньо грошей, але ніколи не забагато.
- Навіть якщо це не твоя провина.
- Відьми мають справу з подіями. Зазвичай це означає взяти ситуацію під контроль і знайти найкраще рішення.
- Відьми зазвичай не стоять між двома дзеркалами.
- Уникайте зловживання своєю силою.
- Вони не зобов'язані бути абсолютно чесними, але їм слід уникати брехні.
- Ніколи не загадуйте бажань, особливо щодо зірок.
- Розплющте очі і знову заплющте їх.

А ось витоки цих персонажів у йдуть з середньовічного поняття про відьом та чаклунів. Чаклунство, як його найкраще розуміють історично та в сучасному суспільстві, - це використання магії, визнаної надприродною силою. Однак у світі Террі Пратчетта відьми і чарівники відрізняються, і класичні відьми ближчі до знахарів. Традиційно «чаклунство» означає використання магічних або надприродних сил для заподіяння шкоди або нещастя іншим, що є найпоширенішим і найпоширенішим значенням. Згідно з «Молотом відьом», відьми - це, як правило, жінки. Причиною цього є припущення, що жінки більш схильні до віри, а демони особливо нападають на жінок, тому що вони в першу

чергу прагнуть спотворити віру. Вони також, як правило, мають вільну або нерозбірливу мову. Їм бракує всіх сил, як розумових, так і фізичних, і кажуть, що вони більш чуттєві, ніж люди.

Основною причиною цього є те, що чаклунство ґрунтується на запереченні віри,[56,c4] і тому жінки народжуються злими, оскільки вони більш схильні до сумнівів у своїй вірі. Чоловіки теж іноді ставали відьмами, але це траплялося рідше і з інших причин. Найпоширеніша форма чоловічого відьмацтва, згадана в цій книзі, - це відьмак-стрілець. У книзі не зовсім зрозуміло, але рушійною силою відьом-чоловіків, схоже, є прагнення до влади, а не безпорадність і хіть, як у випадку з відьмами-жінками.

Віра у відьом в Європі сягає корінням в античність. У середньовічній та ранньомодерній Європі часто саме жінок звинувачували у відьомстві і вважали, що вони використовували чорну магію проти своїх громад.[56,c8] Звинувачення у відьомстві часто лунали від сусідів і виникали через соціальну напругу. Іноді говорили, що відьми спілкуються зі злими істотами або демонами, хоча антрополог Жан Лафонтен зазначає, що такі звинувачення найчастіше лунали на адресу ворогів Церкви. Вважалося, що відьмам можна запобігти за допомогою захисних або контрзаклинань. Людям, яких підозрювали у відьомстві, погрожували, виганяли, на них нападали або вбивали. У багатьох випадках відьом офіційно судили і карали, якщо їх визнавали винними або тільки якщо вважали винними. У ранньомодерній Європі десятки тисяч людей були страчені під час полювання на відьом та судових процесів над ними. Цілителів і акушерок також іноді звинувачували у чаклунстві, але вони становили меншість серед обвинувачених. Віра у відьом поступово зникла в Європі під час і після Просвітництва.

3.2. Демонічні образи

“Демони не дихають; проте в житті кожної розумної істоти, дихає вона чи ні, настає момент, коли вона нервово кашляє.”

(Террі Пратчет, Колір Магії)

У цьому підрозділі розділі хотілось би розглянути Демонічні образи Дискосвіту, а також нежить.

Демони дуже схожі на богів і налічують мільйони. Вони живуть у Пандемоніумі, місті просторових вимірів у тому ж просторово-часовому континуумі, що й Диск. Демони ієрархічні, запеклі конкуренти і суворі традиціоналісти. Вони можуть бачити крізь виміри, але невибагливі. У більшості випадків вони воліють виглядати якомога потворніше. Демонів можна викликати для виконання людських доручень. Вони воліють, щоб до них ставилися з гідністю і повагою. Деякі низькосортні демони залишаються в Дискосвіті назавжди, контролюючи такі пристрої, як кишенькові годинники та пристрої для створення картинок (Дискосвітний аналог фотоапарату).

За Молотом Відьом, демони є головними фігурами у відьомських клятвах і підбурюють людей до чаклунства.[56,c11] Вони часто вступають у сексуальні контакти з відьмами. У книзі стверджується, що для всіх відьом є нормальним «вступати в огидні сексуальні стосунки з дияволом». Це важлива частина взаємодії людини і демона, яку демони роблять «не для задоволення, а для розпусти».

Варто зазначити, що не всі демони роблять такі речі. У книзі стверджується, що «благородство природи диявола змушує його утримуватися від певних дій і брудних вчинків». У ній не перераховуються імена і типи демонів, як у демонологічних і чаклунських книгах того періоду, таких як Liber Julatus, але вона вказує на типи демонів. Наприклад, великий розділ присвячений інкубам та суккубам, де піднімаються питання про роль інкубів у вагітності, підкорення відьом інкубам та захист від них.

Банші - це ірландські духи померлих, які голосно кричать за літніми членами родини. Коли кілька банші кричать разом, вони сповіщають про смерть дуже важливої або святої людини. Банші мають різний вигляд, але зазвичай вони мають довге розпущене волосся, носять сірий плащ поверх зеленої сукні і мають червоні очі, бо постійно плачуть. У високогір'ї Шотландії вони відомі під назвою « bean-nighe» і шиють посмертний одяг для померлих. Банші іноді приймають вигляд молодих дівчат, які помирають молодими і послані невидимою силою, щоб принести нещастя своїм смертним родичам. Також у праці *A Dictionary of Fairies: Hobgoblins, Brownies, Bogies, and Other Supernatural Creatures* Катрін Брігс [48, с16] зазначалось, що банші також можуть мати вигляд жінки, яка гірко плаче, ховаючи обличчя і присідаючи під деревом, або мимоволі летить у місячному сяйві. Її плач сумніший за будь-який звук у світі і віщує неминучу смерть її родині.

Про банші з «Дискосвіту» відомо дуже мало. Хоча в кельтському фольклорі банші завжди жіночої статі, лише двоє банші в книгах «Дискосвіту» - чоловіки. На диску вони зображені як єдина людиноподібна раса, яка може літати без сторонньої допомоги.

Банші здаються високими і худими, вони носять довгі шкіряні плащі. Насправді це складені крила. Вони мають льотні м'язи, схожі на сталеву броню, але їхні скелети крихкі. Банші мають два серця і ряди зубів.

Схоже, що банші з потойбічного світу еволюціонували в лісі і використовували свої здібності до польоту для полювання на дрібних тварин. Цей хижий інстинкт, як правило, має протилежний ефект в Анкх-Морпорку, де живі тварини в основному є харчовим отруєнням.

Існує два типи банші: цивілізовані та дикі. Вважається, що цивілізовані банші здатні відчувати, коли хтось наближається до смерті. За традицією, вони кричать з даху будинку на знак наближення смерті. Проте пан Іксоріс, банші, має вади мовлення і вважає за краще залишати записку. Почути крик дикого банші також означає, що ви скоро помрете, але в цьому випадку зв'язок більш прямий, тобто банші приходить безпосередньо до вас і спричиняє вашу смерть. Цікаво, що

дикий банші, містер Грілл, працював найманим вбивцею за великі гроші і звинувачував себе в тому, що не зміг встояти перед бажанням зловити голубів з повітря, коли вони розлетілися.

Привиди - це духи або образи померлих людей, які, за повір'ями, мешкають у підземному світі і якимось чином повертаються до світу живих. Залежно від описів та уявлень віруючих, привиди можуть з'являтися як живі істоти або як невиразні подоби померлих, а іноді в інших формах. Віра в привидів ґрунтується на давньому уявленні про те, що людська душа відокремлена від тіла і може продовжувати існувати після фізичної смерті. У багатьох суспільствах вважається, що похоронні обряди запобігають тому, щоб привиди переслідували живих. Різні явища можуть бути інтерпретовані як привиди. Вважається, що привиди асоціюються з духами, яких переслідують певні сильні емоції з минулого (наприклад, жаль, страх, сильний страх смерті). Люди, яких переслідують привиди, відповідальні за нещасливий досвід у минулому привида або пов'язані з ним. Традиційні візуальні ознаки привидів включають появу привидів, переміщення предметів і появу дивного світла, тоді як слухові ознаки включають безтілесний сміх, крики, кроки, дзвін дзвонів і спонтанну емісію музичних інструментів.

