КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

КАФЕДРА ІСТОРІЇ СТАРОДАВНЬОГО СВІТУ ТА СЕРЕДНІХ ВІКІВ

РАДА МОЛОДИХ ВЧЕНИХ ІСТОРИЧНОГО ФАКУЛЬТЕТУ

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

VII МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

СТУДЕНТІВ, АСПІРАНТІВ ТА МОЛОДИХ ВЧЕНИХ

IMAGINARIUM MUNDOS:

РЕЦЕПЦІЯ ІСТОРИЧНИХ ТА РЕЛІГІЙНО-МІФОЛОГІЧНИХ ОБРАЗІВ В СУЧАСНІЙ ПОПУЛЯРНІЙ КУЛЬТУРІ (ЛІТЕРАТУРА, КІНЕМАТОГРАФ, ВІДЕОІГРОВА ТА МУЗИЧНА ІНДУСТРІЇ

КИЇВ 2024-2025

Збірник доповнено матеріалами круглого столу «Популярна культура та історія», 29 травня 2025 р.

Упорядник: ПІЛЬКЕВИЧ Андрій, к.і.н., доцент кафедри історії стародавнього світу та середніх віків, історичний факультет, Київський національний університет імені Тараса Шевченка).

БЕРЕГОВИЙ Владислав (Київський Національний Університет імені Тараса Шевченка). «ГЛАДІАТОР 2» (2024) – кінострічка режисера Рідлі Скотта, щоб заплутати, а не прояснити минуле. **6**

БОРОВИК Марк (Київський Національний університет імені Тараса Шевченка). Античні мотиви у працях Толкіна. **13**

ГАЛЕВИЧ Святослав (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Історичні та релігійно-міфологічні рецепції в аніме-серіалі «Attack on Titan». **20**

ДАВИДЮК Владислав (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Аналіз рецепції міфологічних образів, історичний сюжетів і культурних явищ в творчості Роберта Ірвіна Говарда, та її відображення в кінематографі. **25**

ДРАЧЕНКО Єлизавета (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Скандинавська міфологія у манзі Еїчіро Оди «One Piece». **63**

ЖМАЙ Олександр (Zhmai Aleksandr). «Antique» business game «Agora»: historical-mythological and educational aspects. **68**

КАРПЕНКО Андрій (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Германо-скандинавська міфологія у грі Gof Of War. **74**

КОРНІЙЧУК Матвій (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Кельтські витоки у легендаріумі Джона Толкіна. **80**

КРИВОХИЖА Роман (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Образ еміра Тимура в художній літературі. **85**

ЛАРІНА Аріна (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Xianxia: трансформації стародавніх релігій та філософій у медіа-індустрії Китаю. **91**

ЛИСЕНКО Матвій (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Релігійно-міфологічні образи всесвіту Відьмака за книгами Анджея Сапковського та відеоіграми CD Projekt Red та їх зв’язок зі слов’янською міфологією. **96**

МАКСИМОВ Дмитро (Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна). Імплементація ідей Платона на прикладі всесвіту Warhammer 40,000. **102**

МАЦІБОРКО Євгеній (Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського). Вплив образів стародавнього світу на візуальну складову всесвіту «Зоряних війн». **105**

МЕЛЬНИЧУК Богдана (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Побут Англії XVI століття в п'єсах Шекспіра. **110**

ОЖЕРЕЛЬЄВА Діана (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Духовний та земний лабіринти в романі Умберто Еко "Il nome della rosa". **114**

ОСТРЯНІНА Вікторія (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Міфологічні образи у кінофраншизі «Пірати Карибського моря». **128**

ПІЛЬКЕВИЧ Андрій (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Теоретико-методологічні підходи до проблем рецепції історичних та релігійно-міфологічних образів в сучасній популярній культурі. **133**

ПОБУЦЬКА Софія (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Рецепція релігійно-міфологічних образів у романі Юрія Винничука «Танго смерті». **138**

ПРИХОДЬКО Альона (Бердянський державний педагогічний університет). Кельтські витоки образу ворона у романі «Гра престолів» Дж. Р.Р.Мартіна. **143**

ПУТІВСЬКА Влада (Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара). Від давніх міфів до сучасного екрану: переосмислення історичних та релігійно–міфологічних образів у кінематографі XX століття. **148**

ПУХОВЕЦЬ Дмитро (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Античні та візантійські ремінісценції в романі Ентоні Дорра «Зозулина земля за хмарами». **155**

РИНКА Андрій (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Відображення соціально-економічних проблем в пострадянських іграх жанру постапокаліпсис. **160**

РУДНІЧУК Анна (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Античні рецепції у сучасному культурному та політичному житті України. **164**

СОКИРИНСЬКИЙ Артем (Київський національний університет імені Тараса Шевченка). Рецепція скандинавської міфології в грі God of War (2018) від розробників з Santa Monica Studio. **168**

СОЛОВ'ЯНОВА Дар'я (Київський національний університет культури і мистецтв). Часопросторові подорожі у відеоігровому середовищі. **173**

ТИХОНОВА Олена (Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна). Репрезентація європейського образу «нечистого» в культурі: на прикладі манги «Темний Дворецький». **178**

Береговий Владислав
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

«ГЛАДІАТОР 2» (2024) – кінострічка режисера Рідлі Скотта, щоб заплутати, а не прояснити минуле

Нижче подається аналіз фільму з точки зору історичності. Та передусім, варто зазначити, що «Гладіатор» (2002) – це гідний фільм, щоб плекати моральні якості. Особливо підростаючому поколінню. Та пропонуємо перейти до аналізу «Гладіатор 2» (2024), а саме щодо історичного контексту:

Події фільму відбуваються зі спотворенням реальної хронології. Історична хронологія зміщена на 11 років. У стрічці зазначається, що це 200 р. після Р. Х.. Натомість, Каракалла та Гета були співправителями дуже короткий період, а саме 211 рік. 200 р. після Р. Х. - це ще середина правління їхнього батька імператора Септимія Севера. Про нього не сказано у фільмі абсолютно нічого, але саме він є тим, хто започаткував династію Северів, як імператорську. Історичний контекст тут полягає у тому, що після вбивства Коммода, відбулася серія громадянських війн, обрання декількох імператорів, однак переможцем у ній виходить Септимій Север, який, з повагою ставиться до попередників Антонінів, намагається подати себе зокрема за продовжувача їхньої політики. Север був при владі аж цілих18 років. Фігура доволі жорстока, проте сильна, яка зуміла навести певного роду порядок. Натомість, у фільмі фактично не існує мабуть минулого крім «божественного Марка Аврелія», а всі після нього – хворі тирани, що є і спрощенням, і спотвоенням.

Відбувається також спотворення історичних фактів. Адже ніякого військового підкорення Нумідії не було у II-III ст. після Р. Х.. У той час, цей регіон просто виокремився в провінцію з раніше Проконсульської Африки. Адже, військове підкорювання цього регіону відбулося за двісті-триста років до того (від Югуртинської війни і далі аж до Цезаря та Октавіана. У фільмі показується прибережна битва з «Підкорення Нумідії», де африканці використовують требушет. За логікою, можна показати використання пороху й гармат.

У цей час римська Африка вже була добре романізованим регіоном. Більше того, сам Сетимій Север (батько показаних імператорів) походив з африканського міста Лептіс Магна, яке обдаровував протягом всього свого правління. Проконсульська Африка була надзвичайно багатою, торговою провінцією й породила вже на той час багатьох відомих і грамотних людей у II ст. після Р.Х.. Наприклад, письменника Апулея з Мадаври, якраз з тієї ніби-то «не римської» у фільмі Нумідії. Християнського апологета Тертуліана з Карфагену та інших.

Натомість у фільмі показана викривлення, де «злі римляни» підкорюють землю, вождем якої є темношкірий на ім’я Югурта. Це не відповідає дійсності, адже:

По-перше, романізація Африки не була поневоленням темношкірих. Бербреське корінне населення – це не темношкірі. Це люди афро-азійської мовної групи, частина із яких вела кочовий спосіб життя, частина була представниками землеробських культур. Цар Югурта (160 – 104 рр. до Р. Х.) – не темношкірий.

По-друге, повстання проти влади Риму попервах відбувалися, але значно раніше, у I ст. після Р. Х.. Наприклад, повстання Такфаріната

(напівбербер, який був дезертиром-легіонером). Натомість, це не було у час правління Северів.

Також варто додати, що головний персонаж Луцій Вер (Ганон) дитиною опиняється в Єгипті, адже у кадрах видно піраміди. Та вже згодом він опиняється у Нумідії. Для ремарки: це далеко не один регіон, різні адміністрації, шлях більший ніж від Києва до Парижа. Це не один і той самий простір. У фільмі римська Африка подається немов один регіон. Це не дає ніякого розуміння та немов намірено заплутує глядача.

У кінострічці подаються цитати з творчості Вергілія. Ланніста Макрин говорить Луцію Веру: «та ти цього не міг почути в Африці». Якраз таки саме у римській Африці він і міг це почути. Збереглася до наших днів чудова мозаїка з Вергілієм, де він тримає свою знамениту «Енеїду» [Зобр. 2].

Також щодо показаних у кінострічці персонажів. Каракалла та Гета – не були близнюками, не були божевільними, не вмерли майже одночасно. Це діти Септимія Севера, які дійсно з дитинства ворогували й конкурували між собою. Коли старий Септимій помирає у поході у Британії, його сини починають правити одноосібно. Їхня конкуренція настільки велика, що у дворі вони ставили окрему охорону, жили окремо і мали намір розділити імперію. Однак, Каракалла вбиває Гету, намагаючись подати це, як самозахист. Ми по-суті, не знаємо точно, яким був Гета, адже він фактично не встиг проправити. Античні автори схильні говорити про нього набагато краще, ніж про Каракаллу (очевидно на контрасті), як про молоду людину, більш добрішу, менш жорстокішу [2, Hist. Aug., Geta.]. Однак, ми не знаємо, яким він був точно, проте, не сказано, що він був божевільним. Екранізація Гети, як

безумця є невірною, адже античні джерела не подають його з психічними вадами.

У фільмі відбувається звернення до імператора за прізвиськом «Каракалла». Цього історично не могло бути. Ніхто б не звертався до правителя за кличкою. Каракалла носив ім'я Луцій Септимій Бассіан (і названий згодом на честь попередників) Антонін [2, Hist. Aug., Carac. XI, 7-8]. Римський імператор який показаний у фільмі теж не відповідає історичному прототипу. Каракалла успадкував від батька жорстокість, але сумнівний політичний талант. Проте, як зазначають античні історики Елій Спартіан та Геродіан, Каракалла хотів показати себе воїном та полководцем, бажав подати себе за Александра Македонського. Тому теж здійснював військові походи, носив штандарти сам, щоб показати свою силу тощо. Одноосібно Септимій Каракалла проправив п'ять років. За оцінками істориків, його правління не було надто успішним. Особливої любові він явно не отримав, враховуючи, що носив клеймо братовбивці. Тому й був вбитий у перському поході префектом преторія Марком Макрином Опеллієм у 217 р. після Р. Х. Показаний у фільмі імператор – не відповідає історичому Каракаллі. Це скоріше алюзія на наступника Геліогабала Севера. Це дійсно правитель з психічними відхиленнями, який за свої жорстокі, ганебні дії, абсолютно не пов'язані з політикою, був вбитий. Цей імператор (племінник Каракалли, ним усиновлений) дійсно, як сповіщають джерела, мав приручених звірів: леопардів, левів. Також мав носорогів, гіпопотамів, папуг і т.д.. Геліогабал носив дорогий різнобарвний одяг, фарбував собі лице, сміявся голосніше за всіх у театрі, полюбляв споглядати на кулачні поєдинки при своєму обіді. Все це – імператор Геліогабал Север (204-222 рр.), людина з очевидними

огидними якостями та психічними відхиленнями. Проте, Септимій Каракалла був іншим.

Щодо зовнішності імператорів. Каракалла та Гета мали батька з Африканської провінції, а матір Юлію Домну з Сирії [Зобр. 1]. У фільмі вони зображені, як бліді та руді парубки, радше германської зовнішності. Тим паче, що є згадка про рідке волосся Каракалли, на це вказує Геродіан (мабуть він почав рано лисіти) [1, Herod. Hist. Rom. IV, 7].

Луцилла (донька Марка Аврелія) була вбита Коммодом за невдалу інтригу супроти нього ще десятки років до подібних історичних подій. У фільмі поєднані дві сестри Коммода та відповідно доньки Марка Аврелія: Луцилла (дружина Луція Вера) та Аннія Корніфіція Фаустина. Остання і дійсно у віці за п'ятдесят була вбита за наказом жорстокого Каракалли, адже почала плакати за вбитим імператором Гетою. Онук Марка Аврелія Луцій Аврелій Коммод Помпеян (син Луцилли) справді жив у той час, але був вбитий Каракаллою, тому що опинився у партії прихильників імператора Гети. Ніяким «наслідником Риму» він не був, не боровся за світлу пам'ять Марка Аврелія, займав військові й адміністративні посади.

«Славною пам'яттю» Антонінів та Марка Аврелія користувалися у першу чергу саме екранізовані Севери, які взяли теж собі їхнє родове ім'я. Адже це тоді легалізовувало їхню владу, як подальших імператорів. Кровна спорідненість «батько-син» у Римі уступала праву усиновлення. Те, що жив наслідник Антонінів чи умовно кровний наслідник «генерала Максимуса» могло нічого не означати. Це не аргумент на право очолити імперію. Ще з часів Юліїв-Клавдіїв, а особливо Антонінів функціональна типова практика, коли правитель приглядається до того, хто буде його

наступником й усиновлює його. І це далеко не обов'язково має бути рідний син чи онук. Це не монархії середньовіччя.

Марк Опеллій Макрин не був ані темношкірим, ані ланістою гладіаторів, який от тільки но приїхав у Рим, як це зображено у фільмі. Він дійсно прийшов до влади після вбивства Каракалли, до того обіймавши посаду префект преторія. Джерела про нього відгукуються не схвально, але у фільмі абсолютно не зрозуміла мотивація цього персонажала. Показана зовсім інша особа. Реальний Марк Опеллій Макрин правив рік, а не кілька хвилин. Та і був він радше за все зі стану вершників.

Вигаданий воєначальник Акацій викрикує: латинську фразу, а потім добавляє: «горе переможеним». Виникає логічне запитання, якою мовою він тоді говорить? Для кого він це перекладає?

Також «генерал» Акацій виголошує на весь колізей: «я поганий політик, але солдат». Можна собі уявити, щоб у Римі нехай легат, військовий трибун, публічно каже, що не вміє говорити, адже він поганий політи. Цього не могло бути, адже, яким чином, вищий військовий посадовець взагалі займав якісь посади раніше? До того ж, куди поділася базова риторична освіта? Вміння використовувати ораторське мистецтво, щоб надихати легіони тощо.

У фільмі подається головний постулат - це боротьба за «мрію Риму». Яку мрію Риму? Ідеал Риму – це сенат? Тоді, можна з твердістю сказати, що у сенаті за часів республіки було аналогічно багато корумпованих негідників. Перехід від Республіки до Імперії не «амбіції тиранів», а логічна еволюція військового управління державою, яка стрімко збільшувалася.

Що ж це за «Велич Риму» за яку боряться і гладіатори, і всі «низи»-протагоністи?. Це про що? Яка велич Риму за яку воюють ті всі, хто спершу виступав проти «Риму, як підкорювача», як от головний персонаж Луцій Вер (Ганон)? Ця ідея позбавлена якогось роду історичних сенсів.

Отже, антична історія дуже цікава, насичена багатьма сюжетами, реальними ідеями. Цей фільм – це симулякр. Від попереднього оригінального гладіатора тут не залишилося фактично нічого, що можна було б назвати цінним з історичної точки зору. До того ж, дається в знаки присутність слабкого сюжету, зовсім не повчального характеру, а також намірене заплутування глядачів, спотворення історичної картини.

Список використаних джерел та літератури:

1. Геродіан «Римська історія».
2. Елій Спартіан «Історія Августів».
3. Кінострічна «Гладіатор 2» (2024). Режисер Рідлі Скотт.

Зображальні матеріали:

Зображення 1. Тондо з зображенням Септімія Севера, його дружини Домни та дітей — Гети і Каракалли.

Зображення 2. Мозаїка з міста Волюбіліс з зображенням Вергілія та муз, який тримає у руках «Енеїду». Національний музей «Бардо» (Туніс).

Боровик Марк
Київський Національний університет імені Тараса Шевченка

Античні мотиви у працях Толкіна

Здебільшого світ Толкіна наповнений германо-скандинавськими та кельтськими запозиченнями образів. Проте, останнім часом все більше дослідників відзначають вплив саме класичного світу на його міфотворчість. До прикладу, дві нещодавні праці «There and Back Again: Tolkien and Greco-Roman Antiquity (2022)» та «Tolkien and the Classical World (2021)» є збірниками статей, де розглядаються різноманітні прояви античної рецепції у працях Толкіна, починаючи від Гомера до Августина та від філософії до географії.

Рання біографія Толкіна переповнена класичним світом: його навчали латинської мови вже з чотирьох років; у вісім років він почав відвідувати класичну Школу Короля Едуарда, в освіті якої переважало вивчення класичних мов, тож більшість свого часу він присвячував саме цій діяльності [4, ст. 228], крім того, він також приймав участь у дебатах, що проводилися латинською мовою та шкільних п'єсах, що ставилися грецькою [3, ст. 57]. В 1911 р. Толкін поступає до Оксфорду з метою вивчати класику, а в 1913 р. він змінює свій профіль на англійську мову та літературу. Однак, змінивши профіль академічної діяльності він, звісно, не позбувся майже двадцятирічного досвіду вивчення класики. Слід було б очікувати більшої долі античної рецепції саме на етапі його ранньої творчості.

В одному зі своїх листів Толкін згадував: «*Перша реальна історія цього уявного світу, майже повністю сформованого, як він зараз виглядає, була написана прозою під час лікарняного наприкінці 1916 року: «Падіння Гондоліна»* [4, ст. 229]. «Падіння Гондоліна» – історія, що розповідає про облогу та знищення останнього королівства ельфів-нолдор [1, ст. 250-255]. Деякі дослідники вбачають в цій історії паралелі з облогою та падінням Трої у другій книзі «Енеїди» Вергілія [2, ст. 1-24]. Спершу варто відзначити, що Толкін, ймовірно, свідомо обрав тематику падіння великого міста як початок історії свого всесвіту. У листі до Роберта Мюррея, він порівнював «Володаря перснів» з «*Гомером, або Беовульфом, або Вергілієм, або грецькою чи шекспірівською трагедією*», говорячи про масштабні мистецькі твори, які «*засновані на попередньому матеріалі, але переосмислені на новий лад*» [4, ст. 216]. Відповідно, свій «епос» він вирішив написати схожим чином, обравши за модель сюжет

падіння Трої, який ще до Толкіна слугував «великою подією минулого», що дала початок Римській історії у Вергілія. Найбільш явні паралелі можна спостерігати в наступних пунктах:

- Історія падіння міста пов'язана з бажанням заволодіти жінкою іншого чоловіка, Єлени та Ідріль. Щоправда, якщо Паріс зміг досягти своєї мети, то Маеглін зазнав невдачі, недотримавши бажаного він посприяв падінню Гондоліну.
- І Еней, і Туор одружуються з донькою короля (Креуза та Ідріль), нащадки яких відіграють ключову роль у міфології Риму/Середзем'я, даючи початок наймогутнішим королівствам людей – Риму та Нуменору.
- І Троя, і Гондолін піддаються нападу, коли жителі святкують: відповідно, відхід греків і свято Брами Літа.
- В обох історіях жіночий персонаж (Кассандра та Ідріль) розуміє загрозу, яка прирече її місто (відповідно, Троянський кінь і зрада Маегліна), але їй не вірять. Також в обох випадках божество попереджає про небезпеку, однак володарі міст не прислухаються поради.

Враховуючи той факт, що Толкін майже все життя вивчав античну літературу перед написанням «Падіння Гондоліну», не дивно, що початок історії мав нагадувати класичний світ з міфами про великих героїв давнини.

Іншими прикладом може слугувати античний міф про Орфея та Еврідіку, Середньовічний варіант якого, легенда XIII-XIV ст. «Сер Орфео», Толкін переклав з середньоанглійської мови. Вже в Античності існувало кілька версій цього міфу, основні з них представлені у

«Георгіках» Вергілія, «Метаморфозах» Овідія, а також у «Розраді від філософії» Боеція. Ключовими аспектами міфу є образ гравця на лірі (Орфей), що зачаровує своєю грою, кохання між Орфеєм та Еврідікою, передчасна смерть Еврідіки, спроби Орфея повернути її до світу живих, подорож до підземного царства та невдача Орфея. Проте, в деяких версіях Орфей все ж досягає своєї мети. Середньовічна легенда зображує Орфео володарем королівства, його дружина Еврідіс засинає на галявині та потрапляє у сон в якому їй з'являється король фей та забирає її до свого царства. Орфео ставить намісника керувати містом, а сам вирушає на пошуки дружини. Десять років він ходить лісами, аж поки не зустрічає Еврідіс у супроводі казкових шістдесяти жінок, що йдуть до замку з золота, кришталю та скла, який виявляється царством мертвих. Там Орфео зустрічає короля фей, якого він розважає грою на арфі, і той, задоволений музикою Орфея, пропонує йому обрати нагороду: він обирає Еврідіс. Разом з нею він повернувся до свого замку та продовжив правити королівством.

Вплив орфічного міфу та легенди про сера Орфео особливо відчутні у сюжеті Берена та Лютіен, що є ключовим елементом у творенні Арди Толкієном. Ця історія згадується кілька разів у Володарі перснів і повністю викладена в 19-му розділі Сильмариліону [1, ст. 162-191]. В історії про Берена та Лютієн, персонажі уособлюють героїв античного міфу та пізнішої легенди, однак по ходу розповіді змінюють свої ролі, так Берен спершу нагадує Орфея/Орфео, Лютіен – Еврідіку/Еврідіс, тоді як в кінці все є навпаки. Спільні місця цих легенд можна сформулювати наступним чином:

- Початок історії Сильмариліону перегукується з легендою про Сера Орфео, хоча мотиви головних героїв дещо відрізняються: Берен вимушений покинути свій дім та мандрувати роками не маючи захисту, він зустрічає Лютіен, ельфійку що зачаровувала його своїм співом, однак вона зникає. В класичному міфі, навпаки – Орфей зачаровує співом Еврідіку. В усіх цих історіях головний герой вимушений покинути звичне йому місце та мандрувати.
- Тема чарівної музики/співу постійно згадується по ходу історії: Орфей за допомогою гри на арфі розчулив душу Аїда та зачарував Цербера, а Лютіен використовуючи свій спів вводить у сон вовка-перевертня, що охороняв обитель Моргота, згодом зачаровує і Моргота.
- Берен та Орфео потрапили до королівства ельфів/фей куди раніше не ступала нога людей.
- Як і Орфео, так і Берен постають перед королем фей/ельфів, у яких вони просять віддати кохану жінку. У класичному міфі Орфей благає про це у володаря царства мертвих.
- Лютіен, аби звільнити Берена зі світу померлих, заспівала Мандосу пісню, після чого він дозволив їм продовжити смертне життя. Тоді як Орфей отримав дозвіл від Аїда на повернення Еврідіки з царства мертвих, після гри на арфі.

Як можна побачити, Толкін рішуче розмиває межі між різноманітними версіями в орфічній традиції. Варто також відзначити, що ще однією рецепцією образу Орфея та Еврідіки є історія Арагорна з роду людей та ельфійки Арвен, що описано головним чином у романі «Володар Перснів». Повторюючи долю Берена і Лютієн, Арагорн і Арвен стають

новими еквівалентами Орфея і Еврідіки/Орфео і Еврідіс. Першою важливою паралеллю є значення співу, що утворює зв'язок між двома закоханими з різних світів. Арагорн має риси, подібні до Орфея: він є королем у вигнанні, хоча часто приховує свою королівську сутність за скромним виглядом. Що особливо важливо, під час Війни Персня він відвідує світ мертвих – а це, привілейована тема класичної рецепції.

Ще одним прикладом античної рецепції можна вважати грецьку трагедію Софокла «Цар Едіп». Трагедія Софокла про Едіпа була добре відома Толкіну, і він навіть припускав, що його власна трагедія про Туріна Турамбара [1, ст. 203-236] могла бути «виведена» з цього грецького міфу [4, ст. 171]. Безумовно, є деякі переконливі паралелі між історіями Едіпа і Туріна:

- Обидва персонажі розлучаються зі своїми батьками в ранньому дитинстві і живуть із приймальними батьками в іншому місці (Коринф; Доріат) де їх вважають фігурами королівської сім'ї.
- Під час своїх подальших пригод герої використовують характерне для них фізичне насильство і лють, щоб убити кохану людину (Едіп вбиває свого батька, а Турін вбиває свого друга, ельфа Белега), не знаючи справжнє обличчя своєї жертви.
- Обидва персонажі зрештою вирушають у «чуже» царство (Фіви; Бретіль), де їм доводиться мати справу з жахливим ворогом, який спеціалізується на словесних хитрощах (загадковий Сфінкс; дракон Глаурунг)
- вони одружуються з жінкою, яка насправді є кровною родичкою (мати-дружина Едіпа Іокаста та сестра-дружина Туріна Нініель).

- Обидві трагедії розігруються із самогубством жінки, після того як вона виявляє правду, а також з самопокаранням головного героя.

Ці три історії Толкіна («Падіння Гондоліну», «Берен і Лютіен», «Діти Хуріна»), що стали ключовими міфами «Сильмариліону», були створені на ранньому етапі його творчості, в час, коли більшість свого життя він присвятив вивченню античної літератури. Маючи намір створити легенди давно минулих епох, що склали б передісторію його майбутніх романів, він, прямо чи опосередковано, звернувся до світу Античності.

Список використаних джерел та літератури:

1. Толкін Дж.Р.Р. *Сильмариліон* / пер. з англ. Катерина Оніщук. Львів: Астролябія, 2008. С. 382.
2. Cristini M. The Fall of Two Cities: Troy and Gondolin. There and Back Again: Tolkien and Greco-Roman Antiquity / ed. by Carolyne Larrington and Oliver Nicholson. Oxford: Oxford University Press, 2022. P. 1–24.
3. Garth J. Brief biography. *A Companion to J.R.R. Tolkien / ed. by Stuart D. Lee*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2014. P. 50–70.
4. Tolkien J.R.R. *The Letters of J.R.R. Tolkien* / ed. by Humphrey Carpenter with the assistance of Christopher Tolkien. London: George Allen & Unwin, 1981. P. 493.

Галевич Святослав
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Історичні та релігійно-міфологічні рецепції в аніме-серіалі «Attack on Titan»

Аніме-серіал «Attack on Titan» (Атака титанів) – успішна адаптація манги Ісаями Хаджіме. Автор першоджерела та автори аніме-адаптації вдало використали у своїх творіннях рецепції трагічних подій історії Європи першої половини XX століття, та германо-скандинавської міфології. Тож це дослідження дасть змогу нам ознайомитися з великою кількістю відсилок на історичні події, факти, та адаптовані під реалії всесвіту аніме релігійно-міфологічні концепції. Оригінальна назва звучить як «進撃の巨人» («Shingeki no Kyojin»). І японське слово «巨人» більш доречно перекласти як «велетень», або «гігант». А термін «титан» же був використаний для міжнародної назви. Тому уже на початку сміливо можемо відкинути думку, що ідея про гігантських чудовиськ взята із грецької міфології.

Почнемо ми з Іггдрасилю [3, с. 21] – це світове дерево, що пронизує собою світи у германо-скандинавській космології. При цьому достатньо важко чітко визначити розташування усіх світів (хеймів, Асгарду, Мідгарду) у цій системі. Можна сказати напевне, що гілля Іггдрасилю досягає Асгарду, а його коріння йдуть до Йотунхейму, Хельхейму, Мідгарду. У «Attack on Titan» теж присутнє «світове» дерево – це Координата, де сходяться усі Шляхи, які пов’язують між собою усіх представників народу Елдії, тих самих титанів-велетнів. Й Координата ця постає у вигляді дерева. Через неї проходять усі спогади, знання, думки елдійців. Також в аніме є ще справжнє дерево, у корінних якого є водне

джерело. У ньому ж проживає таке собі Джерело всього живого – хробакоподібне створіння, яке і зберігає в собі силу титанів. У корінням Іггдрасилю ж проживає Нідгьог, змій, що гризе дерево [3, с. 105-106]. Тож і в аніме, і в космології бачимо образи дерева і змія.

Від цього Джерела всього живого дівчинка Імір отримала силу титанів. Її ім'я говорить саме за себе – вона перший титан у всесвіті аніме, і є праматір'ю усіх титанів. Очевидно, що автор першоджерела взяв це ім'я із скандинавської міфології. Імір – це найперше живе створіння, й перший йотун. Із плоті Іміра боги почали створювати світи [2, с. 42-45].

Постійно в у «Attack on Titan» ми зустрічаємо число дев'ять, яке також часто повторюється у релігійних уявленнях скандинавів. У аніме є саме дев'ять титанів, основних носіїв здібностей титанів, що передались їм від праматір Імір. Герб Елдії – зірка із дев'ятьма променями. Скандинавська космологія ж складається з дев'яти світів. Один провисів дев'ять днів та ночей на світовому дереві Іггдрасиль [3, с. 70]. Кільце Одіна Драупнір щоночі ділиться ще на вісім кілець, загалом же їх стає дев'ять [3, с. 119]. Тор зробить дев'ять кроків перед тим, як впасти мертвим після бою із Йормунгандом [3, с. 33].

Стіни у «Attack on Titan» відграють вельми важливу роль. На острові Парадиз три стіни, Марія, Роза, Сіна, захищають місцеве населення від кровожерливих титанів. Жити за стінами просто неможливо, і лише в їх межах безпечно. У скандинавській міфології ми зустрічаємо як мінімум два сюжети із стінами. Перший – боги із тіла Іміра створили стіну й обнесли нею Мідгард, обитель людей, аби захистити їх від йотунів [2, с. 48]. Другий сюжет розказує нам, як йотун-ремісник

прийшов до асів, й запропонував їм наступний договір – він отримає Сонце, Місяць, і богиню Фрейю в дружини, й за це збудує навколо обителі богів неприступні стіни. Свою частину договору йотун майже виконав, чого не скажеш про асів [2, с. 110-112].

Частину титанів можна спробувати зіставити із дев'ятьма світами. Асгард, як головний світ – Титан-Прародитель, що може контролювати усіх елдійців. Ванахейм, обитель ванів із пророчим даром [3, с. 183] – Атакуючий титан, що бачить минуле й майбутнє титанів. Муспельхейм [2, с. 39] – Колосальний титан, що своєю нагрітою парою може зробити вибух і спалити все навколо. З іншими шістьма титанами та світами зіставлення уже провести доволі складно, тому що їх здібності вже не так легко інтерпретувати.

Тепер перейдемо до історичних рецепцій. Елдійці постійно вели війни із іншими народами. Врешті, марлійці перемогли їх. Марлійці були наповненими ненавистю до підкорених титанів, тож їх статус був зведений до найнижчого у суспільстві. У державі Марлі набрала обертів машина пропаганди, яка демонструвала елдійців породженням диявола, хитрими та підступними злочинцями, що тільки чекають момент аби завдати шкоди марлійцям. Елдійців загнали в гетто, межі яких суворо було заборонено покидати без окремого дозволу. А без пов'язок із білою зіркою на жовтому фоні їм не можна ступити кроку за двері свого дому. Чітко бачимо, що ці мотиви взяті із трагедії Голокосту у Європі. Перше велике гетто для євреїв було створено після Польської кампанії Вермахту, у місті Лодзь. Єврей, що вийшов за межі гетто без дозволу адміністрації, мав бути розстріляний. Також усі євреї мали носити одяг із

нашитою жовтою зіркою Давида, а євреї Варшава мусили носити білі пов'язки із синьою зіркою [1, с. 169-170].

Частину елдійців марлійцям все ж доводилось визнати на дещо вищому рівні. «Почесні марлійці» – це представники народу Елдії, які за свої заслуги (носії сили титанів, або члени впливової аристократичної родини Тайберів) мають привілейоване становище у порівнянні із всім своїм народом. Нацисти часто, коли їм було це потрібно, робили виключення зі своїх правил. Наприклад, Хелен Майєр, німецька єврейка та фехтувальниця, мігрувала до США у 1935 році, після введення Нюрнберзьких законів. Але на Олімпійських іграх Майєр все ж представляла збірну Німеччини, оскільки США погрожували бойкотом за відсутність євреїв у збірній. Гітлер погодився на це, й визнав її «почесною арійкою» [4].

Також нас цікавить острів Парадиз, де проживають головні герої, теж елдійці. Король Елдії Карл Фріц перемістив частину елдійців на цей острів зі своєї волі, аби ті мирно жили в межах стін. Якщо ми поглянемо на карту світу в аніме, то помітимо, що тамтешня географія прямо віддзеркалює реальні материки. Й сам Парадиз – це острів Мадагаскар. Знову повертаємось до теми Голокосту. Нацисти, а саме Генріх Гіммлер та Адольф Айхман, активно досліджували можливість переселення єврейського населення Європи на Мадагаскар. Передбачалось, що Франція, режим Віші, забезпечить доступ до острову для розв'язання єврейського питання. І звісно ж, на відміну від аніме, доля євреїв на острові була б набагато жорстокішою. Для них не передбачалось жодної форми самоуправління, кількість визначених потенційних депортованих

складала шість мільйонів, що означало б голодну смерть цих людей [1, с. 185].

Отже, аніме-серіал «Attack on Titan» є чудовим прикладом твору сучасної популярної культури, в якому вдало були використані рецепції. Точно можемо сказати, що германо-скандинавська міфологія є базисом для цього твору. Це відображається і на рівні імен персонажів, і на рівні світобудови. На релігійних рецепціях автори не спинились. Інтерпретація історичних подій та їх рефлексія є чи не найважливішим мотивом в аніме. Через драматичну історію елдійців, «Attack on Titan» розкриває тему Голокосту й нацистських практик. Усе це підкреслює багатошаровість сюжету та складність аніме й манги, які водночас наповнені й історичними рецепціями, і переосмисленням міфів у контексті сучасної культури.

Список використаних джерел та літератури:

1. Ріс Л. Голокост. Нова історія / пер. з англ Ю. Костюк. Київ : Лаб., 2023. 440 с.
2. Молодша Едда / пер. з давньоісланд. В. Кривоніс. Київ : Вид-во Жуп., 2024. 528 с.
3. Старша Едда / пер. з давньоісланд. В. Кривоніс. Київ : Вид-во Жуп., 2022. 496 с.
4. In 1936 Games, a Mills College teacher with Jewish roots won silver for Nazi Germany. The Jewish news of Northern California. 2016. 12 серп. URL: https://jweekly.com/2016/08/12/in-1936-games-a-mills-college-teacher-with-jewish-roots-won-silver-for-nazi

Давидюк Владислав
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Аналіз рецепції міфологічних образів, історичний сюжетів і культурних явищ в творчості Роберта Ірвіна Говарда, та її відображення в кінематографі.

Роберт Ірвін Говард народився в 1906 році в малому містечку в Техасі. Походження, батьки, вихованні і місце проживання мали безпосередній вплив на творчість автора, який найбільше відомий величезним внеском в становлення культурного феномену фентезі, заснувавши кілька його під-жанрів. На відміну від інших претендентів на зачинательство сучасного фентезі, Говард, хоч і відзначався як кмітлива і начитана людина, не мав академічних ступенів, завжди залишався письменником любителем, який публікував свої роботи в Pulp-magazines – бульварних журналах, які стали популярними в кінці XIX – початок XX ст. Унікальністю цього періоду – так званої "Прекрасної епохи" була атмосфера пізнання та відкриття: розвиток науки і техніки породили нові концепції про минуле і уявлення про майбутнє, нові методи дослідження дали нові знання про історію людства – саме на цей час припав золотий період класичної археології. Різні теорії та думки навіть ті, що зараз назвали б псевдонауковими, були важливими як характерні ознаки ментальності епохи. Це призвело до виникнення і таких жанрів літератури, як: пригодницькі романи, романи про піратів, про шукачів скарбів, археологів, першопрохідців, фронтирні романи, морські романи, вестерни, детективи, трилери, містику та фантастику; які публікувалися в легкодоступних Pulp-magazines. Зазвичай цей термін використовувався в

негативному сенсі для позначення низькоякісної писанини – "масової культури". Але з іншої -- саме такі журнали давали можливість розпочати кар'єру молодим письменникам та експериментувати з жанрами. Наприклад в журналі Weird Tales, публікувалися Роберт Ірвін Говард і Говард Філіпс Лавкрафт. Такі журнали були більш вимогливими до матеріалу публікації, а направленість на обмежене коло особливо зацікавленої аудиторії, дозволяла виробляти нові літературні напрямки.