Вампіри – у центрі міфології вампірів - споживання людської крові та інших есенцій (таких як тілесні рідини та психічна енергія), а також гострі зуби та ікла, які полегшують це завдання. У більшості зображень вампіри є «безсмертними», тобто істотами, які якимось чином відроджуються після смерті, і багато з них, як кажуть, щоночі повстають зі своїх могил або трун. Вампірів часто називають блідошкірими, а їхня зовнішність варіюється від гротескної до надприродно красивої, залежно від історії. Ще однією часто згадуваною фізичною характеристикою є їхня нездатність проектувати або відкидати тіні, що зазвичай означає, що вони не можуть бути сфотографовані або записані на плівку. Існують різні способи стати вампіром, найпоширеніший з яких - бути укушеним вампіром. Інші способи включають чаклунство, самогубство, інфекцію та котів, які стрибають на людські трупи. Деякі люди вірили, що немовлята, у яких

прорізуються зуби, народжені на Різдво або в період між Різдвом і святом Водохреща, мають більше шансів стати вампірами. Вампіри зазвичай не вмирають від хвороб чи інших звичайних людських страждань, і насправді часто кажуть, що вони мають здатність зцілюватися швидше, ніж зазвичай, але існують різні способи їх вбити. Найпопулярніші методи включають проколювання серця дерев'яним кілком, підпал, обезголовлення і вплив сонячного світла. Вампірів часто зображують обприскуваними християнськими знаряддями, такими як часник, проточна вода, розп'яття і свята вода. У деяких історіях вампіри не можуть увійти в будинок без запрошення, а в інших - відволікають потенційних жертв, змушуючи їх рахувати розкидані предмети, такі як насіння або зерна, і таким чином дають їм можливість втекти. Легенда про вампірів особливо популярна у Східній Європі, звідки походить термін «вампір». Ексгумація тіл передбачуваних вампірів практикується в багатьох культурах Європи, і вважається, що природні характеристики розпаду, такі як ослаблення ясен і відростання волосся і нігтів, підсилюють віру в те, що труп насправді якимось чином живий. Іншим фактором, який, ймовірно, сприяв такому переконанню, було оголошення про смерть людей, які не були мертвими. Через обмеженість медичної діагностики в той час, людей, які були серйозно хворі, іноді п'яні, або навіть перебували в комі чи шоці, оголошували мертвими, а потім «чудесним» чином одужували. Віра у вампірів призвела до таких ритуалів, як проколювання серця трупа перед похованням. У деяких культурах мертвих ховали обличчям донизу, щоб вони не могли покинути могили. Цікавим фактом є те що у Террі Пратччета в книзі Жнець, була спілка вімпірів та іншої нечесті яка боролась за свої права бути неживими. **[11,с72]** На диску зібрані всі легенди про вампірів, що існують у світі. Однак не всі вони стосуються одного й того ж вампіра.

Вампіри «за замовчуванням» у Discworld зазвичай відповідають образу Дракули. Їхній дім - Убервальд, який не дуже відрізняється від Східної Європи. В Убервальді багато вампірської знаті.

Одним з дивних елементів, який приваблює цих вампірів до дворянства, є їхні імена, які часто займають кілька сторінок. Подібно до того, як колекціонери збирають марки, вампіри витрачають довге життя на здобуття титулів.

Мудрі дворяни-вампири не утискають селян, бо знають, що немає сенсу ворогувати з місцевими селянами (натовп зі смолоскипами - погана прикмета). Інші занадто зарозумілі, щоб турбуватися. Це відбувається тому, що вони розглядають поїдання людей як дуже витончений і відносно стилізований мисливський вид спорту. Такі вампіри «грають за правилами» і дають своїм жертвам широкі можливості для захисту. Визнаючи, що смерть для вампірів рідко буває безповоротною, традиціоналісти вважають за краще дати своїй жертві спортивний шанс, і використовують для цього свячену воду, гірлянди часнику, дерев'яні кілки (з анатомічними малюнками, що детально описують розташування серця, щоб зменшити ймовірність уколу), священні символи і металеві аксесуари, які можна зігнути, а також дуже чисті вікна, прикриті шторами, що легко відсуваються.

Інтерес до людської крові - це скоріше залежність, як алкоголізм, ніж сувора дієта. Все більше вампірів борються з пристрастю до свіжої людської крові за допомогою груп підтримки, таких як «Чорна стрічка». Вони називають цю зміну дієти «холодною індичкою». Багато з них знаходять роботу в м'ясницях і на бойнях, щоб прогодуватися, не завдаючи шкоди людям. Утримавшись від людської крові, більшість вампірів переключають свої потяги на більш соціально прийнятні вторинні залежності, такі як кава, фотографія або політика. Позбавлені можливості задовольняти свої вторинні залежності, вампіри можуть почати страждати від важких симптомів абстиненції, включаючи галюцинації. Вампіри, які впадають у цей стан, зрештою втрачають контроль над своєю природною пристрастю до крові.

Низинні вампіри можуть вижити на сонці, якщо носитимуть важкий одяг і крилатий капелюх. Прямі сонячні промені миттєво перетворюють їх на попіл, але крапля крові поверне їх до нормального стану. Вампіри зазвичай носять з собою совок і мітлу для попелу.

Вампіри можуть створювати нових вампірів своїм укусом, але зазвичай не хочуть цього робити. Враховуючи, що існують пари вампірів з вампірським потомством, повинен бути спосіб для них розмножуватися, а все інше вони, ймовірно, роблять, коли досягають зрілості. Це означає, що не всі вампіри колись були людьми.

Вампіри мають здатність левітувати, перетворюватися на кажанів та інших тварин, і навіть можуть трансформуватися разом з одягом, коли повертаються до своєї «людської» форми. Однак, «буряківникам» важко використовувати цю здатність, і багатьом з них легше перетворюватися на кажанів. Однак вампір повинен контролювати тіло всіх кажанів єдиним розумом, а жінки-вампіри повинні мати кілька варіантів одягу, якщо вони не хочуть бути голими.

Це пов'язано з тим, що в той час як вампіри-чоловіки можуть відновити свій одяг після перетворення або перетворення на попіл, вампіри-жінки мають з цим труднощі. Причина цього невідома, але багато хто вважає, що це якимось пов'язано з «шарнірною нічною сорочкою».

Холоднокровність, спокій і впевненість у собі легко даються природженим вампірам, але вампірам, перетвореним іншими способами, доводиться докладати більше зусиль. Жінки-вампіри можуть виглядати приголомшливо в дешевих сукнях, в той час як чоловіки зазвичай виглядають дуже елегантно в будь-якому костюмі. Молоді вампіри, схоже, мають своєрідний «анти-крутий» настрій, одягаються погано і намагаються відмовитися від усіх форм традиційного вампірського стилю. Вони відмовляються від своїх вишуканих чорних плащів і носять пошарпані джемperi, а на скрипках грають просто, щоб продемонструвати свої візерунки із сірників. Більше того, остання мода серед бунтівних молодих вампірів - носити яскравий одяг, використовувати менш загрозливі імена, пити вино, робити один одному компліменти з приводу рожевих облич і не спати майже до полудня, відміняючи підліткову готичну культуру. Дехто навіть намагається набрати вагу.

Мумія - це труп людини або тварини, м'які тканини та органи якого збереглися завдяки навмисному або випадковому впливу хімічних речовин,

екстремального холоду, надзвичайно низької вологості або нестачі повітря. Деякі авторитети використовують цей термін лише для позначення трупів, навмисно забальзамованих хімічними речовинами, але він з'явився принаймні на початку 17 століття, коли його використовували для позначення випадково висушених трупів. Мумії людей і тварин були знайдені на всіх континентах, як результат природного збереження в екстремальних умовах, так і як культурні артефакти. В Єгипті знайдено понад мільйон мумій тварин, переважно котятих. Більшість мумій тварин в Єгипті - це священні ібіси, і радіовуглецеві дослідження показують, що проаналізовані мумії єгипетських ібісів датуються приблизно 450-250 роками до нашої ери. Окрім давньоєгипетських мумій, навмисна муміфікація була характерною рисою деяких стародавніх культур у дуже сухому кліматі Америки та Азії. Мумії, знайдені в печері Спірит у Фаллоні, штат Невада, Північна Америка, були остаточно датовані віком понад 9400 років. До цього відкриття найдавнішою відомою мумією, яку було зроблено навмисно, була дитина, одна з мумій чинчорро, знайдена в долині Камаронес у Чилі і датована приблизно 5050 роком до нашої ери. Цей тип мумій з'явився у 19 столітті, коли Єгипет був колонізований Францією, а пізніше вікторіанською Англією. Перші живі мумії в художній літературі були переважно жіночими і зображувалися з романтичними та сексуальними образами, часто як коханки героїв. Саме звідси сер Террі черпав натхнення для створення сучасного образу мумії. У Дискосвіті мумії зазвичай не повертають до життя. Лише дві культури (Джерібейбі та Цот) по-справжньому вірять у муміфікацію, і обидві втратили інтерес до цієї теми в останні десятиліття. Однак у «Піраміди» описано випадок, коли мертві з племені Джерібейбі повернулися до своєї фізичної форми. Насправді вони були дуже схожі на зомбі, тільки краще збережені. Вони мали спільне презирство до пірамід, в яких були поховані, і після звільнення допомогли зруйнувати Велику піраміду. Після чого нарешті знищили себе, що спричинило певні проблеми для Білих Дверей (Смерть одного разу взяв собі цей псевдонім), який не звик мати справу з більш ніж 1600 душами одночасно. До подій в Пірамідах душі муміфікованих людей не могли повністю померти і, очевидно, були ув'язнені в пірамідах.

Зомбі - найпростіший вид нежиті. По суті, це люди, які померли, але не перестали рухатися. На відміну від зомбі з більшості фольклорних творів та історій жахів, вони не стають автоматично безмозкими і зберігають свою особистість, яку мали за життя.

Зомбі часто перевтілюються з людей з «незавершеними справами», але замість того, щоб бути примарними духами, які чекають, поки хтось інший зробить їхню роботу, вони мають сильне бажання жити, щоб дух міг буквально повернутися у власне тіло і продовжити працювати з ним. Більшість зомбі перероджуються з компульсивних особистостей. Вони можуть знайти іншу причину для життя навіть після того, як їхня робота закінчена. Деяких з них кличуть назад практики вуду, а інші відмовляються закінчувати своє життя. Наприклад, містер Слент, президент Асоціації юристів, якого стратили багато століть тому за невідомий злочин, відмовляється вмирати, поки його нащадки не погодяться оплатити його юридичні послуги в суді.