Складовою Прекрасної епохи був так званий Фіндесьекль – кінець століття: збільшення знань про минуле і уявлень про ще існуючі віддалені цивілізації, підвищувало їх привабливості на фоні розчарування сучасним світом технічних досягнень і прогресу цивілізації, через відчуття невідповідності норм і думок дійсного суспільства, високим ідеалам що через них утворився світ в якому це суспільство існувало. Цей духовний дисонанс породив рух Декадансу, представники якого, без особистих оцінок відверто зображали стан падіння культури і морального релятивізму [2, pp. 79-94]. Цю ситуацію намагався виправити культурний напрям Символізму, який апелював до повернення традиційних наративів і обстоював важливість роздумів над піднесеним, сприяючи зародженню нео-романтизма, який вже став предтечою для сучасного напряму фентезі. В становленні останнього важливу роль зіграв і Роберт Ірвін Говард [1, 59-78], якому робота в Pulp-magazine дозволила створити новий літературний під-жанр "Меча і магії", також відомий як "героїчне фентезі". Головною його особливістю є обертання всіх подій навколо одного харизматичного героя – уособлення жанру і епохи дії -- такий архетип героя є один з найдавніших в людській культурі. Тому попередниками жанру S&S можна вважати міфи і легенди західної

цивілізації з "епічним Героєм" для якого подвиги є регулярною складовою буденного життя, таких як Геракл і Кухулін; саги про Зігфріда і Беовульфа, Лицарські романи з народним фольклором та засновані на них Історичні романи, класичні романи Плаща і шпаги з архетипом "безшабашного героя фехтувальника", та стилізовані під них бульварні романи початку XX ст., такі як романи про Зорро який, як і типаж героя вестерну з яким також можна порівняти героя S&S, стали, як і Конан Говарда, прообразом для наступного етапу розвитку цього архетипу – костюмованого героя коміксів. Серед літератури свого часу Роберт Говард для духу і стилю своїх творів надихався колоніальними романами Тальбота Манді, а для створення фентезійного елементу працями лорда Дансені.

Отже особливістю жанру Меча і магії – S&S є більша на відміну від Високого фентезі приземленими завдяки тому, що S&S уникає теми глобального конфлікту, а концентрується на локальних подіях, зумовлених одним героєм, як частин його повсякдення. S&S зберігає мотив боротьби Добра і зла, але на рівні головного героя – його рішення, взаємовідношення з іншими персонажами та його внутрішнього вибору, часто в контексті досягнення героєм своїх власних цілей. Перемоги героя є не остаточними і лише переносять його до нових подій, так як ціллю є не результат пригод, а самі ці пригоди, які і становлять його стиль життя. Користуючись таким індивідуалістським підходом Роберт Ірвін Говард зміг створити цілий ряд визначних літературних персонажів: цар Кулл, Джеймс Еллісон, Бран Мак Морн, Брекенрідж Елкінс, Стів Костіган, Стів Харрісон, Соломон Кейн і звісно Конан-варвар. Ніякі твори автора ніколи не були зв'язані наскрізним сюжетом, а сам Говард категорично

відмовлявся систематизувати їх за хронологією, що в результаті завадило йому вважатись засновником сучасного фентезі, невід'ємною частиною якого вважається чіткий лор. Але в під-жанру S&S Роберта Говарда є свої плюси, як з філософської, так і з суто культурно-естетичної точки зору, які найкраще описав сам автор "коли воїни розмовляють один з одним біля вогнища про справи минулого, вони рідко дотримуються якоїсь хронології своїх історій, переказуючи те, що згадалося зараз". З величезного спадку Роберта Говарда найбільш примітною складовою є створений ним сетинг -- не повністю вигаданий всесвіт, а історична Земля в дуже далекому минулому. Будучи шанувальником історичної драми Роберт Говард, розуміючи трудомісткість роботи над нею і бажаючи зберегти авторську свободу, навмисно створив свій світ вигаданим але дуже близьким до реального, що наближає його творчість до Міфопеї. Хоча опис фрагментарно розкиданий в різних творах, все таки Говард створив есе "Хайборійська епоха" [6, 42р.], як коротесенький путівник по цьому світу, в конкретизації якого дуже допомагають дві біографії та аналізи творчості і місце в фентезі-культурі Роберта Ірвіна Говарда, написані його продовжувачами Марком Фінном "Кров і грім: життя і творчість Роберта І. Говарда"[5, 392р.] та Лайоном Спаргом де Кампом "Доля Темної долини: життя Роберат І. Говарда"[4, 402р.].

Події повістей про його найбільш відомого героя – Конана-варвара та ряду інших відбуваються протягом вигаданих геологічних епох: Туранійської і Хайборіської ери. Що є рецепцією трьох наукових напрямків які активно розвивались в кінці XIX на початку XX ст.: теорія Континентального дрейфу та інші концепції мобілізму; сформування

Геохронологічної стратиграфічної шкали; і теорія Катастрофізму. Тому обидві з цих закінчуються катаклізмами: Турійська епоха – потопом, а Гіборійська похолоданням. Це дозволяє подумати над гіпотетичним розміщенням світу Говарда між реальним періодами історії Землі: деякі аналітики відносять їх до Верхнього палеоліту, а закінчення Гіборійської ери ототожнюють з Максимумом останнього зледеніння, але більшість пересувають епохи Говарда на кінець цього періоду, асоціюючи потоп кінця Турійської ери з підвищенням рівня світового океану через танення льодовиків в період Беллінг-аллередського потепління, Гіборійську еру – з Мезолітом, а її закінчення – з різким похолоданням Пізнього дріасу. Проте на мій погляд за загальною обстановкою описані цивілізації найдоречніше віднести до початку Голоцену, ототожнивши з Ранньою неолітичною революцією, її до керамічним етапом X тис. – IV тис. до Р.Х. – в період Неолітичного субплювіалу і раннього енеоліту: коли вже з'явились осередки прото-цивілізацій -- до-індоєвропейська "Стара Європа", з мегалітами – Стоунхендж і навіть доволі великими містами -- Єрихон та Чатал-Гуюк, від яких залишились розвинені археологічні культури, але відсутність писемності джерела. Таким чином події Турійської і Гіборіської ери можна сприймати як фантазію на тему легендарного уявлення людьми Неоліту власного минулого з екстраполяцією на нього реальності свого часу.

Турійська епоха отримала свою назву від Туріського материка -- поєднання Європи, Африки та Азії. На заході від нього розташована Атлантида: авторство якої належить Платону, який хоч і придумав його для своїх філософсько-політичних цілей, що є головним аргументом скептиків щодо Атлантиди, міг використати реальну усну традицію і

уявлення. Особливо цей образ став популярним в новий час: відкриття Америки з відносно розвиненими цивілізаціями здавалося підтвердженням реальності Атлантиди. Тоді ж виник і образ Ельдорадо, як прихованого осередку цивілізації, який ліг в основу архетипу "Загубленого міста", розвинувшись до "Загублених цивілізацій". В кінці ж XIX початку XX ст., коли світ вже був відкритим, але багато гаданих цивілізацій так і не були знайдені, дух потягу до відкриттів знайшов собі вихід у появі образу "Втрачених світів", а мобілізм сприяв "Втраченому континенту". Всі три тропи отримали широке культурне відображення: міста – Сім золотих міст Сіболи, Каха-Камаса, Ельдорадо, Мачу-Пікчу, Лібертaлія, Ірам; цивілізації: Офір, Шамбала, Авалон; континенти: Атлантида, Пацифіда, Арктида, Лемурія, Гіперборея. Найбільш привабливою була Атлантида, так як вона поєднувала в собі всі три образи; тому також стала об'єктом спроб наукових досліджень, найбільше в яких відзначився американський вчений любитель Ігнатіус Лойола Доннеллі видавши в кінці XIX ст. книгу "Атлантида: допотопний світ", яка вплинувши на становлення Теосіфії і езотерики, за що Доннеллі найбільше і критикували, хоча сам він не був членом цих рухів, і виступав з чисто наукових пресуппозицій того часу. Ірвін Говард не належав до теософії, але цей рух і особливо праця її засновниці – Єлени Блаватської "Таємна доктрина: синтез науки релігії і філософії", яка описує такі парадигми як: альтернативний розвиток суходолу; відсунення в минуле на мільйони років існування розвинених цивілізацій; і зниклі материки населені альтернативними расами, що вплинули на етногенез сучасних людей; вплинули на концепцію світу Говарда, тим паче що ряд

письменників якими він надихався -- Тальбота Манді, належали до теософії.

Напевно головною проблемою прихильників Атлантиди, було намагання довести буквальне існування цивілізації описаної Платоном; замість того, щоб розібрати образ Атлантиди як нашарування уявлень з певними розрізненими прототипами. Найбільш цікавою виглядає виверження вулкану Санторін на острові Тіра в XVI ст. до Р.Х., яке призвело до знищення розвиненого міста Акротіра, від якого залишились багаті рештки під водами Егейського моря, знайдені в середині XX ст. і яке вплинуло на занепад Крито-Мінойської цивілізації, яка мала зв'язки зі всім східним середземномор'ям Бронзової доби, в тому числі Єгиптом, від яких греки могли рецепіювати усну традицію про ці події. Інший можливий прототипи – Мальта, яка є незначною частиною затонулого острову і на якій знаходяться древні мегалітичні храми Мальти, що допускає наявність в сицилійців легенд про затонулі міста, які міг рецепціювати Платон після Сицилійської експедиції. Найбільше увагу привертає найближча по часу подія – острів Британія до кінця VII ст. до Р.Х. був з'єднанний з материком перешийком Доггерленд, населений людьми розвиненого неолітичного періоду. Але в 6100 році до Р.Х. викликане зсувом Сторегга цунамі знищило Доггерленд і не могло не залишитись в пам'яті навколишніх народів. Наукова експедиція 2011 року аргументувала існування прототипу Атлантиди на місці боліт в Тартессі на західній стороні Гібралтару який був знищений цунамі. Аналогічне цунамі могло досягати і Канарських островів. Все це може пояснювати наявність в сучасних туарегів і берберів Сахари, які є спорідненими з гуанчами – неолітичним населенням Канарських островів, міфу про їх

походження з західного затонулого острову, тим паче якщо взяти до уваги здійснення ними колонізації Догерленду в момент його затоплення. Від берберів ця усна традиція могла дійти до Єгипту і греків -- Платона; таким же чином через Єгипет могла бути рецепійована історія про Старозаповітний Потоп у Євреїв. Похолодання Мезокко – найбільш суворе для Голоцену, яке послідувало за цунамі Стурегга, можна розглянути, як гіпотетичний аналог кінця Гібрійської ери. Хоча більш доречно провести аналогію з похолоданням і засухою 3900 років до Р.Х. які відзначились кінцем Неолітичного субплювіалу, спустиненням Сахари, і початком Енеоліту – мідного віку, як перехідного періоду; слугуючи останньою подією перед початком історії цивілізацій з виникнення ранніх царств в Родючому півмісяці і Єгипті, та розселення Індовєропеців, що відповідає задумці кінця Гіборійської ери Говарда. На схід від Атлантиди на континенті Турія знаходяться Сім імперій, населення шістьох з них має спільне походження, але найбільш східна шоста територія Грондар є степняками-кочовиками, влаштовуючи періодичні набіги на західних сусідів. Відмінність Грондара пояснюється впливом сусідньої "не турійської" Сьомої імперії, назва якої ніколи не згадується, і яка є вкрай деспотичною, населеною хоч і людською, але відмінною від всіх інших народів Турії, расою яка походить з невідомого континенту на сході.

Ще дві локації запозичені з реальної міфології – Лемурія та земля Му. За Атлантидою сформувалось ще кількох подібних образів, які, хоч і переслідували інші цілі, несвідомо відобразили реальні прототипи. Виявлення у індіанців Америки історій про древнє відвідування Південних морів, при їх примітивному, як здавалось європейцям мореплавстві, породило ідею про можливу наявність іншої загубленої локації з

розвиненим мореплавством, ще далі на заході, тобто вже на сході. Ця думка позитивно наклалась на існуючу ще з античності теорію, про урівноваження континентів в Північній півкулі суходолом на півдні -- Тера Австраліс Інкогніта – невідома південна земля. Встановлення обширних розмірів Світового океану, як вважалося робило вірогідним існування в південній півкулі Величезного континенту -- від Південного Полюсу аж до екватора в Індійському і Тихому океанах. Але після відкриття Австралії і Антарктиди, так як ці землі вважались не достатніми Тера Ностра була розділена на два окремі континенти, які могли б розташовуватися в південних частинах Індійського і Тихого океанів. Після ж не виявили передбачуваних материків, але популяризації різних геологічних концепцій, їх охарактеризували як затонулі. Концепція одного них – Лемурії, спочатку мала чисто наукові основи: сформована зоологом Філіпом Склейтером вона об’єднувала Мадагаскар і Індію через існуючий в минулому але затонулий материк в Індійському океані. Згодом концепт Лемурії був увібраний першими мобілістським концепціями Гондвани і Пангеї і разом з ними відкинутий. Але Лемурія привернула увагу теософів: Вільям Скотт-Елліот в 1896 році випустив книгу “Історія Лемурії і Атлантиди” з картами альтернативної геологічної історії землі [Зобр. 1.]. В цей час концепт втраченого континенту змінився від елініcтичного чи майянізму, до східного-азійського, як прояв істернізації, яка вплинуло і на Говарда він захоплювався “1000 і одна ніч”. Концепт Лемурії мав схожість з міфами про легендарну прабатьківщину дравідів Індостану, Цейлону і островів Індійського океану – затонулий острів Кумарі Кандам, прообразом якого міг бути острів обмежених розмірів, що затонув в V-IV ст. до Р.Х.

Назва землі Му була видобути з кодексів майя і ототожнена Джеймсом Черчвардом з Лемурією та перенесена в Тихий океан, отримавши назву Пацифіда і об'єднала в собі американсько-майаністські і азійсько-ведійські образи. З його залишками ототожнювались острови Полінезії - острів Пасхи. По при здавалося б найбільшу надуманість, концепція Му має найбільшу правдоподібність: Тур Хейердал довів контакти народів Південної Америки з Полінезією через океанічні сполучення + сейсмічна і вулканічна активність Велике вогняне кільце: в 1883 році острів Кракатау через виверження був розколотий на три частини – все це могло породити численні історії про переселення через катаклізми по всьому океану. Всі ці "теорії втраченого континенту" згрупували в систему, за якою: континенти Індійського і Тихого океанів разом з Антарктидою утворювали єдиний суперконтинент – Гондвану, а після його розпаду розділились на два окремих континенти Лемурію і Пацифіду в різних океанах, які потім затонули. Справді в ході розпаду Гондвани в Індійському океану існував мікроконтинент Кергелен, а в Тихому– Тасмантіс залишком якого є Нова Зеландія, які хоч і затонули мільйони років назад, але в народу маорі зниклий Ново-Зеландський континент називається Те Руі-а-Мауі - Пагорби долини і рівнини Мауі – ключового героя полінезійській міфології. У світі Говарда Му і Лемурія є різними але спорідненими регіонами: жителі Лемурії -- предки монголоїдів, а жителі Лемурії невідомі тому цікавим видається припущення, що з землі Му походить невідома Сьома південно-східна імперія і провести паралель з дравідійськими народами, які жили як на островах Індійського океану так і на узбережжі Континенту. Головна особливістю образу Атлантиди в XIX ст. - заміна негативного ставлення

на захоплення, як наслідок становлення наукової маяністики, що породило духовно-культурне явище “майанізму”, зачинатель якого Огюст Ле Плонжон зобразив цивілізацію затонулого острова Атлантики, як дуже розвинений варіант ацтеків і майя. Загальна атмосфера відкриття залишків древніх цивілізацій: Ассур, Ніневія, Вавилон, Урук, епос про Гільгамеша, Розетський камін, Тексти пірамід, знайдення Шліманом Трої і Мікен; Кносського палацу і Мінойської цивілізації, які деким вважались легендарними, але виявились абсолютно реальними, породили бажання зв'язати ці цивілізації як такі, що походять від "втраченого континенту". В контексті цього у Турійській епосі Говарда можливо ототожнити невідомий Східний материк з маловідомим континентом Му та прабатьківщиною цивілізації зловісної Сьомої імперії, спорідненої з монголоїдним населенням Лемурії. Ще однією географічною локацією є Острів Сансет: населений піктами, знаходиться на крайньому заході від Атлантиди і відомий лише фрагментарно: зі слів Говарда Пікти походять з заходу Американського континенту і розселились на великі відстані аж до середземномор’я, тому вірогідно острів є частиною більшої піктської землі. Отже загалом можна сказати що Лемурія, земля Му, невідомий Східний континент і острів Піктів представляють собою Північну і Південну Америку та Океанію, відіграючи роль “загадкової зворотної сторони Планети”. Спочатку вони розселились на захід – тобто в східну частину Туріського континенту, а після Турійського катаклізму, через який Східний континент втонув, а острів Піктів розколовся, відсунувшись на захід де утворив Америку, частина піктів розселилась на схід зайнявши Західне узбережжя Гіборійського континенту. Хоча колосальна деградація описана в проміжний період після катастрофи є

маловірогідною, в історії існує достатньо випадків падіння цивілізацій – наприклад: Темні віки Греції після Катастрофи Бронзового віку. Існує теорія про участь в ній племен Західного середземномор'я: один з Народів моря – шерден деякими дослідниками ідентифікується як племена сардів Сардинії, що близько до описаної Платоном "експансії Атлантиди з заходу" в східне середземномор'я проти Греції – це відповідає "мальтійській теорії" Атлантиди. Антураж і дух самої Гіборійської ери відповідає відносному ранньому середньовіччю, з варварськими королівствами та першими імперіями – так званій Вендальскій епосі героїв, в яку розгортаються сюжети міфів, легенд і саг європейських народів. Загалом для історій про Гіборійську еру характерний певний анахронізм, що відображає стилістику епічних творів минулого які представляли нашаруванням різних епох поданих одночасно; і створює ефект попаданства бо в творах Гіборійської ери відмінність відображення історичних епох прив'язане до різних географічних локацій: пересуваючись в різних творах з одного регіону в інший, герой наче потрапляє в різні історичні епохи. Таким чином стилістика світу охоплює умовно період з XII ст. до Р.Х.: Нове Єгипетське царство – до XVI ст. від Р.Х: Османи і козаки - 3 тис. років. Такий вільний підхід дав автору величезні можливості для творчості: і у візуалізації образів, і гостроти сюжетів, і майстерності повісті, і смислових посилах, створивши справді виразний унікальний незабутній світ.

Найбільше Говард деталізував північно-західну частину свого світу – Західні королівства [Зобр. 2.]; для Півдня і Сходу Говард залишив елемент недомовленості, щоб зберегти атмосферу таємничості: так начебто інформація про південь і схід подається як знання західних

народів про ці віддалені регіони. Західні Королівства є аналогом Європи яку на сході відділяє видовжене по вертикалі Каспійське море і а на півдні річка Ніл названа Стіксом, яка в місці сучасного гирла і впадіння в Середземне море, якого ще немає, різко загинається на захід і прямує до впадіння в Західне море. Держави і географічні локації даного регіону мають доволі чіткі реальні історичні прототипи. На крайній півночі знаходиться варварські території: Нордхейм, Гіперборея, Ванхейм Асгард та Кімерія, а узбережжя Північного Моря займає Піктська пустка. Прикордонні королівства, які розмежовують варварський і ранньо-середньовічний регіони, розташовані на території Балтійського моря: з однієї сторони через цю територію проходять торгівельні шляхи що відсилає до Ганзеського союзу, з іншої – знаходячись на околиці цивілізації вони перебувають в напів-анархічному стані з численними розбійниками, що наближає їх до фронтиру ранньо-середньовічної Європи: Саксонська і Датська марки. Поряд, як наступний етап розвитку, розташована відносно цивілізована територія Британія: в майбутньому з неї в Британію переселяться англи і саски принісши з собою нову назву; хоча за Говардом назва Британія є ні германською ні кельтською, а її населення являє собою пра-слов'ян на територіях Польщі, Білорусі і Полісся. На заході лежить королівство Немедія – аналог Східно-Франкського королівства: являє собою архетип "Центральної Європи", а назва відсилає до слов'янського терміну "Німеччина" на території якої Немедія і знаходиться, хоча населення її в Гіборійську епоху ще не німецьке. Сусідня Аквілонія є наймогутнішою західною державою епохи, уособлюючи імперію Каролінгів. Її назва походить від французького регіону Аквітанія символом якого є золотий лев на червоному полі –

аналогічно з штандартом Аквілонії, і латинського терміну Аквіла – орел, яким також позначався Штандарт легіону – Золотий орел якого ніс Аквіліфер як головний символ Риму, що також натякає на римську спадщину цієї держави. Вона оточена дочірніми квазі-феодальними утвореннями на етапі переходу до цивілізації – Гандерланд: назва можливо походить від короля Бургундії Гундікара який, як король Гюнтер, виступає одним з персонажів епосу "Пісня про Нібелунгів"; через пізніше Бургундське герцогство ця територія зв'язана з Нідерландами регіон яких – Гелдерланд також виступає джерелом назви Гандерланду. На півдні Аквілонії розташований регіон Пуантен який є сумішшю двох південно-західних регіонів Франції – Пуату та Аквітанії. На південь розташовані регіони – рецепції середземномор'я: за Пойтанськими горами – аналог Піреней розташована Зінгара – Іберія: поєднує різноманітні образи що пережив Піренейський півострів: іберів, карфагенян, кельтиберів і вестготів. Є розвиненою потужною морською державою, але при цьому одним з осередків работоргівлі і піратства через те що поряд знаходяться Бараханські острови: географічно ближче до Канарських островів, але в їх образі відзначився вплив Карибських островів; назва архіпелагу походить від островів Боррачас – архіпелагу біля узбережжя Венесуели, а головне місто архіпелагу – порт Тортаж є посиланням на Тортугу: в образі місцевих піратів поєднані образи карибських піратів, варварійських піратів і кілікійських піратів. Аргос – відсилає до найдавнішого грецького міста Аргосу – єдиного ахейського міста, яке вціліло після Катастрофи Бронзового віку. Але сам регіон описаний більше як: Крит, Сицилія, Південна, Італія і Сардинія – торгова нація, з прибережним містом Мессантія посилається до Сицилійської

Мессени, яка що правда була грецькою колонією. Таким чином виникає зворотна ситуація, коли Хайборійський Аргос ототожнюється з колонією Велика Греція до появи самої Греції. Можливо за версією Роберта Говарда назва Аргос була занесена в Грецію нашестям народів моря, якщо включити до нього народи західного середземномор'я; тим паче що існує версія спорідненості мови сардів з крито-мінойською мовою, та мовою Етрусків. Регіон на північ від Аргосу – Офір, втілює до латинську північну Італію – Етрурію. Посусідству на схід знаходиться регіон Корінфія на території сучасного Причорноморя і північних Балкан, представляючи прабатьківщину прото-греків. Її образ натхненний стилем Мікенської цивілізації, предком якої вона якби і є.

Пограничними землями Заходу Хайборії є: Замора – розташована на території Чорного моря, Криму і Бессарабії, її населення списано з циган. Назва можливо є результатом помилки Говарда, який переплутав терміни Зінгара - італійське найменування циган, мало б відноситись до їх держави; і Замора - походить від сучасної іспанської провінції Самора і мало б позначати приморське західне королівство з містами: Кордава і Карташена. На Захід від Замори держава Коф на території сучасної Анатолії відображає хетів – її столиця Хоршеміш є посиленням до столиці Сиро-Хетського царства Кархеміш, а також Візантійську Імперію, так як важливий торгівельний район Хорадж є алюзією на Константинополь і візантійські володіння на Сицилії, де в ранньому середньовіччі поєднувався вплив і італійців, і візантійців, і арабів. Окрім цього населення Кофу є предками італійських народів, в тому числі латинів, до їх переселення на Апенніни – можливо таким чином Говард відображає легенду про переселення Енея з троянцями після знищення Трої в

Італію. На межі Кофа і Замори лежить змішаний регіон Хаурам, який уособлює одночасно декілька різних образів, будучи заплутаним аналогом Близького сходу – плавильного котла: на кордоні з Кофом Хаурам є відображенням слов'янського не грецького населення Балкан – македонян, іллірійців, фракійців, гетів, даків; але протилежна частина території Хаурама на кордоні з Заморою уособлює залишки до- або не-семітського населення Близького сходу Бронзової доби: Урату, Елам Мітані. Термін Хауран також є реальною назвою історичного регіону Сирії, тому і його хайборійську версію можна ототожнити з цивілізаціями Близького Сходу класичної Залізної доби – Вавилонським царством. Назва ж третьої окраїнної землі – Шем, є очевидною калькою імені Сім – старшого сина Ноя, відповідно хайборіські шеміти є реальними семітами, а Шем разом з прилеглою до нього частиною Хаурама це уособлення семітського Близького Сходу і до-юдейського Ханаану. Земля Шем ділиться на дві частини: її західна прибережна частина -- Пеліштія є рецепцією фелистимлян і їх держави Палестин, головне портове місто Асгалун є відображенням одного з фелистемлянських міст на фінікійському узбережжі – Аскалон. Божества палештанців Іштар, Ану і Баал-Пеор є прямими запозиченнями божеств з Шумеро-Аккадської міфології – Ану, Іштар і Баала. Одна серед численних теорій походження фелистемлян припускає їх, як принаймні частково суміш індо-европейських хетів з численними іншими народами – місцевими семітськими не юдейськими племенами Ханаану та залишками народів моря, мінойцями і навіть пеласгами. Східну частину землі Шем займають кочові шемітські племена скотарів, а далі на Схід за Хаураном починаються повноцінна пустеля, яку населяє плем'я Зуагури:

представляють собою архетип кочових жителів пустелі і відсилають до арабів-бедуїнів Аравії, будучи спорідненими з Шемітами. Ця пустеля відділяє західний світ від іншої загадкової частини материка, де ще збереглися зловісні рудименти допотопної Турійської ери. На південь за річкою Стік лежить держава Стігія в якій чітко проглядається древній Єгипет – ця територія чужа для всіх інших частин материка: і Північного-Заходу, і глибокого півдня, і Далекого сходу відіграючи власну роль. Території далі на південь вже є повноцінним аналогом чорної Африки: частина місцевих країн виділяються окремо -- їх можна розділити на три типи, відповідно до їх рецепцій: ті що рецепіюють держави Нільської долини з поширеним на них впливом Давнього Єгипту – Куш: списаний з історичної держави в північній Нубії сучасному Судані поклоняються демонічному змію Сету. Ті що відображають країни Сахеля середньовічної Африки з арабським впливом: Кешан – Єгипетська назва одного з регіонів Нубії, сповідують культи кровожерливих демонів. Треті – території що відображають розвинені південні африканські цивілізації з хамітським впливом: Пунт -- давньоєгипетська назва багатого Африканського рогу. Зімбабвея: це очевидна аналогія з Зімбабве: в кінці XIX ст. були відкриті рештки мегалітичних споруд названих містом Велике Зімбабве – за вірогідною версіє його побудували племенами лемба: унікальний для південної Африки народ, який хоч і розмовляє, як більшість оточуючих мовою банту, за фенотипом більше схожі на ефіопських амхарців, їх традиційні вірування парадоксально близькі до юдаїзму, а також лемба мають легенду свого походження з далекої півночі. Це дає підстави офіційній науці виводити їх походження від семіто-хамітської народності. Народи Тутсі в районі Великих

Африканських озер також за фенотипом ближчі до амхара і вірогідно є скотарями що переселились з Ефіопії. Тому можливо, так як Говард не додав в Хайборійську еру країни, яку можна було б ототожнювати з Аксумом – давньою Ефіопією, що дивно, так як це колоритне і давнє царство ідеально вписалось би в концепцію всесвіту Говарда, можна припустити що велика Зімбабвея є несвідомою гіпотетичною імперією, що простягалась в Східній Африці від Ефіопії до Зімбабве. Всі інші південні території згруповані під спільною назвою Чорні Королівства і представляють собою Екваторіальну Африку -- Конго. З них виділяються: Дарфар – видозмінена назва Дарфуру, який досі є однією з сепаратистських регіонів Судану; населений канібалами що практикують культ демона канібала. Гамбура – в його населенні дуже важливу роль відіграє стан жінок-воїнів, що є посиланням на "Дагомейських амазонок" – єдиний випадок в історії коли жінки відігравали домінуюче положення у військовій сфері якоїсь цивілізації, і аналогічно з Дагомеєю країна Гамбура побудована на захопленні рабів і їх продажу.

На схід від Хаурану за пустелею розташована імперія Туран, яка є відображенням тюрських народів, але після впливу на них перської, арабської, і греко-візантійської цивілізацій. Тому найближчим історичним прототипом може виступати Імперія Сельджуків. Сама назва Туран є перським терміном для позначення територій Центральної Азії, туранські правителі використовують імена сасанідських шахіншахів, а географічні локації позначаються перськими етнонімами: міста Хаварізм і Хорсуна від Хорезму і Хорасану. Практикують демонічний культ Ханумана. При цьому Туран не є прямим відображенням арійської Персії. Безпосередня ж індо-арійська культура в Говарда представленатрьома рецепціями в різних

регіонах: рецепцією персько-арабського стилю є територія на південь від Турану – Іраністан. Але в часи Хайборійської ери Іраністан являється всього лише роздробленою сукупністю племен навколо Оазисів. Поряд з Іраністаном між гірських хребтів, біля перевалу Аміра-Джехуна утвореного двома ріками – Аміром і Джейхуном прототипами яких є відповідно Амударья і Гіхон – точно не встановлена біблійна ріка, сам перевал ототожнюється з перевалом Брогхол недалеко від витоку Амударьї в системі Паміру на кордоні між Афганістаном і Пакістаном; та перевалу Жайбар – алюзія на Хайберський перевал, знаходиться сувора країна Гулістан – аналог Афганістану. Сусіднє плем'я вазулів є аналогом пуштунського племені вазірі з північно-західного Пакситану – Вазірістану. Ці регіони є рецепцією мусульманського впливу в народах Великих Нагір'їв центральної Азії. На південний-схід від цих гір розташований район який відображає суміш грецько-елініcтичного впливу з місцевими до ісламськими культурами втілений в державі Кусан, яка носить перехідний характер від західної перської культури до східної індійської і є рецепцією Бактрії і Кушанського царства.

На південь знаходяться аналоги індо-ведійської цивілізації, з елементами її дравідійського попередника: імперія Віндхья є рецепцією до індуїстської Індії – без варново-кастового устрою, тобто імперії Гуптів з її тяглістю від імперії Мауріїв Ашоки: періоди коли в Індії домінував буддизм, на це ж вказує ім'я місцевого принца союзника Конана – Гупта: Місцевий культ Асури є алюзією на буддизм, а саме ім'я Асура – це індійський варіант імені Ахур -- тобто Ахур-Мазда, як батька Мітри, що відсилає до Зороасртизму, походження гіборійського культу Мітри з Вандхьї і трансцендентності Божества в юдаїзмі. Вандхьї

протипоставляється північна держава Косала – назва історичного царства Косала, описана як індуїстська держава з зооморфним кровожерливим Яруджаном, якому в жертву душать людей -- посиланням на секту тхагів– душителів. На північ від Гулістанських гір на схід від внутрішнього Вілаєтського моря знаходиться регіон Гірканія натхненна Великим Євразійським степом, населена гірканцями – степові кочівники втілення тюрків-монголів. Термін Гірканія є грецьким варіантом назви Ахеменідської сатрапії – Варкана, на півнеднному-сході від Каспійського моря. На сході Гірканія відділена Великою пустелею – аналог Такла-Макана і Гобі, від потужної імперії Кхатай – яка звісно є відтворенням Китаю, а її назва відсилає до монгольського народу Киданів, які закріпили цю назву у китайців за монголами а в Центральній Азії за самими китайцями – тому за монгольської династії Юань назва "Катай" закріпилась і в Європі. Кхатай має і Великою стіною від кочівників, і імператорську резиденцію – Нефритову цитадель в столиці Пайкан – алюзія на Заборонене місто в Пекіні. Кхатай веде постійну війну з південною далекосхідною державою Камбулджою – відображення як Камбоджі так і Індокитаю загалом. Назва держави на березі Східного океану – Яматай, походить від китайсько-японського терміну Яматай-коку - позначення японських острів ще до переселення туди японців.

Створюючи свій фентезійних сетинг Роберт Ірвін Говард надихався вже відомими на той час творами свого старшого колеги Говарда Філіпса Лафкрафта -- між двома авторами, обидва з яких переживали не прості психічні стани, склались дуже близькі дружні стосунки і Лавкрафт зі схваленням відзивався про твори Говарда. Полягають ці запозичення в тому, що фентезійний всесвіт Говарда ближче до піджанру "Дивної

фантастики”: на відміну від високого фентезі в ньому відсутні фантастичні псевдо-раси з класичної європейської міфології, такі як: гноми, ельфи, толі, гобліни; а фентезійний елемент представлений магією та чудовиськами, які мають зловісну хтонічну демонічну природу – приклад древнього зла. Навіть образи класичних чудовиськ частіше не використовуються прямо, а сильно переосмислюються, а то і заміняються повністю вигаданими автором сутностями. Класичних чарівників у всесвіті Говарда також немає, а магічні практики існують в контексті часто темних культів підкріплюючись людськими жертвоприношеннями. Загалом магія носить негативний відтінок, символізуючи підступність та лукавство. Цивілізовані раси і тим паче головні герої не практикують магії, і покладаються тільки на людські здібності – “протистояння Меча і магії”. Роберт Говард був противником крайнього матеріалізму і раціоналізму, схиляючись до відносності людського пізнання – в його всесвіті немає межі між звичайним і надзвичайним – визнається як еволюція людини від приматів, так і метафізичні категорії, трансцендентна божественність та магічні практики.

Найцікавішим є створений Говардом образ Гіборійської Кіммерії і кіммерійців як відображення його захоплення кельтами і зокрема ірландцями. Сам Роберт Ірвін Говард мав ірландське походження і ця тема проходить через значну кількість його творів. Тому творчість Роберта Ірвіна Говарда можна вважати завершенням “Кельтського відродження”. Гіборіські кіммерійці походять з Атлантиди яка в світі Говарда відрізняється від всіх розглянутих вище концепцій. В XVII ст. для задоволення ідеологічно-національних вимог суспільства, як наслідок політичного піднесення Швеції, видатний шведський вчений Олаф

Рудбек створив працю “Атлантида або Рід людський”, в якій перемістив Атлантиду в Північні Моря і намагався об’єднати її зі Скандинавською міфологією, постулюючи що атланти були скандинавами які заселили Євразію: від їх письма – скандинавських рун, пішли фінікійський і грецький алфавіти. Так Рудбек вперше представив позитивний образ Атлантиди і заснував готський націоналізм, який дав початок ідеології нордизму. Хоча переосмислення теософами в XIX ст. Атлантиди на основі окультизму і езотерики часто звинувачують в натхненні нацистської ідеології і расової теорії. Насправді піддані істернізації теософи зображали Атлантиду як суміш азійських культур і вірувань, а атлантів смуглими і розкосими. Тому насправді теорія нордизму виходила з тогочасного домінуючого дискурс в науковій парадигмі: антропології, соціал-дарвінізму, біологічного детермінізму і євгеніки, які були не просто допустимими, а мейнстримними науковими концепціями того часу. Але все таки окультна основа в нацистської ідеології була на основі грецького міфу про Гіперборею. Вона мала кілька етапів розвитку які окремо взяті не були ніяк спрямовані на нацизм: Відродив інтерес до цієї теорії французький просвітник, астроном і математик Жан Баїї вперше ототожнив гіперборейців з індо-арійцями які з Крайній півночі прийшла в Індію: гіперборейці представлялись як предки всього сучасного людства. Хоча потім гіперборейці-арійці були обмежені білою частиною людства в склад цих арійців включали євреїв: отже в той час гіперборейці-арійці ототожнювались зі всією європеїдною расою. Вперше в радикальних політичних цілях Гіперборейсько-аріську теорію використали представники Індійського національного руху, висунувши Арктичну гіпотезу: представляючи індо-європейців окремою расу і обмеживши нею

Гіперборейців-аріїв. Паралельно з цим французький філософ-езотерик Антуан Фарб д'Оліве доклався до популяризації гіпотези полігенізму: різне походження окремих людських рас, як чітко диференційованих біологічних видів, між якими можуть виникати расові конфлікти; при цьому темношкіру південну расу Атлантів Фарб вважав більш розвиненою, а її поразка від білої північної раси призвела до певної деградації людства. Хоча теософія включала концепцію "Семи кореневих рас" вважалось що кожна наступна раса походить як мінімум від частини попередньої не білої. Прихильники ж німецького Фьолькіше – Народного руху кінця XIX поч. XX ст. відстоювали окремість походження і існування рас, як біологічних видів, тому вони створили свій власний рух Аріософії, який об'єднав: Гіперборійсько-арійську гіпотезу з готським націоналізмом Улофа Рудбека обмеживши арійців тільки германськими народами – тевтонами, ототожнюючи Гіперборею з Північною Атлантидою, якою був визнаний острів Туле – ще один культурний троп "острову-привида". На північному полюсі справді протягом 1.5 млн років існував континент Арктида. Ряд вчених вважає, що після танення льодовика, його частини були затоплені тільки в 18 – 16 тис до Р.Х., а деякі думають що значний суходіл міг існувати аж до 5 тис. до Р.Х., будучи придатними для поселення. Це пояснює наявність в народів північного Узебережжя Євразії легенди про теплу землю на півночі. Прототип острова Туле можна знайти і в острові Вікінг-Берген, що існував в північному морі між сучасними Шетландськими островами і Норвегією, і був затоплений цунамі Мезокко в 6100 році до Р.Х. В міжвоєнній Німеччині існувала не довготривала окультна нео-язичницька антисемітська расистська організація Спілка-Туле, наближеними до якої були Генріх Гіммлер і

Альфред Розенберг – головні ідеологи окультно-езотеричної частини нацизму. Хоча в Третьому Рейху була закріплена тільки одна парадигма походження всіх індо-європейців з Північного полюсу та природність міжрасової конфронтації, а всі німці вважались арійцями, цей термін також відносився до деяких інших європейських народів, а Насправді концепція нордизму в Німеччині по більшій мірі ними ж і обмежувалась – Розенбергом описав свої погляди в книзі "Міф двадцятого століття" 1930-го р: деякі її сюжети збігаються з творами Говарда, але сталося це швидше за все через спільний інформаційний простір, так як хоча книга Розенберга носить негативний характер, вона все таки базується на рецепції тих самих історичних подій та культурно-фольклорних сюжетів, які використовував Говард.