Якщо з якихось причин смерть не може відокремити душу від тіла, то в результаті з'являється велика кількість безцільних зомбі. Однак таке траплялося лише один раз, і ніхто ніколи не брав на себе цю роль. Коли зомбі народжується, він спочатку не усвідомлює, що він мертвий. Потім він «помирає» на кілька годин, поки його душа не повернеться в тіло.

Найважче бути зомбі тому, що тіло мертво. Зомбі завжди повинен повністю усвідомлювати, що він хоче зробити. Оскільки більшість людей не знають деталей того, як працює людське тіло, зомбі не зцілюються, не автоматизують дрібну моторику (наприклад, тримання дверних ручок або дрібних предметів) і замерзають, якщо їх не використовувати регулярно. Зомбі розкладаються поступово, хоча й повільніше, ніж звичайні трупи. Зомбі можуть продовжувати бути активними навіть тоді, коли їхні тіла зникають через зношування і розкладання. Це значно ускладнює соціальне сприйняття, тому більшість зомбі використовують ту чи іншу форму штучного захисту.

Зомбі не мають фізичних обмежень, накладених на людей. Їм не потрібно дихати, спати або покладатися на свою систему кровообігу. Всі їхні почуття,

особливо біль, є необов'язковими, і вони можуть відчувати тепло, холод або щось інше лише за бажанням. Нові зомбі можуть звикнути до цього, але незабаром вони розуміють, що такі речі, як задишка, голод, холод, втома або ослаблення організму через старіння, заважають зв'язати кінці з кінцями. Зомбі неймовірно сильні, тому що можуть використовувати весь потенціал людського тіла і не потребують для цього адреналіну; для них не існує обмежень, спричинених болем, м'язовим напруженням, віком, смертельними або подальшими травмами. Чим сильніша воля живого, тим сильнішим стає зомбі після смерті. Несправедлива смерть створює надзвичайно сильних зомбі, які можуть протистояти століттям правосуддя. Інші зомбі сповнені рішучості жити і відмовляються вмирати. Незавершеною справою Віндла Пунса було все його життя. Обезголовлення зомбі не має особливого ефекту, адже голову зомбі можна просто пришити назад. Коли незавершену справу буде завершено, зомбі зможе відпочити, але інші зомбі продовжать жити своїм неживим життям, борючись за одну справу за іншою. Що ж до нашого світу - На Гаїті та в Західній Африці деякі відгалуження Вуду вірять, що духи або заклинання можуть повертати трупи до життя і змушувати їх виконувати важку роботу або злі вчинки для свого господаря, чаклуна. У сільському фольклорі Гаїті зомбі зазвичай описують як мертвих, яких фізично повернув до життя бокор, чаклун або відьма за допомогою актів чорної магії. Бокор є протилежністю вуду хункана (жерця) і мамбо (жриці). Зомбі не мають власної волі і потрапляють під контроль бокора як особисті раби.

У гаїтянській традиції існує також безтілесний тип зомбі, який називається «зомбі-астрал», що є частиною людської душі. Бокор може володіти зомбі-астралами, щоб посилити свою духовну силу. Зомбі-астрали іноді запечатують у спеціально прикрашені пляшки і продають клієнтам на удачу, зцілення або успіх у бізнесі. Зомбі - це тимчасові духовні істоти, оскільки вважається, що Бог з часом поверне душу зомбі.

Два типи зомбі відображають дуалізм духу, релігію Баконго та гаїтянські вірування вуду. Кожен міфічний тип зомбі позбавлений половини душі (плоті або духу).

Вірування в зомбі сягають своїм корінням традицій, принесених на Гаїті поневоленими африканцями та їхнім подальшим досвідом у Новому Світі. Вважалося, що бог Вуду Барон Самеді забере їх з могил і забере до райського потойбічного світу в Африці («Гвінеї»). Зомбі також можна було врятувати, нагодувавши їх сіллю. На сучасне уявлення про зомбі сильно вплинуло гаїтянське рабство. Рабовласники на плантаціях, часто самі раби, а іноді й жерці вуду, використовували страх зомбування, щоб відмовити рабів від самогубства.

Перевертні - У «Дискосвіті» точаться суперечки про те, чи є перевертні безсмертними чи ні. Загальний консенсус полягає в тому, що вони «великі, страшні, походять з Убервальду і не помруть, якщо їх заколоти мечем. Чого ще можна бажати?». Незалежно від того, чи є вони технічно безсмертними, чи ні, жителі Дискосвіту зазвичай об'єднують перевертнів в одну категорію і ставляться до них як до рівних.

Лікантропія у Дискосвіті не лише заразна хвороба, але й передається по крові (перевертні з Дискосвіту народжуються інфікованими).

Однак можна стверджувати, що цілком правильно розглядати перевертнів Дискосвіту як клас, окремий від вовків. Це окремий клас, який однаково добре почувається у всіх формах, чия психологія поєднує в собі інстинкти хижаків з абстрактним мисленням людини. Їх психологія поєднує в собі інстинкти хижаків з абстрактним мисленням людини. Деякі з них виявляються поєднанням природних хижацьких інстинктів і суто людського садизму, тоді як інші заробляють собі на життя крадіжкою курей раз на місяць. Деякі перевертні (такі як Вольфганг фон Убервальд) відмовляються носити людський одяг без необхідності, тоді як інші проводять так багато часу у вовчій подобі, що часто переймають собачу поведінку. Їхня культура поєднує в собі як людські, так і тваринні елементи; у будинку мало меблів, двері як людські, так і собачі, а в коморі багато сирого м'яса. Залежно від сім'ї, вовкулакам не потрібно часто готувати їжу, і їм важко розважати людей.

З цієї ж причини в Убервальді стільки ж баронів-перевертнів, скільки і вампірів.

«Справжній» перевертень є людиною три з чотирьох тижнів і вовком протягом тижня повного місяця, якщо тільки він не вирішить інакше. Теоретично, якщо вони завжди перебувають у вовчій подобі, вони настільки ж розумні, як і люди, а якщо живуть як люди, то мають дикі інстинкти та емоції вовка. Вони часто відчують дискомфорт у культурі перевертнів і намагаються жити людським або зграйним життям, або, принаймні, у випадку з вовками-чемпіонами, як вовки-чемпіони.

Гібридизація між евенкарами та звичайними людьми призвела до появи різноманітних перевертнів. Найочевиднішим є людина, яка під час повного місяця перетворюється на людину-вовка, а не на вовка, але є й інші - від людей з волоссям на долонях і бровами, перев'язаними посередині, до істот, які виглядають як дикий гібрид вовка і людини. Вони перетворюються на вовків поза повним місяцем. З іншого боку, гібриди єдинорога і вовка породили високоінтелектуальних диких вовків, які також відповідальні за «перевертнів», що перетворюються на людських вовків під час повного місяця.

Багато разів говорилося, що перевертні і вампіри зневажають один одного. Частково це пов'язано з глибоко вкоріненими політичними та расовими конфліктами, але також і з тим, що перевертням не подобається легка холонокровність вампірів, яка робить їх схожими на волохатих тварин, а традиційним вампірам не подобається ділитися з ними джерелами їжі (тобто людьми).

Ще одним голлівудським стереотипом є їхня вразливість до срібла. Срібло може викликати опіки навіть від легкого контакту, але воно також може вбити вогнем або обезголовленням (що також діє на людей). Навіть якщо вони здаються мертвими, вони можуть відродитися при світлі наступного повного місяця. Кілька кланів перевертнів правили Убервальдом протягом тривалого часу, і в обмін на обіцянку, що вони не будуть потрібні, перевертням заборонили видобувати срібло в регіоні, але ця заборона була знята, коли наймогутніший клан перевертнів порушив свою обіцянку. Вважається, що вовкулаки можуть «бачити» запахи.

Перевертні - це широка концепція європейського фольклору, яка існує у багатьох варіантах, пов'язаних із спільним розвитком християнської інтерпретації основного європейського фольклору, розробленої в середні віки. [58,c172] З раннього Нового часу віра в перевертнів поширилася по Новому світу разом з колоніалізмом. Віра в перевертнів розвивалася паралельно з вірою у відьом з пізнього середньовіччя до раннього Нового часу. Як і звичайні випробування чаклунства, вигадані випробування перевертнів проводилися в 15 столітті в сучасній Швейцарії. Це почалося на початку 16 століття. Поширився по Європі в XVII столітті, в 17 столітті. Він досяг свого піку в XVIII столітті і був заснований в 18 столітті. він зменшився за століття.

Переслідування перевертнів та пов'язаного з ними фольклору є невід'ємною частиною явища «полювання на відьом», але незначне звинувачення лікантропії міститься лише в невеликій частині тесту на чаклунство. У ранній період звинувачення в лікантропії (перетворення на вовка) були змішані із звинуваченнями в тому, що вони їздили на вовка або чаклували над вовком.

Після завершення випробувань відьом перевертні зацікавилися жанрами фольклору та готичних жахів. Художня література про перевертнів як жанр має досучасний прецедент у середньовічних романах і була широко поширена у 18 столітті.

Бугімен - Не зовсім безсмертний, але ближче до антропоморфного, бугімен зазвичай потрапляє в цю категорію. Бугімени є проявами як інфантильного, так і примітивного людського страху. Здається, вони живляться страхом перед людьми (віра в це дуже сильна в «Дискосвіті»), що є достатньою причиною для продовження традиційного завдання - лякати людей. У вільний час багато бугіменів, схоже, відвідують «Пивну», бар, що покровительствує нежиті в Анх-Морпорку.

Оскільки Бугімен вірить, що діти перестають існувати, коли ховають голову під ковдру (він вірить в це тільки тому, що діти вірять в це), коли їм на голову кладуть ковдру, подушку або навіть хустинку, Бугімен стає дуже збентеженим і починає сумніватися в своєму існуванні. Важко дізнатися, як насправді виглядає

Бугімен, адже він любить ховатися за речами або під ними, поки не настане час вийти, а іноді проектує ілюзії, щоб нагнати страху. Однак, коли він з'являється в повному обсязі, його зображують як незграбного, волохатого і досить похмурого на вигляд чоловіка.

У нашому світі Бугімен - це міфічна істота, яку дорослі використовують для залякування дітей та жорстокого поводження з ними. Бугімен не має певного зовнішнього вигляду, і уявлення про нього значно різняться в різних сім'ях і культурах, але в більшості випадків його зображують як маскулінне або андрогінне чудовисько, яке карає дітей, що погано поведуться. Опудала та концептуально схожі монстри зустрічаються в багатьох культурах по всьому світу. У публічній сфері вони можуть бути спрямовані на конкретну поведінку або загальні правопорушення, залежно від мети, яку переслідує особа, що їх викликає, часто на основі застережень, які авторитетні особи адресують дітям. Термін іноді використовується для залякування, іноді як неконкретна персоніфікація або метонімія диявола. Він поширений у багатьох культурах. Наприклад, El Cuscu є поширеним монстром у багатьох іспаномовних країнах.

В Іспанії батьки співають колискові або розповідають дітям дитячі віршики, попереджаючи їх, що Ель Кукуй прийде, якщо вони не будуть спати.

Ель Коко також існує в Латинській Америці, але його фольклор часто зовсім інший, часто змішаний з місцевими віруваннями, а іноді ближчий до американського бугімена завдяки культурним контактам. Тим не менш, термін El Coso використовується в іспаномовних країнах Латинської Америки, таких як Болівія, Колумбія, Гватемала, Перу, Мексика, Сальвадор, Гондурас і Венесуела, а також в Пуерто-Ріко, Домініканській Республіці, Чилі, Уругваї, Панамі та Аргентині, де його часто називають El Cuso. Серед мексиканських американців Ель Кукуй зображується як злий монстр, який вночі ховається під дитячими ліжками і краде або їсть дітей, які не слухаються батьків або не лягають спати.

3.3. Божественні образи

*“Як добре та спокійно знати, що боги є.
І як страшно збагнути, що вони вже тут.”
(Террі Пратчетт, “Піраміди”)*

Смерть - скелет у чорному одязі з косою. Його юрисдикція - Плaska Земля. Він лише підопічний Азраеля, вселенської смерті.

Смерть не невидима, але мозок більшості людей не намагається з'ясувати, хто він такий, якщо тільки він не наполягає.[11,с346] Як правило, його бачать лише відьми, чаклуни та інші чарівники, діти та коти. Смерть може ігнорувати такі речі, як стіни. Тому що вона вічна, і ніщо, що триває лише століття, не є настільки ж реальним, як вона. Смерть також може підлаштовувати час для себе і для тих, хто її оточує.

Смерть повинна збирати мінімальну кількість душ, щоб зберегти рівновагу. Відокремлення від звичайної смерті, ймовірно, відбувається за допомогою системи так званих «вузлів», які ґрунтуються на поглядах смерті. Наприклад, звичайний злодій, спалений драконом, може мати право на життя. За ним слідували щонайменше двоє кошенят, лебідь і морська істота, схожа на червону квітку. Оскільки ці події зазвичай є важливими в історії, появу Смерті можна вважати сюжетним прийомом. Іноді вона з'являється перед персонажем, якому загрожує смерть. Наприклад, Лінсвінд бачив його багато разів. Аналогічно, Мудрий переживає передсмертний досвід, і Смерть з'являється йому, сидячи на шезлонгу, читаючи детективний роман і чекаючи на його смерть.

Він любить котів, яких може бачити в будь-який час, і здається особливо розлюченим, коли знаходить втоплений мішок з кошенятами, а їжу з каррі описує як гризіння гарячого льоду. Як скелет без травної системи, незрозуміло, як він може їсти і пити. Люди, які їдять з ним, як правило, зосереджуються на власній їжі, але в одну хвилину вони думають, що тарілка Смерті повна, а в наступну бачать, що вона порожня. Іноді він курить люльку, дим від якої виходить з його

очей. За свої товари та послуги він розплачується мідними монетами, які надсилає Каллону. Це тому, що в Дискосвіті прийнято класти монети в очі померлим і розплачуватися ними за смерть.

Смерть зачаровує людей. Її інтерес пов'язаний із соромом. Оскільки смерть є чужинцем, її імітація людяності є витонченою, але позначена фундаментальним браком розуміння. Коли він з'являється як дублер Батька Вепра (Санта з Дискосвіту), він починає вітати дітей словом «COWER» (скорочено від Смерть). Його особливо інтригує здатність людства ускладнювати власне існування і прокидатися вранці, не божеволіючи, просто вгадуючи, що принесе життя з його точки зору.

Він співчутливо захоплюється людством і часто стає на його бік у боротьбі з великими загрозами, такими як Контролери реальності. Кілька разів він обходить правила, щоб дозволити своїм героям прожити решту життя, як, наприклад, дівчинка, врятована з вогню в «Жнець». Подібно до того, як персонаж його онуки Сьюзен можна описати як «уособлення практичності», так само і Смерть, чий характер, за його власним визнанням, можна описати як «уособлення обов'язку».

Багато в чому він уособлює похмурість людського існування. В «Жнець», тимчасовому смертний, він розчарований і розлючений несправедливістю і неминучістю смерті. У «Душевна Музика» він виражає свій біль від того, що може запобігти смерті, але йому заборонено це робити. Під час свого перебування на посаді Батька Вепра він використав свою нову подвійну роль, щоб врятувати маленьку дівчинку з сірниками від холодної смерті, подарувавши їй майбутнє і уникнувши таким чином звичайних ускладнень, що виникають через порушення правил. Незважаючи на загальну відсутність емоцій, «Аудитори реальності» – одна з небагатьох речей, які можуть його по-справжньому розлютити. Він також сердиться, коли чує згадку про Рінсвінда. В Ерік, наприклад, червоніє при згадці про Рінсвінда.

Смерть значно змінився з часу своєї першої появи у «Кольорі магії». У тому фільмі він був досить злим персонажем, який переслідував Рінсвінда і бажав йому смерті після того, як він пропустив заплановану зустріч. Одного разу він навіть

навмисно зупинив серце Рінсвінда, що, як пізніше з'ясувалося в книзі, було справою рук його помічника. На час подій у Морт набув симпатичного та гумористичного характеру, як і в наступних книгах.

Смерть живе у гіперпросторовому царстві під назвою «Дім Смерті». Його будинок - це вікторіанський особняк, чорного кольору, з доглянутим садом, прикрашеним мотивами черепа і кісток. Він називається «Mon Repos» («мій відпочинок» квірімійською мовою) і всередині набагато більший, ніж здається ззовні. Смерть не розуміє справжньої відстані та перспективи, тому навколишній світ здається розмитим і далеким. Після інциденту в Жнець, Смерть додає до саду велике пшеничне поле. Там також є дерев'яна гойдалка, зроблена для його онуки Сьюзен. Двері заввишки кілька метрів, але лише кілька футів заввишки. У нього є ванна кімната, якою він ніколи не користується, біле тверде мило, зроблене з каменю, і вішалка для рушників з жорсткими рушниками. У будинку смерті повно котів. Сантехніка збиває його з пантелику, а труби не мають полості. Він не розуміє, що рушники м'які і їх потрібно складати. Він ніколи не спить, має скрипку і намагається на ній грати.

Сметь у Пратчета бере за основу образ який побутував у Західна Європа. Смерть часто уособлюють у вигляді скелета, що рухається. Вважається, що цей персонаж, якого часто зображують із серпом, збирає душі вмираючих або нещодавно померлих. В англійській та німецькій культурах смерть зазвичай зображується як чоловік, тоді як у французькій, іспанській та італійській культурах - як жінка. Однак для автора смерть до певного часу не мала гендерної персоніфікації. Але в романі Морт Ізабель, прийомна дочка Смерті, називала його батьком. Тому як і в англійській культурі він залишився чоловіком. Також це підкреслили у Душевній Музиці – для Сьюзен він дідусь.

Азраель - також відомий як «Смерть Всесвіту», не є богом, якому поклоняються в Дискосвіті, але він реальний і має неймовірні розміри та масштаби. Хоча в різних світах існує багато «смертей» (і сама «смерть» поділяється на ще більше «смертей» для різних істот), в романах «Дискосвіту»

Азраель є володарем усіх смертей. Всі інші смерті є його аспектами (подібний зв'язок існує між «Смертю Дискосвіту» та «Смертю Щура»).