На крайній Півночі Туріського континенту існувало королівство Туле, але населяли його турійці, нордіди ж пішли від агресивних снігових мавп з якими зіштовхнулись турійці переселившись на крайню північ, рятуючись від Турійської катастрофи, витіснили снігових мавп за полярне коло, де вони мутували, а потім змішались з відправленим в похід проти них і пропалим безвісти загоном людей, і таким чином постали вже як нова повноцінна людська раса високих, світлошкірих, блакитнооких нордів назвавши свою землю Нордхейм. Таким чином ми з однієї сторони бачим погодження Говардом гіпотези полігенізму, а з іншої більш ніж сприйняття ним метисації, як основи етногенезу. Всі народності колишніх турійців і атланти змішавшись утворили на півночі нову гіборійську народність. Але першу державу на півночі - Гіперборею створили як видається не вони: Гіперборея займає території Балтики, Фінляндії і Помор'я звідки ще в Бронзовий Вік все Середземномор'я

постачалось дорогоцінним бурштином – так як це була найбільш північна частина світу з якою контактували давні греки, це могло породити легенди про далеку дивовижну Гіперборію. Разом з тим Гіперборея є країною магії що само по собі носить негативну конотацію і натякає на те що в Гіпербореї переважає "Перша людська раса" ще з до Турійської епохи які були могутніми і аж ніяк не добрими чаклунами. Сусідні ж норди утворили свої держави: рудоволосі Ваніри – Ванахейм, блондини Аси – Асгард, які є аналогією Скандинавії: аси і ваніри є посиланням на старших скандинавських богів і молодших – ванів, відповідно. В міфологічний сюжет про війну між ними вірогідно відображає боротьбу пришлих в рамках розселення індо-єврпейців прото-скандинаських народів, представлених в образах асів як небесних богів і богів ремесл на чолі з вождем Одіном проти місцевих фінських племен – саамів уособлених в ванах, які містять в собі елемент хтонічних божеств. Відповідно і нордичні народи Гіборії відображають: аси – германців-скандинавів, ваніри – саамів фіно-угів. Але для своєї Атлантиди Роберт Говард не використовував нордистську парадигмуб надихаючись Догерлендом і значним опусканням суходолу західної Євразії в наслідок танення Льодовиків в ранньому неоліті. Останній античний історик Амміан Марцелін передає розповідь гальських друїдів про те, що частина населення Галії є не корінним і прибула туди морем з далеких островів – можливо маються на увазі переселення кельтів з Британії, але можливо це свідчення збереженої усної пам'яті про неолітичних біженців з затонулого Догерленду. До того ж в самій Ірландії існує традиційний національний наратив генезису представлений серією зовнішніх захоплень. Так перша народність Фір-Болг вірогідно представляє

мезолітичне населення і може бути ототожнене з до-катастрофічними турійцями, в ранньому неоліті була захоплена фоморами. Археологія підтверджує теорію про значне переселення в Ірландію інородного елементу вірогідно з Магрибу і Іберії в цей час, що і могло стати прототипом фоморів і докластись до утворення "Атлантичної легенди". Таким чином в Говарда переселення "Піктів-Америки" – одного з образів південної Атлантиди, може відображати це реальне переселення берберів. Переселення ж атлантів, як втілення Північного варіанту Атлантиди, відповідає вторгненням Туат де Дананн, як переселення білих прото-кельтів. Атланти були русоволосими з сірими очима, вони переселившись на північ нового континенту і змішавшись з місцевими північними турійцями стали основою гіборійців, які просувались на південь Колишньої Туії -- так Говард відображає Арктичну гіпотезу. Власне кельтів в Хайборійську еру представляє Кіммерія, яка знаходиться на крайній півночі, межуючи з прото-Скандинавією. Кіммерійці найбільше зберегли наступність від атлантів, але через змішання з турійцями і піктами отримали чорне волосся, а через контакти з нордами блакитні очі – начебто так і утворився фенотип майбутніх індо-європейців. Аналогічну зовнішність має і найбільш відомий персонаж Ірвіна Говарда – Конар-кіммерієць. Такими незвичайними національними особливостями зовнішності кіммерійців Говард намагався пояснити тип так званих "Чорних ірландців" хоча така зовнішність – темне волосся і світлі очі, як раз є характерними для кельтського фенотипу.

І пікти і кіммерійці всесвіту Говарда є відображенням до англо-саксонського населення Британії, обидва народи, як і весь північній регіон загалом, вважаються іншою частиною Гіборії варварським.

Ворогуючи ще з часів Турійської епохи, на початку Гіберійської ери обидва народи притерпіли занепад до примітивного рівня. Але якщо кіммерійці змогли налагодити розвиток, то пікти залишаються на рівні глибокого варварства – дикунства, що зумовлює їх конфронтацію. З цієї ж причини на захід від Аквілонії розташовані Боссонські болота: буферний регіон для захисту від піктів – є аналогом Уельсу та валлійських марок. Це підводить нас до однієї з центральних тем всієї творчості Роберта Ірвіна Говарда загалом і Гіборійського циклу зокрема – питання протистояння варварства і цивілізації. Виросши в Техасі Роберту Говарду був дуже близький образ фронтиру. Чувши в дитинстві від мами розповіді про те як вона ще встигла застати останні напади апачів, Говард захоплювався сюжетом захисту цивілізації від дикості і виступав за розвиток цивілізації. Говард навіть замольовує піктів як північно-американських індіанців. Але при цьому головними героями своїх творів він часто робить більш розвинених варварів. Причина в тому, що, виступаючи за боротьбу за цивілізацію Роберт Говард більше прив’язався до самої боротьби – до процесу становлення цивілізації. Він оспівував риси характеру, що виховуються фронтиром: силу, мужність, витривалість, індивідуалізм та щирі людські відносини. Тому він зі смутком сприймав кінець епохи Дикого Заходу і відчував розчарування та відразу до цивілізації що прийшла на заміну, через невідповідності ідеалів і цінностей суспільства, що будувало цивілізацію та того суспільства, що її становить. Негативні сторони нафтового буму в Техасі, породили в Говарда нелюбов великих міст та асоціацію цивілізації з корупцією і злочинністю. Злочинність, розбій, конфлікти і анархія зовсім не є обов'язковими характеристиками для варварських держав. Хоча в

Гіборії існує 5 варварських регіонів, поки варвари замкнені самі в собі, завдяки регулюванню відносин між ними звичаєвим правом конфліктів виникає не так вже й багато. Між племенами можливі серйозні конфлікти через традиційну ксенофобію. Але основне це те, що варвари це суспільство воїнів, а не розбійників і злодіїв. Лише різко вступаючи в контакт з цивілізацією, опиняючись на її периферії, варвари, не будучи призвичаєні до цивілізації, відображають в собі всі її мінуси – розбій і злодіяння. В такому випадку вони можуть або спробувати покращити свою ситуацію через вирішення проблем цивілізації, або можуть звикнутися зі своїм місцем в цивілізації в ролі злочинності, що збільшить вірогідність їх майбутнього повернення у варварство в момент потрясіння цивілізації – таким чином неправильна цивілізація постає такою, яка пожирає сама себе. Закономірно, що найбільший рівень розбійництва і анархії в переферійній зоні стикання варварства з цивілізацією, що на півночі Гіберії утворює широкий регіон, який тягнеться з заходу на схід, відображаючи середньовічні Балтійський регіон, Саксонію, Фрісландію, Англо-Шотландське прикордоння і Валлійські марки. Такий собі Дикий захід через що твори Говарда називають “Вестернами в будь якому фантастично-фентезійному сетенгові”. З цим зв’язане питання Насилля яке часто виставляють, як критику і навіть звинувачення Говард. З однієї сторони Роберт Говард не прикрито культивував в своїх творах чоловічу мужність та маскулинність [7, 233р.]. Але при цьому Говард був дуже чутливою людиною: писав поезію і в рамках пізнього декадансу часто звертався до естетизму – культурного руху, який проголошував самодостатність візуальної краси та важливість чуттєвого. Одним з найулюбленіших літературних творів Говарда була поезія Омара Хайама

“Рубайат”, перероблений фрагмент з якого - як опис насолоди, він в одній зі своїх повістей вклав в уста Конану, добавивши “радість захоплення битвою”. Але при цьому його образи ніколи не були пустими, бо він так само твердо слідував такому вияві декадантського мистецтва як Символізм, який обов’язково передбачав наявність глибокого смислу і підтексту. Говард не займався просто описом захоплення буттям, в його творах були вкладені філософські думки, ідеї і конкретний посил, що найкраще видно на прикладі його головних героїв – Кула-атланта та Конана-кіммерійця.

І Кулл і Конан є варварами, яким доводиться взаємодіяти з цивілізаціями сумнівної якості. При цьому потрібно відмітити, що Кулл одразу є більш глибоким персонажем, в той час як Конан спочатку постає доволі простим, зате проходить більшу арку розвитку персонажу з більшими наслідками для самого себе. Обидва персонажі є простими за своїм характером на контрасті з чим демонструється вся підступність і лицемірство палацових інтриг, що добре проказано в фільмі Кулл-завойовник. Обом героям за своє життя доводиться пройти багато труднощів, часто будучи на дні суспільства – так Кулл в юному віці потрапив в рабство на галеру до Лумерійців, потім сам став піратом, далі йому довелось стати злочинцем, гладіатором, найманцем і нарешті генералом в армії Велусії. Взагалі в Говарда головні герої часто предстають як злочинці в розумінні цивілізації, але при цьому завжди наділяються багатьма благородними рисами, зокрема: завжди тримають слово, опираються на власний кодекс честі, Конан ніколи не бреше і як варвар на відміну від багатьох цивілізованих суспільств є повністю толерантним до всіх релігій. Таким чином індивідуальна благородність і

чеснотливість – справжні, протипоставляється колективній – несправжній: це цивілізація несправедливо ставиться до героїв роблячи їх злочинцями, але вони все одно зберігають свою індивідуальну чеснотливість ЗАЛИШАЮЧИСЬ ВІЛЬНИМИ. Взагалі принципи індивідуалізму є ключовим і центральним для Говарда – особиста свобода є головною цінністю. Кулл одразу є більш задумливий, не є жорстоким, завжди намагається не допустити шкоди оточуючим його, не хоче влади. Але так як Валусія знаходиться в кризі Куллу доводиться захопити владу, хоча вона йому стає тягарем, і стати добрим і справедливим правителем, по при упереджене ставлення до нього як чужинця і варвара, та часте не розуміння народу, який стає інструментом в руках злонамірених узурпаторів. Конан же є більш імпульсивним і захоплюється війною, він захоплює владу в Аквілонії задля своїх амбіцій. Але при цьому Конан використовує своє волелюбство і індивідуалізм не тільки щоб показати ницість та пороки цивілізації, але і щоб відірватись від негативних аспектів своїх власних племінних норм, таких як ірраціональний потяга до вічної войовничості, ксенофобія і відсутності здатності до мирної праці. Конан самостійно, добровільно відмовляється від буття воїна і бенкетів, розуміючи безперспективність цього. Натомість він знаходить справжню свободу не в анархії і гедонізмі, а в порядку, якісному виконанні своїх функцій – піклуванні і опіці над своїм народом. За нього Аквілонія досягає піку як свого розвитку, а см він отримує ім’я Конан Великий що може бути посиланням на Карла Великого. Таким чином автор натякає, що військовий-варвар на чолі цивілізованої складної імперії буде кращим варіантом. Що ж до сили, то Роберт Говард розуміє її в широкому сенсі – і як готовності боротись, так і просто не

буди байдужим. Бути справжнім індивідом, бо тільки утворення суспільства такими індивідами не дозволить встановитись деспотії, що Говард ненавидів найбільше. А сила необхідна для захисту цивілізації від зовнішніх ворогів.

Найкращим прикладом цього слугує найзагадковіший та найбільш моторошний аспект даного світу, прекрасно продемонстрований в фільмі Конан-варвар: очевидно, що натхненням послужили міф Кхтулху Лавкрафта, в яких головною загрозою – трансцендентним злом, виступає таласофобія – морські глибини, як такий собі анти-світ – світ протилежний земному світу, тобто такий, в якому абсолютно немає місця людині, а тому і страшний для неї через відчуття невідомого та незрозумілого – як відображення космосу. А представникми цього анти-світу є анти-люди – люди риби. Говард же додав в свій світ змієлюдей. Вони еволюціонували раніше людей, створили імперію Велузія ще в до Туранійський період і примусили людей-турійців, що туди прийшли, до жорстокого рабства, а також приносили їх в жертви щоб причаститись до темних демонічних сил; поки люди не повстали і не скинули змієлюдей, думаючи що ті повністю знищені. Але насправді змієлюди навчились приймати тимчасово зовнішність людей, щоб приховувати свій справжній вигляд. Так змієлюди почали таємно входити в людське суспільство, особливо в кола влади, вбиваючи оригінали і замінюючи їх собою, щоб прихованого поневолити людство. Образ змія особливо такого, що поїдає свій хвіст – Уроборос, є одним з найбільш давніх і доволі поширених символів, що використовуються людством. Змії також присутні в різних міфологія, легендах, віруваннях, релігії та фольклорі. При цьому образи змій в різних культурах і в різні часи мали абсолютно різну функцію.

Отже образ змія є суспільно-культурно обумовленим, тобто передає значення, яке відповідало тому суспільтву в якому конкретно цей образ змія використовувався. В кінці Останнього Льодовикового періоду через вимирання і винищення людиною більшості мега-фауни, люди були змушені почати перехід до землеробства. Але розвинувшись спочатку в виді городництва і мотичного землеробства, воно було виснажливим і не дуже продуктивним, так як людина фактично ніяк не могла впливати на врожай. Разом з тим дещо підросла роль жінок в суспільстві, так як городництво було більш їм доступне ніж полювання попередньої епохи. Страх голодної смерті, можливісь зменшити популяцію та бажання вплинути на родючість шляхом людських жертвоприношень, так як вважалось сила і життя людини в крові і завдяки крові вона живе, то і землі це має помогти. Як результат виник поширений Культ плодородства, який деким неграмотно сприймається як "матріархат", тому що уособлювалися божества цього культу в образах жінки – часто демонічною, а також бика і змія. Взагалі змій часто використовується як негативний образ хтонічного чудовиська, і навіть коли є об'єктом поклоніння, то все одно зберігає негативні характеристики, а поклоніння йому здійснювалось через страх приношенням жертв. По при давнє походження рудименти саме такої традиції надовго закріпились в європейських і інших міфологіях. Божеств природи, частіше жіночих також ототожнювали з уособленнями смерті, так як це вважалось двома складовими одного процесу, ну або як мінімум богині сну, так як через те що весна розумілась як пробудження природи, значит Зима – смерть природи як її сон, а тому і сон, опяніння і одурманення розумілись як вид смерті – найкращий приклад давньогрецька Деметра яка також була

богинею сну і макового дурману. Ці жіночі образи божеств могли бути демонічними -- Месопотамська Іштар, яка також була богинею війни, тому що війна є наслідком агресії, а агресія є видом пристрасті, а пристрасть є обов'язковою передумовою плодородства, яке також належить до сфери діяльності Іштар. В ірландській міфології також є персонаж демонічного жіночого образу – королева фоморів Домну яка потім розділилась на два начебто окремих образи – "позитивну" богиню плодородства Бригіту та стару відьму калех уособлення смерті і зими, яка насправді є нерозривним цілим. Прикладами глибокої традиції людських жертвоприношень є Халафська культура на близькому сході, практики до юдейського Ханаану, вірогідно практики Крито-Міноської цивілізації, етруські містерії, можливо мегаліти приатлантичного регіону в тому числі використовували для людських жертвоприношень. Ліквідовуватись ці практики стали з початком переселення індо-європійців завдяки тому, що вони, мали сільськогосподарсту худобу і плуг та коней, які могли б його тягнути, що зменшило залежність від природи. Центром змієпоклонників Гіборійської ери є Стигія яка реципією Древній Єгипет. В концепті поєднання єгипетської стилістики з демонізмом видний вплив на Роберта Говарда праць засновника філософії традиціоналізму французького філософа Рене Генона, який зробив значний вклад в дослідження символічної складової людських культур -- згідно з його концепцією давньоєгипетські вірування, принаймні частково, були демонопоклонством представленим культом Сета і більш очевидно в хтонічним чудовиськом – змієм Апопом (Апофісом) втіленню хаоса, який можливо в ранній час давньоєгипетської цивілізації виступав об'єктом

поклоніння, потім перетворившись на супротивника божеств, але все одно зберігши в єгипетському до антонічному культі свої елементи.

Твори Роберта Ірвіна Говарда були кілька раз екранізовані і всі екранізації були в кращому випадку неоднозначними. Але один фільм по при неоднозначність є знаковим і як цілком успішна екранізація яка якщо і не зовсім справляється зі стилістикою і тонкощами лору, але передає дух творів, так і є дуже якісним глибоким твором кіномистецтва -- фільм Конана-варвара 1982 року [3, 206р.]. Він починається цитатою Фідріха Ніцше "Те що мене не вбиває, те робить мене сильнішим" містить в собі глибокі ідеї хоча в сюжеті змішує елементи з життя Кулла і Конана – так потрапляння в рабство в юному віці це стосується Кулла, так само як і його заклятий ворог прислужниу змієлюдей Тулса-Дум – все перенесено на Конана. Але загалом прекрасний фільм – достойний і як екранізація і чудовий як окремий твір мистецтва. Фільм показує істину лицемірну суть хіпарських організацій які дегуманізують людину до стану м'яса і в прямому і в переносному сенсі. Тулса-Дум відображає як історичного засновника ордену гашишинів Хасана ібн Саббаха так і дуже гострі на момент виходу фільму сучасні приклади сектантських вождів – Чарльза Менсона і Джіма Джонса які всього за три роки до виходу фільму в заснованій на території Гайани общині здійснили найбільше масове самогубство в історії – 913 людей більшість американці. Фільм прекрасно вписався в політичну обстановку моменту.

Філософія Ніцше ж цікавою і багато в чому крисною, але також дуже неоднозначною -- її найбільш суперечливим елементом є співвідношення двох категорій одна з яких – "Воля до влади" апологеттизується, а інша – "Ресентимент" зневажається. "Воля до

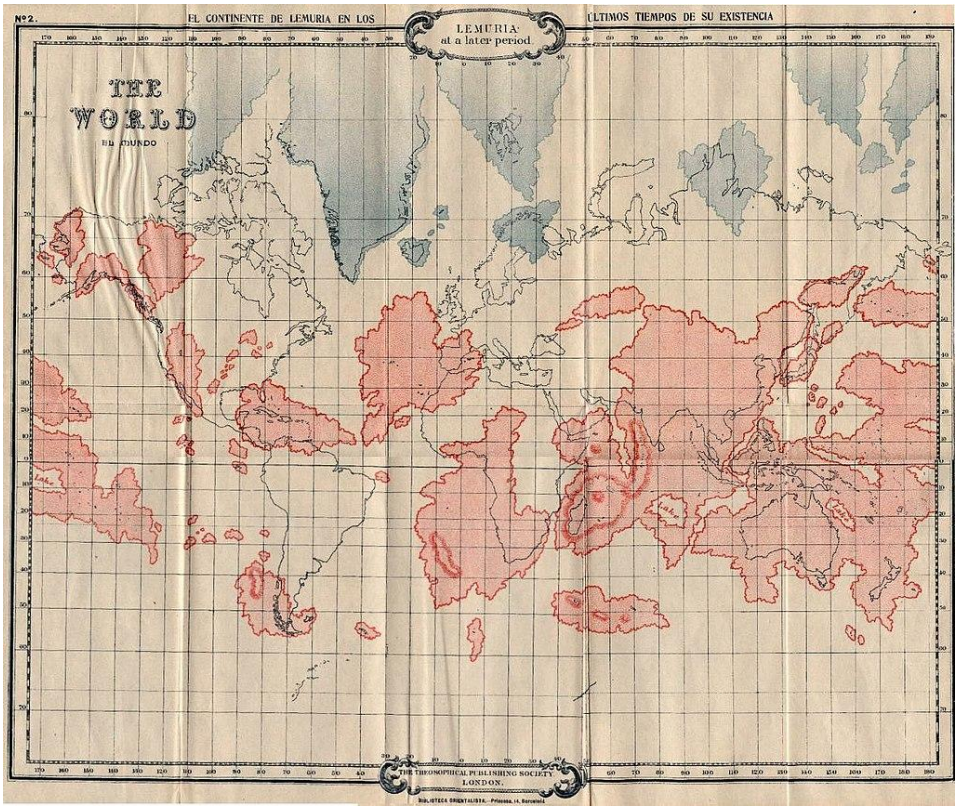
влади” означає потребу індивіда задатись і слідувати до певної цілі, але ж ціль до якої людина має волю часто може набрати виду ресентименту. В фільмі Конан-варвар деконструюється ця центральна суперечливість в філософії Ніцше. Структура фільму складається з трьох частин, які розділяються контактом головного героя – Конана з потойбічним світом і інфернальним елементом, цим складовим відповідають три стани які герой проходить за фільм і на які його направляють психопомпи – надприродні провідники: 1) стан раба після вбивства сім’ї – накопичення ресентименту: з однієї сторони демонструються певні аспекти стоїцизму, а з іншої суспільство намагання примусити героя погодитись на той стан буття до якого його присилували, що веде до вступ героя-індивіда в конфлікт з суспільством – слова про те що “Найбільше радість чоловіка це перемогти свого ворога, відняти його власність та почати плач його жінки” це те що Конану хоче нав’язати навколишній світ. А Тулса-Дум таким чином хоче зробити з Конана ставши йому “лукавим-батьком”; 2) після звільнення з рабства -- слідування ресентименту для помсти: як не дивно втілення безпосередньої філософії Ніцше – Слідування до Влади, відбувається на тому ж моменті фільму коли ресентимент головного героя також найсильніший: з героям стається Тріумф волі в момент звільнення від ланцюгів, зустрічається з першим психопомпом – відьмою пророчицею як посилання до архетипу Баби-Яги, і рятує супутника-напарника Сабатая – архетип вірного слуги-боржника, але ще не друга. На цьому ж етапі Конан вперше задається питанням віри – про свого суворого бога Крома який здається не дбає про своїх вірних: з однієї сторони це правильно бо віра не дає магічних-демонічних здатностей, вона дає силу духа це і є НАДЗВИЧАЙНИЙ плід віри – сила доступна

небагатьом – пояснює що людині потрібно бути самостійною і відповідальною, чесною і розсудливою – робить з людини індивіда і забезпечує їй свободу яка є найвищою цінністю. Таким чином в Конана є сила духу, але віра Крома не дає йому сенсу, не дає йому цілі для духу бо традиції і норови його племені видаються йому не достатніми що є проявом абсолтизації його свободи індивіда і початком пошуків нової релігійності з ціллю. В цьому Конану допоможуть його ближні – друг Сабатай, і об'єкт щирого кохання – Валерія. Потрапляння в башту змієпоклонників та вбивства хтонічного змія (Конан продовжує свій шлях відображаючи: кодекс честі через вірність обіцянці, домінування обов'язку нал бажаннями і насолодами!) слідування ресентименту для помсти; 3) переламний момент: зустріч з другим психопомпом Кхитайцем, як посилання до архетипу доброго старця, який як направляє героя - вказує йому дорогу до того що він хоче, тобто дає герою те що він сам обирає, так і дає пораду - підказку а то і застереження герою вказуючи на те що йому справді потрібно але чого він може не розуміти. Останнє призводить до переламного моменту - страсті Конана та його розп'яття: мало б здаватися як поразка індивідуалізму Конана так як нічого в нього не вдалося – аналогічно думав і Тулса-Дум бо сам він проповідував "силу плоті", тобто сили над плотью яка отримуються коли зробити плоть залежною від надлишків. Але в Конана крім тіла є Сила Духу і любов друзів які його і рятують – Шукаючи віру з ціллю Конан находить цю ціль через любов до своїх ближніх (– справжню дружбу з Сабатаєм і найчистішу любов до Валерії: таким чином Конан починає зі своїх відтворюючи як варвар обов'язковий кодекс честі – бути вірним своїм друзям, але зростає над своїм варварством і йде далі розуміючи що

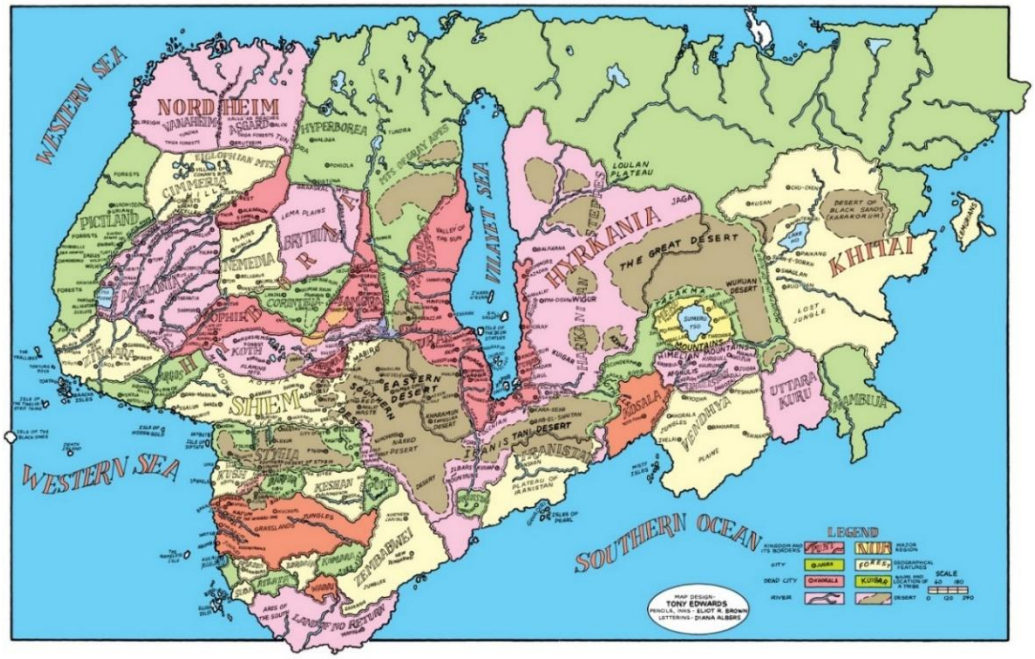
так само потрібно ставитись до всіх і не персонально не пов’язаних з тобою людей. Найчистіша любов Конана і Валерії роявляється в тому що спочатку Валерія просить Конана залишитись з нею і відмовитись від його цілі так як перш за все думає тільки за себе, але потім сама без ніякої вигоди приходить до Конана рятує його і віддає за нього своє життя – цим вона показує Конану істину любов і він перероджується: викидає колесо болі – символ свого ресентименту в рабсті в якого він знаходився навіть після “фізичного поверхневого звільнення”. Філософія Ніцше не викидається, просто герой вєе повністю її виконує і переростає можучи ухатись далі (чого не вийшло в самого Ніцше). Стається це в момент фінальної розмови з Тулса-Думом, якому в уста вкладені слова Ніцше про волю до влади – Конан зіштовхується зі своїм ресентиментом і переступає його: він розуміє що Сила Волі має бути не самоціллю а лише інструментом для досягнення цілі: те що йому намагалось нав’язати суспільство “щастя чоловіка” не правильно і було відкинуто – Тулса-Думу не вдалося зробити з Конана свого сина, так як Конан памятає свого справжнього батька – сімейне виховання сильніше за вплив суспільства; але на ціль яку зрозумів Конан йому не зміг би вказати і його батько – індивідуальність сильніша за сімейне виховання. Фінальна кульмінація і порятунок Конаном Принцеси закріплює його новий шлях мандрівного рицаря вірного своїй єдиній померлій любові.

Візуальні матеріали:

Зобр. 1.



Зобр. 2.



Список використаних джерел та літератури:

1. Don Herron. The Barbaric Triumph: A Critical Anthology on the Writings of Robert E. Howard / The Shadow from a Soul on Fire: Robert E. Howard and Irrationalism essay by Edward A. Waterman. Wildside Press, 2004. 200p.
2. Don Herron. The Barbaric Triumph: A Critical Anthology on the Writings of Robert E. Howard / Barbarism and Decadence essay by Lauric Guillaud Waterman. Wildside Press, 2004. 200p.
3. Nat Segaloff. Big Bad John: The John Milius Interviews. BearManor Media, 2021. 206p.
4. L. Sprague de Camp. Dark Valley Destiny: the Life of Robert E. Howard, 1983. 402p.
5. Mark Finn. Blood and Thunder: The Life and Art of Robert E. Howard. Lulu.com, 2013. 392p.
6. Robert E. Howard. The Hyborian Age. White Press, 2014. 42p.
7. Benjamin Szumskyj. Two-Gun Bob: A Centennial Study of Robert E. Howard. Hippocampus Pr, 2006. 233p.

Драченко Єлизавета
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Скандинавська міфологія у манзі Еїчіро Оди «One Piece»

«One Piece» – манґа авторства Еїчіро Оди, що випускається з 1997 року по сей день, має аніме, зняте за нею, та навіть адаптацію Netflix. Цілком не дивно, що такий об’ємний і сюжетно строкатий твір містить у собі безліч історико-

міфологічних рецепцій, у яких особливе місце приділено скандинавському епосу. Практично на самому початку виходу манґи, у кінці другого тому, манґака почав ділитися своїми історіями, в одній з яких розповів, що вікінги – це його улюблений вид піратів [3]. Там же він доволі примітивно розповідає читачам, хто такі вікінги, і зізнається, що його любов до них тягнеться з дитинства, коли він маленьким дивився мультсеріал «Vicky the Viking», деяких з його героїв він майже перемалює потім у своїй манзі. Тож не дивно, що автор так багато посилається на скандинавські міфи, паралелі із якими ми спробуємо дослідити у світі «One Piece».

Загальний сюжет твору розгортається у велику еру піратів, що настала після того, як король піратів Гол Д. Роджер перед своєю стратою сказав, що полишив всі свої скарби в одному місці, і закликав знайти їх. Цей скарб і носить назву «One Piece». Тисячі піратів, включно з головними героями, піратами Солом'яного Капелюха, на чолі із капітаном – Монкі Д. Луффі, беруть участь у цій гонитві за скарбами та титулом нового короля піратів. І через специфічну будову тамтешнього світу їхня подорож нагадує собою нескінченну «одіссею», де вони кожного разу пливуть з одного острова на інший, кожен з яких вирізняється своєю географією, кліматом, населенням, що включає різні раси, та культурою.

Відповідно, вікінгами тут виступають гіганти або ж велетні – пряма відсилка на йотунів зі скандинавської міфології. Є у них і свій «Йотунхейм» – острів Ельбаф. Вперше команда Луффі знайомиться з велетнями майже на початку своєї подорожі: у 115 розділі вони зустрічають Дорі та Брогі, двох велетнів, що уже століття вирішують свій спір боротьбою, хто ж з них сильніший, за що й були вигнані з рідного острову. Коли їх питають чи дійсно вони зможуть здолати певну перешкоду, Дорі відповідає: «Лише «великий змій,

просочений кров’ю» може протистояти нашим атакам» [4, с. 51]. Як бачимо, говорять вони кенінгами – поетичним прийомом, фактично метафорою, що використовувались скальдами і якими наповнені Едди. Під «просоченим кров’ю величезним змієм» читачі одразу розуміють, йдеться мова про Ред Лайн, єдиний в світі «One piece» цільний континент, що опоясує все земне коло і являє собою велику скелю. У більш загальному вигляді, ми також можемо співвіднести його з Йормунгандом, величезним змієм, породженим Локі, що був скинутий в океан і розрісся до того, що охопив всю планету і вкусив себе за хвіст [5, с. 90].

Далі впродовж історії велетні періодично з’являються в сюжеті, часто згадується легендарний Ельбаф, однак це не несе великої ролі. І вже аж у 1107 розділі ми бачимо повернення Дорі і Брогі, а з ними і цілу команду піратів-велетнів, назви прийомів та атак яких також відсилають нас до скандинавської міфології. До прикладу, свалін – щит, що захищає землю від сонця [6, с. 107]. Корабель піратів-велетнів – ніщо інше як величезний дракар, що носить назву «Грейт Ерік», і, очевидно, є посиланням до Еріка Рудого, вікінга, що як вважається, першим відкрив Гренландію.

Головні герої опиняються на борту «Еріка», де починається бенкет. Одним з різновидів алкоголю піратів-велетнів є абсент «Зелена фея», який, як попереджають героїв, може викликати галюцинації. Можливо, це натяк на психотропні речовини, якими, як ми знаємо, користувались вікінги. Тим не менш, частина піратів Луффі засинає і пізніше неочікувано прокидається уже на Ельбафі, не розуміючи і не пам’ятаючи як це сталось. Невдовзі пояснюється, що фактично їх викрадає величезний орел і привозить туди. Точно такий сюжетний троп зустрічається і у Молодшій Едді. В «Мові поезії» йотун Т’яці, обернувшись на орла, викрав богиню Ідунн і привіз у країну велетнів. Що

цікаво, початок цього розділу у Прозовій Едді також починається з великого застілля, на якому ас Браґі якраз і повідав цю історію [5, с. 157-160].

Сам острів Ельбаф, це звісно ж, Іггдрасіль. В ньому також простежується декілька рівнів, що можна порівняти з різними світами скандинавської міфології. На загальному плані острова можна побачити веселку – асоціація з відомим мостом Біфрест, що сполучає Мідгард з Асгардом, чим користуються аси, і який Геймдалль охороняє від йотунів. В манзі ж веселка також є мостом, але радше більш побутовим: її можна намалювати за допомогою спеціального «сонячного каменю» і використовувати для «підняття» корабля на острів. «Веселка тече без супротиву хвиль. Коли починаєш пливти по ній, то просто котишся вперед» [2]. Є тут й інший міст. Підвісний, зв'язаний мотузкою, з великими щілинами між дошками, присипаний вічним снігом. Вже менш веселий, ніж попередній, проте і височить він над крижаною прірвою. В якийсь момент Луффі падає з мосту до підніжжя великого дерева і зустрічає там Локі. За сюжетом, Локі – принц, якого однак прозвали «соромом Ельбафу». В королівській родині існував диявольський плід (артефакт, що дає надприродну здібність), який передавався у спадок при зміні влади. Проте Локі настільки хотів його отримати, що вбив свого батька, короля Гарольда, та з'їв фрукт. За такий злочин його прикували до великого дерева і залишили у підніжжя, що, як ми розуміємо, асоціюється з Гельгеймом, світом мертвих. Назва розділу 1131 підтверджує це: «Локі із Підземного світу» або «Локі у вимері мертвих» [1]. Тож, підвісний міст тут це, вочевидь, Гьялларбру зі скандинавських міфів – міст, що лежить через річку Гйолль та веде до Гельгейму [5, с. 136].