Коли з'являється Азраель, це велетенська фігура зі спалахом наднової зірки, яка лише обпікає його очі, і використовує цілу сторінку, щоб сказати «ТАК». Хоча Азраель той, що відає тайну.[11,c356] Він також здається охоронцем того, що логічно протилежне годиннику. Відносини між Азраелем та уособленням часу неоднозначні. Показання годинника начебто вказують на те, що годинник є мірилом життя у всьому всесвіті (стрілки всесвіту обертаються лише один раз).

Зрозуміло, що Азраель, як і його слуга Смерть Дискосвіту, має особистість і поняття милосердя. Він з'являється у важливій ролі (хоча й не дуже часто), перекриваючи бажання наглядачів і дозволяє Смерті Дискосвіту змінити правила для деяких ситуацій. Азраель - ангел смерті в авраамічних релігіях, а саме в популярній культурі ісламу та християнства.

У порівнянні зі схожими уявленнями про подібних істот, Азраель відіграє доброзичливу роль Божого ангела смерті. В ісламі вважається, що він тримає в руках сувій людських долі і записує або стирає їхні імена при народженні та смерті.

Залежно від поглядів і обставин різних релігій, в яких він з'являється, його іноді зображують як мешканця третього неба, поділу небес в іудаїзмі та ісламі. В ісламі він є одним з чотирьох архангелів. З івриту Азраель перекладається як «Божий ангел» або «Божа допомога».

Було розроблено подальше пояснення зв'язку між Азраелем і смертю в ісламі. Крістіан Ланге стверджує, що, на думку деяких вчених, Азраель і смерть є однією сутністю, тоді як інші коментатори розглядають Азраеля і смерть як окремі сутності, і що смерть є своєрідним інструментом, який використовується Азраелем для того, щоб забрати життя.

Одна з теорій пояснює зв'язок між смертю і Азраелем тим, що раніше смерть і Азраель були окремими сутностями, але коли Бог створив смерть, Він наказав Своїм ангелам подбати про неї, і ангели залишалися без свідомості протягом тисячі років. Після того, як ангели прийшли до тями, вони зрозуміли,

що смерть повинна підкоритися Азраїлу. Згідно з деякими переказами, Азраелю вдалося перенести землю, з якої мав бути створений Адам, і він був винагороджений як Ангел Смерті.

В іншому переказі Муктадіра ібн Сулеймана йдеться про те, що Азраель і смерть - це одне ціле, що кількість облич і рук ангела дорівнює кількості живих істот у його тілі, і що кожне з цих облич і рук пов'язане з життям кожної душі у світі живих істот. Коли знищується обличчя в тілі Азраеля, вмирає і душа, пов'язана з цим обличчям.

Малі боги - це особлива категорія богів, притаманна лише Дискосвіту, але в нашому світі їм є аналоги, зокрема, концепція нуміна з греко-римської міфології. Це боги незначних місць, такі істоти, від яких волосся на потилиці стає дибки, коли ви раптом виходите на тиху галявину. Вони не з'являються у вигляді антропоморфних небесних велетнів, а якщо і знають про своє існування, то це прості, безликі істоти. Існує два дуже різних типи, переважна більшість з яких ще не накопичила достатньо людської віри, щоб набути будь-якої реальної сили чи призначення. Такі боги існують на диску майже нескінченно. Пратчетт порівнює їхню таємну поширеність з бактеріями на нашому світі. Пратчетт порівнює їхню таємну поширеність із поширеністю бактерій у нашому світі. Інший, більш незвичний тип малих богів - це боги, яким колись поклонялася велика кількість людей на величезних територіях, але зараз вони майже забуті. Такий бог все ще може пам'ятати свої старі часи, але його особистість, навіть саме його буття, майже повністю втрачено.

Морозні велетні - Як і Йотун у скандинавській міфології, морозні велетні, очевидно, є необхідною частиною апокаліпсису; якби він стався під час подій у Сурсері, морозні велетні були описані як гігантські істоти з льоду, з маленькими вугільними очима, що безшумно рухаються льодовиками до цивілізованого світу. Вони говорили зі скандинавським акцентом. Зараз вони здаються зайвими, але вони мали невеликі сутички з богами з найменшого приводу і тепер відмовляються повернути газонокосарки і припинити гучну музику. Вони можуть протистояти богам Маніфесту Дена, але за визначенням «Дискосвіту» крижані

велетні все ще є богами, і їм поклоняються щоразу, коли створюється досить неточне їхнє зображення (сніговики). Їх міфологічною основою є Йотун.

Йотуни - це істоти в скандинавській міфології, члени племені духів природи з надлюдськими силами та здібностями, які зображуються як протилежність асам і ванірам, хоча часто схрещуються з ними або вступають з ними в шлюб. Їхнім потойбічним домом є Утунхеймр, одне з дев'яти царств скандинавської космології, відокремлене від людського світу Мідгарду високими горами та густими лісами.

У деяких легендах і міфах йдеться про те, що він заввишки з людину. Першою істотою, яка вийшла з первісного хаосу, відомого як Гіннунгагап, був велетень на ім'я Імір. Поки він спав, з його пахв вирости син Йотун і дочка Йотун, а з двох ніг народилося шестиголове чудовисько. Можливо, ці три істоти дали початок расі, яка населяє Ніфлхаймр, світ туману, холоду і льоду. Натомість боги стверджують, що вони є нащадками якоїсь бурі. Коли пізніше велетень Імір був убитий Одіном, Віллі та Ве, його кров (тобто вода) затопила Ніфлхаймр, вбивши всіх йотунів, окрім одного, відомого як Бергермір, та його дружини, які потім відтворили свою расу.

Йотуни уособлюють первісний хаос і неприборкані, руйнівні сили природи. Їх поразка від рук богів символізує перемогу культури над природою, хоча й ціною вічної пильності. Хеймдаллери постійно пильнують Біфрост від Асгарду до Мідгарду, і оскільки Тор занадто важкий, щоб перетнути Біфрост, він часто подорожує за межі Утунхеймру, щоб досягти Мідгарду, вбиваючи якомога більше йотунів по дорозі. [49,c96]

Йотуни часто мають страхітливий вигляд з кігтями, іклами та спотвореними обличчями. Саме такими були діти Локі - Юрмунганд і Фенрір.

Однак, коли йотунів описують більш детально, зазвичай дають протилежні характеристики. Вони неймовірно древні і володіють мудрістю з минулого. Один разом з йотунами Міміром та Вахрудніром намагається здобути ці космічні знання. Жоден з них не боїться світла, а їхні оселі мало чим відрізняються за комфортом від домівок богів.

Леді (Вдача)- богиня, яку не варто згадувати на ім'я (також відома як один шанс на мільйон). Вона постійно конфліктує з долею, її так само важко зрозуміти, але вона примхлива, а доля жорстока. Їй не потрібно поклонятися, оскільки всі в неї вірять і сприймають її як належне. Якщо їй здається, що хтось довіряє їй або називає її на ім'я, її прихильність миттєво зникає (хоча, згідно з «Кольором магії», на неї впливає звук гральних кісток). Коли деякий член Гільдії Гравців спробував поклонитися їй, він помер протягом тижня.

Її зовнішність важко визначити. Коли Рінсвінд і Двіквітки побачили її, вони не змогли дійти згоди щодо зовнішності, окрім того, що вона була «гарною» і мала зелені очі. Боги Дискосвіту не можуть змінити природу її очей, і її очі смарагдово-зелені, без райдужної оболонки і зіниць.

Граючи з людьми, Леді не жертвує пішаками і грає не на перемогу, а на те, щоб не програти. Рінсвінд - один з її улюбленців, але вона відмовляється вірити, що його тривале виживання всупереч усьому є чимось іншим, ніж випадковістю.

Фортуна в римській міфології - випадкова богиня, ототожнювана з Тіхою в грецькій міфології. Таким чином, Фортуна схожа на богиню родючості і асоціюється з родючістю ґрунту та жіночою фертильністю. Вона була богинею фортуни, до якої часто зверталися різними способами у зв'язку з майбутнім. Фортуні здавна широко поклонялися в Італії, а храми в Праенесті та Антіумі відомі своїм оракулом. Фортуну часто зображують з рогом, що дарує родючість, кермом, що керує долею, або ж такою, що стоїть на кулі, що вказує на невизначеність долі.

Офра - бог крокодилів з Кутча, якому поклоняються в більшості теплих країн з великими річками, і навіть в інших частинах Дискосвіту, де крокодили не водяться. За своє довге життя він розвинув більший ступінь здорового глузду, ніж інші боги. Це призвело до того, що він більш прагматично підходить до більшості питань, ніж інші боги, наприклад, обмежує список огидних продуктів до кількох, щоб залучити більше шанувальників. Офра розмовляє шепелявою мовою крокодила, непридатною для людського мовлення. Його відвідують священні птахи, які розповідають йому новини з усього світу і чистять йому зуби.

Його послідовники називаються охуру, а перший місяць календаря Дискосвіту, охуру, названий на його честь. Традиційні підношення Охуруа під час молитов - це здебільшого сосиски, що майже напевно відсилає до крокодила з традиційного шоу «Панч і Джуді», який хапає одну сосиску за іншою. Сосиски смажать так, щоб вони доносили до присутніх запах «справжніх сосисок». Священнослужителі їдять «земну оболонку» сосиски, яка, за словами Оффлера, на смак нагадує попіл, тому що вони з'їли серцевину. Атеїсти і неофелліани сумніваються в цьому твердженні.