Сюжет покарання Локі майже аналогічний до Едд, де після вбивства Бальдра, його було зв'язано нутрощами власного сина, а перед його обличчям повісили гадюку, з якої йому на обличчя крапала отрута. Жінка Локі, Сігюн,

сиділа поруч і тримала глек під змією, але ніби коли вона відходила злити вже наповнену отрутою посудину, частина яду таки потрапляла на Локі. Тоді він сильно здригався, що люди в реальному світі називали це землетрусом [5, с. 139]. І сидітиме Локі так, поки не настане Рагнарьок.

Бачимо, що у «One Piece» Локі повторює не лише ім'я, а й долю свого міфологічного прототипу. Щодо зовнішності: Локі у манзі також велетень (як і скандинавський Локі, хоч і був прийнятий асами); у нього забинтовані очі, що, можливо, так само стало слідством отрути. Веде він себе характерно до Локі-аса: він оманливий і схильний до маніпуляцій, зацікавлений в укладанні угод, які він може чи не може виконати, і провокує інших, щоб викликати реакцію. Він надзвичайно зарозумілий, вважаючи себе найсильнішою істотою на Ельбафі, і не терпить, щоб інші говорили у його присутності без дозволу. Також Локі ніби товаришує зі страшними звірами, що живуть в підземному світі, і це, ймовірно, знову пов'язує його з богом Локі, якого скандинавська міфологія пов'язує із багатьма дивними істотами. Водночас, він у нас умовний правитель острова велетнів, що може натякати на взаємність його образу із іншим персонажем – Утгардом-Локі, саме йотуном, що править Йотунхеймом [5, с. 120].

Врешті, на наведених прикладах ми бачимо дуже багато спільних елементів із скандинавською міфологією. Впродовж усієї історії Ода-сан часто вдається до запозичень, міксуючи міфологію та історію різних народів у своєму творі, збагачуючи таким чином свій сюжет. Проте складається враження, що всі ці скандинавські рецепції він навіть не намагався приховати: чи-то настільки захопившись ними, чи-то віддавши таким чином свою персональну шану до даної культури, створивши цілий острів, що напряму її репрезентує. Дана арка насамперед цікава й тим, що почалась декілька місяців тому і наразі

знаходиться у статусі «ongoing». Тому автор лише починає знайомити нас із островом Ельбаф та його мешканцями. І хоч ми вже бачимо велику кількість не лише візуальних, а й сюжетних рецепцій, їх, безперечно, буде ще більше. Локі, найімовірніше, буде головним антагоністом арки острову Ельбафу, що призведе до такого собі Рагнарьку, тобто кінця світу, як у самій манзі, так і в реальності – до закінчення всього «One Piece».

Список використаних джерел та літератури:

1. Eiichiro O. One Piece. Chapter 1131: [Loki in the Underworld]. Electronic resource. Available at: https://mangaplus.shueisha.co.jp/viewer/1022670.
2. Eiichiro O. One Piece. Chapter 1132: [Adventure in Elbaf]. Electronic resource. Available at: https://mangaplus.shueisha.co.jp/viewer/1022646.
3. Eiichiro O. One Piece. VIZ Media LLC, 2003. Vol. 2. 200 p.
4. Eiichiro O. One Piece. VIZ Media LLC, 2007. Vol. 15. 216 p.
5. Молодша Едда / пер. з давньоісланд. В. Кривоніс. Київ : Вид-во Жуп., 2024. 528 с.
6. Старша Едда / пер. з давньоісланд. В. Кривоніс. Київ : Вид-во Жуп., 2022. 496 с.

Zhmai Aleksandr

"Antique" business game "Agora": historical-mythological and educational aspects

Gamification of the learning process, which originated in the 20th century, began to be actively developed in the early 2000s. Obtaining new knowledge and skills in a game format has become popular not only in the

field of education, but also in the business sector, leading to the emergence of various business games [1].

About 10 years ago, Vasyl Komisarov, a business coach from Kyiv, received a request for a tool that would help to improve communication and negotiation skills and would not take long. Being a certified game practitioner, he decided to create it himself, since there was nothing suitable on the market. This is how the business game "Agora" appeared.

From ancient Greek, "agora" translates as "market square," but this does not fully reflect the significance of this concept. Yes, people bought and sold there, signed contracts, but in addition, all the important events of the city took place in the agora, all the festivals and performances, announcements of important events, and so on; news was exchanged there, new commercial connections and intellectual discussions were established [2].

The business game "Agora" includes all of this. Here you need to communicate a lot, make quick decisions (in particular, about buying or selling a particular product at a price acceptable to all participants), think both tactically and strategically, make new acquaintances, interacting with other participants — and at the same time be able to see the danger in the actions of other players, predict their behavior, and much more. It's really similar to what happened in a real agora, which is why the idea of the history and mythology of Ancient Greece was taken as the basis for this game.

One of its unique features is that the game has no board, dice, chips or other attributes of board games. This significantly reduces the influence of chance on the gameplay, so each player has the maximum influence on the course of the game in each round (there are eight of them).

There are three types of resources in the game (Pic. 1):

- Bread is the most common and cheapest, as it is fairly easy to make and does not require a lot of resources.
- Meat is a more difficult resource to obtain, so there is less of it in the game than bread, and its cost is higher.
- Wine is the most difficult to produce, and therefore the most expensive of the resources for which Ancient Greece was famous.

Pic. 1 "Agora" resources: bread, meat, wine

Before the start of the game, each resource is assigned a price: 10 drachmas for one unit of bread, 15 drachmas for one unit of meat and 20 drachmas for one unit of wine. In order to make an exchange, each participant is given a certain amount of money and resources: 200 drachmas, 10 units of bread, 7 units of meat and 5 units of wine. The design of the drachmas (Pic. 2) is taken from the official website of the National Bank of Greece [3], however, the design of the game cards is original and was developed by the creator of the game together with the designer who collaborated with him.

Pic. 2 An example of drachmas' design

One round, or game day, lasts 5 minutes, during which players can interact with each other in a variety of ways. At the end of each round, each player must decide which of the influence cards to use. There are two types of these cards:

- Ordinary (Pic. 3). These allow the price of one of the resources to be increased/decreased by 1 to 5 units (drachmas). They also include "Feast" cards, which do not involve any active actions and essentially

give the right to skip a turn (since skipping a turn, i.e. the ability to not play any of the influence cards, is strictly prohibited and is punishable by bankruptcy, and with it, elimination from the game).

Pic. 3 Ordinary influence cards

- "Heroic" (Pic. 4). They cancel the price change of one or all resources that occurred before. For example, "Demeter's Joy" cancels the price change of bread, "Dionysus's Feast" — of wine, and "Hermes' Blessing" cancels all price changes that occurred before this card was played.

Pic. 4 "Heroic" influence cards

Thus, you can influence the course of the game not only with your decisions, but also with the help of these cards. Each player receives 10 cards before the start of the game, but since there are only 8 rounds, you need to

think carefully about which ones to use and in what order. It is important to remember that on the last, eighth game day, the use of "heroic" influence cards is prohibited.

The ultimate goal of the game is to increase your capital, which consists not only of the total amount of money you have by the end of the eighth round, but also of all types of resources at the prices of the last day. Despite the fact that at the beginning of each round, the "official" prices for all resources are announced, taking into account the influence cards played at the end of the previous round, participants can trade with each other under different conditions. However, it is important to remember that there is no bottomless bank in "Agora", there is only money and goods that players have — and that's it. Therefore, it is only a question of redistribution of all these resources.

In July 2024, "Agora" was held by the author within the Fifth Summer School of Antiquity [4]. The purpose of this event is to unite Ukrainian and foreign scholars studying antiquity and history buffs who can share the results of their research in an informal setting, discuss topics that interest them, receive or give feedback, make new acquaintances, establish cooperation etc. — in general, everything that the ancient Greeks did at the agora. Since the game was held offline in Odessa, unfortunately, not all participants of the School were able to join it. However, being a game practitioner, like the creator of "Agora", the author managed not only to engage and interest all those present participants, but also to give them constructive feedback.

The example of the business game "Agora" shows that the reception of antiquity in the modern world occurs not only in the spheres of mass culture,

such as gaming or film industry, but also in narrower, more specific areas — for example, business games. This shows, on the one hand, that the history, mythology and culture of Ancient Greece and Ancient Rome still arouse interest not only among specialists, but also among ordinary people not connected with historical science. On the other hand, this opens up new opportunities and directions for research in the future.

References:

1. Жмай О. В., Сілкіна Д. О. Використання ділових ігор як засіб підвищення ефективності управлінської освіти. *Економічне зростання: стратегія, напрями і пріоритети*: збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної конференції (м. Запоріжжя, 12 травня 2018 року). Запоріжжя: ГО «СІЕУ», 2018. С. 44-46.
2. Agora. *Britannica*. URL: https://www.britannica.com/topic/agora
3. Bank of Greece. URL: https://www.bankofgreece.gr/en/homepage
4. School of Antiquity. URL: https://antiquity-school.org.ua/eng/

Карпенко Андрій
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Германо-скандинавська міфологія у грі Gof Of War

God of War - гра 2018 року розроблена студією Santa Monica Studio і видана ексклюзивно для ігрової платформи PlasyStation 4 а у 2022 році перевидана для ПК. Гра показала чудові комерційні результати: до листопада 2022 року було продано понад 23 мільйони копій гри, що зробило її однією з найбільш продаваних ігор для PlayStation 4 і найбільш

продаваною грою в серії [1]. Окрім широкої популярності, гра також здобула декілька нагород, високий рейтинг серед критиків, а також позитивні відгуки серед науковців, зокрема Джексона Кроуфорда, доктора скандинавістики Університету Вісконсіна, експерта з давньоскандинавських мов та перекладача багатьох саг та давньоскандинавських поем [2]. Таким чином, God of War це дуже популярна гра в сеттінгу давньоскандинавської міфології, понад 23 мільйони людей зіграли в неї і сформували завдяки ній своє бачення давньоскандинавських міфів, тож гра без сумнівів вплинула на сприйняття частиною суспільства давньоскандинавського міфу, тож аналізу та виявленню наскільки точним і відповідним до джерел є сприйняття давньоскандинавських міфологічних образів і концептів яке формує гра God of War серед гравців і є мета цієї доповіді.

Для початку варто зазначати, що студія Santa Monica Studio заздалегідь ставила собі за мету передати автентичність давньоскандинавської міфології, про що заявляв керівник проекту і режисер Корі Барлог, який навіть змусив команду розробників та сценаристів прочитати Старшу та Молодшу Едду [3]. Тож запозичення з германо-скандинавської міфології є чи однозначно свідомими чи просто несвідомими (так як з джерелами команда була ознайомлена). Також варто зазначити що в цій доповіді терміни германо-скандинавська міфологія та давньоскандинавська міфологія ототожнені задля легкості в позначенні та написанні.

Для початку трохи про гру. Це 8 частина серії і її перезапуск. Головний герой - Кратос, спартанець який задля помсти переміг бога війни Ареса, таким чином сам ставши богом Війни і розв’язавши війну з

усім давньогрецьким пантеоном. Перемігши всіх богів-олімпійцем Кратос запускає ланцюг подій який призводить до глобальної катастрофи і руйнації грецького світу. Вирішивши тепер розпочати життя з чистого листка, Кратос мандрує на північ, судячи з візуалу гри до Скандинавії, яка представляє собою світ давньоскандинавської міфології, з його флорою, фауною та світобудовою.

Перше що помічається у грі це візуальне оформлення персонажів. Кратос виглядає як еталонний грецький атлет з класичних статуй, надзвичайно рельєфний, що підкреслює його грецьке походження [4], в той час як боги скандинаського пантеону коренасті, дужі і повненькі, зокрема Тор. Хоч точного візуального опису давньоскандинавських богів (окрім Бальдра та деякиї подоб Одіна) в давньоскандинавській літературі немає, тим не менш таке візуальне оформлення є дуже точним, адже той же Тор, описаний як дюжий воїн який на весіллі у хрумтурса Трюма з'їдає цілковитого кабана та випиає самотужки діж меду, чим вражає велетня [5, с.185]. Вже згаданий Бальдр єдний в грі (з-поміж богів чоловічої статі) зображений струниким, але це обгрунтовано тим що його опис якраз таким існує в джерелах, зокрема у Пророцтві Вельви у Старшій Едді, де він описаний струнким і надзвичайно гарним [5, с.25]. З приводу зачісок, то більшість персонажів простоволосі, що також відсилає до автентичності зображення. Тож візуальна реалізація давньоскандинаських богів в грі доволі відповідна до джерел.

Але, окрім доволі точного візуального зображення, відображення характерів германо-скандинавського пантеону зовсім не збігається з джерельними відповідностями. В Старшій і Молодшій Еддах Бальдр є добрим богом якого всі люблять [5, с.25], Тор із синами Маґні та Моді є

героями, "північними Геркулесами", захисниками людей які постійно здійснюють подвиги, а Маґні та Моді так взагалі мають продовжити робити це після смерті батька і кінця світу [5, с.92]. Велетні ж даньоскандинавській літературі є однозначними антогоністами і негативними персонажами, як і трікстер Локі, який потім веде їх на бій з богами [5, с.32]. Натомість у грі образи персонажів перевернуті догори дриґом: всі асси та вани є злими антагоністами, жадібними до влади, вони притісняють і жосткоко винищують велетнів, які є позитивними, як і Локі, який в грі ототожнений з Атреєм, сином Кратоса, який теж бориться з богами за "справедливість". Художньо це ж дуже гарний прийомом [6], адже ми споглядаємо конфлікт богів та велетнів з перспективи велетнів, тоді як в Еддах це відбувається з перспективи богів. Одначе, з точки зору точності це звичайно не точне відображення давньоскандинавської міфології.

Також варто зазначити про реалізацію ідеї фатууму та долі, і, зокрема про відображення контрасту концепцій давньогрецького та давньоскандинавського фаталізму. В давньогрецькій літературі, зокрема Одіссеї та Елліаді, хоч герої і підпорядковані рішенню богів і долі сплетеній Мойрами, вони обирають шлях боротьби і супротиву їй, якщо мають власні цілі (на прикладі конфлікту Одіссея та Посейдона). Натомість у давньоскандинавській міфології герої приймають свою долю, навіть трагічну, коли дізнаються про неї (на прикладі Хельгі та Сігурд які знаючи що низка рішень призведе до їх загибелі, всеодно приймають це як невідворотність і свідомо приймають ці рішення). Власне цей конфлікт перенесено і в God of War, де всі персонажі коряться долі зіткнаній Норнами, натомість Кратос, як носій грецького світогляду, бореться зі

своєю долею. Таке відображення є чудово-точним і відповідним до концептів давньогрецької та давньоскандинавської літератури

В грі також присутній конфлікт Одіна та Тюра. За грою Тюр був минулим богом війни який вирішив відмовитись від войовничості і став миролюбивим та відкритим до подорожей, після чого його змістив Одін, який тепер сам став богом війни і головним з богів. Судячи з археологічних данних ми можемо стверджувати що германці в архаїчні часи дійсно поклонялися Тюру, але його на рубежі 4-5 століть замінив Одін, як центральний бог. В Старшій Едді знаходимо згадку що Тюр є богом справедливої війни, в той час як Одін є саме богом перемоги, що співавдає з ідеями у грі, але змістив Одін Тюра скоріш за все внаслідок того що останній втратив владу коли втратив свою правицю, коли заковував у ланцюги пса Фенріра. Це є дзеркальним відображенням германськох традиції, згідно з якою вождь племені втрачав свою владу коли зазнавав коліцтва. Тож згадка про конфлікт Одіна та Тюра, а також відображення їх протилежності в тому що один є богом перемоги (який часто за Старшою Еддою здобував воям перемогу нечесним шляхом) а інший богом справедливої війни, є дуже деталізовними і точними, однак не точним є відображення Одіна як узурпатора, а не наступника як верховного бога.

Окрім цього в грі реалізовані такі істоти давньоскандинавської міфології як дварфи Сіндрі та Брок, дракон Фафнір та змій Йормунсґанд. Їх відображення є доволі точними, окрім Фафніра, адже за каноном він був не літаючим драконом, просто змієм що дихав отрутою, на томість в грі використовується образ літаючого дракону, який широко прижився в сучасній масовій культурі.

Тож, не враховуючи купу неточностей та художніх переінакшень, God of War реалізовує багато важливих концептів германо-скандинавської міфології в їх автентичній формі, що підтверджує що автори не тільки читали давньоскандинавську літературу (про що вони самі заявляли напередодні релізу гри) а й широко запозичували її концепти.

Список використаних джерел та літератури:

1. Wood A. God of War Sales Pass 23 Million CopiesGod of War Sales Pass 23 Million Copies [Електронний ресурс] / Anthony Wood // IGN. – 2022. – Режим доступу до ресурсу: https://www.ign.com/articles/god-of-war-sales-pass-23-million-copies.
2. Wright S. Examining 'God of War's' Reinterpretation of Norse Mythology [Електронний ресурс] / Steven Wright // Veriety. – 2018. – Режим доступу до ресурсу: https://variety.com/2018/gaming/features/god-of-war-norse-mythology-1202823019/.
3. Folkard D. Cory Barlog & Rob Davis interview – God of War [Електронний ресурс] / Dana Folkard. – 2018. – Режим доступу до ресурсу: https://www.impulsegamer.com/god-of-war-interview/.
4.Papakonstantinou Z. The Athletic Body in Classical Athens. Literary and Historical Perspectives [Електронний ресурс] / Zinon Papakonstantinou. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: https://www.academia.edu/2584247/The_Athletic_Body_in_Classical_Athens_Literary_and_Historical_Perspectives.
5. Старша Едда, 2024. – 496 с. – (Видавництво Жупанського).
6. MacDonald K. \'God of War\'s Kratos was an angry lump of muscle. I made him a struggling father\' [Електронний ресурс] / Keza MacDonald // The Guardian. – 2024. – Режим доступу до ресурсу: https://www.theguardian.com/games/2018/apr/26/god-of-war-sony-kratos-father-son-cory-barlog.

Корнійчук Матвій
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Кельтські витоки у легендаріумі Джона Толкіна

Найважливішим джерелом натхнення для так званих « Безсмертних земель» або «Земель безкрайнього заходу» послугувала ірландська міфологія, а саме історії про сідів. Сіди це не тільки магічні істоти, які періодично втручаються у справи людей. Сід це цілий потойбічний світ, куди звичайній людині потрапити неможливо. Його також називають Тір на Ног, наприклад у відомій історії про Ойсіна. Самі сіди можуть безперешкодно подорожувати між своїм і чужим світом, чого не можна сказати про людей. У світі Арди, Безсмертні землі крайнього заходу, також відомі як Валінор, бо там колись оселилася раса безсмертних валар, дітей творця цього світу, Ілувтара. Вони запросили до себе жити ельфів, і ті погодилися. Валінор значно розвиненіший і багатший за Середзем'я, а найголовніше - розділений водною перепоною, що також є магічним бар'єром, нездоланним для звичайної людини. Валінор, безумовно, перетинається з Сідом з ірландських міфів, бо також став домівкою для таємничої раси ельфів. Пізніше йтиметься про те, що ельфи мають прототип у вигляді туату де данаан, або народу дану, або ж сідів. До речі, при створенні екранізації Володаря Перснів, саме сіди в образотворчому мистецтві стали прообразом для ельфійської раси. [1, pp. 156—170] Цікаво, що Валінор також перегукується із Землею Обітованою, яку шукають герої середньовічних ірландських оповідей, відомих як імрами. Ці розповіді, створені вже в християнську добу, описують морські подорожі до далекого ідеалізованого світу, розташованого на крайньому заході.

Земля Обітована виступає своєрідним аналогом християнського раю, але її образ зберігає численні елементи дохристиянської ірландської міфології. Фінальна мета таких подорожей — це Острови Блаженних або Земля Обітована, прихована за морями і вічним туманом. Вона символізує земний рай, ізольований і недоступний для звичайних смертних. Ті, кому вдається досягти цієї землі, зазвичай не мають змоги залишитися в ній. Схожість між імрами і творчістю Толкіна очевидна: опис подорожі через океан, що відділяє світ людей і безсмертних, повторюється і в ірландських переказах, і у світі Арди. Саме тому можна стверджувати, що під час створення Валінору та Ельдамару Толкін надихався мотивами давніх ірландських імрамів, з якими він беззаперечно був знайомий. [2, pp. 27-44]

Рівенделл у світі Толкіна це не просто окрема локація. Це цілий світ,

прихований від сторонніх очей. Оскільки ельфи були створені з прототипом у вигляді народу дану, або ж просто сідів, то й місця їхнього проживання дуже сильно перегукуються з цими істотами в ірландській міфології. Ідеться про те, що світ потойбічний, навіть якщо він нібито перебуває серед звичайного світу, все одно обов'язково має бути чимось відокремлений. У кельтській міфології магічне місце завжди має певну перепону. Чи то річка, що відокремлює наш світ від потойбічного, чи то озеро, що таїть у собі таємниці, чи то гори, чи то ліси, чи то пагорби. Те, що дуже чітко виділяється на тлі решти природного ландшафту. Рівенделл відокремлений від звичайного світу річкою та водоспадами. Так само і Лоріен, ще одне місце де проживають ельфи, знаходиться між двома річками, і прихований в

лісі. Неминучий перехід через воду остаточно символізує розрив із зовнішнім світом і наближення до ельфійського королівства. Подібні елементи можна знайти в ірландських міфах, де Сіди розташовувалися в ізольованих місцях — на пагорбах, островах, серед озер чи вздовж річок. У легенді про Діармайда і Грайне Бог Енгус проживає на чарівному острові Бург на Бойні, що також є прикладом прихованого світу, який відкривається лише обраним. Авалон, місце спочинку короля Артура з кельтських міфів, це магічний острів. Тір на Ног, країна сідів із історії про Ойсіна, також скріш за все відокремлений річкою або водоймою. Взагалі Тір на Ног має багато спільного з толкієнівським Валінором. Наприклад істоти, які туди потрапили, не старіють, і час для них сповільнюється. Так, наприклад, Ойсін, повернувшись із країни сідів у свій світ, миттєво помер, лише торкнувшись землі, оскільки у своєму світі він уже став занадто старим. Безсмертя - відмінна риса не тільки сідів, а й ельфів зі світу Арди.

Варто також поговорити про самих ельфів, і обґрунтувати їхню схожість із сідами. По суті походження ельфів має безліч перетинів з народом Дану, або ж з Туата де Дананн, народу, який, згідно з легендою, прибув до Ірландії, але пізніше сховався в потойбічному сіді. Сіди, як і ельфи, були в усьому більш розвинені, ніж люди. Ірландські барди вважали сідів найкрасивішими, наймайстернішими в будь-якому ремеслі, і так далі. Туату де Данан, були потомками легендарного героя Іаборна, сина Немеда, що був лідером одного із міфічних племен, що заселили Ірландію. Але згодом вони покинули острів, і відправились на Північ, через переслідування з боку магічних істот, фоморів. Там люди Іаборна отримали назву Туату де Данан, і стали

майстрами у музиці, ремеслах, мудрості, та у мистецтві. Так само і ельфи у Толкіена, що спочатку пробудилися у середзем'ї, і лише згодом покинули цю країну, перемістившись до Валінора (Аману), де стали набагто розвинутішими ніж люди у середзем'ї та інші раси. Туату де Данан, згодом повертаются до Ірландії, і спалюють свої кораблі на знак своєї рішучості. Абсолютно те саме роблять ельфи нолдор, та частина ельфів що повернулся із Валінору, аби битися із Морготом, що вкрав їх сильмарилі, чарівні камені створені ельфами нолдор. Туату де Данан створили багато чарівних предметів, таких як спис Луга (героя уладського циклу) що завжди дарує перемогу своєму власнику, котел Дагди, що міг нанрлувати будь яку кількість голодуючих, меч Нуаду, від якого не можна було ухилитися, і так далі.

Один із героїв народу Дану, король Нуада втратив свою руку під час битви і був змушений відмовитися від лідерства свого народу через традицію, що король повинен бути фізично досконалим. Тільки після того, як він отримав магічну срібну руку, він зміг відновити своє королівське положення. Маедрос, який був старшим сином Феонора, що і повів ельфів нолдор у похід, також втратив руку, коли його замкнули за нею на скелі Тангородрима у полоні у Моргота. Він був звільнений лише після того, як його друг Фінгон відрубав йому прикувану руку, і це змусило його відмовитися від трону. Балор, Зле Око в ірландській міфології, був названий можливим джерелом Ока Саурона. Зле око Балора, розташоване в середині його чола, могло знищити цілу армію. Він був королем злих Фоморів, з якими довелося битися народу Дану після підкорення Ірландії. [3, pp. 324–328.]

Фомори які, як і орки Сауорна, були втіленням зла в огидно потворних тілах. Саме ім'я Балора співзвучне з Балрогами, істотами створеними Морготом для втілення своїх планів. Балор Злого Ока в ірландській міфології був названий можливим джерелом Ока Саурона . Зле око Балора, в середині його чола, було здатне здолати цілу армію.В ірландській міфології Балор або Балар був лідером фоморів, групи злісних надприродних істот, і вважався найгрізнішим. Його часто описують як велетня з великим оком, яке сіє руйнування, коли відкривається. Балор бере участь у битві при Маг Туіред і насамперед відомий за оповіданням, у якому його вбивав його онук Луг з Туата Де Дананн .

Використання Толкіним мечів з їхніми власними іменами, магічними силами, древніми родоводами, історією та ритуалами переходу від одного героя до іншого відповідає середньовічним і артурівським легендам. Існує багато паралелей між Арагорном з його магічним мечем і артурівською легендою. Меч в камені зламаний, як і Нарсиль. Так само, як Екскалібур обмежує правління короля Артура, так і Нарсиль обмежує Третю епоху, починаючи з того моменту, коли Ісільдур відсікає Перстень від руки Саурона, і закінчуючи тим, що меч, перероблений в Андуріл, допомагає покласти кінець владі Саурона і відновити Арагорна як короля. Обидва королі ведуть свої народи до перемоги. Магічні ножни меча, які ельфійська королева Галадріель вручить Арагорну, коли він покидає Лотлоріен, зі словами: «Клинок, витягнутий з цих ножен, не буде заплямований або зламаний навіть при поразці», аналогічні ножнам Екскалібура, які гарантують, що їхній власник «ніколи не втратить крові, навіть якщо його поранять». Леді

Озера з’являється, щоб подарувати Артуру магічний меч Ескалібур з Авалону. Вона представлена як таємничий ранній благодійник молодого короля Артура, якого направляє і приводить до неї Мерлін. З’явившись у своєму озері, вона дарує йому Ескалібур і його особливі ножни після того, як його оригінальний (також неназваний) меч зламався в поєдинку з королем Пеллінором.

Список використаних джерел ат літератури:

1. Fimi, Dimitra. «Mad» Elves and «elusive beauty»: some Celtic strands of Tolkien’s mythology. Folklore, Volume 117, Issue 2 August 2006, pp. 156—170

2. Kinniburgh, Annie (2009). "The Noldor and the Tuatha Dé Danaan: J.R.R. Tolkien's Irish Influences". Mythlore. 28 (1). Article 3. (pp. 27-44)

3. Shippey, Tom (2005). The Road to Middle-Earth: How J. R. R. Tolkien Created a New Mythology pp. 324–328.

Кривохижа Роман
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Образ еміра Тимура в художній літературі

Художнє висвітлення діяльності центральноазійського еміра Тимура (1336-1405 рр.) в літературі цікаво дослідити, аби розуміти ставлення представників різних держав та народів до цієї особистості, оцінити ступінь міфологізованності біографії Тимура та проаналізувати цей аспект історії мистецтва.

В тюркському фольклорі помітне місце займають байки, короткі історії та жарти про пригоди Ходжі Насреддіна, мандрівного та дотепного чоловіка, котрий часто потрапляє в смішні ситуації. Достеменно не відомі роки життя Ходжі Насреддіна. За однією з версій він жив в епоху владарювання в Малій Азії сельджуків, тобто - не пізніше XIII століття, за іншою, втіленою в радянській художній літературі, Ходжа Насреддін діяв в період існування Хівинського, Бухарського та Кокандського ханств [10]. Однак, існують зафіксовані фольклорні згадки про контакти Ходжі та еміра Тимура. Наскільки вони є достовірними - складне питання, але в цих згадках містяться, на мою думку, інтерпретації політики Тимура середньовічними тюрками. Зокрема, є чотири примітні історії про Насреддіна та Тимура: 1) Ходжа та Тимур на полюванні. Емір вирішив посміятися з Насреддіна та видав йому старого коня. Тимур та його свита виїхали на полювання, де їх застав дощ і потрібно було повертатися додому. Всі знатні придворні Тимура та він сам на своїх дорогих конях швидко дісталися палацу. Ходжа не мав змоги це зробити на своєму коню, і він ризикував намокнути. Проте, Насреддін проявив хитрість: зняв верхній одяг та прив’язав його до живота коню, коли ж дощ припинився - надягнув знову. Коли він повернувся з полювання, Тимур очікував бачити його промоклим, але побачив, що його одяг сухий. Емір вимагав пояснень і Насреддін сказав, що його кінь, насправді, неймовірно швидкий. Тимур не повірив та на наступне полювання взяв цього коня собі. Коли їх знову застав дощ, Тимур промокнув, а Ходжа висміяв його пихатість та некмітливість; 2)Ходжа Насреддін та Тимур в бані. Тимур запитав Ходжу: в скільки він би оцінив еміра, якби той був простою людиною? Насреддін відповів, що оцінив би його в 50 акче, чим

розлютив Тимура. Адже, вважав емір, 50 акче коштує лише одна його запонка. Ходжа з гумором відзначив, що лише запонку він і вбачає коштовною , а саму особу Тимура - ні; 3) Ходжа Насреддін відповідає на питання Тимура, котрий переймається, чи попаде він до раю? Відповідь полягала в тому, що Тимур потрапить до пекла, але йому не слід хвилюватися, адже він перебуватиме там в компанії інших великих завойовників: Алаксандра Македонського, Чингісхан та єгипетські фараони; 4)Ходжа Насреддін переселяється до села, адже пройшла чутка, що емір Тимур карає всіх, хто приснiться йому або ж заважає йому спати. Ходжа боїться, що може приснитися Тимуру [2, с. 14-23]. Таким чином, в коротких історіях про Насреддіна Тимур змальований пихатим, зверхнім, жорстоким правителем.

Образ еміра Тимура в європейській художній літературі періоду Раннього нового часу вже вельми добре досліджений. В Європі XVI-XVII століття Тимура знали, як полководця, котрий розгромив османського султана Баязида I та усунув в такий спосіб загрозу османської експансії на європейському континенті на певний час. Тому, постать Тимура в європейській літературі здебільшого зображувалась наступним чином: благородний дикун, вправний полководець, неординарна особистість, поборник очевидного зла. Зокрема, варто згадати поему англійського драматурга К. Марлоу “Великий Тамерлан” (1587 р.), яка мала успіх в європейських театрах. Образ Тимура в цій поемі можна назвати романтизованим, оскільки твір писався на основі європейських переказів біографії еміра [5, с. 959].

Інший популярний у вказаний час шаблон висвітлення Тимура - ворожий християнській Європі варвар. Наприклад, згадаємо працю французького єзуїта Морга "Історія Тамерлана" 1739 року [8, с. 42].

Тимурові присвячений вірш німецького поета Гете (1749-1832 рр.) "Мороз та Тимур", де емір постає жорстоким правителем, через якого загинуло багато християн, про яких переймається Мороз, що потрапив до шатра Тимура та попрікає в зробленому [4, с. 122].

Тим не менш, в XIX столітті підхід дещо змінюється. Тимура починають зображувати в більш ліричній перспективі. В "Оді до Наполеона Бонапарта" поет Дж. Гордон Байрон (1788-1824 рр.) звертається до сюжету, згідно якого емір Тимур переміг Баязида I та наказав возити його в клітці. Байрон порівнює становище Наполеона після його поразки зі становищем османського султана та говорить, що Бонапарт потрапив до "клітки Тамерлана" [3].

Творчістю Байрона надихнувся американський письменник Е. А. По (1809-1849 рр.), котрий написав поему "Тамерлан". Читач очікує побачити знайомі сюжети про війни, політику, вбивства та жорстокість окремо взятої людини, але По не використовує їх. Навпаки, автор концентрується на ліричній лінії кохання еміра до неназваної жінки. Дійсно, героїня є радше художньою вигадкою, бо в еміра Тимура за його правління було кілька дружин [9, с. 87]. Проте, мова цілком може йти про його дружину Сарай Мульк, що мала привілейований статус [6, с. 151-184]. В поемі "Тамерлан" автор описує душевні переживання еміра, котрий усвідомлює справжню ключову цінність - любов [11, с. 52-53]. Даний твір слід розглядати, на мою думку, в руслі романтизму, що захопив європейську літературу в першій половині XIX ст. Вважаю, поема

“Тамерлан” є унікальною спробою переосмислити історію Середньовіччя та самої особи Тимура.

Цікаво, що й в українській літературі XIX століття також є згадки про Тимура. Зокрема, в вірші “І мертвим, і живим .....” Т. Шевченка згадується, як німець називає українців “моголами, голими онучатами Золотого Тамерлана”. Мова йде або про могулістанців зі східної частини колишнього улусу Чагатая, котрі залишались прихильними до кочових монгольських традицій, або ж про династію Великих моголів в Індії, заснованої нащадком Тимура, Бабуром. Щодо “золотого Тамерлана”, то тут йдеться про еміра Тимура, чиїм прізвиськом був “Тамерлан” або “Тимурленг”, що означало “кульгавий Тимур”. В цьому уривку Т. Шевченко звинувачує іноземних переписувачів української історії в тому, що вони диктують українцям теорії про їх власне походження. “Золотим” Тимура автор називає через те, що він асоціює його з Золотою Ордою. Щоправда, Тимур мав лише дотичне відношення до цієї держави, коли сприяв встановленню влади Тохтамиша на золотоординському престолі. Сам Тимур фактично управляв державою в Центральній Азії, а Золота орда не входила до її складу. “Золотий Тамерлан”, як я вважаю, символізує у Т. Шевченка колективну монгольську ординську спадщину, яка не дала культурного розвитку, тощо. Німець в вірші Шевченка стверджує, що в українців немає історії, вони є “голими онучатами” золотоординців [1].

В XX ст. домінує тенденція щодо того, аби пропонувати читачеві науково-популярну літературу та белетристику, пов’язаною з постаттю Тимура. На мою думку, ця тенденція є актуальною й сьогодні. Одним з прикладів можна вважати “Тамерлан. Правитель та полководець”

(1928 р.) американського історика, сценариста та письменника Гарольда Лемба. Даний діяч був популяризатором історії та виконав цілу низку творів, присвячених історичні тематиці. Історичними працями їх назвати не можна, в них немає джерелознавчої критики, об'єктивності дослідника, наукового стилю та академічності викладу. Автор ставив на меті популяризацію історичних знань, але робив це в художній формі. Не виключення - і його твір про Тимура, виконаний в помпезній формі, Тимур постає перед читачем геніальним правителем, а його воїни - безстрашними. Схожі роботи публікувались в західній літературі протягом XX та початку XXI століть [7, с. 124-151].

Отож, ми коротко оглянули історію зображення Тимура в художній літературі. Визначили, що середньовічна художня література доносить до нас, здебільшого, фольклорні інтерпретації особи еміра. Європейська література періоду Раннього Нового часу експлуатувала образ Тимура, як переможця османського війська, або ж висвітлює його в якості жорстокого варвара. В XIX столітті під новим кутом на постать Тимура поглянув Едгар Алан По, котрий вирішив змалювати ліричну сюжетну лінію кохання Тимура. В XX столітті з'явилась тенденція писати про еміра Тимура науково-популярні твори, аби привернути увагу читача до цієї історичного діяча.

Список використаних джерел та літератури:

1. Шевченко Т. Г. Кобзар. 2-ге вид. Київ : Дух і літера, 2011.
2. Анекдоты Ходжи Насреддина. М.: Фаир, 1997.
3. Байрон Дж. Г. Ода до Наполеона Бонапарта. *Бібліотека української літератури.* URL: https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=1522

4. Гёте Й. В. Собрание сочинений в десяти томах : Том 1 : Стихотворения. М.: Художественная литература, 1975.
5. Эркузиев А. А., Мамажанова Н. А. Изучение личности Амира Тимура в Европе (XVI–XVIII века). // Молодой ученый. № 9 (89). 2015. С. 959-961.
6. Йазди Ш. Зафар-наме / Пер. *А. Ахмедова.* Ташкент: Sanaat, 2008.
7. Лэмб Г. Тамерлан. Правитель и полководец / Пер. с англ. *Л. А. Игоревского*. М.: Центрполиграф, 2002.
8. Наимова Д. К. Образ Амира Темура в зарубежной литературе // Наука, образование и культура. 2020. №1 (45).
9. Полное собрание поэм и стихотворений. Перевод и предисловие Валерия Брюсова с критико-библографическим комментарием. Москва-Лениград: Государственное издательство "Всемирная литература". Ленинград. Моховая, № 36, MCMXXIV. С. 85, 87—93.
10. Соловьёв Л. Повесть о Ходже Насреддине: Возмутитель спокойствия. Очарованный принц. М.: ТОО «ММП», 1993.
11. Yakubov M. K. The short survey of the history of creation poem “Tamerlane” by Edgar Allan Poe // International scientific review. 2020. №LXX.

Ларіна Аріна
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

***Xianxia*: трансформації стародавніх релігій та філософій у медіа-індустрії Китаю**

На початку 2000-х років, багато ресурсів було спрямовано на збільшення медіа-присутності Китаю на світовому ринку через популярність іноземних медіа-продуктів у країні, в особливості із сусідніх Південної Кореї та Японії [1, p. 246]. Для посилення своєї «soft power», був створений національний дослідницький центр, призначений для

збирання даних і надання рекомендацій уряду щодо культурної торгівлі. Виходили звіти, які пропонували аналіз окремих секторів (кіно, телебачення, анімація, музика, тощо), при цьому «не враховуючи той факт, що споживачі задовольняли свої бажання дивитися фільми та телевізійні програми онлайн» [1, p. 248].

Китайські веб-романи, які з'явились наприкінці 20-го та на початку 21-го століття, йдуть в ногу з першою хвилею розвитку Інтернету в Китаї. Автори веб-романів, не обмежені основними літературними нормами, використовували Інтернет як поле для експериментів [2, p. 1] із поєднанням класичних жанрів та елементів мейнстрім-культури, створюючи низку жанрів із своїми особливостями та, як наслідок, із різною цільовою аудиторією. Зокрема, популярності набув один із жанрів китайських веб-романів, який розглянутий в цій роботі – *Сянься* (仙侠, *xianxia*). Цей жанр заснований на синтезі бойових мистецтв, китайської народної міфології, даосизму та буддизму, китайської алхімії та медицини, та інших елементів китайської культури, які зазнали впливу західного фентезі та відеоігор. На відміну від дещо відомого іноземній аудиторії жанру *Вуся* (武侠, *wuxia*), який грунтується на бойових мистецтвах та конфуціанській моралі, веб-романи Сянься зазвичай використовують «культивування» та «сентиментальність» як дві основні теми, описуючи історію персонажів через даоїстичне прагнення до вдосконалення, тобто «культивування» безсмертя [3, p. 793].

Глядачів приваблюють класичні костюмовані драми в жанрі Сянься, так як вони слугують для аудиторії як «візуальний ескапізм». Ці драми, на початку «буму» адаптацій веб-романів на екрани в 2010-тих роках, пропонували можливості багатьом молодим акторам: у 2016 році, актор

Янь Ікуан зазначив, що «на ринку є попит, і ми маємо технологію для створення високоякісних спецефектів, тому [це] гарний час. [...] Для акторів це феномен» [4]. Проте станом 2024 рік, складно говорити про можливості для початківців, так як головні ролі віддають вже популярним та відомим акторам; рішення продюсера щодо вибору акторів базуються на відповідності персонажам, проте «багато молодих глядачів віддають перевагу привабливим акторам, незважаючи на їхні акторські здібності» [4]. Таким чином, увага загальної аудиторії драм Сяньця фокусується на візуальному аспекті: гарна картинка, привабливі актори та вражаючі спецефекти – основні складові драм цього жанру.

Китайська міфологія, на якій базується Сяньця-фентезі, складна і не монолітна: у стародавньому Китаї даосизм і буддизм були «двома основними джерелами віри, в той час як незліченні особливості регіонального фольклору переплiталися з ними» [5, p. 52]. У контексті драм Сяньця, ідеї та концепти даосизму, буддизму та фолькльорного міфу представлені вибірково та фрагментарно. Це відбувається, через те що (1) адаптація традиційних вірувань має узгоджуватися із соціальною реальністю Китаю: щоб витримати посилену медіа-цензуру, автори повинні балансувати між державною ідеологією та релігійно-міфологічною системою вигаданих світів [6, p. 4365]; також, (2) будучи комерційним продуктом, створення теледрам залежить від ринкового попиту. Керуючись цим, продюсери просто включають елементи традиційної китайської культури в сюжет на основі вже успішних формул, не демонструючи їхніх унікальних особливостей [7, p. 136]. В результаті, релігійні та міфлогічні аспекти спрощуються; залишаються такі аспекти, як даосський шлях до безсмертя, буддійські концепції реінкарнації та

міфічна географія, в той же час багато інших концептів – нехтуються [5, p. 54]. Наприклад, у даосизмі процес становлення людини безсмертним і набуття духовної сили розглядається як процес вдосконалення, під час якого людині необхідно осягнути мудрість Дао; Сянься адаптує цей концепт у магічну систему, поєднуючи бойові мистецтва, даосську духовну силу (як магічну) та магічні предмети (як зброю). Сюжети цього жанру пропонують лише рідкісні випадки оригінальної інтерпретації традиційної міфології [5, p. 67], і це не є головною метою жанру.

Проаналізувавши шість вибраних драм Сянься, Юцзюань Цзін визначив основну модель сюжету в чотирьох елементах: скрита особистість, вірність у коханні, реінкарнація та (раптовий) щасливий кінець [5, p. 70]. Створений у віддаленому альтернативному світі на основі китайської міфології, жанр Сянься містифікує та романтизує «невмирущий роман між безсмертними», забезпечуючи, за словами Сіньїн Ян, терапевтичний простір для жіночої аудиторії, тимчасово стираючи гендерні норми щодо стосунків і шлюбу [6, p. 4364]. Більшість сюжетів обертається навколо довгої та драматичної історії кохання між головними героями; ідеалістичні гетеронормативні стосунки головних героїв спочатку проходять основні внутрішні конфлікти (закохуючись один в одного) та неодноразово стикаються із зовнішними бінарними силами добра і зла (як їхні сім'ї або клани, загадкове минуле, або ж інші містичні сили), які розділяють їх. Неминуче зустрічаючи смерть, один або обоє з них перенароджуються, і цикл повторюється до щасливого фіналу. Кінцевою метою Сянься є створення ескапічної фантазії, яка забезпечується нереалістичним та високим коханням. На відміну від реального життя, кохання в Сянься не руйнується багатством, владою чи соціальним

статусом, а включення магічних елементів дозволяє продемонструвати глядачам, як «радикальна сила кохання може перевернути жорсткі догми» [6, p. 4364]. Так, наративи зазвичай зосереджені на особистому житті персонажів, а не на розкритті магічної системи чи світу. Зображення світу з'являється лише тоді, коли це необхідно для розвитку персонажа або їхніх стосунків [5, p. 68].

Таким чином, жанр китайських драм Сянься використовує фрагментарні та спрощені вчення традиційних китайських вірувань та релігій як загальний фон для привабливого візуального образу та повторюваного драматичного сюжету, який служить ескапізмом для широкої аудиторії.

Список використаних джерел та літератури:

1. Keane M. China's digital media industries and the challenge of overseas markets. *Journal of Chinese Cinemas*. 2019. Vol. 13, No 3. P. 244-256

2. Zhao L. The English translation and cultural dissemination of Chinese web novels. *Communication across Borders: Translation & Interpreting.* 2021. Vol. 1, No 1.

3. Qian J. Study on the Oriental Aesthetic Value of "Eternal Love" Under the Receptional Aesthetics of Film. *2nd International Conference on Art Studies: Science, Experience, Education (ICASSEE 2018)*. Moscow, 2018. P. 792-796

4. Popularity and Future of Xianxia Fantasy Dramas Assessed at TV Forum. Shanghai International Film & TV Center. 2016.
URL: https://www.stvf.com/english/content?aid=import-cms-972

5. Jing Y. Reconstructing Ancient Chinese Cultural Memory in the Context of Xianxia TV Drama : Two-year Master's Thesis. Department of Informatics and Media, Uppsala University, Sweden. 2021. 118 p.
6. Yang X. The world is collapsing, but we are in love: Xianxia romance as therapeutic governance in neo/non-liberal China. *Feminist Media Studies*. 2023. Vol. 23, No 8. P. 4364-4369
7. Chenrui W. Research and Analysis on the Stereotyping of Chinese Fantasy Period Dramas. *Art and Performance Letters*. 2024. Vol. 5, No 2. P. 134-140.

Лисенко Матвій
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Релігійно-міфологічні образи всесвіту Відьмака за книгами Анджея Сапковського та відеоіграми CD Projekt Red та їх зв'язок зі слов'янською міфологією

Сама назва серії «Відьмак» одразу демонструє зв'язок зі слов'янською міфологією. Відьмаками за повір'ями часто називали чоловіків, які знаються на надприродному, на магії, чорнокнижників. Польський письменник Анджей Сапковський, а згодом і розробники відеоігор CD Projekt Red, надихаючись романами, зобразили відьмаків мутантами-мисливцями на монстрів, які залежно від «Школи» (у всесвіті відьмаки обов'язково є представниками певної школи, найбільше відомостей є про Школу Вовка, адже саме її представником є головний герой) мають певні особливості у поведінці.

Втім, відьмаки абсолютно точно не єдині персонажі, які мають відповідників у слов'янській міфології.

Образи вовкоподібних воїнів, князів-перевертнів є добре відомими. У «Слові о Полку Ігоревім» згадується, що князь Всеслав Полоцький вмів перекидатися на вовка. У «Лісовій Пісні» Лесі Українки на вовкулаку перекинувся Лукаш. Здатність обертатися на вовків приписували й козакам-характерникам. Звертаючись же до творчості Сапковського, читаємо, що вовкулак — людина-перевертень у слов'янській міфології, яка може перетворюватися на вовка. Прикметою вовкулаки є помітна від народження «вовча шерсть» (на голові або тілі). Вважалося, що вовкулаком можна стати не тільки «природним» чином, але й у результаті чар (якщо, наприклад, перекинутися над пнем, у який вбито заговореного ножа; ставши жертвою чаклуна тощо). Вважалося, що після смерті вовкулак може стати вампіром, тому після смерті до рота йому клали монету [8, с.269].

Варто відзначити, що родичем вовкулаки вважається стрига – злий дух, який вночі вселяється в людину та є поширеним у румунській міфології і також не обділений увагою Анджея Сапковського [8, с.276].

На цьому людиноподібні істоти не закінчуються: плавно перейдемо до упирів, яких справедливо вважають прообразом вампірів. Здебільшого упирі постають у народних віруваннях як мерці, що виходять вночі з могили. На українських теренах побутувало уявлення, що упир може народитися від стосунків відьми та чорта, чи відьми й вовкулаки. У Польщі вірили, що упирі народжуються з зубами, двома серцями та двома душами. Схожу істоту також називали вже вищезгаданою стригою [1].

Вампіри зустрічаються і в творчості польського автора: один із них, вищий вампір Еміль Регіс навіть став другом мисливця на чудовських Ґеральта з Рівії, головного персонажа Саги. Єдина спільна риса вищих вампірів із їхніми примітивними родичами, звичайними вампірами, — жага крові. Насправді вищі вампіри набагато ближчі до людей, ніж до кажаноподібних кровопивців. Вони не лише схожі на нас зовнішньо, але й не поступаються інтелектом, і поводяться, як люди. Але всі ці людиноподібні риси не повинні нас обманювати: на відміну від людей, вищі вампіри — безсмертні [10]. Тут вже простежується велика відмінність, адже у міфології для того, щоб знищити упиря, його тіло треба проткнути осиковим кілком або спалити, проте це стосується саме вищих вампірів, зі звичайними ж все значно прозаїчніше, достатньо застосувати срібний меч [8, с. 268].

Малі істоти: приязні і не дуже. Окрему увагу варто приділити більш людиноподібним, але все ж дуже різним істотам. Розпочну з боженятка.

Польські розробники відеоігор CD Projekt Red описують, що боженятка, яких часто плутають із польовиками, є лісовими створіннями, які мешкають у норах і трухлявих пнях, завжди неподалік від людських осель. Нагадуючи дітей виглядом і поведінкою, вони, як і діти, схильні бешкетувати. Звернімося до міфології [10]. Безпосередньо відповідником боженятка є польський убоже, згадуваний ще у XIV-XVI століттях, домовий дух, що забезпечує достаток. Більш поширеним варіантом в слов'янській традиції є звичайний домовик. На те, що боженятко – саме домовик вказують нам і автори, кажучи що ці хазяйновиті й працьовиті малюки охоче роблять дрібні послуги тим, кого опікають, а за це сподіваються поваги й плати у формі харчів або старого знаряддя [10].

Ключовою відмінністю є лиш зовнішня – домовик описується як невелика тінь, схожа на силует людини, іноді з очима, що світяться. Часом він схожий на господаря, може поставати в подобі чоловічка або дідка. У більшості випадків присутність домовика в хаті осмислюється як позитивна. Він у всьому допомагає господареві, охороняє господарство [2, с.51-86]. Так і у «Відьмаці»: на відміну від попередніх прикладів, боженятко – не чудовисько, хоч на перший погляд і може здатися страхітливим.

Друга мала істота однозначно менш приваблива, адже потерчата — чи не найогидніші серед створінь у відьмацькому бестіарії. Це мертві небажані немовлята, яких не поховали як слід. На вигляд потерча нагадує напіврозкладений людський плід — грудка плоті, покручена страхом і ненавистю [10]. Оскільки потерча з'являється через неправильно проведений обряд поховання, часом з нього можна зняти прокляття, належно поховавши його перед порогом хати, проте процедура є дуже складною, а успішні випадки – одиничні. Не менш демонічним виступає потерча і в міфології, зокрема дуже багато згадок про створіння є саме в українській традиції. За переказами, живуть потерчата переважно на озерах або болотах і заманюють туди людей. Ховати нехрещених дітей на кладовищі вважали великим гріхом, тому місця для могил обирали десь за цвинтарем, на перехресті доріг. У давнину їх ховали в самому житлі: під порогом або ближче до печі, тут простежується безпосередня схожість із всесвітом «Відьмака». Також ховати потерчат могли під деревами. Дерево, яке саджали на могилі, в уявленнях було світовим деревом, що поєднує світ живих зі світом померлих [2, с. 191-195]. Варто додати, що потерчата є настільки

інтегрованими в українську культуру, що згадки про них зустрічаються у Тараса Шевченка та Лесі Українки.

Наступна істота у східнослов'янській міфології — злий дух лісу, його уособлення як ворожої для людини частини простору [3, с.256]. Лісовик або лєший – хазяїн звірів, зображують його одягненим у звірячу шкіру, підперезану червоним поясом, інколи — зі звіриними атрибутами: рогами, копитами; тісно пов'язаний із вовками. Інколи обдурити його можна, одягнувшись навиворіт або запнувши одяг на протилежний бік та помінявши взуття — праве на ліве. В міфології лісовик або лєший міг також уявлятися як бородатий сірий дід, який може змінювати зріст, стаючи то нижчим від трави, то вищим за дерева [6, с.128-130]. Очі цього духа зелені (відповідно до кольору лісу) й палають [8, с. 273].

Наостанок не можу оминути типових представників майже будь-якого фентезійного світу, без них не були б можливими такі шедеври як «Володар перснів» та «Пісня льоду та полум'я». Яскравий представник був і у всесвіті Гаррі Поттера – Джоан Роулінг назавжди вписала в історію Українського Залізопуза. Дракони у всесвіті «Відьмака», щоправда, подані своєрідно: вони точно не є ключовими створіннями, ба більше Ґеральт з Рівії, головний герой серії, взагалі не завдає жодної шкоди драконам через те, що вважає їх розумними істотами на відміну від інших, зокрема вище вже згаданих мною [7, с. 12-13]. Що ж до слов'янської міфології, то тут варто звернутись до легенд: здебільшого дракона називають змієм, зокрема Змієві вали поблизу Києва, як стверджує одна з легендарних історій, утворилися тоді, коли український силач Кирило Кожум'яка, подолавши Змія-Дракона, тяг його по землі. Від цього утворилася борозна, яка стала оборонним рубежем. Є кілька

варіантів локалізації битви, одним з варіантів є Оболонь [5]. Існує казка і про дракона, що уподобав Чортові скелі на Львівщині. Заважав містянам їздити з Львова до Винників, тож були змушені укласти з ним угоду [4].

У циклі «Відьмак» спорадично фіксуємо й інші магічні істоти, а саме: кікімору, сукуба, мару, лелета, вія, вовкулака [8, с.267-276]. На жаль, опис цих створінь часто не є аж надто глибоким, адже зводиться до констатування факту існування у фентезійному світі, тому матеріалу для порівняння авторського трактування і фольклорного є недостатньо.

Список використаних джерел та літератури:

1. Буйських Ю. Колись русалки по землі ходили... Жіночі образи української міфології. Харків : Книжк. клуб «Клуб Сімейн. Дозвілля», 2018. 320 с.
2. Галайчук В. Українська міфологія. Книжк. клуб «Клуб Сімейн. Дозвілля», 2016. 276 с.
3. Ґейштор А. Слов'янська міфологія. Київ : Кліо, 2014. 416 с.
4. Дракон з Чортової скелі – українська казка. *Дерево Казок*. URL: https://derevo-kazok.org/drakon-z-chortovoyi-skeli-kazka.html
5. Київські легенди. *msmb.org.ua*. URL: https://msmb.org.ua/biblioresursi/bibliografiya/istorichni-podii/kiivsyki-legendi/
6. Кононенко О. Українська міфологія. Божества і духи. Харків : Фоліо, 2017. 192 с.
7. Сапковський А. Меч призначення. Харків : Книжк. клуб «Клуб Сімейн. Дозвілля», 2017. 265 с.
8. Сапковський А. Останнє бажання. Харків : Книжк. клуб «Клуб Сімейн. Дозвілля», 2023. 285 с.

9. 100 найвідоміших образів української міфології / В. Завадська та ін. Київ : Орфей, 2002. 456 с.
10. The Witcher 3: Wild Hunt. CD Projekt Red.

Максимов Дмитро
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Імплементація ідей Платона на прикладі всесвіту Warhammer 40,000

Похмурий світ майбутнього Warhammer 40,000 описує далеку епоху, де численні раси й фракції борються за виживання в галактиці Чумацький Шлях. Людство, об'єднане в теократичний Імперіум, співіснує з ельдарами — занепалою високотехнологічною цивілізацією, орками — хаотичними створіннями, які живуть лише для війни, тау — прихильники «Вищого блага» та іншими.

Всесвіт, що виник навколо однойменної настільної гри від Games Workshop, охоплює не лише настільну гру, а й книги, оповідання, анімаційні фільми, фанатські відео, музику та статті. Він захоплює мільйони людей по всьому світу, включно з Україною. Творці цього багатогранного всесвіту черпали натхнення з історичних і релігійних образів реального світу, що безпосередньо вплинуло на сюжет й загальний вигляд франшизи. Й нашою метою в даній доповіді стане пошук референсів до філософських концепцій у всесвіті Warhammer 40,000. Об'єктом дослідження виступає: Всесвіт Warhammer 40,000. Предметом: Соціальний устрій Імперії Тау.

Джерельна база даної роботи включає в себе такі філософські твори як «Держава» Платона. До використаної літератури слід віднести статті про Імперію Тау на сайті fandom.com українською, англійською та іспанською мовами. Оскільки лор всесвіту 40-го тисячоліття є нестабільним, але водночас об'ємним, було прийнято рішення використовувати саме fandom.com як ресурс, де зібрано всю доступну інформацію про тау. Використання статей трьома мовами дозволило звіряти дані та уникати можливих помилок.

У всесвіті Warhammer 40K Імперія Тау є однією з найвідоміших фракцій, яка має складний соціально-політичний устрій, що демонструє численні паралелі з ідеями, викладеними у творі Платона «Держава».

Основним принципом суспільства тау є ідея «Вищого Блага» — концепції, згідно з якою кожна істота має працювати на благо колективу, відмовляючись від власних егоїстичних інтересів [4.]. Ця доктрина надзвичайно схожа на платонівське уявлення про державу, де кожна людина має виконувати свою роль відповідно до своїх здібностей та призначення [1, с. 133-136]. Як і в ідеальній державі Платона, суспільство тау поділене на касти, кожна з яких виконує чітко визначені функції.

У «Державі» Платон пропонує трирівневу структуру суспільства: правителі-філософи, воїни та ремісники. Подібна схема простежується у кастовій системі тау, що складається з каст Землі (ремісники), Води (дипломати та управлінці), Вогню (воїни), Повітря (розвідники та пілоти) та Ефірних, які є правителями та духовними лідерами [2.].

Особливо цікавою є роль касти Ефірних, яка має абсолютну владу і керує всім суспільством тау. Ефірні нагадують правителів-філософів з

«Держави», які мають володіти мудрістю, знанням та здатністю приймати найкращі рішення для суспільства [1, с. 186]. Слово Ефірного є законом, і їхня влада базується не лише на авторитеті, але й на здатності переконувати інших у необхідності самопожертви заради загального блага [4.].

Каста Вогню, що складається з воїнів, має паралелі з платонівськими охоронцями, завдання яких — захищати державу [2.]. Вони так само як і охоронці в Платона не мають ні приватної власності, ні власних дітей [1, с. 195-196]. Воїни тау проходять сувору підготовку та виховуються в дусі абсолютної вірності своїм воєначальникам, правителям, і державі в цілому [4].

Каста Землі в імперії тау займається ремісництвом, виробництвом і землеробством, що відповідає найнижчому класу у «Державі» Платона — ремісникам та селянам. Ці групи є основою економіки, забезпечуючи матеріальні потреби суспільства [3.].

Нарешті, каста Води, яка відповідає за дипломатію та управління [2.], й не є посиланням на певну групу населення, а скоріш є втіленням загальної ідеї Платона про застосування усіх талантів в інтересах держави [1, с. 72-73]. До цього типу посилань також відноситься й каста Повітря, яка є пілотами космічних суден.

Схожість між соціальною структурою тау та платонівською моделлю держави не обмежується лише ієрархічним устроєм. Обидві системи наголошують на підпорядкуванні індивідуальних інтересів спільному благу, дисципліні та ідеї «порядку через призначення». У суспільстві тау приватна власність також вважається несумісною з досягненням «Вищого

Блага» [4]. Серед тау відсутні прояви гендерної нерівності, що зближує його з концепцією ідеального поліса, описаного Платоном [1, с. 173-220].

Таким чином, соціальний устрій Імперії Тау у Warhammer 40K можна вважати своєрідною фантастичною інтерпретацією ідеальної держави Платона. Утім, на відміну від платонівської моделі, яка прагне досягти гармонії через філософську мудрість, Імперія Тау реалізує цей принцип більш прагматично й авторитарно, що підкреслює складність адаптації філософських концепцій у жорстоких реаліях галактичних конфліктів.

Список використаних джерел та літератури:

1. Платон. Держава / пер. з давньогр. Дзвінка Коваль. 2-ге вид. Львів : Апріорі, 2021. 464 с.
2. DarkValdUA, JacobSV, Omnissiah'sBlessed21. Імперія Тау. fandom.com. URL: http://surl.li/vvtpbl
3. Vangj22. T'au Empire. fandom.com. URL: https://warhammer40k.fandom.com/wiki/T'au_Empire
4. XV8 Crisis. Imperio T'au. fandom.com. URL: https://warhammer40k.fandom.com/es/wiki/Imperio_T'au

Маціборко Євгеній
Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського

Вплив образів стародавнього світу на візуальну складову всесвіту «Зоряних війн»

Візуальна складова світу «Зоряних війн» є унікальною, як мінімум, із двох причин. По-перше, відсутнім є єдиний стиль архітектури, одягу та інших елементів, що підкреслює різноманітність всесвіту. По-друге, це

один із небагатьох прикладів у кінематографі, коли фільм розроблявся спільно із дизайнером, а сюжет створювався паралельно із ілюстраціями та макетами [6].

Важко виокремити вплив якоїсь конкретної культури на сюжет «Зоряних війн», адже Джордж Лукас в значній мірі надихався працею Джозефа Кемпбелла «Тисячоликий герой», яка на основі аналізу та порівняння міфів різних народів виводить універсальний шаблон героя або ж мономіф [5]. Незважаючи на це, дослідникам вдається виділити деякі культурно-історичні паралелі, такі як падіння Римської республіки і узурпація влади Августом та падіння Галактичної республіки і узурпація влади Палпатіном, наставництво Афіни над Телемахом і наставництво Обі-Вана над Люком, парадокс долі викликаний пророцтвом Едіпа та Енакіна та інші [1, с. 4-5].

При створенні візуальної складової «Зоряних війн» використовувалися аспекти існуючої архітектури та інших візуальних елементів, як основу або ж як повноцінні елементи всесвіту, що необхідно для поглиблення глядача у атмосферу та емоційного контакту. Незважаючи на це, дослідження впливу історичних образів у візуальній сфері всесвіту «Зоряних війн» носять загальний характер, не розбираючи детально певні епохи або культури.

Говорячи про прямий вплив стародавньої історії на візуальну складову «Зоряних війн», необхідно почати із найяскравішого прикладу, а саме, із міста Текаль, цивілізації Мая, де розташований комплекс пірамід, що датується першим тисячоліттям н.е. Ця археологічна пам’ятка використовувалася в якості знімального майданчику для зображення бази повстанців на Явіні 4 у фільмі «Зоряні війни: Нова надія» [10].

Іншим прикладом натхнення монументальною архітектурою є храм джедаїв на Корусанті, що являє собою класичний зікурат, доповнений п’ятьма вежами [9].

Необхідно також згадати і про опосередкований вплив стародавньої історії на всесвіт «Зоряних війн», одним із прикладів такого є зв’язок картин «Зоряні війни: Прихована загроза» та «Бен: Гур» 1959 р., що простежується як в сюжетній лінії, так і у візуальній складовій (Зобр. 1, Зобр. 2). Обом героям доведеться змагатися із багаторазовими переможцями перегонів, що славляться жорстокістю і «брудною грою». Явні візуальні паралелі також присутні між «Прихованою загрозою» та «Падінням Римської імперії» 1964 р. (Зобр. 3, Зобр. 4) [8].

Зображення 1. Сцена перед перегонами «Бен: Гур» 1959 р.

Зображення 2. Сцена перед перегонами «Зоряні війни: Прихована загроза»

Зображення 3. Сцена трімфу «Падіння Римської імперії» 1964 р.

Зображення 4. Сцена святкування перемоги «Зоряні війни: Прихована загроза»

Сама концепція стародавнього світу та колекціонування старожитностей також проникли до всесвіту «Зоряних війн», зокрема у трилогії приквелів кабінет канцлера Палпатіна містить в собі ряд цікавих артефактів серед яких: барельєф із зображенням масштабної епічної битви [4], чотири статуї стародавніх мудреців [3], чаша та урни сітхів [7], усі вони, окрім барельєфа, пізніше увійшли у «новий канон». Також неможливо не згадати магазин старожитностей Лютена Раеля на Корусанті, який фігурує у серіалі «Андор». У цьому закладі можна побачити мандалорську броню, музичні інструменти вукі, екіпірування гунганів, а також стародавню скрижаль невідомої цивілізації із надписом на втраченій мові, яку рекомендує колекціонер, адже новий власник зможе інтерпретувати ці слова на власний розсуд [2], що відсилає нас до європейських колекціонерів епохи романтизму.

Виходячи із вищенаведеного можна виділити три рівні впливу образів стародавнього світу на візуальну складову всесвіту «Зоряних війн»:

1. Безпосередній, тобто фігурування справжніх історичних образів та будівель або пряме натхнення ними.
2. Опосередкований, тобто наслідування різноманітним візуальним витворам, які в свою чергу відкрито відтворюють стародавні образи.

3. Створення власної концепції стародавнього світу та його артефактів із явним наслідуванням його сприйняття та принципів колекціонування старожитностей від реальних прикладів.

Список використаних джерел та літератури:

1. Charles M. B. Remembering and Restoring the Republic: "Star Wars" and Rome. URL: https://www.jstor.org/stable/24699966
2. Contributors to Wookieepedia. Galactic Antiquities and Objects of Interest. *Wookieepedia.* URL: https://starwars.fandom.com/wiki/Galactic_Antiquities_and_Objects_of_Interest#cite_ref-Aldhani_1-8
3. Four Sages of Dwartii. *Wookieepedia*. URL: https://starwars.fandom.com/wiki/Four_Sages_of_Dwartii
4. Great Hyperspace War Bas-Relief. *Wookieepedia*. URL: https://starwars.fandom.com/wiki/Great_Hyperspace_War_Bas-Relief
5. Moyers B. The Mythology of 'Star Wars'. *BillMoyers.com*. URL: https://billmoyers.com/content/mythology-of-star-wars-george-lucas/
6. Niola G. The architecture of Star Wars. *DOMUS*. URL: https://www.domusweb.it/en/architecture/2021/04/21/the-architecture-of-star-wars.html
7. Spirit urn. *Wookieepedia*. URL: https://starwars.fandom.com/wiki/Spirit_urn
8. Star Wars and Classical Reception. *Classics Confidential*. URL: https://classicsconfidential.co.uk/2017/07/25/star-wars/
9. The Architecture of Star Wars: 7 Iconic Structures. *ArchDaily*. URL: https://www.archdaily.com/786751/the-architecture-of-star-wars-7-iconic-structures
10. Tikal. *Wookieepedia*. URL: https://starwars.fandom.com/wiki/Tikal

Мельничук Богдана
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Побут Англії XVI століття в п'єсах Шекспіра

XVI століття унікальний період в історії Англії, в якому відбулись політичні та релігійні зміни, на англійській землі розпочався Ренесанс. Свого розквіту культура досягла за правління королеви Єлизавети I. Саме в цей період й розпочав творити Вільям Шекспір - геніальний драматург, який не просто писав п'єси, а створював унікальні соціальні портрети свого часу зі своїм сенсом, де головний герой виступає, як в ролі протагоніста, так і антагоніста. Він в свої п’єси додає, як реальності, так і драми й заставляє задаватися різними філософськими питаннями, що своїх героїв, що читачів. Але саме його творчість доволі точно показує побут Англії XVI століття. Кожна його п'єса - це детальна соціологічна розвідка, що розкриває найтонші нюанси життя тогочасного англійського суспільства.

Шекспір у своїх творах розкривав різні аспекти побуту, у тому числі часто у своїй звертає увагу й на суспільні верстви Англії. До прикладу в таких творах, як "Король Лір" та "Макбет" найбільше звертається увага на верхівку суспільства – монарха. Показуються інтриги, якими зазвичай наповнений королівський двір, боротьбу за владу. У Макбеті Шекспір, на мою думку, взагалі зробив відсилку на Єлизавету I, Марію Стюард та її сина Якова, в лиці Макбета, Банко та його нащадків. Найпопулярніша п'єса Вільяма Шекспіра – «Ромео і Джульєта» характеризує нам аристократію та показує, що соціальний статус визначає практично всі життєві обставини. Шекспір знатними особами не обмежився і твір

«Венеціанський купець» цьому доказ. У цьому творі детально розкриває світ торговців, їхні економічні стосунки, моральні принципи та соціальні конфлікти. Хоча цей прошарок мав більше соціальної мобільності порівняно з аристократами, але соціальні норми ніхто не відміняв. Найрідше головними героями п'єс драматурга ставали ремісники та селяни, проте Шекспір приділяв їм увагу в комедіях на кшталт "Як вам це сподобається" або "Сон літньої ночі". Ці твори показують повсякденне життя простих людей, їхні радощі, проблеми та соціальні взаємодії. Окрему соціальну групу становили актори та митці. Цікаво, що сам автор належав до цієї професійної спільноти. У п'єсах часто з'являються мандрівні актори, музиканти, які перебували поза традиціональною соціальною ієрархією, маючи свободу пересування та самовираження.

Доволі часто Шекспір підіймав тему шлюбу та сімейних відносин. У згаданій вище п'єсі «Ромео та Джульєта» ми можемо побачити, що шлюби укладались не за великим коханням, а за розрахунком. Шлюби за домовленістю були частим явищем в Англії XVI століття. Водночас п'єси Шекспіра показують і спротив цій системі [2]. Герої часто кидають виклик соціальним нормам, обираючи кохання всупереч родинним очікуванням. У "Дванадцятій ночі" головні персонажі демонструють складність та гнучкість шлюбних стосунків, де соціальні ролі можуть бути змінені. Також згадуються й питання жінок – хоч керувати Англією й почали Марія та Єлизавета Тюдор, жінки все одно практично не мали права голосу у прийнятті рішень щодо власного життя і п'єса "Приборкання норовливої" є яскравим прикладом патріархальних поглядів того часу. Катарина, головна героїня, постає перед необхідністю підкоритися волі чоловіка Петручіо, який використовує психологічні

маніпуляції для "приборкання" її незалежного характеру. Шекспірівські твори демонструють, що жінка розглядалася здебільшого як власність батька, а потім чоловіка. У "Венеціанському купці" батько Порції намагається контролювати її шлюб через складну систему випробувань для наречених. Навіть освічені та розумні героїні Шекспіра змушені маневрувати в жорстких соціальних рамках, часто вдаючись до хитрощів та переодягань, щоб мати бодай якийсь простір для самовираження. Також драматург підіймає тему батьківської влади. Діти були зобов'язані підкорятися волі батьків беззаперечно. У "Гамлеті" головний герой перебуває під постійним тиском виконання батьківських настанов, що стосуються помсти та родинної честі.

Протягом століть люди любили творчість і розваги. На початку XVI століття в Англії з’явились вуличні театри про що згадується у «Ромео і Джульєті», а за правління Єлизавети I розвинулись театри, які ми знаємо сьогодні. Хоча спочатко це було місце для усіх верст населення і дана розвага також викликала невдоволення пуритан. Варто згадати і за театр «Глобус» в якому грав сам Шекспір [3] і навіть у своїх творах він пише про акторську діяльність. У п'єсі "Гамлет" є відомий монолог про акторське мистецтво, де головний герой дає настанови мандрівним акторам, що підкреслює важливість театру в тогочасному суспільстві. Народні свята були значною частиною соціального життя. П'єса "Сон літньої ночі" чудово ілюструє атмосферу народних гулянь та святкувань. Твір зображає карнавальну культуру, де соціальні бар'єри тимчасово зникають, а люди різних станів можуть вільно спілкуватися. Доволі популярними, окрім звичного Різдва та Великодня були такі свята, як масляна, день святого Георгія, Трійця та інші [1].Під час цих свят люди

влаштовували масові гуляння, вистави, маскаради. Музика та танці були невід'ємною складовою дозвілля, особливо в аристократії, простий люд ж милувався вуличними музикантами. У "Дванадцятій ночі" Шекспір детально описує музичні традиції, показуючи, як музика супроводжувала різні соціальні події. Цікавою формою розваг були маскаради та перевдягання, що яскраво показано в "Як вам це сподобається". Герої п'єси вільно змінюють соціальні ролі через перевдягання, що було популярною розвагою того часу. Такі дійства дозволяли тимчасово подолати соціальні бар'єри та отримати нові враження. Полювання та лицарські турніри були улюбленими розвагами аристократії. У "Генріх V" автор докладно змальовує лицарську культуру, показуючи не лише військове мистецтво, але й розважальний аспект лицарських змагань, а у п'єсі «Генріх IV» згадуються полювання й нападки задля розвагиШекспір також приділяв увагу розвагам простолюду. У "Приборкання норовливої" показані народні гуляння, пиятика в тавернах, хоча цього не цуралися й вищі шари суспільства, вуличні співи та жарти. Ці сцени демонструють багатогранність дозвілля простих людей.

У висновку Шекспір у своїх п'єсах передає нам всю унікальність англійського суспільства. Від соціальної ієрархії до інтимних сімейних стосунків, від побутових деталей до складних суспільних конфліктів - все це знайшло своє відображення в його творах. І найголовніше показав, що скільки століть би не пройшло деякі речі можуть залишатися не змінними, але є й такі речі, які дозволяють нам заглянути у XVI століття у відриві від війн, реформ і політичної діяльності монархів.