Один священник назвав Офрара «щасливою куркою», коли голем Дольфур прогрімів на нього за те, що він сумнівається в богах. Блискавка ледь не влучила у жерця, але оскільки він був верховним жерцем Іо Сліпого, блискавка відхилилася і нешкідливо впала на землю за кілька метрів від нього.

На цей образ, ймовірно, вплинув образ давньоєгипетського бога-крокодила Собека. У давньоєгипетській релігії Собека був богом крокодилів, а його головним святилищем у провінції Фаюм був Пецхос (грец. «приналежність до Сфоса»), живий священний крокодил, який вважався втіленням бога.[54,c354] Собека - це насамперед агресивне і звіряче божество, що відповідає славі свого покровителя, великого і лютого нільського крокодила/західноафриканського крокодила. Кілька поширених епітетів Собека лаконічно описують цю характеристику, найважливішими з яких є «любить грабувати», «їсть, як і його побратими» та «гострі зуби». Однак у багатьох відомих легендах він також демонструє велику доброзичливість. За часів Середнього царства, після його зв'язку з Гором і прийняття трьома осірійськими богами Осірісом, Ісідою і Гором, Собека асоціювався з Ісідою як цілитель померлого Осіріса, жорстоко вбитого Сетом, центральною фігурою міфу про Осіріса. Ці цілющі стосунки призвели до того, що Собека став розглядатися як божество-захисник. Його жорстокість дозволяла йому відбивати зло, захищаючи при цьому невинних. Тому він став об'єктом особистої відданості і його часто присвячували, особливо в пізніші періоди давньоєгипетської історії. Особливо в Птолемеївському та Римському Єгипті, крокодилів нерідко зберігали у вигляді мумій і виставляли в центрах поклоніння

Собеку. Муміфіковані крокодилячі яйця також приносили в жертву Собеку, щоб підкреслити циклічну природу атрибутів сонця як Собека-Ра.

Так само крокодилів тримали як втілення Собека з релігійних міркувань. Після смерті їх муміфікували в розкішному ритуалі як священний, але земний прояв їхнього божества-покровителя. Цей ритуал відбувався в головному храмі Крокодилополіса. Ці муміфіковані крокодили були знайдені з крокодилями в пащі або на спині. Крокодили - одні з небагатьох рептилій, які добре піклуються про своє потомство і часто переносять його саме таким чином. Практика збереження цього аспекту поведінки тварин через муміфікацію, ймовірно, мала на меті підкреслити захисну та турботливу сторону дикого Собека.

У птоlemeївському та римському Єгипті місцевий журнал під назвою «Книга Фаюм» був присвячений Собеку, і значна його частина була присвячена щоденній подорожі Собека-Ра по небу за рухом сонця. У ньому також підкреслюється центральна роль Собека у творенні як прояву Ра, який, як кажуть, піднявся з первісних вод озера Меріс, подібно до Огдоада в традиційному міфі про створення Гермополісу.

Існує багато різних копій книги, і багато дослідників вважають, що вона була масово видана як «бестселер» у давнину. У тексті підкреслюється зв'язок між Фаюмом і Собеком, і його вплив поширюється далеко за межі Фаюму.

Жартівник Хокі - бог природи, який зазвичай блукає дрімучими лісами Лампопса, з'являючись у вигляді напівлюдини-напівкозла з дубом і флейтою. Багато богів і смертних вважали його позбавленим смаку жартівником, і врешті-решт він був вигнаний з Маніфесту Дана за вибуховий старий жарт О'Мара про Іо Сліпого. Ім'я є середнім від «Хокей» та Локі. Хокі заснований на Локі і є пародією на нього. Локі - бог у скандинавській міфології. Локі - син Фальбауті та Лафтq і брат Гербільдї та Бірастре. Він був одружений на Сігін і мав двох синів, Нальфі або Нарі та Валлі. Згідно з Йетунном Ангрборою, Локі був батьком Хель, вовка Фенріра та земляного змія Йормунгандра. Локі в образі кобили був запліднений жеребцем Сваділфарі і народив восьминогого коня Слейпніра.

Відносини Локі з богами варіюються залежно від джерела, іноді він допомагає їм, а іноді діє зловмисно. Локі може перевтілюватися і з'являтися у вигляді лосося, самки коня, мухи і, можливо, старої жінки на ім'я Шок. Прихильні стосунки Локі з богами закінчуються, коли він грає роль в організації смерті бога Бальдра, і врешті-решт спеціально народжений син Одіна Валі зв'язує Локі кишками одного з його синів. Цього сина, якого в «Прозовій Едді» називають Нарі або Нарф, вбиває інший син Локі, також на ім'я Валі. І в «Прозовій Едді», і в «Поетичній Едді» богиня Скаді кладе змію на Локі, коли він зв'язаний. [49,с42] Змія капає отрутою з Локі, а сігін збирає її в чашу, яку треба спорожнити, коли вона наповниться, але отрута, що капас, мучить Локі і спричиняє землетрус. На початку «Рагнарока» Локі звільняється з полону і бореться з богами у війську Йотни, де він зустрічає і вбиває бога Хеймдалля.

Моноліт - міфологічний персонаж, герой-троль із сумнівним статусом. Він першим викрав у богів секрет каменю (секрет полягає в тому, що ним можна вдарити людину). Хоча першим викрадачем диска зазвичай вважається знаменитий Пальці-Мазда (викрадач вогню), моноліт, ймовірно, передує йому на досить тривалий час. Втім, у Feet of Clay статуї Моноліта називають «статуями релігійних тролів», припускаючи, що він є якимось напівбогом чи чимось подібним. Він також з'являється в «Рухомих картинах». Цей персонаж є насамперед пародією на Прометея.

У грецькій міфології Прометей - один з титанів і бог вогню. Прометей відомий тим, що кинув виклик богам Олімпу, викрав у них вогонь і передав його людству у вигляді технологій, знань і загальної цивілізації. Хоча він і допоміг Зевсу перемогти Титанів. [60, с96]

Прометей відомий своїм розумом і як бог-покровитель людства, його часто вважають засновником людського мистецтва і науки. Іноді його вважають батьком Девкаліона, героя легенди про всесвітній потоп.

Покарання Прометея за те, що він викрав вогонь з Олімпу і віддав його людям, є темою в античній і сучасній культурі. Зевс, цар олімпійських богів, засудив Прометея на вічні муки за його злочин. Прометея прив'язали до скелі і

послали орла, емблему Зевса, з'їсти його печінку. Печінка Прометея була з'їдена за ніч, але наступного дня її з'їли знову, і так тривало безперервно. Згідно з кількома важливими версіями цього міфу, зокрема Гесіода, Прометея врешті-решт врятував герой Геракл. Ще більший символізм полягає в тому, що Прометей боровся на Ельбрусі та Казбеку, двох вулканах на Кавказьких горах.

Кецалькоатль - хоча по суті демон відносно низького рангу, Кецалькоатль (також відомий як Пернатий удав) був богом людських жертвоприношень у державній релігії імперії Тесман. Він з'являється в «Еріку» і описується як напівлюдина, напівкурка, напівягуар, напівзмія, напівскорпіон, напівбожевільний (загалом три божевільні вбивці). У реальному житті він мав зріст близько 15 см, тому покладався на свою примарну зовнішність, щоб керувати своїми послідовниками. Його навернення, ймовірно, було пов'язане з кровожерливим характером його релігії і тим фактом, що Тезумен в той час поклонявся палиці. Зрештою, Астфул змусив його фізично проявити себе, і згодом він був розчавлений Багажем. Після періоду безплідного поклоніння Багажу, Тезумен врешті-решт вбив священика і прийняв атеїзм. Це пародія на ацтекського бога Кецалькоатля.

Кецалькоатль - бог ацтекської культури.[55,c150] У ацтеків він асоціювався з вітром, Венерою, сонцем, купцями, мистецтвом, ремеслами, знаннями та навчанням. Він також був покровителем ацтекського жрецтва. Він був одним з найважливіших божеств в ацтекському пантеоні, поряд з богами Тлалоком, Тескатліпокою і Уїцилопочтлі. Іншими двома богами, представленими Венерою, є Тлалок (союзник і бог дощу) і Ксолотль (психопат і близнюк).

Кецалькоатль носить на шиї нагрудний знак, який називається ehēcasacōzcatl. Цей талісман являє собою мушлю, вирізану в поперечному перерізі, і, ймовірно, носили як намисто релігійні правителі. Такі предмети були знайдені в гробницях по всій Мезоамериці і можуть символізувати візерунки ураганів, пилових дияволів, черепашок і вирів. На малюнках кодексу Кецалькоатль і Золотль зображені з ечекакоцкатлем на шиї]. Крім того, принаймні в одному великому жертвовному сховищі були знайдені ножі та ідоли, прикрашені

символами різних божеств, деякі з яких були прикрашені коштовним камінням вітру. Тварини, які, як вважають, символізують Кецалькоатля, включають сяючого кетцалю, гримучих змій (coatl означає «змія» мовою науатль), ворон і павуків. У формі Ехекатора павук - це вітер, представлений мавпами, качками і самим вітром. Ранкова зірка також зображується як орел-гарпія у вигляді Венери. У легенді масатеків астрологічний бог Тлауіскальпантеуктлі також представлений Венерою і тісно пов'язаний з Кецалькоатлем.