Список використаних джерел та літератури:

1. Holidays in the Elizabethan Era. *World history encyclopedia.* URL.: https://www.worldhistory.org/article/1581/holidays-in-the-elizabethan-era/
2. Marriage and Family in Shakespeare's England. *The Newberry.* URL.: https://dcc.newberry.org/?p=14411#:~:text=In%20sixteenth%20century%20England%2C%20most,part%2C%20to%20the%20Protestant%20Reformation
3. Shakespeare the poet and dramatist. *Britannica*. URL.: https://www.britannica.com/biography/William-Shakespeare/Shakespeare-the-poet-and-dramatist

Ожерельєва Діана
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Духовний та земний лабіринти в романі Умберто Еко "Il nome della rosa"

Насамперед варто зосередитися на назві роману, що був визнаний як "головний твір" (magnum opus - від. лат. magnum - "великий", "opus" - "діло"), "Il nome della rosa" (або "Ім'я троянди", або "Ім'я рози"), адже в ній Умберто Еко закодував свій основний підхід до написання тексту роману-детективу - така собі боротьба між крайнощами в питаннях "релігійних" та "антирелігійних поглядів", Божої волі, Божого Провидіння та недосяжності людського розуму та водночас культу розуму та використання науки як зброї, каменю та цегли не для зведення Церков, а для нового будівництва Вавилонської вежі до небес днів Німрода. Уся сюжетна лінія повертає увагу до Таїнства покаяння, гордості як кореня пороків та відступництва. Водночас у сюжеті Умберто Еко присутні

містичний Антихрист та Антихрист реальний, такий що постає зі сторінок "Одкровення" Іоанна Богослова, зрештою, у католицькій традиції існує титул Діви Марії - Діва Марія Таємнича Роза (італ. Rosa Mistica), пов'язаний із її явленням П'єріне Джиллі в м. Монтік'ярі 1947 року. Відтак, біла роза символізувала молитву, червона - покаяння, а жовта - відкуплення. З іншого боку образ "Рози" у назві також виявляє іншу алюзію: через містифікацію, актуалізацію науки та алхімії "в руках" людини, що культивує силу власного розуму, влади та вседозволеності, Умберто Еко звертається до коріння проблеми видозміненого орденства із відірваністю від Католицької Церкви. Зокрема, розенкрейцерство 16 - 17 століть, яке походило від "найбільш поважного ордену" містиків-філософів-вчених, що ставили за ціль всесвітню реформацію людства, вивчаючи давні езотеричні вчення в прагненні знайти віддалені від Церкви розуміння природи, фізичного всесвіту та духовного царства. Відповідно до історика Девіда Стівенсона, цей культурний рух зумовив суттєвий вплив на становлення в Шотландії містичної спільноти - масонства.

Подібна тенденція водночас простежується щодо розуміння та відображення часового континууму, що пояснюється через непоодинокі рецепції праць Августина Аврелія - богослова та філософа, що відзначився працями "De Civitate Dei contra paganos", "Confessiones" та представив розгорнуту концепцію філософії історії, вперше у філософській історії виклав лінеарну концепцію історичного часу та ідеї морального прогресу. Тому в романі можна відчутно простежити та відчути розмежування Граду Божого та Граду Земного, вічні обітниці Нового Заповіту та тимчасові обітниці Старого, що в часовому вимірі

відображаються через давньогрецькі означення часу χρόνος як рівно протяжного, усепожираючого часу та καιρός у християнській теології як час втілення Слова Божого, виконання волі Божої, розмежовуючи простір, час та вічність [7].

Ім'я Умберто Еко зазвучало більш гучно після появи праць з історії Середньовіччя, наукових досліджень з напряму мистецтвознавства, семіотики, двох світових бестселерів - «Ім‘я троянди» та «Маятник Фуко» [10].

“Ім'я троянди” - некласичний роман з історії бенедиктинського монастиря XIV століття на перетині історичних подій та сучасних реалій із застосуванням значного пласту прийомів семіотичної гри, із великою кількістю латинських цитат, інтелектуальних ілюзій.

Якщо говорити про структурні елементи, тяжіння до структури викладу подекуди хаотичних життєвих парадигм персонажів, перетину різних наративів та екзистенційної боротьби з боку Умберто Еко, то варто зазначити власне про сам дисертаційний доробок автора, який досліджував естетичну проблематику в спадщині Фоми Аквінського, християнського святого та філософа, що окреслив у його розумінні концепт “форми” як “структури”, що має здатність розкладатися на компоненти. Умберто Еко як семіотик не в останню чергу тяжів до виявів структуралізму як філософської течії [7, 10].

Важливим на етапі прочитання та розуміння роману “Ім'я троянди”, зокрема, буде зауваження щодо трансформації поглядів Умберто Еко на перетині основних ліній життя: від радикалізму Спілки молодих католиків до критицизму лівих інтелектуалів.

Перш за все увагу варто зосередити на тому, що в романі «Ім’я троянди» Умберто Еко відчутно простежується багатопланова будова тексту з просторово-часовою відносністю, із декількома часовими панорамами. Канва його постмодерного твору просякнута палімпсестністю, відтак - метафорами, алюзіями, інтерпретаціями, що в основі зводяться та описують культурні та історичні риси та особливості середньовічної епохи, католицького абатства зокрема.

В Умберто Еко текст з одного боку перетворюється на метафору розуміння свідомих нас самих в минулому, адже умовно різниця між XIV та XX століттям стирається, текстуальність світу ліквідує причинно-наслідкові зв'язки, наслідок перетворюється на джерело причини [5].

Тож можна визначити принаймні три просторово-часових лінії багатопланового роману, дві з яких постають виявом усвідомлення Умберто Еко як автора існування трансцендентного як такого до людського розуму.

Задля розуміння однієї із ключових моделей розкриття сюжетної лінії увагу варто зосередити на реальному життєвому досвіді Умберто Еко, що набув літературного оформлення в рамках роману “Ім'я Троянди”. Відтак, полеміка агностика Еко з кардиналом-католиком Мартіні стала знаковим моментом для італійського читача, викладена на сторінках часопису “Ліберал” про релігійну та так звану “не релігійну” свідомість [10].

На сторінках роману цей момент життя знайшов втілення у постатях колишнього інквізитора Вільяма та сліпого чернеця-монаха Хорхе Бургоського, шукання та роздуми яких розгортаються навколо “Поетики” Аристотеля, а саме - 2-го тому, що порушує питання сміху.

Водночас Умберто Еко гостро ставив питання про “гуморонедостатність” в організмі християнства, що не в останню чергу було обумовлено активізацією тоталітарних режимів [11].

Умберто Еко символічно репрезентує це питання в літературній обгортці роману “Ім'я троянди” через “Поетику” Арістотеля, що збережена не в повній формі, доказом чого згадки про комедію лише побіжно на противагу таким видам поезії як трагедія та епос. Водночас якщо зважати на свідчення Діогена Лаертського та інших авторів, то в першоваріанті “Поетика” складалася з двох чи навіть трьох книг. Якщо посилатися на текст, то літній сліпець чернець Хорхе Бургоський, зокрема, вказує: "Verba vana aut risui apta non loqui", посилаючись на 3 Правило св. Бенедикта, глава 4 (“Пустослів'ю і смішкам віддаватися не личить”) [3].

Якщо ж визначити конкретні складові моделі першої просторово-часової парадигми, то варто звернутися до аналогічного зразка, застосованого Х.Л.Борхесом у “Вавилонській бібліотеці”: “Книга - Бібліотека - Лабіринт - Всесвіт” [8].

У баченні ж Умберто Еко Бібліотека постає величезним гіперпростором, у якому вміщується все від вимірів дійсності до уяви. Відповідно до уявлень Хорхе, Бібліотека знаходиться в Лабіринті, а тому” hunc mundum tipice labyrinthus denotat ille. Intranti largus, redeunti sed nimis artus”. Тобто Лабіринт постає алегорією світу, просторого, для того, хто входить, та вузького для того, хто виходить. Водночас Умберто Еко використовує змістову рецепцію на Євангеліє від Матвія: “Увіходьте тісними воротьми, бо просторі ворота й широка дорога, що веде до

погибелі, і нею багато-хто ходять. Бо тісні ті ворота, і вузька та дорога, що веде до життя, і мало таких, що знаходять її”! [Матвія, 7:13 - 15].

У романі Умберто Еко абат висловлює таку думку: "Monasterium sine libris, est sicut civitas sine opibus, castrum sine numeris, coquina sine suppellectili, mensa sine cibis, hortus sine herbis, pratum sine floribus, arbor sine foliis” (Монастир без книг... це немов місто без багатств, фортеця без війська, кухня без начиння, стіл без наїдків, сад без зілля, лука без квітів, дерево без листя (лат.). Цитата, ймовірно, взята з твору Якоба Лоубера з картезіанського монастиря в Базелі (кін. XV ст.) [9].

Або наголошує на подвійній заповіді ордена працювати та молитися, а також зберігати надбання стародавньої вченості. Вирішальним елементом в описі Умберто Еко виступає спроба описати цю бібліотеку найбільшою в християнському світі, якщо порівнювати з монастирями Боббіо, Помпози, Клюнійської та Флерійської обителі, автор згадує мізерність шести тисяч кодексів муніципалітету в Італії Новалеза, могутність абатства в порівнянні з бібліотеками Багдада, десятьма тисячами кодексів візира Ібн аль-Алкамі [9].

Умберто Еко, відображаючи різні грані францисканського руху водночас, протягом твору згадує постать Роджера Бекона, англійського філософа, науковця, францисканця, богослова і водночас алхіміка, який надаючи основного значення математиці, виділяв два рівні досвіду: реальний життєвий та духовний. Водночас з уст Вільгельма звучить латинська фраза verbum mentis, що дослівно перекладається як “слово розуму” (універсальне поняття, вперше застосоване Томою Аквінським) [9].

Якщо говорити про другу вирішальну сюжетну лінію та просторово-часовий вимір, то Умберто Еко устами Адсо зазначає, що існують як земний лабіринт, так і духовний.

Відтак дії роману розгортаються протягом 7 Богослужбових днів із відображенням циклічного повторення добових богослужбових кіл. Сама лінія постає рецепцією Старозавітної традиції, до чого водночас наштовхують постійні сюжетні спроби Еко повернутися до першопочатків задля розуміння характеру змін протягом часу, застосовуючи не в останню чергу алюзії на Старозавітні сюжети.

У романі ж Умберто Еко відображає життя бенедиктинського абатства, що спонукає задля кращого розуміння цієї хронологічної лінії роману звернутися до історичної рецепції та постаті католицького та православного святого Бенедикта Нурсійського. Варто зважати на той факт, що до Тридентського Собору 1545 року значний вплив на формування часів у Західній церкві мав святий Бенедикт Нурсійський (у православній традиції — преподобний Венедикт Нурсійський), який виклав наслідування часів (іменованих у нього Opus Dei, тобто «Божа справа») у своїх «Правилах». Утреня, інакше вігілії (matutinum, або horae matutinae, або vigiliae), за якою о третій годині ранку слідували лауди (laudes; спочатку так називалися три останні псалми Псалтирі, що читалися на цій службі, потім ця назва перейшла на всю службу). Коли відбувалася служба третьої години (tertia), а потім урочиста Меса. Опівдні вони йшли на молитву шостої години (sexta) і потім на денну трапезу. Після цього був невеликий відпочинок до служби дев'ятої години (nona) о третій годині дня. Перед сном (9 година вечора) -

повечір'я, або комплеторій (completorium), щоб опівночі розпочати цей цикл знову.

Водночас саме внутрішнє життя аббатства найвиразніше відобразило загальнолюдський вимір тих політичних процесів та релігійних розбіжностей, що спостерігалися після повного захоплення мусульманами Святої Землі від початку XIV століття. Відтак францисканський орден постав як такий, що потопає в мирських ділах, але Умберто Еко в Старозавітній традиції Пророцтва Малахії водночас спрямовує розумом до наближення Судного Дня: "Тоді ви знов побачите різницю між праведником і безбожником, між тим, хто служить Богові, і тим, хто йому не служить" [Малахії, 3:18].

Водночас текст роману непоодиноко рясніє рецепціями та алюзіями на погляди та праці Блаженного Августина. Щодо Духовного граду Божого, відмінного від матеріального граду земного на етапі розпаду Західної Римської імперії Августин писав: «Рід людський ми розділили на два розряди: один – тих людей, які живуть за людиною, інший – тих, що живуть за Богом. Ці розряди ми символічно (mystice) назвали двома градами, тобто двома суспільствами (civitates / sociedades) людей, з яких одному призначено вічно царювати з Богом, а іншому піддатися вічному покаранню з дияволом» (De civitate Dei ad Marcellinum. XV. 1) [7].

Зрештою якщо говорити про історичну канву обох сюжетних ліній, то в основу водночас і детективної інтриги за сумісністю в задумі Умберто Еко в романі покладена історія розслідування серії загадкових вбивств, що сталися в листопаді 1327 року в одному з італійських монастирів (шість вбивств за сім днів, впродовж яких розгортається дія роману). В основі розкладу внутрішньо церковного життя, відображеного

в романі, закладена водночас історія боротьби реальності та норми - францисканський рух як апостольський, що не допускає у своїй сутності інституціоналізацію, чи інтеграція останнього в інститути [9].

Водночас ця часова лінія рясніє Біблійними алюзіями, адже Авіньйонський полон пап (1309 - 1377 рр.), який визначає контекст сюжету, відображений Умберто Еко як Вавилонський полон. В одному із роздумів він зазначить: "...Це мало б започаткувати добу смирення й святості" [9].

Устами Убертина Умберто Еко згадує період сходження Папи Целестина 5 як такого, що перший із трьох понтифіків зрікся престолу (5 липня 1294 - 13 грудня 1294 рр.), Боніфація 8, понтифікат якого тривав з 1294 по 1303 рік, а також Бенедикта 11, понтифікат якого тривав з 1303 до 1304 року, подаючи рецепцію на "Одкровення" Іоанна Богослова, щоправда в літературній художній формі: "Ми вступили в шосту еру людської історії, коли грядуть два Антихристи - містичний Антихрист й Антихрист Істинний, і се станеться тепер, у шосту епоху, після того, як з'явився Франциск, який відобразив на своїй власній плоті 5 ран Розп'ятого Ісуса. Містичним Антихристом був Боніфацій, відречення Целестина недійсне, Боніфацій - то звір, що виходить з моря, сім голів його зображують смертні гріхи, а десять рогів - зневажені заповіді, наближені до нього кардинали - то саранча, а тіло його - Аполліон! Але число звіра, якщо написати його ім'я грецькими літерами, є Benedicti! - Істинним Антихристом, звіром, що виходить із землі, був Бенедикт 11" [9].

Водночас із тексту "Одкровення" Іоанна Богослова читаємо: "І я бачив звірину, що виходила з моря, яка мала десять рогів та сім голів, а

на рогах її було десять вінців, а на її головах богозневажні імена". [Одкровення 13:1] Далі: "Хто має розум, нехай порахує число звірини, бо воно число людське. А число її шістсот шістдесят шість". [Одкровення, 13:18].

Водночас червоною ниткою через текст роману проходить Послання Апостола Павла до коринтян: "Videmus enim nunc per speculum in aenigmate, tunc autem facie ad faciem; nunc cognosco ex parte, tunc autem cognoscam, sicut et cognitus sum". ("Отож, тепер бачимо ми ніби у дзеркалі, у загадці, але потім обличчям в обличчя; тепер розумію частинно, а потім пізнаю, як і пізнаний я") [До коринфян, 13:12].

Водночас у ході розкриття сюжетної лінії Умберто Еко звертається до Книги Екклезіаста, що постає осьовим образом для розуміння побудови сюжетної канви цього роману. Одна із вирішальних ліній розглядається як алюзія до висновку Екклезіаста після довгих і важких шукань, які однаково рішуче звучать як на початку, так і наприкінці книги: «Vanitas vanitatum, dixit Ecclesiastes, vanitas vanitatum et omnia vanitas».

У розмові Умбертина та Вільяма водночас у цьому ж ключі відображається явище ἀποστασία (відступництво, що виявляє себе у римо-католицькій традиції), що буде передувати часу приходу Антихриста, літературно оформлене через рецепцію "Одкровнення" Іоанна Богослова в сюжетну лінію роману "Ім'я троянди": "Орден наш все ще могутній, але міський сморід вторгається у наші святі місця…"[9].

Як було зазначено, на сторінках книги Умберто Еко простежуються непоодинокі рецепції на сюжет "Одкровення" Іоанна Богослова - остання книга Нового Завіту (часто також іменується як Апокаліпсис (від грец.

ἀποκάλυψις - розкриття, одкровення). Зокрема, на сторінках твору можна знайти латинську фразу “Mundus senescit”, що постає розповсюдженим топосом серед середньовічних авторів як вияв уявлення про кінець золотої доби для світу, за яким слідує занепад, кінець та Страшний Суд [9].

Водночас таким чином Умберто Еко відображає початкові цінності милосердя, покаяння, аскетизму, які закладав своїм способом життя Франциск, народжений 1182 року в італійському місті Ассізі.

Водночас поряд із бібліотекою постійно з'являється образ “Вежі”. Від імені Адсона Мелькського, бенедиктинського послушника, який оповідає історію його 18-річної юності, подано наступний опис [9].

Досить цікаво цю рецепцію Умберто Еко розкриває через постать Сальватора, який говорив усіма мовами й водночас жодною [9].

Спираючись на думки Августина Аврелія в книзі 16 “Про Град Божий”: «На всій землі, – каже він, – була одна мова та одна говірка. Рушивши зі Сходу, вони знайшли в землі Сеннаар рівнину і оселилися там. І сказали один одному: Наробимо цегли й обпалимо вогнем. І стали в них цегла замість каменів, а земляна смола замість вапна. І сказали вони: Побудуємо собі місто та вежу, висотою до неба..."І сказав Господь: Ось один народ, і одна в усіх мова; і ось що почали вони робити, і не відчепляться вони від того, що задумали робити. Тому дано йому ім'я: Вавилон; бо там змішав Господь мову всієї землі, і звідти Господь розвіяв їх по всій землі» [Бут. XI, 1-9].

Водночас під час опису архітектурних особливостей, але не в останню чергу, Умберто Еко нібито намагався відобразити “правила золотого перетину” (співвідношення, найвідповідніше естетичному

сприйняттю зображення, що позначається грецькою літерою “φ”) як вияв гармонії мистецтва. Водночас Умберто Еко вдалося відобразити математичну модель естетичного сприйняття духовної триєдиної гармонії. Зокрема, устами бенедиктинського послушника він висловив наступне враження: “Три ряди вікон надавали надбудові троїчного ритму, і те, що матеріально було квадратним на землі, ставало духовно трикутним у небі” [9].

Своєрідний символізм переповнює сюжетні лінії роману Умберто Еко, водночас спрямовуючи до Середньовічної епохи, в яку розгортаються події.

Наступна думка Адсо зводиться до висновку, що архітектура спрямована у своїй основі на відтворення гармонії Всесвіту, тому він застосовує “старожитну” дефініцію “kosmos”, що означає “окрасу”, “...яка тішить око досконалістю і злагодженістю всіх своїх членів. І хвала Творцю Нашому, який, за словами святого Августина, призначив усім речам число, вагу і міру” [9].

Насправді, це лише один із численних зразків, представлених у романі, що репрезентують вияв уявлення автора про історичні та ментальні особливості епохи Середньовіччя. Його перу належить есе “Про Символ” 1994 року, де він чітко розрізняє середньовічний та бароковий символізм у порівнянні із сучасними тенденціями вияву відірваності від Бога: «Позбавлені Бога, на якого ми могли б посилатися, – з прикрістю констатує Еко, – ми всюди шукаємо іносказання». Тут відчутні інтонації «Припущень та спростувань» Карла Поппера: «Соціальна теорія змови... є результат втрати зв'язку з Богом, звідки питання: «хто посідає його місце?» [6].

Тож в одній із ключових сюжетних ліній Умберто Еко виклав свою рефлексію в літературній формі від спілкування із кардиналом-католиком Мартіні. Визнаючи себе гностиком водночас Умберто Еко у творі відображає своє прагнення повернутися до зародкових образів та уявлень про Католицьку Церкву, окремо про францисканський орден, через звернення до Старозавітного сюжету про Вавилонську вежу він водночас відтворює прообраз сучасного зведення Вавилонської вежі, такий собі вияв "дзеркальної рецепції". Можна вважати, через 7 днів життя аббатства зображує вияв явища апостасії, що роз'їдає римо-католицтво, згадуючи прихід Антихриста, що за переконанням монаха Хорхе вже підступно оволодіває умами та серцями людей, проникаючи і в Церковне життя християнства. Водночас згадані "Симулякри та симуляції" Бодріяра дозволили краще простежити закладений мотив Умберто Еко щодо Вавилонської вежі днів Німрода - як прообраз того, що буде виявляти себе в дні Антихриста, - деяка уявна ілюзія, що буде все поглинати й пригнічувати.

Список використаних джерел та літератури:

1. Baudrillard, Jean. Simulacra and Simulation. U of Michigan P, 1983, https://archive.org/details/Simulations1983/page/n7/mode/2up
2. Baudrillard J. L'échange symbolique et la mort, L'ordre des simulacres. Paris, Gallimard, 1975. https://monoskop.org/images/c/c3/BAUDRILLARD_Jean_-_1976_-_L_echange_symbolique_et_la_mort.pdf
3. Dolez`el L. Aristotelian Poetics as a Science of Literature, in Semiosis / L. Dolez`el // Semiotics and History of Culture / A cura di M. Halle. Ann Arbor: Michigan Slavic Contributions, 1984. P. 125–138.
4. Eco U. Il problema estetico in Tommaso d'Aquino / U. Eco. 2. ed. Milano : Bompiani, 1982.

5. Eco U. Interpretation and Overinterpretation / U. Eco, R. Rorty, J. Culler, C. Brooke-Rose ; edited by Stefan Collini. Cambridge, 1992.
6. Popper K. Conjectures and refutations : The growth of scientific knowledge / K. Popper . Rev. and corrected ed. London ; N.-Y. : Routledge, 1998.
7. Блаженний Августин Про місто Боже у двадцяти двох книгах. Тт. I-IV / Репринтне відтворення видання: Київ, 1994.
8. Висоцька Р. Р. Новела "Вавилонська бібліотека" Хорхе Луїса Борхеса в контексті естетики літератури постмодернізму / Р. Р. Висоцька // Науковий вісник кафедри ЮНЕСКО Київського національного лінгвістичного університету. Філологія, педагогіка, психологія. 2014. Вип. 29. С. 191-195. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvkyu_2014_29_28
9. Еко У. Ім'я рози : роман / У. Еко ; пер. з іт. М. І. Прокопович. Х.: Фоліо, 2006. https://docs.google.com/viewer?url=https%3A%2F%2Fshron1.chtyvo.org.ua%2FUmberto_Eco%2FImia_Rozy.pdf
10. Еко У. «Сказати майже те ж саме» / Ю. Сабадаш // Вісник Державної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. К., 2009. № 1. С. 27–31.
11. Межанов К. Вихід з лабіринту: сміх проти страху (За романом Умберто Еко «Ім'я троянди») / К. Межанов // Зарубіжна література в навчальних закладах. 2004. № 3. С. 45–48.
12. Сабадаш Ю. С. Переклад як форма збагачення культури в контексті дослідження.
13. Бут. XI, 1-9
14. До коринфян 13:12
15. Малахії 3:18
16. Матвія 7:13 - 15
17. Матвія 10:9 - 10
18. Одкровення 13:1
19. Одкровення 13:18

Остряніна Вікторія
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Міфологічні образи у кінофраншизі “Пірати Карибського моря”

Сучасна культура активно звертається до міфів і легенд минулого, адаптуючи їх для сьогодення та привносячи нові інтерпретації. Популярні франшизи, такі як «Пірати Карибського моря», створюють нову похідну міфологію, яка стає частиною сучасної культури. Аналіз таких творів надає матеріал для вивчення впливу масової культури на колективну свідомість.

Франшиза «Пірати Карибського моря» використала обидва типи легенд (вигадану та псевдоісторичну), щоб створити власну похідну міфологію, створивши світ, у якому король Георг II співіснує з Деві Джонсом, а Ост-Індська торгова компанія є такою ж загрозою, як русалки-потопельниці. У цьому дослідженні увага присвячена фільму “Пірати Карибського моря: На дивних берегах”.

Отже, русалки - міфологічний жіночий образ у багатьох слов'янських народів, земноводні істоти, амфібії, гібрид людини та риби. Русалки водять танці на галявинах під світлом молодого місяця, заманюючи людей своєю чарівністю. Вони загадують хитрі загадки, а тих, хто не зможе відповісти правильно, карають, залоскотуючи до смерті. Взимку ці духи оселяються у водах, а з приходом весни й літа переселяються в ліси та поля [1, с. 268]. У стрічці “Пірати Карибського моря: На дивних берегах” русалки представлені як привабливі жінки з довгим волоссям та перлинно-білою шкірою з риб’ячим хвостом.

У слов'янській міфології русалками часто ставали душі молодих дівчат, які померли неприродною смертю, зокрема самогубством або втопленням. Також вважалося, що русалками можуть бути душі дітей, які

померли до хрещення. Русалки вважалися духами води, лісу чи полів, залежно від місця проживання.

У фільмі в оригінальній озвучці ми чуємо слово “mermaids”, що українською перекладається як “русалки”. Але це можна перекласти також як і “сирени”. Проте, як і сирени, так і русалки - це красиві жінки, і саме їхня краса допомагає їм заманювати чоловіків на їхню смерть. Русалки використовують свій чарівний спів, щоб притягувати їх.

Але незважаючи на схожість між русалками у фільмі та у міфах все таки є розбіжності. Наприклад, у фільмі зустрічаємо момент, коли русалка залишається без води і її русалчин хвіст трансформується у людські ноги. У слов'янській ж міфології русалки, за народними віруваннями, особливо активні під час Русального тижня, який настає після свята Трійці. У цей період вважалося, що вони виходять із води на сушу, з'являються в полях, лісах та поблизу людських поселень. Якщо ж звернутися до грецької міфології, де згадуються сирени, а це може бути, наприклад, “Одіссея” Гомера [2, XII], то не знайдемо згадок про те, що сирени могли змінювати свій хвіст на людські ноги.

Сльоза русалки – одна з головних та необхідних речей для проведення ритуалу з Фонтаном молодості, при який буде сказано пізніше. У цьому ж контексті вони зображуються у фільмі “Пірати Карибського моря: На дивних берегах”.

Легенди про Фонтан молодості існують у різних культурах, зокрема в європейській та американській. Однак у цих міфах немає згадок про необхідність сльози русалки для активації джерела. Тобто поява русалок у фільмі не була передбачена дотриманням концепції легенди про Фонтан молодості.

У початковому сценарії Террі Россіо для п'ятого фільму серії, «Пірати Карибського моря: Мерці не розповідають казки» (2017), планувалося продовжити історію цих персонажів. Згідно з цим сценарієм, після битви за Фонтан молодості лідери русалок мали доручити Сирені знайти легендарний Тризуб Нептуна, щоб повернути свій народ до милості богів. Після виконання цього завдання Сирена мала возз'єднатися з Філіпом Свіфтом, однак магічна природа русалки змусила б її забути його, однак ці сюжетні лінії були виключені, і персонажі Філіпа та Сирени не з'являються. [4]

Отже, образ русалок у фільмі "Пірати Карибського морі: На дивних берегах" зображує русалок як небезпечних створінь, сльози яких здатні на активацію Фонтану молодості. Але у легендах про цей об'єкт немає згадок про русалок, про їхню важливість щодо нього.

У цьому ж фільмі, як було вище сказано, є головний об'єкту всього сюжету цього фільму франшизи - Фонтан молодості. Це міфічне джерело, яке нібито повертає молодість кожному, хто п'є або скупається в його водах.

Розповіді про священні, відновлюючі води існували задовго до народження іспанського конкістадора Хуана Понсе де Леона, якого часто пов'язують з цим об'єктом. Наприклад, казали, що Александр Македонський натрапив на цілющу «райську річку» в четвертому столітті до Різдва Христового, і подібні легенди почали виникати у різних місцях світу.

У середні віки деякі європейці навіть вірили в міфічного царя Пресвітера Іоанна. Він стверджував, що через його країну течуть золоті річки, що там знаходиться фонтан вічної молодості та Едемський сад, а сам він – наймогутніший і найвеличніший із правителів світу.

Іспанські джерела ж стверджують, що індіанці таїно з Карибського басейну також говорили про чарівний фонтан і омолоджуючу річку, яка

існувала десь на північ від Куби. Ці чутки, ймовірно, дійшли до вух Понсе де Леона, який, як вважається, супроводжував Христофора Колумба під час його другої подорожі до Нового Світу в 1493 році. Пізніше став губернатором Пуерто-Рико. У квітні 1513 року він віднайшов землю й висадився на східному березі Флориди біля сучасного Сент-Огастіна. Вважаючи цей регіон ще одним островом, Понсе де Леон заявив право іспанської корони на цю землю, і нарік її Флоридою[3].

Насправді ж, дослідники не віднайшли у документах факти, за якими ми могли б стверджувати, що він справді намагався віднайти Фонтан молодості у Флориді. у XIX і XX століттях історію про джерело активно використовували для створення туристичних об'єктів, особливо в Сент-Огастіні. Наприклад, парк «Фонтан молодості» став місцем, де туристам пропонують скуштувати воду з джерела, яке асоціюють із міфом

У фільмі джерело ж зовсім не дарує вічне життя, а просто продовжує його на певний термін, при цьому людина залишається молодою. Але щоб здобути мало не вічне життя, треба виконати язичницький обряд. Набрати води з Джерела у дві срібні чаші, якими колись володів Хуан Понсе-де-Леон. В одній із чаш має бути сльоза русалки. Той, хто вип'є воду зі сльозою, отримає роки життя того, хто вип'є воду без сльози.

У фільмі фонтан молодості інтерпретовано як потужний магічний артефакт із ритуалом, тоді як історично він асоціюється більше з романтизованим уявленням про незвідані землі та природні чудеса.

Як ми бачимо у класичних європейських легендах про фонтан молодості йдеться лише про джерело, що дарує вічну молодість будь-кому, хто п'є з нього воду. Фонтан молодості в «На дивних берегах» стає символом жадібності, невдоволеності життям і бажання уникнути долі, що природно

об’єднує персонажів, яким не вистачає смирення чи вдячності за своє життя. Це додає психологічної глибини фільму, де джерело вічного життя насправді приносить загрозу через втрати й необхідність жертв.

Отже, франшиза «Пірати Карибського моря» є прикладом того, як сучасна популярна культура інтегрує і переосмислює історичні та релігійно-міфологічні образи, створюючи власний унікальний світ, де легенди з різних культур набувають нових рис і значень. Кожен із цих елементів виступає не лише сюжетним елементом, а й певною мірою філософською алегорією, що ставить перед глядачем питання про жадібність, прагнення до безсмертя та незадоволеність життям.

Список використаних джерел та літератури:

1. Ґейштор А. Слов'янська міфологія. Київ : «Вид-во "КЛІО"», 2015.
2. Одіссея – Гомер (пісня 12). *Бібліотека української літератури УкрЛіб*. URL: https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=530&page=27
3. Фьюсон Роберт Х. Хуан Понсе де Леон та іспанське відкриття Пуерто-Рико та Флориди. Blacksburg: McDonald and Woodward, 2000.
4. Pirates of the Caribbean DEAD MEN TELL NO TALES Screenplay by Terry Rossio. URL: https://www.dropbox.com/scl/fi/xbtpb7vwkyn1oxoqpln17/PotC5_Dead_Men_Tell_No_Tales_8.pdf?rlkey=tlol5q94tw8gt0inqnosd51g5&e=1&dl=0

Пількевич Андрій
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Теоретико-методологічні підходи до проблем рецепції історичних та релігійно-міфологічних образів в сучасній популярній культурі

Рецепція історичних та релігійно-міфологічних образів в сучасній популярній культурі є одним з найбільш актуальних напрямків досліджень у галузі історико-культурних студій та медіаантропології. Цей феномен набуває особливого значення в епоху цифрових технологій, коли традиційні наративи трансформуються через нові медійні платформи та набувають доповнених культурних значень. Сучасна популярна культура не просто відтворює давні міфологічні структури, але активно переосмислює їх, створюючи складні інтертекстуальні зв'язки між минулим і сьогоденням. Відеоігри, кінематограф, літературні адаптації та інші сегменти популярної культури функціонують як потужні агенти культурної трансмісії, здатні суттєво впливати на формування колективної пам'яті та культурної ідентичності. Задані концепти (тренди) не просто відтворюють минуле, але активно його переосмислюють, адаптують та реконструюють, створюючи нові значення для сучасної аудиторії. Цей процес є невід'ємною частиною людської цивілізації, де стародавні історії, що колись передавалися через епос та ритуали, сьогодні декодуються та стають частиною повсякденного життя через медіа. Історичні постаті та міфологічні пантеони перетворюються на впізнавані образи, що циркулюють у глобальному медіапросторі, часто віддаляючись від своїх першоджерел, але набуваючи нового культурного капіталу [4, p. 1359]. Аналіз цього феномену є критично важливим для

розуміння сучасного суспільства. Рецепція минулого в популярній культурі є потужним механізмом формування колективної пам'яті та історичної свідомості. Для мільйонів людей саме медіапродукти, а не академічні праці, стають основним джерелом уявлень про історичні епохи та міфологічні системи. Вивчення того, як суспільство відбирає, інтерпретує та переказує свої «основоположні» історії, дозволяє глибоко зрозуміти його справжні цінності, ідеології, соціальні тривоги та уявлення про власну ідентичність. Таким чином, аналіз популярної культури перестає бути маргінальним заняттям і перетворюється на ключовий інструмент для діагностики культурних процесів. Міфи та історичні наративи, які так активно використовуються популярною культурою, не є застарілими чи «хибними» формами мислення. Навпаки, вони є фундаментальними культурними інструментами, антропологічною константою, що існує в усіх суспільствах. Їхня стійкість пояснюється виконанням низки ключових соціальних та когнітивних функцій. Відповідно до цього, аналіз глибинної аксіології та простих зовнішніх форм будь-якого умовного контенту має базуватись на матриці соціальної когезії та теорії культурної репродукції. Спробуємо пояснити це у дещо спрощеній формі. Міфи слугують для зміцнення соціальних зв'язків, встановлюючи механізми загальної соціальної комунікації. Вони передають цінності, норми та прийнятні практики спільноти, виконуючи дидактичну та соціалізуючу роль. Через алегоричну природу міфи пропонують моделі дій, ілюструючи, що є правильним, а що є хибним у межах певної культури. Міфи є парадигмою осмислення минулого, спробою людини інтерпретувати фізичне та соціальне середовище, зрозуміти причинно-наслідкові зв'язки. Адаптивність міфологічних та

історичних наративів, їхня архетипна структура та впізнаваність роблять їх ідеальним матеріалом для популярної культури, і водночас інструментом дослідження актуальних соціальних та психологічних проблем. Мова йде про адаптацію «хрестоматійних сюжетів» до сучасних контекстів релевантних для нової аудиторії.

Другим важливим блоком є «загальна теорія рецепції», що виникла в літературознавстві в 1960-х роках, і здійснила фундаментальний зсув у гуманітарних науках. Вона перенесла аналітичний фокус з авторського задуму чи іманентних властивостей тексту на процес його сприйняття та інтерпретації аудиторією. Основна теза теорії полягає в тому, що значення не є стабільною сутністю, що міститься в тексті, а народжується у динамічній взаємодії між текстом та його реципієнтом. Індивідуальний культурний бекграунд, життєвий досвід, освіта та соціальне становище читача (глядача) стають вирішальними факторами, що визначають його інтерпретацію. Таким чином, аудиторія перестає бути пасивним споживачем і перетворюється на активного співтворця сенсу [3, p. 72]. Звідси впливає концепт «декодування», який став наріжним каменем для медіа-досліджень. Автори книжок, сценаристи, продюсери медіапродукту «кодують» повідомлення, використовуючи певні знакові системи (візуальні, вербальні), спираючись на власні професійні коди, інституційні рамки та домінуючі ідеологічні уявлення. Аудиторія «декодує» ці повідомлення, інтерпретуючи їх через призму власного соціального контексту, досвіду та культурних кодів. Водночас рецепція виходить за межі аналізу виключно художніх текстів і застосовується до самої історії. Концепція «рецептивної історії» це історія значень, які приписувалися історичним подіям. Цей підхід розглядає самі історичні

події як «тексти», значення яких не є фіксованим, а постійно переосмислюється учасниками, спостерігачами, істориками та наступними поколіннями. Кожна епоха намагається зробити минуле значущим для свого сьогодення, а популярна культура забезпечує потрібну обгортку. Цей концепт бачиться як один із найважливіших серед інших теоретико-методологічних підходів, оскільки слугує мостом, що з'єднує теоретичний апарат рецепції з основним питанням про сприйняття історичних образів. Застосовуючи цей підхід, аналіз фільму про історичну подію (постать) перестає бути простим порівнянням з «історичними фактами». Натомість він перетворюється на дослідження нового акту рецепції в довгому ланцюгу інтерпретацій. Дослідник вивчає, як саме ця конкретна адаптація робить минуле «значущим» для сьогодення, в якому живуть і творці, і глядачі [2, p. 88]. Такий підхід розширює аналіз від простої перевірки фактів до рівня глибокої культурної критики.