Найдавніші письмові згадки про поклоніння пернатим зміям знайдені в Теотіуакані в першому столітті до нашої ери або після нашої ери. Відомо, що послідовники племені науа в цей час називали це божество Кецалькоатль. У регіоні майя це ім'я було майже синонімом Кукулькана і Гукмату, а на різні мови майя воно також приблизно перекладалося як «пернатий змій». У 16 столітті, в період після іспанського завоювання імперії ацтеків, легендарне історичне місто Кецалькоатль і трансський правитель Ке Акатль Топілцин були пов'язані між собою численними записами. Історики сперечаються, якою мірою розповіді про цього легендарного правителя тольтеків описують історичні події. Більше того, ранні іспанські джерела, написані священиками, схильні ототожнювати божественного правителя Кецалькоатля в цих історіях з Ернаном Кортесом або апостолом Томасом, і це ототожнення є джерелом різних поглядів на природу Кецалькоатля.

Для ацтеків Кецалькоатль був, як впливає з його імені, пернатим змієм. Він був богом-творцем і зробив значний внесок у створення людства. Він також мав антропоморфні форми, такі як аспекти Ечекатля, бога вітру. В ацтеків ім'я Кецалькоатль було також титулом для жерців.[55,c51]

3.4 Дракони

Дракони – могутні та величні створіння фентезійної літератури. Є одним з найпопулярніших та найвідоміших образів у жанрі. Ці величні створіння зустрічаються у творчості таких книгах та книжкових циклах як – Спадок Крістофера Паоліні, Піснь льоду та полум'я Джоржа Мартіна, Володар Кілець Толкіна, та багатьох інших. Дракони Дискосвіту тому не виключення, вони присутні у циклі та поділяються на різні види.

Благородний Дракон (також відомий як Благородний/Великий Дракон). Гігантський лютий звір, схожий на легенди Землі. Вважався вимерлим на диску, поки не напав на місто Анх-Морпорк. Дехто вважає, що він перемістився в місце з меншою гравітацією. *Draco lunaris*, підвид *Draco nobilis*, був знайдений на супутнику Дискосвіту. Цей вид драконів заснований на більш сучасному образі дракону. Сучасний західний образ дракона сформувався в середньовічній Західній Європі завдяки поєднанню змієподібних драконів у класичній греко-римській літературі, близькосхідних драконів у Біблії та західноєвропейському фольклорі. Одинадцяте – Тринадцяте століття були піком європейського інтересу до дракона як до істоти. Уельський монах 12 століття Джеффри Монмутський у своїй «Історії Британії» (*Historia Regum Britanniae*) розповідає, як хлопчик-пророк Мерлін, побудував вежу на горі Сноудон, щоб захиститися від англосаксів, переповідаючи відому легенду про те, що він був свідком того, як Вортигерн намагався побудувати вежу, але вона все одно була поглинута землею. Мерлін розповідає Вортигерну, що під фундаментом є ставок, де сплять два дракони. Вортигерн наказує осушити ставок, і червоний та білий дракони з'являються на світ. Мерлін пророкує, що білий дракон переможе червоного, що символізує завоювання Уельсу Англією, але червоний дракон заявляє, що врешті-решт він повернеться і переможе білого дракона. Ця історія була популярною протягом усього 15 століття.

Draco vulgaris (також відомий як звичайний болотний дракон).

Болотяний дракон родом з боліт Генуї, це маленька, збудлива істота, пристосована до важких погодних умов, і вважається нащадком *Draco nobilis*. Вони сприйнятливі до різних хвороб і, як відомо, у стані стресу спричиняють смертельні спалахи. Дикі особини не були ідентифіковані, але їх утримували як домашніх улюбленців протягом багатьох поколінь. Нажаль так і не вдалося знайти точного відповідника цього милого улюбленця в мітології Круглозем'я. Болотянна особливість тріхи нагадує гідру з давньогрецького міту. Але через те, що він є нащадком *Draco nobilis*, або ж Благородного Дракона, *Draco vulgaris* все таки ближчий до класичного європейського дракона ніж до гідри.

Дракон - морський велетень. Цей гігантський змії звивається на краю світу і кусає власний хвіст, повторюючи собою уроборос. У Дискосвіті він не зустрічається, але спостерігався в інших дископодібних світах звідти. Цей дракон заснований на Світовому змії. У скандинавській міфології Йормунгандр - це морський змії або черв'як неймовірних розмірів, який живе в морях світу, що оточує Землю, і кусає власний хвіст за прикладом уробороса. Його називають світовим змієм, бо він оточує Мідгард. [49,c226] Відпускання Йормунгандром свого хвоста є однією з перших ознак початку Рагнарока. Вважається, що Йормунгандр є дитиною бога-трикстера Локі та велетенської жінки Англебоди. Згідно з Еддою, Один забрав трьох дітей Локі: вовка Фенріра, богиню Хель і змія Йормунганда від Англебоди і забрав їх з Асгарду, світу богів – Асів. Змії Йормунганд був кинутий у велике море, що оточувало Мідгард. Там він виріс настільки великим, що зміг обхопити своїм хвостом увесь світ. Тор, давньоскандинавський бог грому, постійно ворогує з Йормунгандром у своїх епосах, та виступають у переказах як заляті вороги. Під час Кінця Світу Тор і Йормунгандр зійдуться у битві один з одним на смерть.

Місячний Дракон - ймовірно, є первісним видом драконів і мешкає на супутнику диска. Він схожий на *Draco vulgaris*, але більш аеродинамічний, зі сріблястою лускою та язиками полум'я на спині. Це дозволяє їм літати, як ракета.

Вони живуть на сріблястій рослинності, очевидно, високооктанової, яка вкриває значну частину Місяця і виробляє місячне світло, світячись через фосфоресценцію. Цей вид з'являється у фільмі «Останній герой». Помилка у фільмі «Вартові!» Помилка у фільмі «Вартові!» може належати до цього виду, оскільки наприкінці фільму «Останній герой» він блідне від шиї і відлітає з полум'ям, що виринається зі спини.

Висновки до Розділу 3.

Розділ три « Міфологічний світ в авторській інтерпретації» розглядає різних персонажів «Дискосвіту» Террі Пратчетта. Обговорюються різні персонажі, які з'являються в цьому циклі. Ці персонажі варіюються від антропології до демонів, богів і драконів і відіграють важливу роль у створенні автором власного міфологічного світу.

Розділ починається з аналізу антропологічних образів, що представляють різні раси та культури в «Дискосвіті». Це дозволило виявити широкий спектр соціокультурних аспектів і взаємовідносин між персонажами.

Наступний розділ присвячений демонічним образам. Ці образи допомагають створити напругу і конфлікт, необхідні для розвитку сюжету.

У третій частині розглядається частина божественних образів циклу

Нарешті, розділ завершується аналізом драконів. Дракони з'являються в «Дискосвіті» як могутні і таємничі істоти. Дракони символізують мудрість, владу і силу, створюючи захоплюючий контраст з іншими образами у всесвіті.

Загалом, третій розділ розширює розуміння та емоційну привабливість цього унікального літературного світу, забезпечуючи глибше розуміння міфологічного світу «Дискосвіту» та показуючи, як різні образи співіснують та взаємодіють один з одним, а також який міфологічний базис мають як основу.

ВИСНОВКИ

Дослідження аналізує творчість Террі Пратчетта, зосереджуючись на надзвичайній серії «Дискосвіт», що складається із 41 книги. У роботі висвітлено міфологічні першоджерела більшості образів циклу, хоча деякі із них мають невизначене фольклорне коріння. Так, до образів із фольклорним підґрунтям віднесено Бугіменів, Вампірів, Зомбі, Ельфів, Банші, Привидів, Відьом, Демонів, Троллів, Дворфів, Гоблінів, Големів, Кентаврів, Фавнів, Фурій, Горгон до образів авторських – Ігорів, Орків, Гнолів, Мумій, Горгулій та ін.

Аналіз засвідчує важливість фольклору як джерела натхнення для сучасних письменників. Творчість Террі Пратчетта є яскравим прикладом того, як письменники можуть використовувати фольклорні мотиви і традиції для створення нових унікальних світів, що приваблюють читачів своєю оригінальністю і глибиною. Авторській манері властиве майстерне поєднання різних божеств у циклі «Дискосвіт», з-поміж яких виокремлено:

- 1) образи божеств – прямі запозичення із різних міфологічних систем із властивими їм питомими характеристиками: Смерть, Азраель Кецакоатль, Морозні Велетні (Йотуни), Леді (Фортуна, Вдача);
- 2) образи божеств-пародій на єгипетських, скандинавських богів та богів різних європейських культур: Хокі (пародія на Локі), Офра (пародія на Собека), Моноліт (пародія на Прометея),

Вивчення взаємодії творів Террі Пратчетта із фольклором відкриває широкі можливості для дослідження культурного контексту та символіки. Так, тема культури розкривається у циклі Ринсвід, де двоє друзів – перших туристів – подорожують континентами та знайомляться з різними культурами, в основі яких арабські, європейські, ацтекські, скандинавські та інші традиції. Вдало поєднуючи традиційні мотиви із власним світосприйняттям, автор створює твори, які запам'ятовуються і приваблюють своєю оригінальністю та глибиною. Його роботи також пробуджують інтерес до фольклору, міфотворчості зокрема, і заохочують читачів до подальшого дослідження цієї теми.

Крім того, у роботі наголошено, що використання фольклорних мотивів у творах Террі Пратчетта допомагає розширити межі уяви та збагатити світ його творів різними культурними відтінками, як, приміром, у частині «Ринсвід», де ця тема порушується найбільш яскраво в контексті культури, хоча міфоеlementи різних типів властиві всьому циклу різною мірою (наприклад, божественні образи вміщено автором у частині «Боженнята»; демонічні образи зустрічаються у частині «Жнець», «Морт», «Крадій Часу», «Рухомі Картинки»). Автор вміло поєднує різні елементи фольклору, міфу зокрема, щоб створити щось абсолютно нове і захоплююче для читачів з усього світу.

Отже, творчість Террі Пратчетта є яскравим прикладом того, як автори використовують фольклорні мотиви і традиції для створення унікальних і різних світів, які інтригують читачів своєю глибиною і різноманітністю. Його твори не лише цікаві, але й спонукають до роздумів, а сам він є одним із неперевершених майстрів сучасної художньої літератури. Цей аналіз засвідчує високий рівень впливу фольклору на формування літературних ідей і творчих світів, а відтак – важливість взаємодії фольклору й літератури у сучасності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Пратчетт Т. *Колір Магії* | переклад з англійської Юлії Прокопець. Львів: Видавництво Старого Лева. 2017р. 400 с.
2. Пратчетт Т. *Химерне Сяйво* | переклад з англійської Юлії Прокопець. Львів: Видавництво Старого Лева. 2018р. 304 с.
3. Пратчетт Т. *Право на Чари* | переклад з англійської Олександра Михельсона. Львів: Видавництво Старого Лева. 2017р. 280 с.
4. Пратчетт Т. *Морт* | переклад з англійської Ольги Любарської. Львів: Видавництво Старого Лева. 2018р. 304 с.
5. Пратчетт Т. *Чаротворці* | переклад з англійської Анастасії Коник. Львів: Видавництво Старого Лева. 2019р. 304 с.
6. Пратчетт Т. *Віщі сестри* | переклад з англійської Олександра Михельсона. Львів: Видавництво Старого Лева. 2018р. 384 с.
7. Пратчетт Т. *Піраміди* | переклад з англійської Ольги Бєлової. Львів: Видавництво Старого Лева. 2021р. 376 с.
8. Пратчетт Т. *Варта! Варта!* | переклад з англійської Ірини Серебрякової та Анастасії Коник. Львів: Видавництво Старого Лева. 2019р. 416 с.
9. Пратчетт Т. *Ерік* | переклад з англійської Анастасії Коник. Львів: Видавництво Старого Лева. 2020р. 152 с.
10. Пратчетт Т. *Рухомі Картинки* | переклад з англійської Віктора Морозова. Львів: Видавництво Старого Лева. 2021р. 448 с.
11. Пратчетт Т. *Жнець* | переклад з англійської Оксани Самара. Львів: Видавництво Старого Лева. 2018р. 360 с.
12. Пратчетт Т. *Відьми за кордоном* | переклад з англійської Олександра Михельсона. Львів: Видавництво Старого Лева. 2019р. 368 с.
13. Пратчетт Т. *Боженята* | переклад з англійської Віктора Морозова. Львів: Видавництво Старого Лева. 2023р. 408 с.
14. Пратчетт Т. *Пані та Пановне* | переклад з англійської Ольги Бєлової. Львів: Видавництво Старого Лева. 2021р. 400 с.

15. Пратчетт Т. *Озброєні* | переклад з англійської Вікторії Михайлової. Львів: Видавництво Старого Лева. 2019р. 424 с.
16. Пратчетт Т. *Душевна Музика* | переклад з англійської Ольги Любарської. Львів: Видавництво Старого Лева. 2019р. 424 с.
17. Пратчетт Т. *Цікаві часи* | переклад з англійської Анастасії Коник. Львів: Видавництво Старого Лева. 2022р. 408 с.
18. Пратчетт Т. *Маскарад* | переклад з англійської Олександра Михельсона. Львів: Видавництво Старого Лева. 2022р. 384 с.
19. Пратчетт Т. *Глиняні Нogi* | переклад з англійської Олександра Михельсона. Львів: Видавництво Старого Лева. 2021р. 424 с.
20. Пратчетт Т. *Батько Венр* | переклад з англійської Анастасії Коник. Львів: Видавництво Старого Лева. 2019р. 408 с.
21. Пратчетт Т. *Джинго* | переклад з англійської Марти Сахно. Львів: Видавництво Старого Лева. 2021р. 440 с.
22. Пратчетт Т. *Останній Континент* | переклад з англійської Ольги Белової. Львів: Видавництво Старого Лева. 2023р. 408 с.
23. Пратчетт Т. *Бери за горло* | переклад з англійської Ольги Белової. Львів: Видавництво Старого Лева. 2022р. 416 с.
24. Pratchett T. *The Fifth Elephant*. New York: HarperTorch. 2001р. 400 с.
25. Пратчетт Т. *Правда* | переклад з англійської Олександра Михельсона. Львів: Видавництво Старого Лева. 2017р. 464 с.
26. Пратчетт Т. *Крадій часу* | переклад з англійської Віктора Морозова. Львів: Видавництво Старого Лева. 2021р. 444 с.
27. Pratchett T. *The Last Hero*. London: Gollancz. 2007р. 160 с.
28. Pratchett T. *The Amazing Maurice and His Educated Rodents*. Boston: Clarion Books. 2008р. 368с.
29. Pratchett T. *Night Watch*. London: Corgi. 2003р. 480 с.
30. Пратчетт Т. *Вільні Малолюдці* | переклад з англійської Марти Госовської. Львів: Видавництво Старого Лева. 2020р. 296 с.
31. Pratchett T. *Monstrous Regiment*. London: Corgi. 2004р. 496 с.

- 32 Пратчетт Т. *Повен неба капелюх* | переклад з англійської Марти Госовської. Львів: Видавництво Старого Лева. 2021р. 320 с.
33. Пратчетт Т. *Поштова Лихоманка* | переклад з англійської Олександра Михельсона. Львів: Видавництво Старого Лева. 2020р. 562 с.
34. Pratchett T. *Thud!* London: Penguin. 2023р. 464 с.
35. Пратчетт Т. *Зимар* | переклад з англійської Ольги Белової. Львів: Видавництво Старого Лева. 2023р. 368 с.
36. Pratchett T. *Making Money*. London: Penguin. 2023р. 325 с.
37. Pratchett T. *Unseen Academicals*. New York: Doubleday. 2018р. 544 с.
- 38 Pratchett T. *I Shall Wear Midnight*. London: Penguin. 2021р. 420 с.
39. Pratchett T. *Snuff*. London: Gollancz. 2012р. 346 с.
40. Pratchett T. *Raising Steam*. London: Penguin. 2023р. 325 с.
41. Pratchett T. *The Shepherd's Crown*. London: Penguin. 2023р. 240 с.
42. Pratchett T. *Troll Bridge*. London: Pan Books. 1992р. 10 с.
43. Pratchett T. *Theater of Cruelty*. London: Pan Books. 1993р. 10 с.
44. Pratchett T. *The Sea and Little Fishes*. London: Pan Books. 1998р. 76с.
45. Гейман Н. *Скандинавська Міфологія* | переклад з англійської Максима Бакалова. Київ: КМ-Букс. 2020. 256 с.
46. Pratchett T. *A Collegiate Casting-Out of Devilish Devices*. London: Pan Books. 2005р. 6 с.
- 47 Pratchett T. *The Folklore of Discworld*. London: Transworld Digital. 2009р. 410с.
48. Briggs K. *A Dictionary of Fairies: Hobgoblins, Brownies, Bogies, and Other Supernatural Creatures*. London: Viking. 1976р. 450с.
49. Lindow j. *Norse Mythology: A Guide to Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford: Oxford University Press. 2002р. 382с.
50. Encyclopædia Britannica. 1998 - 2020. URL:<https://www.britannica.com/>
51. Pratchett T. Simpson J. *The folklore of Discworld*. London: Doubleday. 2008р. 528с.
52. Wilkins R. *Terry Pratchett: A Life With Footnotes: The Official Biography*. New York: Doubleday. 2022р. 448 с.

53. Ruiz A. *The Sprit of Ancient Egypt*. New York: Algora Publishing. 2001p. 292 c.
54. Wallis Budge E.A. *Egyptian Gods II*. New Hampshire: Dover Publications. 1969 p. 512 c.
55. Soustelle J. *Daily Life of the Aztecs*. London: Weidenfeld and Nicolson. 1997 p. 371 c.
56. Kramer H. *Malleus Maleficarum*. Stuttgart: Jazzybee Verlag. 2016 p. 342 c.
57. Jakobsson A. *The Troll Inside You: Paranormal Activity in the Medieval North*. Brooklyn: Punctum Books . 2017 p. 244 c.
58. Balinisteanu T. Romanian Folklore and Literary Representations of Vampires Folklore. 127. Випуск №2 2016 С. 150-172 URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0015587X.2016.1155358>
59. Fritz G. *Greek Mythology: An Introduction*. Baltimore : Johns Hopkins University Press. 1993 p. 240 c.
60. Dowden K. «Myth and Mythology» in *The Uses of Greek Mythology*. London: Routledge. 1992. p. 174 c.