Для кращого розуміння логіки представлення історичних та міфологічних образів у сучасній культурі необхідно звернутися і до концепції постмодерну. Основоположною тезою (спадок Жана-Франсуа Ліотара) є «недовіра до метанаративів», універсальних пояснювальних систем [5]. У постмодерній перспективі історія втрачає свій привілейований статус об'єктивної істини і стає одним з багатьох доступних наративів, текстів, які можна інтерпретувати, деконструювати та переписувати. Немає єдиної, авторитетної версії минулого, є лише множинність версій, кожна з яких служить певним інтересам у сьогоденні. Досить корисними є концепти описані Жаном Бодрійяром, що допомагають пояснити специфіку сучасних медіа. «Симуляція» описує

процес, в якому репрезентації та знаки відриваються від реальності, яку вони мали б представляти, і починають посилатися лише самі на себе [1]. Це створює стан «гіперреальності», де медійні образи, симуляції, стають більш реальними, інтенсивними та значущими, ніж сама реальність. Наприклад, історичний фільм, таким чином, створює гіперреальний досвід минулого, який для багатьох глядачів заміщує собою уявлення про реальну історичну епоху. Цей процес посилюється «фрагментацією знання», яку прискорюють цифрові медіа, що створюють ізольовані «інформаційні бульбашки», «ехо-камери», де різні групи споживають абсолютно різні версії реальності. За логікою адептів постмодернізму історія та міфологія перетворюються на величезний «стилістичний склад», з якого творці популярної культури можуть вільно запозичувати образи, стилі та цитати. Основними творчими методами стають пастиш (імітація стилю минулого без сатиричного чи пародійного наміру, на відміну від пародії) та бриколаж (створення нового з різнорідних, випадково знайдених під рукою елементів). Історичні епохи змішуються, міфологічні персонажі діють у науково-фантастичних сетингах, а висока культура зображається «компромісно», спрощено, адаптовано. Таким чином, постмодернізм формулює цілком релевантне пояснення, чому сучасні адаптації часто не переймаються історичною точністю, вільно поєднуючи, наприклад, скандинавську міфологію з науковою фантастикою або історію із фентезі. Втрата віри в єдину, «об'єктивну історію» дозволяє ставитися до минулого як до джерела естетичних знаків, які можна рекомбінувати для створення захоплюючого гіперреального досвіду, а не для точної реконструкції минулого. Постмодернізм, отже, є не просто однією з теорій, а

домінуючим «культурно-ментальним станом», який і досі визначає, як сьогодні функціонують процеси адаптації та рецепції.

Список використаних джерел та літератури:

1. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція / переклад Володимира Ховхуна. — Київ : Видавництво Соломії Павличко «Основи», 2004.
2. Burke P. Cultural history: an interdisciplinary approach. Diogenes. 2024. Vol. 65, iss. 1. P. 87-96. DOI: https://doi.org/10.1017/S0392192123000275.
3. Datondji A. C., Amousou F. Discourse-historical approach to critical discourse studies: theoretical and conceptual analysis, basic characteristics and analytical tools. Revue Internationale de Linguistique Appliquée, de Littérature et d'Education. 2019. Vol. 2, iss. 1. P. 71-80.
4. Kaur H. Reinterpretation Of Classical Myths In Modern Literature. Elementary Education Online. 2020. Vol. 19, iss. 1. P. 1358-1365.
5. Lyotard J.-F. The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. Manchester : Manchester University Press, 1984.

Побуцька Софія
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Рецепція релігійно-міфологічних образів у романі Юрія Винничука «Танго смерті»

«Танго смерті» - один із кількох найбільш знакових романів часів української Незалежності. Події роману провідного українського письменника Юрія Винничука розгортаються у двох сюжетних зрізах. Четверо друзів: українець, поляк, німець і єврей, чиї батьки, будучи

бійцями армії УНР, у 1921 році загинули під Базаром, проживають різноманітні пригоди в місті Лева довоєнного періоду та часів Другої світової війни. Герої не зраджують своєї дружби при будь-яких обставинах. У кожного з них своя доля. На паралельній площині у наш час інші події стаються, стосуючись зовсім інших героїв. У фіналі обидві сюжетні повинні зійтися особливим способом.

Юрій Павлович Винничук – український письменник, редактор та журналіст. Його літературна діяльність розпочалася ще в 1970-х роках. Сам письменник згадував про те, що в епоху Брежнєва йому довелося у внутрішню еміграцію [1, с. 6]. Її суть полягала у вигадці держави Арканум, а також письменників, котрі нібито перебували там, розвиваючи свою творчу діяльність. Арканум фігурує і в «Танго смерті». Сам твір складається із низки запозичень релігійно-міфологічних образів, що є однієї із найголовніших його особливостей.

Сам Базар постає в уяві автора чимось міфічним. Велич вояків, котрі брали участь у Другому зимовому поході, прирівнюється до величі аргонавтів. На думку Юрія Винничука, і ті, і ті у свій час подалися за золотим руном [1, с. 25]. У другому випадку останній постає як золоте руно свободи, на відміну від золотого руна, котрий символізує владу та багатство в античному світі.

Дідусь одного з головних героїв першого сюжетного зрізу Ореста носить ім’я Луцилій. Це є прямою вказівкою на те, що прототипом цього героя є Луцій із роману Апулея «Метаморфози або золотий віслюк» [2, с. 266]. Міфологічний та літературний мотив метаморфози криє в собі теорію метемпсихозу. Остання зрештою часто виникає в другому

сюжетному зрізі через міркування професора Яроша у вигляді ісламської ідеї реінкарнації.

У творі наявні прямі цитування Тацита про душу, адресовані його тестю. Там ідеться про те, що душі великих, тобто найблагородніших, людей не розпадаються разом із тілом. Далі наводиться досвід буддистів, згідно якого, що хоча й кожному випало прожити кілька життів, перші ніколи не прагнули поставити своїм завданням з'ясувати яким чином знання та досвід попереднього життя знаходять своє застосування в наступному. Акцент робиться зрештою на тому, що лише жителям Арканума вдалося це зробити. Підтвердженням цього виступає їхня «Книга смерті» [1, с. 180].

Сам же Арканум не втрачає абсолютно свого первинного значення в контексті секретних справ, що стосувалися релігійних практик давніх римлян. Автор розміщує його поряд із Єгиптом, Вавилоном, Ассирією, Шумером і Хетським царством. Ключовим є те, що нікому не вдалося опанувати Арканумську мову. Її літературу аналізують завдяки хетським та хурритським джерелам. Тільки головний герой Ярош у другому сюжетному зрізі поставив перед собою завдання дешифрувати арканумський клинопис [2, с. 267].

Жителі Арканума мають свою «Книгу смерті». Вона є відмінною від єгипетської та тибетської. Збережена перша лише фрагментарно. Згідно релігійних уявлень давніх арканумців, у кожної людини є дві душі. Одна з них смертна, інша – безсмертна. Остання й переходить до іншої людини. Ключовим є те, що пісні з Арканумської «Книги смерті», на відміну від «Книги мертвих» єгипетської, виконували не мертвій, а ще живій особі, котра перебувала в процесі відходу. Головне призначення їх полягало в

забезпеченні легкого потрапляння до того світу. Вони виконували роль своєрідних поводирів. Згодом завдяки їм безсмертна душа і мала бути трансформована назад до земного життя.

Пісні виконувалися у танці. Останній нагадував наше традиційне танго собою.

У першому сюжетному зрізі привертає увагу наявність дуже цікавої бібліотеки. Вона постає і вигляді нескінченного лабіринту. Конкретно прирівнюється до потойбічного світу, що нагадує той, котрий фігурує у міфології давніх греків. Один із головних героїв Ясь перед спуском у пошуки старовинного трактату порівнюється із Орфеєм. Важливим є те, що у випадку Винничукового Орфея відчувається націлення на позитивний результат.

У романі «Танго смерті» неодноразово можна натрапити на фразу «у тіні маків» [1, 84]. Навколо неї обертається весь сюжет. Вона слугує своєрідною алюзією на вислів «у тіні лілій» або ж однойменну повість М. Еліаде. Важливою тут є прив'язка до того, де лілія стосується смерті й потойбічного світу. Це простежується у грецькій міфології, зокрема під час викрадення Аїдом Персофони. Традиційно мак символізує сон і смерті. У цьому творі цей символ апелює до пробудження.

Романний текст урізноманітнюється завдяки наявності прямих цитувань із Корану та Біблії. Що стосується Біблії, повторно читаються старі догми та по-новому інтерпретуються. Подібно до того, як Господь створив світ за допомогою слова, головний герой Ярош у другому сюжетному зрізі відчуває оживання тисячі арканумців, говорячи їхньою рідною мовою [3, с.62]. Згідно Корану, смерть прирівнюється до сну, а воскресіння асоціюється з пробудженням. Відображаються уявлення про

смерть давніх ісламців, зокрема суфіїв. У їхньому уявленні смерть виступала початком нового життя. У нове тіло вселялася душа, що пробудилася. Використовується термін, яким позначали реінкарнацію в ісламських писаннях. Проте, при цьому, слід врахувати, що в богословській та історичній науці досі до кінця нез'ясованим залишається питання, як згідно суфіїв відбувається «пробудження», одразу, чи присутній кругообіг: життя – смерть – воскресіння – життя [3, с. 65].

Кульмінацією роману виступає переплетення двох сюжетних ліній. Можна припустити, що автор застосовує Піфагорійський погляд на музику. Він зводиться до того, що людина здатна осягнути структуру Космосу, котра раніше була недосяжною для її почуттів, саме за посередництва звуку. Інтерпретується це наступним чином: якщо людина перед своїм відходом чула звук, що нагадує наше танго, котре стосується і «Книги смерті» (пісень) і того танго, яке змушували танцювати в'язнів під час Другої Світової війни перед їхньою стратою, а потім почує його в новому житті, вона зможе і відновити деякі моменти зі свого попереднього життя у пам'яті, і зустрітися з людьми із попереднього буття. У цьому творі це стосується саме любовних стосунків у контексті того, що люди, яким долею судилося бути разом, зустрічаються на певному етапі в кожному із життів.

Підсумовуючи вищесказане, твір Юрія Винничука «Танго смерті» містить низку релігійно-міфологічних запозичень, що стосується і термінології та її значення, і образів деяких героїв і роздумів про перероджения душі і проблему застосування попереднього досвіду в новому житті.

Список використаних джерел та літератури:

1. Винничук, Ю. Танго смерті. Львів: Видавництво Старого Лева, 2012. – 384 с.
2. Левченко Г. Трюк, атракціон і гротеск у поетиці роману Юрія Винничука «Танго смерті». Сучасні літературознавчі студії. Літературні виміри видовищних форм культури : зб. наук. праць. Вип. 14. Київ : Київський національний лінгвістичний ун-т, 2017. С. 264–275.
3. Набитович І. Біблійний глокалізм у художній літературі versus літературна традиція та інтертекстуальність: назад у майбутнє. Поетика містичного : [колективна монографія] / упордк. О. Червінської. Чернівці : Чернівецький нац. ун-т, 2011. С. 59–93.

Приходько Альона
Бердянський державний педагогічний університет

Кельтські витоки образу ворона у романі «Гра престолів» Дж. Р.Р.Мартіна

Культура, побут, мораль, історія допомагають зрозуміти життя та свідомість давніх кельтів. Кельтська міфологія – це невід'ємна частина англійської культури та літератури, вплив якої простежується у сучасних художніх творах, кінематографі, відеоігровій та музичній індустрії. Світобачення кельтів – це система символів, релігії та потойбічних предметів. У роботі "Die keltischen Elemente im Artusroman" дослідниця Даніела Елізабет Янчік зазначає: *«ви можете знайти містику чисел, зміну*

форми, фей та потойбічний світ… елементи (особливо вогонь і вода), тварини (такі як олені та лані, собаки, леви, а також магічні коні, дракони/змії, птахи, риби тощо…» [Тут і далі переклад наш. – *А.П.*] [3, с.14].

Зважаючи на те, що сучасні письменники та митці шукають натхнення в архаїчних образах та мотивах, слід звернути увагу на один із яскравих прикладів, зокрема «Гра престолів» – перша книга циклу «Пісня льоду та полум'я», написана Джорджем Реймондом Річардом Мартіном, американським письменником та режисером, у 1996 році. Вважається, що основним джерелом натхнення є історія, але на «Гру престолів» також вплинув період Середньовіччя, який походить від казок про короля Артура та Кретьєна де Труа. У книзі "The Worlds of George R.R. Martin: The Inspirations Behind Game of Thrones" зазначається: *««Пісня льоду та полум'я» – це його [Джорджа Мартіна] спроба поєднати частину реалізму історичної фантастики з... магією та дивом, якими володіє найкраще фентезі. Його романи опираються на незліченну кількість джерел реального світу, від римських укріплень стародавньої Британії до середньовічних війн Червоної та Білої Троянд, від облоги Константинополя у восьмому столітті до монгольських завоювань у тринадцятому столітті»* [2, с.6]. Автор вдало поєднав елементи історії, фентезі та міфології різних етносів у романі. Серед багатства зображених фантастичних героїв, таких як велетні, діти лісу, білі блукачі та ін., автор приділив значну увагу зображенню образів тварин, наприклад, драконів, деривовків, мамонтів та ворон.

Метою є дослідити відображення одного з кельтських образів тваринного світу, зокрема ворона, в романі Джорджа Реймонда Річарда

Мартіна «Гра престолів». Аналіз останніх публікацій та досліджень показав, що тема кельтської міфології була об'єктом досліджень багатьох закордонних вчених, зокрема: Даніели Елізабет Янчік, Дженета та Коліна Бордів ("The Secret Country: Interpretation of the Folklore of Ancient Sites in the British Isles"), Філіп Фріман ("Celtic Mythology: Tales of Gods, Goddesses, and Heroes") та ін. Тоді ж як тема кельтських образів та їх відображення в сучасній літературі, зокрема образу ворона, – це малодосліджена тема як в українському, так і закордонному науковому полі, що й зумовлює актуальність дослідження.

Аналізуючи «Гру престолів», слід звернути увагу на елементи, які були запозичені автором та відображені в книзі, а які змінені.

По-перше, головний мотив кельтських казок та легенд – це зміна форми богів та фей, які приймали вигляд тварин, аби спостерігати або випробувати смертних. Наприклад, у романі «Гра престолів» Бріндер Ріверс, останній деревовидець, втілився в образ триокого ворона. У своїй праці Д. Ел. Янчік вказує: *«метаморфоза в тварину служить вищій меті. Той, хто змінює подобу, хоче залишитися непоміченим, щоб спостерігати за цільовою особою, аби потім мати можливість вжити відповідних дій, як тільки він виявить її слабкі сторони чи переваги»* [3, с. 39]. Аналізуючи роман, можна помітити, що Дж.Мартін запозичив елементи тваринного світу з кельтської міфології, адже Бріндер Ріверс переслідував Брандона Старка у віщих снах у вигляді ворона, аби змусити його відправитись у подорож за Стіну: *«Разом з ним, тільки трошки оддалік, спіраллю спускався ворон… Коли впаду на землю, прокинуся, – сказав Бран птахові. Коли впадеш не землю, помреш, – озвався ворон»* [1, с. 161-163].

По-друге, ворона вважається мудрою віщою птахою, яка має зв'язок з потойбічним світом. У кельтів фантастичні створіння та тварини можуть наділяти людей особливими дарами. Герой Дж.Мартіна, який втілився у ворона, навчав Брана дару зеленовидіння, завдяки якому можна побачити події далекого минулого чи майбутнього: *«Побачив брата Роба, вищого й дужчого, ніж Бран пам'ятав… Побачив матір, яка самотою сиділа в каюті, роздивляючись заляпаний кров'ю кинджал, що лежав перед нею на столі… Побачив зажуреного батька, який про щось молив лицаря. Побачив Сансу, яка ридала в ліжку перед сном, і Арію, яка мовчки вдивлялася в простір, заховавши всі свої таємниці глибоко в серці… Бран чітко побачив усе, що діялося аж ген за вузьким морем: і вільні міста, і зелене Дотрацьке море, а за ним – Ваїс Дотрак біля підніжжя, а ще далі – казкові землі Нефритового моря, Ашай-у-Тіні, де за обрієм прокидалися дракони. Нарешті він поглянув на північ. Побачив Стіну, яка світилася, мов блакитний кришталь, побачив брата Джона…»* [1, с.163-164]. Згодом, окрім дару зеленовидіння, Бран зрозумів, що може контролювати свого деривовка за власним бажанням. Пітер О'Лірі вважає, що Бран – це варг (з давньої німецької «вовк»), мовою Мартіна – «обмінник шкіри» (з англ. "skinchanger"), який має владу проникати у свідомість тварин [4, с.15]. Таким чином, автор вніс зміни в образ ворона у порівнянні з кельтською міфологією, адже цей птах здебільшого сприймається як посередник між «мудрістю» та «дурістю», який потрапляє в халепи або робить шалені вчинки, тоді ж як образ птаха американського письменника – це своєрідний провідник та вчитель.

По-третє, ворону часто асоціюють з символом смерті у кельтській міфології. *«Чорні слова на чорних крилах… Коли Роб написав лорду-*

командувачу Нічної варти, птах приніс у відповідь звістку, що дядько Бенджен так і не повернувся. А тоді прибув лист з Гнізда, від матері, теж не з гарними новинами» [1, с.391], – написав Джордж Мартін. Можна зробити висновок, що автор змінив відображення образу птаха, адже у книзі він сповістив лише про погані новини, але не про смерть героїв. Повір'я про те, що ворон приносить нещастя, були зафіксовані здебільшого в Північній Африці, Передній, Південній та Східній Азії.

Отже, кельтська міфологія значною мірою вплинула на сучасну художню літературу, кіно, відеоігри та музику. Незважаючи на те, що тема міфології кельтів стала об’єктом досліджень багатьох науковців, тема образів та їх відображення у творах художньої літератури залишилась малодослідженою. У статті була досліджена книга американського письменника Джорджа Реймонда Річарда Мартіна «Гра престолів», який зосередив свою увагу на зображенні триокого ворона, одного з образів міфології кельтів. Результати дослідження показали, що, з одного боку, автор запозичив головний мотив кельтських творів – зміна форми. З іншого боку, він змінив елемент посередництва між «мудрістю» та «дурістю», перетворивши птаха на провідника. Окрім того, письменник змістив увагу на те, що ворон приносить погані звістки, тоді ж як кельти асоціювали птаха зі смертю.

Список використаних джерел та літератури:

1. Мартін Дж. Р.Р. Гра престолів. Пісня льоду та полум’я. Книга перша / пер. з англ. Тисовська Н. Київ : Видавнича група КМ-БУКС, 2019. 800 с.

2. Huddleston T. The Worlds of George RR Martin: The Inspirations Behind Game of Thrones : Frances Lincoln, United Kingdom, London, 2024. 208 p.
3. Jancsik D.E. Die keltischen Elemente im Artusroman. Universität Wien, 2014. 143 p.
4. O'Leary P. Sacred fantasy in Game of Thrones. URL: https://static1.squarespace.com/static/5643bfe8e4b081513daea504/t/564a8de6e4b06eb2db9903c7/1447726566067/GoT.pdf

Путівська Влада
Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара

Від давніх міфів до сучасного екрану: переосмислення історичних та релігійно-міфологічних образів у кінематографі XX століття

У кінематографі XX століття стародавні міфи та релігійно-історичні образи зазнали трансформації, ставши не лише частиною наративу, а й інструментом для глибоких філософських і психологічних пошуків. Переосмислення класичних міфів у контексті сучасних реалій стало важливою рисою творчості кінематографістів. Яскравим прикладом є фільм "Тіні забутих предків" Сергія Параджанова, в якому гуцульська міфологія поєднана з авангардними кінематографічними прийомами, створюючи нові сенси та глибше розкриваючи тему кохання, смерті й зв'язку між людиною та природою. Проблема полягає в тому, як кінематограф XX століття трансформує стародавні міфи, зберігаючи їх актуальність у нових культурних і політичних умовах.

Мета цієї розвідки – проаналізувати й переосмислити історичні та релігійно-міфологічні образи у фільмі «Тіні забутих предків» Сергія Параджанова, зокрема те, як ці образи адаптуються до сучасної кіномови та в який спосіб це впливає на національну ідентичність. Дослідження також спрямоване на розуміння того, як загальносвітові кінематографічні тенденції впливають на зміни в українському кінематографі XX століття.

Виклад матеріалу. Кінематограф XX століття став потужним інструментом для переосмислення та трансформації культурних, історичних і релігійно-міфологічних образів, що зберігають глибоке коріння в традиціях і віруваннях людства. Давньогрецькі, римські міфи, а також біблійні сюжети стали не тільки джерелом натхнення для кінематографістів, а й платформою для нових інтерпретацій, що відповідають вимогам і запитам нових епох. Міфологічні і релігійні образи, котрі протягом століть слугували культурними кодами для різних народів, знайшли нове життя в кінематографі XX століття, перетворюючи екран на майданчик для філософських і психологічних пошуків. Одним із яскравих прикладів такої трансформації є культовий український фільм Сергія Параджанова «Тіні забутих предків» (1964), який поєднує елементи національної міфології та релігійних уявлень із авангардними прийомами кінематографа, створюючи унікальну кінематографічну мову.

Фільм «Тіні забутих предків» (1964) Сергія Параджанова став важливою віхою в історії українського кінематографу, зокрема через свою візуальну та художню оригінальність. Знятий на основі повісті Михайла Коцюбинського, фільм вийшов у період, коли радянська кінематографія часто обмежувалась стандартними ідеологічними

рамками. Параджанов вніс новий художній погляд на українську культуру та природу, використовуючи гуцульські мотиви та фольклор.

Фільм здобув визнання не лише в СРСР, але й за кордоном, потрапивши до програми Гарвардського університету та отримавши міжнародне визнання. Він займає важливе місце в історії українського кіно, займаючи перше місце у списку 100 найкращих українських фільмів [1, С. 52].

Пазоліні та Параджанова об'єднує їхня одночасна декларація про «поетичне кіно» у вересні 1965 року. Пазоліні представив свою концепцію у доповіді «Кіно поезії» на першому фестивалі Нового кіно в Пезаро [2], де серед слухачів були такі інтелектуали, як Ролан Барт і Умберто Еко, які пізніше вступали в полеміку з ідеями Пазоліні [2, с. 186]. Параджанов, у свою чергу, заявив про цей стиль через свій фільм «Тіні забутих предків», прем'єра якого відбулася 4 вересня 1965 року в Київському кінотеатрі «Україна». Цей показ став не лише культурною подією, але й публічним протестом проти репресій української інтелігенції, перетворившись на важливу подію української відлиги.

«Тіні забутих предків» стали важливою віхою в історії українського кіно, зокрема через свою художню глибину. Вони поєднують кілька аспектів: мистецький, соціокультурний, історичний і «біографічний». Однак найбільше уваги привертає саме художній вимір фільму, який поклав початок українському поетичному кіно як окремому напрямку, що визначав творчість Параджанова. Окрім того, фільм став несподіваним маніфестом шістдесятників як громадського руху в Україні, а Богуслав Бакула навіть назвав його «одним з найвідоміших політичних фільмів комуністичної імперії 60-х років» [2, с. 251].

Сама повість Михайла Коцюбинського, на основі якої знятий фільм, також можна трактувати як певний політичний жест, в якому Україна, поділена між імперіями, намагалася пізнати свою ідентичність. Село Криворівня на Гуцульщині, що в кінці XIX століття стало культурним осередком, справді було під пильним наглядом влади [3, с. 16–21].

Резонанс від прем'єри «Тіней забутих предків» мав свої наслідки: фільм, здобувши міжнародне визнання, супроводжувався репресіями в Україні. Показ у київському кінотеатрі перетворився на виступ молодої інтелігенції, де прозвучали заклики Івана Дзюби, В’ячеслава Чорновола і Василя Стуса: «Хто проти тиранії, встаньте!». Фільм виявився художнім протестом і виразом прагнення покоління 1960-х до національної самоідентифікації. З того часу ім’я Параджанова неодноразово потрапляло в зведення КДБ, що зрештою призвело до його арешту в 1973 році за «український націоналізм». Така ситуація, коли твір мистецтва ставав причиною переслідувань автора, була типовою для того часу. Параджанов, на кшталт Олександра Довженка, отримав заборону на проживання в Україні. Як зазначав В. Луговський, Параджанов у своїх інтерв'ю часто підкреслював безпідставність покарання і говорив про «Україну, котра зламала йому життя» [4, с. 145].

У фільмі міфологічні мотиви глибоко переплітаються з реальним життям героїв, показуючи їх тісний зв'язок із природою та світом духів. Міфологічні образи – русалки, карпатські боги, духи предків – невід’ємно присутні у фільмі, але вони подані через суб’єктивне сприйняття героїв, що дозволяє зробити акцент на психічному і емоційному вимірі міфу. У цьому сенсі, «Тіні забутих предків» – це не просто історія про кохання, а

про зустріч людини з вищими силами, про взаємодію між матеріальним і духовним світами. Це переосмислення давніх міфів у нових культурних умовах, яке відповідає філософії XX століття, що шукає сенс у поєднанні містики, реальності та психології.

Однією з найсильніших рис фільму є те, як він трактує релігійно-міфологічні образи. Для гуцулів, які є носіями своїх власних вірувань, бог і природа нерозривно з'єднані. У цьому контексті фільм переносить нас у світ, де християнські уявлення співіснують з давніми язичницькими віруваннями, і де зв'язок з предками сприймається як реальна сила. Персонажі фільму, зокрема головні герої Іван і Марічка, не просто слідують за традиціями, але й переживають особистісні трагедії, що пов'язані з духовними прагненнями й непорушними законами природи та міфу. Це своєрідний діалог між традицією та індивідуальністю, де міфи, хоч і зазнають трансформацій, все ж залишаються важливими орієнтирами для героя.

Однією з основних тем фільму є смерть і те, як міфологія допомагає осмислити цей процес. Втрата Марічки, її смерть у фільмі, яка є одночасно реальністю і частиною природного циклу, надає глибини релігійно-міфологічним уявленням. Образи духів, зокрема й душі померлої Марічки, зливаються з реальними подіями, створюючи атмосферу потойбічного світу, що не є чимось абстрактним, а є невід'ємною частиною життя. Цей міфологічний елемент, що, на перший погляд, може здатися фантастичним, через майстерну кінематографічну інтерпретацію стає виразом глибокої людської правди про життя і смерть.

Цікаво, що в «Тінях забутих предків» Параджанов відходить від традиційних методів екранізації міфів. Він не просто використовує міфологічні елементи для створення певної атмосфери чи прикрашання сюжету, але й виводить ці елементи в площину психологічної та емоційної напруги, що притаманна кінематографу XX століття. Використання символіки, колориту, ексцентричних візуальних образів (наприклад, сцена перевтілення персонажів) і неперервність часу створюють відчуття того, що міфи є не лише частиною минулого, але й живою реальністю, з якою стикаються герої, намагаючись зрозуміти себе і своє місце в цьому світі.

У фільмі ми спостерігаємо, як міфологія, хоча і є тісно пов'язаною з традицією, все ж може бути переосмислена через призму особистих переживань і емоційних станів. Це дуже характерно для кінематографа XX століття, який все більше орієнтується на дослідження внутрішнього світу людини, її психіки і прагнень. Водночас, саме в такій трансформації міфів Параджанов досягає гармонії між авангардними кінематографічними прийомами та традиційною народною культурою.

У кінематографі XX століття міфологічні та релігійно-історичні образи почали набувати нових значень, стаючи своєрідним інструментом для осмислення не тільки минулого, але й сьогодення. Фільм «Тіні забутих предків» Сергія Параджанова є яскравим прикладом того, як кінематограф може не просто відтворювати стародавні міфи, а й осмислювати їх через сучасне розуміння культури, психології та емоцій.

Висновки. Отже, кінематограф XX століття став потужним інструментом для переосмислення давніх міфів та релігійно-історичних образів, надаючи їм нові сенси в контексті сучасних культурних і

психологічних пошуків. Фільм «Тіні забутих предків» Сергія Параджанова є яскравим прикладом такого процесу, де традиційні міфологічні елементи, такі як вірування гуцулів і духи предків, переплітаються з глибокими особистими переживаннями героїв. Параджанов не лише відтворює стародавні міфи, але й трансформує їх у площину психологічної та емоційної напруги, що характерно для кінематографу XX століття. Через це, міфи стають не лише частиною минулого, а й живою реальністю, важливою для осмислення життя і смерті. Водночас фільм став важливою культурною подією, що заявила про себе як маніфест шістдесятників і національної самоідентифікації. Таким чином, «Тіні забутих предків» показують, як кінематограф може не просто зберігати і передавати традиції, але й переосмислювати їх у нових умовах, створюючи універсальні значення для сучасного глядача.

Список використаних джерел та літератури:

1. Брюховецька О. В. «Поетичне кіно»: фільм «Тіні забутих предків» у контексті візуальної культури 1960-х років. Маґістеріум. Випуск 52. Культурологія. С. 48–54.

2. Pasolini P. P. The «Cinema of Poetry». Heretical empirism. New Academia Publishing, LLC, 2005. P. 167–186.

3. Арсенич П. Криворівня в житті і творчості українських письменників, діячів науки й культури. Івано-Франківськ: Нова Зоря, 2000. 152 с.

4. Луговський В. Параджанов: невідомий маестро. Київ: Академія, 1998. 176 с.

Пуховець Дмитро
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Античні та візантійські ремінісценції в романі Ентоні Дорра «Зозулина земля за хмарами».

Тези присвячені творчості сучасного американського письменника Ентоні Дорра (Anthony Doerr), якого з повним правом можна назвати зіркою сучасної художньої літератури. Народився він у Клівленді (штат Огайо) у 1973 р., навчався у престижному Боудін-коледжі (штат Мен), де спеціалізувався на історії. Слава до автора прийшла після публікації його роману «Все те незриме світло» («All the Light We Cannot See») у 2014 р. Роман отримав як надзвичайно високу оцінку критиків, так і любов читачів. Підтвердженням першого є отриманням твору численних премій, діамантом серед яких стала Пулітцерівська премія 2015 р. в номінації художня література (Pulitzer Prize for Fiction). Підтвердженням другого було те, що книга більше 200 тижнів знаходилась у списку бестселерів New York Times, в тому числі займала у списку перше місце.

Дія роману «Все те незриме світло» відбувається під час Другої світової війни. В книзі є декілька сюжетних ліній, основними героями виступають Марі-Лор Леблан (французька сліпа дівчина) та Вернер Пфенніг (німецький хлопець-сирота, який служить у вермахті). Їх долі переплітаються у французькому місті Сен-Мало, який знаходиться під німецькою окупацією – там і відбуваються основні дії роману. Синопсис книги, нібито, не налаштовує на оптимістичний лад. Але насправді книга є доволі позитивною, основні персонажі зберігають душевну чистоту та внутрішнє світло всупереч всім зовнішнім обставинам (що і передано в назві роману).

Але більш цікавим в контексті рецепції стародавності є наступний роман Дорра «Зозулина земля за хмарами» («Cloud Cuckoo Land»), який був опублікований у 2021 році. Автор явно намагався повторити успіх свого попереднього хіта: складна структура роману з кількома сюжетними лініями, деякі сюжетні арки персонажів переходять з «Всього того незримого світла». Сюжетні лінії роману відбуваються у трьох часових вимірах: минулому, сучасності та майбутньому. Лінія минулого відбувається у Константинополі у 1453 р. Місто перебуває в облозі турків, жахи облоги доводиться переживати молодій дівчині Анні. З іншого боку, в армії османів є юнак на ім'я Омер, який став солдатом проти своєї волі. Долі молодих людей перетинаються і вони стають супутниками в дні трагічного падіння міста. Не важко помітити схожість лінії Анни-Омера з лінією Марі-Лор та Вернера з попереднього роману автора. Втім фінал історії в обох випадках був абсолютно різний. Лінія сучасності відбувається в невеличкому місті в штаті Айдахо. Там перетинаються долі Зено (людини похилого віку зі складною долею, який пережив і війну, і полон) та юнака екоактивіста Сеймура (який ненавидить людство за те, що воно нищить природу та його улюблених тварин). Лінія майбутнього відбувається на космічному кораблі в XXII ст., який направляється до далекої планети, подорож має зайняти не одне покоління. Героїнею є дівчина Констанція, яка через програму віртуальної реальності може «відвідувати» Землю і краще знайомитися з історією людства та свого власного батька.

Роман «Зозулина земля за хмарами» насичений алюзіями на античну та візантійську історію і культуру. Візантійська історія, як вже вказувалося, є основою однієї з сюжетних ліній. Звичайно, твір є

художнім, його автор не ставив собі за мету описати облогу Константинополя 1453 р. в усіх нюансах. Так, візантійський імператор в книзі згадується тільки один раз і навіть не називається по імені. Втім, історичних деталей в романі вистачає. Ентоні Дорр згадує деталі штурму міста, зокрема, знамениту борбарду Урбана – величезну гармату, виготовлену угорським інженером спеціально для облоги. В романі Омер належить до команди, яка має транспортувати цю гармату. Згадується в романі архітектура Константинополя, митцем згадується Свята Софія, головний символ міста. Але більш детально описуються стіни Феодосія – основна лінія оборони міста, на ним відбуваються дії роману. Описує автор упадок життя та деградацію міста. До середини XV ст. населення міста дійсно суттєво поменшало. Ті містяни, які залишились в обложеному місті, як Анна, страждають від бідності та голоду, змушені боротися за виживання. Згадуються в романі і латинські найманці на службі імператора, які приймали участь у обороні столиці. Не обійшов стороною автор роману і релігійні протиріччя між православними та католиками, які не були вирішені на Феррaро-Флорентійському Соборі (1438-1439 рр.) і були важливим контекстом епохи. Важливою подією роману є знахідка Анною в одному з монастирів давньогрецького манускрипту з текстом роману «Зозулина земля за хмарами». Ця подія хоча і була вигадана Ентоні Дорром, але вона мала історичне підґрунтя. Візантійці дійсно виступали зберігачами давньогрецької культури та літератури. Після падіння Константинополя багато давньогрецьких рукописів звідти опинилися в Західній Європі, що неабияк вплинуло на розвиток Ренесансу (цю лінію в романі представляють італійці з міста Урбіно, що перебувають в Константинополі). Цікавою алюзією роману є

порівняння Візантії з біблійним ковчегом, який зберігає грецьку культуру під час «потопу» Середньовіччя.

Античні сюжети в романі є ще більш цікавими та неоднорідними. Ентоні Дорр назвою роману відсилає читачів до «Птахів» Аристофана. В античній комедії два афіняни Піфетер і Евелпід, втомившись від інтриг, вирішують заснувати місто серед птахів. У Аристофана місто називається «Нефелококкігія», що можна перекласти як «місто зозуль в хмарах». У вітчизняній традиції цю назву перекладали як «Зозульгород» або «Хмарозозулевськ». Не важко здогадатися, що «Cloud Cuckoo Land» є англомовним перекладом аристофанівського неологізму.

Сюжети минулого, сучасного та майбутнього в романі поєднує одна наскрізна лінія. Ентоні Дорр вводить у сюжет видуманий ним роман Антонія Діогена під назвою, власне, «Зозулина земля за хмарами». В минулому гречанка Анна знаходить його в обложеному Константинополі та вивозить з палаючого міста. В сьогоденні для Зено переклад роману з давньогрецької мови стає справою життя. В майбутньому роман допомагає дівчині Констанції краще зрозуміти свого батька та загалом ситуацію, в якій вона знаходиться. Власне, виклад видуманого роману Антонія Діогена є четвертою наскрізною лінією роману Ентоні Дорра. Ця лінія розказує про людину на ім’я Аітон, який відправляється у фантастичну подорож, намагаючись потрапити в небесне пташине утопічне місто, яке знаходиться «у хмарах», де людина може знайти знання, гармонію та безсмертя. В ході шляху він перетворюється на вислюка, потім на рибу, потім на птаха і таки добирається до захмарного міста.

Основним орієнтиром для псевдоантичного роману для Ентоні Дорра сам він називає «Золотого віслюка» Апулея. Герой знаменитого римського роману II ст від Р.Х. Лукій випадково перетворившись на віслюка переживає чимало пригод для того, щоб повернутися в людське обличчя. Ідея фантастичних пригод загалом була характерна для античної літератури. В цьому контексті можемо згадати і «Правдиву історію» сучасника Апулея Лукіана. Та і ім'я Антонія Діогена не є видуманим Ентоні Дорром. Такий автор дійсно існував в I-II ст. від Р.Х. і написав роман «Неймовірні пригоди по той бік Туле» (Туле – це легендарний острів на самій Півночі Європи). Реальний роман дійшов до нас в уривках та переказах наступників. Розповідь у ньому йде від імені аркадянина Дінія, герої роману переживають різні пригоди, в тому числі бувають на Місяці. Справжній твір Антонія Діогена, очевидно, був близький до жанру «грецьких романів» I-IV ст. від Р.Х., найбільш відомим представником якого є «Єфіопіка» Геліодора.

Якщо шукати філософські витоки «Cloud Cuckoo Land» як місця, де немає страждань та немає скрут, то можна згадати Атлантиду Платона, описану в діалогах «Тімей» та «Крітій». Пошук Аітоном міста на небі можна розглядати з точки зору шляху духовного зростання, шляху до вищої істини, що лежить за межами матеріального світу. Це співзвучно з неоплатонічними ідеями сенсу людського життя як повернення до Єдиного (ідеї Бога в неоплатонізмі).

І якщо ми говоримо про подорож як основу сюжету, то не можемо не згадати праматір всіх подорожей в європейській літературі – «Одіссею» Гомера. Ентоні Дорр неодноразово згадує цей твір: персонаж Анни вчиться читати завдяки уривкам поеми про відвідання Одіссеєм

царя Алкіноя. Взагалі, цікаво подивися на «Cloud Cuckoo Land» з точки зору відомого виразу, який приписується Х.Л. Борхесу, про всього чотири сюжети в світовій літературі: про облогу міста, про повернення додому, про подорож, про жертвопринесення Бога (всі походять, зрозуміло, з Античності). В романі Дорра є чотири сюжетні лінії: 1) Лінія Константинополя – це облога; 2) Лінія Аітона – це подорож; 3) Лінію Констанції можна вважати поверненням додому; 4) Лінію Зено можна вважати жертвоприношенням (там один з персонажів гине). Тож, свідомо чи ні, але Ентоні Дорр віддає належне ідеї Борхеса.

Загалом, весь роман просякнутий рецепцією антико-візантійського минулого. Твір Дорра розділений на 24 глави за кількістю літер давньогрецького алфавіту (на стільки ж глав розділені «Іліада» та «Одіссея»). Навіть у лінії майбутнього корабель називається «Арго» (відсилка до аргонавтів), а штучний інтелект на кораблі – «Сівілла». Основна ідея «Зозулиної землі за хмарами» - сила літератури та знань, які об'єднують людей крізь простір та час. І сам роман є прекрасним прикладом єднання зі стародавністю.

Ринка Андрій
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Відображення соціально-економічних проблем в пострадянських іграх жанру постапокаліпсис

Потрібно почати з того, чому я вибрав цю тему? Я люблю ці ігри, сталкер я перепроходив разів 14, а метро 8. І якось, я задав собі питання, - "А чому я повертаюся до них?". З технічної точки зору вони

далеко не ідеальні: не краща графіка навіть на час випуску (2007 та 2010), багато технічних проблем, та стрільба, яка є основою гри доволі погана. І роздумуючи я здається знайшов відповідь. Це не просто ігри, це зріз того суспільства, якраз це мене приваблює і я спробую це довести.

Відображення перше, розпад життєвого устрою.

Здається, для жанру постапокаліпсис є логічним відображувати закинуті підприємства, сільскогосподарські угіддя та села, але в цьому випадку ситуація трошки особлива. Бо чому ці руїни здаються, такими, рідними? А тому що такі пейзажі можно бачити за вікном. Ось досліджуєте якийсь завод і думаєте, - "А у мене такий завод стоть покинутий за вікном". Чи досліджуєте закинутий ковгосп і згадуєте, що такі ж корівники стоять закинутими біля села вашої бабусі. І такого багато. Немалу роль зіграло те, що більшість будівель в країнах колишнього Радянського Союзу будувалися по однаковим типовим проектам, що додатково збільшує схожість між пейзажами гри та реальністю. І це не просто так. Бо в роки коли робилися ці ігри, розвалювався образ життя людей. Закривалися підприємства, поступово постіли села, багато людей залишалися без роботи і це відобразилося в них. Тому ми можемо бачити не прогрес та розвиток, а стагнацію на руїнах колишньої імперії.

Відображення друге, розпад політичної системи.

Це логічно, що для ігор потрібні ворожі фракції, щоб гравцю було цікавіше грати, але що за фракції? Різні повстанці, політичні групи правого та лівого толку, бандити та ще купа різних людей і це характерно для цієї епохи. Україні пощастила, що її політична

роздробленість не переросла у громадянську війну, бо отримати у 90-их та 00-их свій аналог Придністров'я, або Чечні було б смертельно для нової країни.

Відображення третє, криза структур внутрішньої безпеки.

Можна поглянути на військкрових зі сталкеру. Здається. Нормально виглядують, Автомат, бронежилет та відсутність вагань у виконанні свої обов'язки у вигляді арешту, або вбивству злочинців. Але треба згадати в яких умовах вони працюють. Велика радіацію, незрозумілі смертельні аномалії та мутанти, та озброєні (часто навіть краще) люди, які теж не ввагаючись його вб'ють. А у військових зачасту навіть немає протигазів, а основу їх складають строковики, які не мають військового досвіду.

І дуже схожа ситуація була по всій території колишнього Радянського Союзу у силах внутрішньої безпеки. Відсутність матеріальної частини (палива та запчастин для машин, патронів для зброї та нового спорядження), корумповані структури, озброєні бандити та зачасту відсутність навіть зарплати для рядового складу. І я зазначу про відношення в грі до військових. Їх сприймають, як бандитів і треба признати, що й досі можна почути в особистому спілкувані такі фрази, як, - "Бандити в погонах", що тянеться ще з 90-их.

Відображення четверте, збільшення рівню насилля у соціумі.

Я спочатку хотів назвати це відображення бандитизмом, бо в іграх нашими першими головними противниками будуть якраз бандити, та якраз з ними асоціюється цей період, але подумавши я прийшов до такої думки. Хоч 90-і асоціюються з бандитським насиллі, але по факту весь соціум цього періоду утопав у ньому. Великий рівень політичних вбивств, коли ліквідовувалися конкурентні політики та бізнесмени та незручні

журналісти. Завдяки розвалу армій та поліцій у населення на руках стало набагто більше вогнепальної зброї, що кратно збільшило рівень насилля. І в іграх теж часто хтось у когось стриляє і для мене це більше ніж просто імітації життя в ігровому світі.

Відображення п’яте, висока роль містицизму та окультизму у суспільстві.

В іграх ми будем дуже стикатися з озброєними фанатиками найбільш різних культів та сект. І мені здається не просто так якраз їм виділяють такий великий шмат ігрового процесу. У 90-і та 00-і станеться взлет популярності інтересу до вірувань та релігій. На мою думкуце сталося через кризу самоідентифікації, бо раніше роль едакого вищого символу, якщо так можна сказати, виконувала комуністична партія, а після розпаду СРСР та заборон цієї партії, у людей виникне потреба у духовній їжі. Цей спричинило, на мою дмку, цей спричинило такий ріст та розвиток різних релігійних організацій та збільшенню їх ролі у суспільстві, що й відобразилося в іграх.

Висновок:

Я міг би продовжити описувати відображення, але я зверну увагу на інший аспект. Якщо взяти наукову фантистику 80-их, ми побачимо основним мотивом щасливе та далекоглядне майбутнє, а уже в 90-их він трансформується у те, що нас чекає тільки агонія або у повне фентезі, яке не має прив’язки до нашого світу. Бо, якщо дозволите думку, у момент кризи, люди, або рефлексують через свій стан, або намагаються максимально відірватися від тої реальності у якій вони живуть.

Руднічук Анна
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Античні рецепції у сучасному культурному та політичному житті України

Концепція античних рецепцій в українській культурі повноцінно увійшла до українського медіа-поля лише після 2022 р., хоча розвивалася в ньому ще з початку відновлення Незалежності у 1990-х рр. За неможливості охопити увесь спектр цієї тематики, ми зупинимося лише на двох основних позиціях.

Перший підхід стверджує, що історичний розвиток взаємин України із Російською імперією, а згодом – СРСР та рф є віддзеркаленням стосунків між Стародавніми Грецією та Римом. Твердження підкреслене цитатою Квінта Горація Флакка (65-8 рр. до н.е.): «Graecia capta ferum victorem cepit et artes intulit agresti Latio» [7, с.408] – «Полонена Греція полонила свого дикого переможця і принесла мистецтво в грубий Лаціум».

Із 2022 р. концепція все голосніше звучить в українському медіа, а також культурному та політичному просторах. Однак окремі українські та зарубіжні інтелектуали наголошували на ній ще на початку цього тисячоліття. Так, у 2008 р. Ева Томпсон – відома американська літературознавиця польського походження, авторка книги «Трубадури Імперії. Російська література і колоніалізм» («Imperical Knowledge: Russian Literature and Colonialism», 2000) дала інтерв'ю виданню «Український тиждень», де порівняла стосунки України та Росії протягом усієї їхньої історії зі стосунками стародавніх Греції та Риму: «Після втрати багатьох колоній в 1989-1991 роках Росія хоче повернути їх назад.

Причому Україна – це особливий тип колонії. Її можна порівняти зі стародавньою Грецією по відношенню до Римської імперії. Грецію римляни підкорили, та вони також у неї вчилися, бо культура Греції за рівнем була значно вищою за культуру ранніх римлян. Тому саме Україну росіяни б дуже хотіли повернути назад, зробити з неї периферію Москви й назавжди знищити прагнення до незалежності. Як окрема нація й держава Україна викликає в росіян почуття неповноцінності та неспокій, що проявляються як агресивність» [1].

Цей підхід взяла за основу й українська письменниця та літературознавиця – Оксана Забужко. В одному зі своїх інтерв'ю вона зазначає: «Час нарешті зрозуміти, що російська імперія була українським задумом. Так само як Мала Греція цивілізувала Рим, так Україна, відповідно до планів київської інтелігенції XVII століття, мала бути Малою Росією, тобто осередком цивілізаційним і європеїзаційним військово-адміністративної структури з північного сходу» [2].

Другою рецепцією античності в українській сучасній культурі став образ Карфагену. Вона виринає у вигляді відсилки до фрази римського політика Катона Старшого, який під час Пунічних воєн (III-II ст. до н.е.) додавав до своїх «А поза тим, я думаю, що Карфаген має бути знищено» [8], яка згодом пертвориться на сентенцію «Ceterum censeo Carthaginem esse delendam». Цю фразу також часто повторює на своїй Facebook-сторінці письменниця Оксана Забужко [2].

Вираз Катона Старшого увійшов й до української музичної сфери. Так, український гурт «Хейтспіч» випустив 1 грудня 2022 р. трек «Добровольці», у якому є слова: «Дати бій всій застарілій системі/ Смерть ворогам, як і смерть Карфагену» [5]. Автори пісні не вказують,

що конкретно означає «Карфаген». Ймовірно йдеться як про зовнішніх, так і внутрішніх ворогів.

Українське творче об'єнання – МУР (відсилка до Мистецького українського руху, який діяв протягом 1945-1948 рр.), створений у 2022 р. презентував альбом-мюзикл «Ти [Романтика]» (2024 р.) (відсилка до новели Миколи Хвильового «Я (Романтика)»), присвячений діячам українського Розстріляного Відродження. Центральним в сюжеті мюзиклу виступає будинок «Слово» збудований у Харкові протягом 1926-1927 рр., де проживали частина українських письменників, поетів та митців, таких як Микола Хвильовий, Остап Вишня, Володимир Яновський, Павло Тичина, Михайло Яловий тощо.

У треку «Суспільна власність» звучать такі слова: «У Харкові на вулиці,/ На вулиці Барачній/ Стоїть будинок «Слово»/ І зойк там чути лячний./ Там виховує поетів/ Славная система./«Рабство – це свобода»/ Слоган править Карфагеном» [6].

Цю концепцію «Карфагену» МУР могли додати самі, на хвилі загальної тенденції, або запозичити у гурту «Хейтспіч», який записав для цього мюзиклу трек «Бі-Бо-Бу», присвячений творчості Михайля Семенка (1892-1937 рр.).

Можливі два варіанти інтерпретації «Карфагену».

По-перше, під Карфагеном мається на увазі весь СРСР і його репресивну машину. Проте слухачі знають, що настане час і він впаде.

По-друге, Карфаген – це місто, яке й дало однойменну назву державі. Тому може йтися про УРСР у широкому сенсі та про Харків, який вважається його першою столицею – у більш вузькому [3]. Власне події будинку «Слово» розгортаються саме у цьому місті.

Отже, античні запозичення та ідеї завжди були притаманними елементами української культури. Наприкінці XX – на початку XXI ст. ці ідеї набули нового звучання в українському медіа-просторі, а з початком повномасштабного вторгнення рф до України у 2022 р. міцніше закріпилися в суспільній думці. Один із цих підходів продукує думку, що історія України та Російської імперії/СРСР/рф подібна до культурних взаємовідносин між Стародавніми Грецією та Римом. Друга рецепція бере за основу сентенцію Катона Старшого про потребу знищення Карфагену. Вона часто фігурує у середовищі українських інтелектуалів, зокрема Оксани Забужко, а також у музичній творчості українських гуртів.

Список використаних джерел та літератури:

1. Макаров Ю. «Після колонії». Інтерв'ю Еви Томпсон. Український Тиждень. № 30 (39). 25.07.2008 р. URL: https://tyzhden.ua/pislia-kolonii/
2. Оксана Забужко: Ми повертаємося до середньовіччя і в цьому наш шанс. Еспресо. 12.11.2014.
URL:https://espreso.tv/article/2014/11/12/oksana_zabuzhko
3. Топольницька Ю., Молодик К. Слухали альбом-мюзикл «Ти [Романтика]» від МУР? Розбираємо контекст та алюзії. НУШ.
URL:https://nus.org.ua/articles/sluhaly-albom-myuzykl-ty-romantyka-vid-mur-rozbyrayemo-kontekst-ta-alyuziyi/
4. Оксана Забужко. Facebook сторінка. 10.10.2022 р.
URL:https://www.facebook.com/oksana.zabuzhko/posts/pfbid0b6ww4XR8UegoWPTbWX86AcYKYbtyx4eSVXdqsgxm8GkZtEoDdH4QHGmBYHLmWF7dl
5. Хейтспіч. Трек «Добровольці», 2.12.2022 р.
URL:https://open.spotify.com/track/2rJDC0Kvchi51ZRs2TLokP?si=bb60dc28666d4c7e

6. МУР. Трек «Суспільна власність». 28.02.2024 р. URL:https://open.spotify.com/track/36t4zRMD09gnziTqAa8akb?si=da002218c79345c7
7. Horace, Epistles 2.1.156, *Horace: Satires, Epistles, and Ars Poetica*, ed. and transl. by H.R. Fairclough, London: Wiliam Heinemann LTD; Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1929, p. 408.
8. Plutarch. Cato the Elder, *The Parallel Lives.*

Сокиринський Артем
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Рецепція скандинавської міфології в грі God of War (2018) від розробників з Santa Monica Studio

Перші три гри серії God of War, яка налічує вже п’ять повноцінних проектів — це історія нескінченної помсти Кратоса. Він, напівбог і син Зевса, служив Аресу, отримуючи від нього силу. Але під впливом Ареса Кратос вбиває свою сім’ю. Охоплений ненавистю, він вбиває Ареса й стає новим богом війни. Втручаючись у справи богів, Кратос накликає на себе гнів Зевса, який його вбиває. Однак Кратос повертається з Аїду, вбиває Зевса та знищує багатьох грецьких богів, доводячи свою помсту до кінця. Це призводить до падіння Олімпу й кінця грецького світу.

Подальші частини гри розвиваються через концепцію взаємодії світів, де грецька й скандинавська міфології співіснують як ізольовані “регіони” на одній планеті, кожен зі своїми богами й законами. Це пояснює головний ігровий директор та сценарист Корі Барлог у інтерв’ю виданню GameSpot: “Я бачу міфології (в God of War) як зображення з телескопа Габбл. Це зображення показує всесвіт із його окремими галактиками, і кожна галактика

— це уявлення про міфологію. Уявіть, що ці галактики обгорнуті навколо Землі, і в будь-який момент усі ці міфологічні системи вірувань співіснують. Усі вони мають справу з міфами про створення світу у своїх регіонах — це просто питання географії" [3]. Опинившись у Мідґарді, світі людей, Кратос порушив баланс між цими "всесвітами". Далі сценаристи можуть переробляти світ за власним бажанням, обґрунтовуючи будь-які неточності втручанням бога з іншого світу.

У четвертій частині серії, після часового стрибка, Кратос постає у похилому віці. Його друга дружина Фей мертва, але живий син Атрей [5]. Згодом з'ясовується, що Фей — Лаувейя, велетень та мати Локі [7, с. 55]. Наприкінці гри відкривається, що Атрей і є Локі [5]. Це викликає питання: як автори змогли адаптувати світ за відсутності ключового елемента?

Автори гри зробили Атрея антиподом класичного Локі, наділивши його добротою, чутливістю, наївністю та допитливістю, що відрізняє його від традиційного образу бога обману та хитрощів [7, с. 55]. Водночас важливо розуміти, що Локі в скандинавській міфології виконує роль не лише брехуна, але й каталізатора подій. Саме його дії запускають ключові зміни у нордичному всесвіті, зокрема ті, що ведуть до Рагнарьоку. Фахівець зі скандинавської міфології Кевін Кросслі-Холланд зазначає: "Він динамічний і непередбачуваний, і тому є одночасно каталізатором багатьох міфів і найзахопливішим персонажем у всій міфології. Без захопливої, непередбачуваної, зіпсованої особистості Локі не було б жодних змін у повсякденному порядку речей, жодних поштовхів, які б прискорювали історію, і жодного Рагнарока" [2, с. 42]. Як і його міфологічний прототип, Атрей виступає рушійною силою розвитку сюжету і розвитку характерів інших персонажів, зокрема Кратоса.

Коли до будинку наших протагоністів приходить незнайомець, ми бачимо перший наслідок відсутності бога обману — його ім’я Бальдр [5]. За етимологією його імені ми знаємо, що Бальдр — бог весни, краси й світла [4, с. 220]. Бальдр – улюбленець богів, символ надії, приречений на загибель через підступність Локі. Бальдру наснилася його смерть [1, с. 143]. Через це його мати Фрейя (Фрігг) взяла клятви від усіх істот, щоб ті не шкодили сину. Лише омела була винятком, бо Фрейя вважала її невинною. Локі створив стрілу з омели і переконав сліпого брата Бальдра – Хьода – кинути її під час гри. Хьод влучив у Бальдра, і той загинув [7, с. 80-81]. Смерть Бальдра спричинила безповоротні зміни, а саме Фімбулвінтер – довгу зиму, яка згодом переросла у Рагнарьок, загибелі богів та створення нового кращого світу [1, с. 15].

У God of War історію Бальдра змінили: його безсмертя стало наслідком магічного закляття Фреї, а не клятв [5]. Закляття робить його невразливим, але позбавляє здатності відчувати будь-що, чого не було у міфах. Автори внесли ці зміни для більш реалістичного тону гри, оскільки сцена зі збором клятв виглядала б дивно. Через відсутність смаку, запаху, болю, божественний дар матері перетворюється на прокляття, що викликає в Бальдра ненависть до Фреї [5]. Його образ стає моральною протилежністю міфологічному, а його трагедія слугує уроком для головних героїв у їхній сімейній драмі. Омелові стріли все ж з’являються у God of War як фатальний елемент. Їх дарує Атрею гном Сіндрі як дружній подарунок [5]. Пізніше Фрейя, помітивши ці стріли, наказує спалити їх, називаючи проклятими [5]. Для необізнаного гравця це здається рутинною пересторогою, але ми розуміємо, що це спроба захистити сина. У фіналі гри шматочок омелової стріли, прив’язаний до сагайдака Атрея, випадково зачіпає Бальдра,

позбавляючи його невразливості [5]. Як і в міфах, Бальдр гине, але не безпосередньо від рук Локі: Кратос ламає йому шию. Це підкреслює роль Атрея (Локі) у виконанні своєї міфологічної долі, хай і через інші обставини.

Далі звертаємо увагу на синів Тора, ключових персонажів історії, — Маґні та Моді. Маґні, відомий своєю надзвичайною силою, ще в дитинстві здійснив визначний подвиг. Під час битви Тора з велетнем Грунгніром, велетень упав на Тора, придавивши його своїм тілом. Маґні, якому було лише три ночі від народження, проявивши неймовірну силу, підняв тіло Грунгніра й звільнив батька. Вражений таким вчинком, Тор подарував Маґні коня Ґулльфаксі [7, с. 105].

Сценаристи гри поглибили образи синів Тора, показавши їхню нерівність у батьківських очах і явний фаворитизм Тора до Маґні. Наші протагоністи зустрічають Маґні та Моді як ворогів. У битві гине Маґні, а Моді тікає [5]. Пізніше по сюжету ми зустрічаємо Моді знову, але вже не як агресивного бога, а як немічну, зламану "дитину". Він скаржиться, що Тор, його батько, звинуватив саме його у смерті Маґні, а Атрей додає, що не лише звинуватив, а й жорстоко побив [5]. Це так само показує нам, що каркас історії, основних проблемних моментів характерів богів залишається дуже автентичним. Що цікаво, Моді врешті гине від рук Атрея, що не збігається з першоджерелом, де Маґні й Моді — одні з небагатьох, хто виживають під час Рагнарьоку [1, с. 58]. Вбивство Моді символізує те, як пітьма починає проникати в серце Атрея, що змушує Кратоса замислитися над вихованням сина й штовхає розвиток обох персонажів далі.

Два гнома, Брок і Сіндрі, у грі здебільшого виконують допоміжну й комічну роль через постійні чвари. Проте, як і в Еддах, їхня справжня роль значно глибша, хоч і залишається поза сценою. Саме вони створили

більшість наймогутнішої зброї. Наприклад, молот Тора — Мйольнір — та топір Кратоса — Левіафан, який раніше належав Лауфеї (Фей) [7, с. 109]. На перший погляд їхні постійні сварки здаються нелогічними, адже в Еддах вони працюють у гармонії, спільно створюючи шедеври. Цей конфлікт, як і ті, що я згадав раніше мають у собі глибшу мету та підводять до ключової моралі гри.

Адаптація та переосмислення нордичного пантеону в God of War були зроблені з певною метою. Усі основні персонажі мають сімейні проблеми, які стають ключовими рушіями сюжету. Ми бачимо це на прикладах Маґні й Моді, Брока й Сіндрі. Історія Фреї та її сина Бальдра стає ближчою до Кратоса, через його трагічне минуле заповнене помстою. Коли Кратос називає Атрея "проклятим", він натякає на прокляття батьковбивства, що переслідує його самого ще з часів Греції. Бальдр стає символом усього поганого в самому Кратосі, і, вбиваючи його, Кратос викорінює ці темні риси. Коли він назавжди зупиняє Бальдра, сказавши: "Цикл закінчується тут. Ми повинні бути кращими за це", Кратос має на увазі припинення циклу помсти, у якому діти вбивають батьків [5]. Він показує Атрею, що вони самі створюють свою долю, і ніхто не повинен диктувати їм, якими богами бути. Ця трансформація ідеально вписується у філософію Локі як каталізатора змін. Від міфологічного Локі в Атрея залишилося небагато, але це і не було метою авторів. Атрей, з його чутливою й доброю натурою, змінює холодного й твердого Кратоса, який, намагаючись зробити сина своїм "сталевим відображенням", розуміє, що це не шлях до справжньої сили. Креативний директор Корі Барлог у інтерв'ю ігровому видавництву IGN влучно виділив основну ідею гри: "Це гра про Кратоса, який вчить сина бути богом, а син вчить батька тому, як знову бути людиною." [6].

Список використаних джерел та літератури:

1. Crawford J. The poetic edda: stories of the norse gods and heroes. Hackett Publishing Company, Inc., 2015. 392 с.
2. Crossley-Holland K. Penguin book of norse myths: gods of the vikings. Penguin Books, Limited, 1996.
3. GameSpot. New direction & deep mythic roots in god of war - E3 2016 stage show, 2016. *YouTube*.

URL: https://www.youtube.com/watch?v=6wu6tSF683Q

4. Grimm J. Teutonic mythology. Franklin Classics Trade Press, 2018. 460 с.
5. Santa Monica Studio, Jetpack Interactive. God of war. PlayStation Publishing LLC, 2022.
6. Sliva M. E3 2016: god of war made me care about the series for the first time - IGN. *IGN*.

URL:https://www.ign.com/articles/2016/06/14/e3-2016-god-of-war-made-me-care-about-the-series-for-the-first-time

7. Sturluson S. The prose edda: tales from norse mythology. University of California Press, 1965. 131 с.

Солов'янова Дар'я
Київський національний університет культури і мистецтв

Часопросторові подорожі у відеоігровому середовищі

Можливість подорожувати не тільки через географічні простори, але й через історичні епохи, альтернативні реальності та всесвіти є концепцією, що давно привертає увагу людства. Ця ідея знаходить своє

відображення в наукових дослідженнях, технологічних розробках, а також у сучасних медіа, таких як відеоігри. Часопросторові подорожі – один із найпопулярніших прийомів у геймдизайні з можливістю потрапити у незвичайні сценарії: змінити хід історії або навіть змінити майбутнє. Відеоігри завдяки інтерактивності дають змогу спостерігати подорожі в часі та просторі, стати їх безпосереднім учасником.

Актуальність зазначеної теми зумовлена декількома аспектами. По-перше, популярність серед гравців. Сюжети з подорожами в часі та альтернативними реальностями залишаються одними з найулюбленіших серед гравців. Такі ігри пропонують унікальний досвід, де гравець може впливати на події минулого чи майбутнього, водночас роблячи сюжет інтерактивним і непередбачуваним. По-друге, новітні технології дають можливість створювати більш реальні та захопливі ігрові світи, які можуть точно відтворювати різні епохи чи фантастичні події. Це нові можливості для розробників. Крім цього, гравці не лише розважаються, але й отримують можливість зануритися в різні історичні періоди, поглиблюючи свої знання та емпатію до інших епох і культур. Це сприяє формуванню більш толерантного і відкритого мислення. Ідея подорожей у часі завжди цікавила науковців, і відеоігри, певною мірою, дають змогу «прожити» це фантастичне явище. Вони стають певним способом дослідження різних гіпотетичних ситуацій, наприклад, наслідки зміни історичних подій чи вплив альтернативних рішень на майбутнє.

Пропонуємо розглянути приклади того, як концепція подорожей у часі та просторі реалізується у відеоіграх, а також як такі подорожі впливають на гравців, розкриваючи нові можливості сприйняття реальності та історії.

Наприклад, гра Assassin’s Creed (Кредо Асасина), з високою достовірністю реалізує подорож у часі та просторі у своїй серії. Головний герой переживає симуляцію подій далекого минулого за допомогою спеціального пристрою, що зчитує ДНК. У сюжеті робиться акцент, що це саме реконструкція, а не достовірне відтворення історії. Тому в зображенні минулого можливі неточності, що пояснює ігрові умовності. Серія ігор висвітлює певні епохи та місцевості: Святу Землю 1191 року, Італію епохи Відродження, Константинополь 1511 року, США часів війни за незалежність, Кариби у розквіт піратства, Семирічну війну, Париж періоду Великої французької революції, Лондон у Вікторіанську епоху, Стародавній Єгипет за правління Клеопатри, Стародавню Грецію під час Пелопоннеської війни, епоху вікінгів та Багдад у IX столітті. Отже, гравець може пережити через геймплей певні історичні події, побачити відомі пам’ятки. Автори дуже вдало відтворили події того часу. У меню навіть є така функція як «екскурсія», цей режим у грі дає можливість «прогулятися» містом, прослухати факти про певні історичні події та споруди.

Також прикладом часопросторової подорожі можливо назвати гру від українських розробників «S.T.A.L.K.E.R». Там події відбуваються в альтернативному світі на території України, а саме в Чорнобильській зоні відчуження. І хоча сюжет гри відрізняється від справжнього ходу історії, розробники розповідають і про аварію на ЧАЕС. Серія не лише відображає страшні події минулого, але й демонструє незламний дух українського народу, який долає труднощі і не здається.

Досить часто ігри-шутери відтворюють події світових воєн. Наприклад, у грі «Battlefield 1», гравець може брати участь у реальних

битвах, таких як Битва при Галліполі чи Битва на Соммі, з використанням відповідної зброї та технологій того часу. Після виконання певних дій гравці отримують записи Кодексу, які надають додаткову інформацію про історичні події та контекст Першої світової війни. Першу світову війну також описує гра «Valiant Hearts: The Great War», де використовують справжні листи, фото та архівні матеріали для створення автентичної атмосфери.

Другу світову гру описують такі ігри та серії ігор як «Call of Duty», «Medal of Honor», «The Saboteur», які висвітлюють реальні місії, історичні операції та точне відтворення зброї та одягу.

Якщо відійти від теми війни, то гра «L.A. Noire» дасть можливість гравцеві відчути себе справжнім детективом у Лос-Анджелесі 1940-х років. Вона точно відтворює атмосферу тогочасного американського суспільства, архітектуру, транспорт і моду, а сюжет заснований на реальних кримінальних справах того часу.

Серія ігор Anno досліджує різні історичні періоди, від епохи великих географічних відкриттів до індустріальної революції та сучасності. Гравці створюють поселення, розвивають економіку та торгівлю, займаються будівництвом міст і вивчають соціальні відносини, характерні для певної епохи.

Якщо вести мову про історичні персоналії, то розробники гри Civilization репрезентували свій суб’єктивний погляд на них. Тож у цій глобальній покроковій стратегії можливо виступити в ролі лідера певної нації, який веде її від кам’яної доби до космічної ери.

Крім подорожей у минуле, часто ігри висвітлюють і можливе майбутнє. Наприклад, події гри Mass Effect розгортаються в космічному

XXII столітті, де подорожі на космічних човнах дають змогу відвідувати нові галактики.

Часопросторові подорожі у відеоігровому середовищі — це не лише популярний сюжетний прийом, але й важливий інструмент, який змінює наше сприйняття часу, простору, історії та майбутнього. Завдяки технологічному розвиткові, розробники відеоігор можуть створювати складні світи, де гравці здатні взаємодіяти з минулим, формувати альтернативні реальності та бачити наслідки своїх рішень у різних часових площинах. Це підвищує інтерактивність і занурення в гру та відкриває можливості для навчання, саморозвитку та розвитку критичного мислення.

Подорожі в часі та просторі у відеоіграх акцентують увагу на важливості відповідальності за прийняті рішення та сприяють глибшому розумінню історичних процесів. Відеоігри з елементами часопросторових подорожей стають своєрідною «лабораторією» для дослідження уявлень про час, простір і вплив людських дій на хід історії. Вони не лише розважають, але й пропонують гравцям унікальну можливість глибше усвідомити зв’язок між минулим, теперішнім і майбутнім.

Отже, часопросторові подорожі у відеоіграх є творчим і захопливим феноменом та важливим культурним явищем, яке збагачує знання, досвід і розуміння світу завдяки інтерактивним технологіям.

Тихонова Олена
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Репрезентація європейського образу «нечистого» в культурі: на прикладі манги «Темний Дворецький»

Образ «нечистого» або демона завжди займав важливе місце в європейській культурі, виступаючи носієм багатогранної символіки. Демон може уособлювати абсолютне зло, бути спокусником, посередником між людським і надприродним або ж просто загадковою силою, що перебуває поза межами людської моралі. Протягом століть цей архетип трансформувався, однак зберігав ключові риси, що робили його впізнаваним та універсальним. У сучасному глобалізованому світі образ демона зазнає нових інтерпретацій, що відображають зміни суспільних уявлень і культурних контекстів. Одним із прикладів такого переосмислення є манга «Темний Дворецький» (Kuroshitsuji), де європейський архетип демона адаптовано до японської культури через образ Себастьяна Міхаеліса.

Об’єктом дослідження є: манга Темний Дворецький.

Предметом: є культурологічні особливості інтерпретації демона як архетипу в образі Себастьяна Міхаеліса.

Джерельна база включає класичні європейські твори (наприклад, «Фауст» Й. В. Гете), а також японську мангу «Темний Дворецький». До використаної літератури належать статті про образ нечистого в європейській культурі та культурологічні дослідження. Особливе значення має праця Карла Гінцбурга.

Образ Себастьяна побудований на основі класичних уявлень про демона, які знайшли відображення в європейській літературі.

Наприклад праця «Маллеус Маліфікарум» Генріха Крамера та Якоба Шпренгера 1487 року, що надає опис демонів і їхніх дій у взаємодії з людьми, включаючи контракти та підпорядкування. Себастьян багато в чому нагадує демонів із цих трактатів — особливо в частині, що висвітлює тему контрактів. [6, с. 10-15] Можна ще згадати розповіді про диявола «Деккамерон» Джованні Боккаччо за 1353 рік. У кількох новелах зображено диявола як хитру, але часом кумедну істоту, яка вступає у взаємодію з людьми. Хоча Себастьян серйозніший персонаж, деякі його саркастичні ігри зі смертними можуть відображати ці старі зразки більш людяного і хитрого демона. [1, с 348-352]

Основою для створення персонажа послужили такі риси, як інтелект, харизматичність і здатність викривати людські слабкості. Його образ виразно перегукується з Мефістофелем із «Фауста» Йоганна Вольфганга Гете. Мефістофель виступає посередником між Фаустом і надприродним світом, його роль полягає не лише у спокусі, а й у підкресленні моральної двозначності людських бажань. [5, с. 72]. Себастьян, як і Мефістофель, є харизматичною, ерудованою істотою, що привертає увагу як своєю поведінкою, так і зовнішністю. Він укладає контракт із головним героєм манги, молодим аристократом Сіелем Фантомгайвом, обіцяючи виконати всі його бажання в обмін на душу. Ця сюжетна лінія перегукується з європейськими легендами про угоди з дияволом, де демон допомагає людині досягти її цілей, однак ціна за це завжди вища, ніж очікувалося.

Одним із важливих аспектів, що відрізняє Себастьяна від класичного європейського демона, є його відношення до моральності. У європейській традиції демон часто розглядається як уособлення

абсолютного зла, проте в манзі ця однозначність зникає. Себастьян діє відповідно до власних інтересів, які не підпадають під людські категорії добра і зла. Його поведінка амбівалентна: з одного боку, він дбайливий і уважний до Сіеля, з іншого – абсолютно байдужий до людського життя та страждань. Така інтерпретація відповідає сучасним уявленням про демона як істоту, що існує поза межами людської моралі. Антрополог Карло Гінцбург у своїх працях підкреслював, що демон у народних уявленнях часто мав функцію посередника між світами, не обов'язково будучи носієм виключно негативних характеристик. [4, с. 183].

Себастьян є складно прописаною особистістю; він все ще залишається не романтизованим образом, а являє собою повноцінну розумну істоту, яка має власну філософію та погляди на речі.

Цікавою особливістю манги є акцент на естетичному аспекті образу Себастьяна. Його зовнішність і поведінка відповідають ідеалізованому образу європейського слуги XIX століття: він завжди елегантний, ввічливий, бездоганно одягнений. Така увага до деталей не лише підкреслює зв'язок із європейською традицією, а й виконує символічну функцію. Одяг Себастьяна, наприклад його фрак із довгими фалдами, часто зливається з тінями, створюючи враження, що він є частиною іншого, потойбічного світу. Така візуальна символіка доповнює характер персонажа, нагадуючи про його надприродну природу.

Крім того, манга підкреслює соціальний статус Себастьяна як слуги. У європейській традиції образ демона часто асоціювався з певною соціальною ієрархією, де він займав роль підлеглого, але водночас мав значний вплив на того, кому служив. Себастьян виконує всі завдання Сіеля з надлюдською майстерністю, що з одного боку відповідає ідеалу

слуги, а з іншого підкреслює його демонічну природу. Він ніби грає роль ідеального підлеглого, водночас демонструючи абсолютну владу над ситуацією.

Себастьян також виконує функцію посередника між світом людей і надприродним. Його здатність проникати в обидва світи, поєднуючи їх у своїй сутності, відповідає європейській концепції демона як істоти, що перебуває «на межі». У середньовічних легендах і фольклорі демони часто були тими, хто допомагав людям отримувати знання або владу, але завжди за певну ціну [2, с 29].

У «Темному Дворецькому» ця функція розкривається через взаємодію Себастьяна з іншими персонажами, де він виступає то порадником, то маніпулятором, залежно від ситуації.

Таким чином, манга «Темний Дворецький» представляє цікавий приклад трансформації європейського архетипу «нечистого» в сучасних умовах.

Вона зберігає ключові характеристики образу демона, такі як харизматичність, інтелектуальність, моральна амбівалентність і здатність укладати контракти. Однак водночас додає нові аспекти, що відповідають сучасним уявленням про демонічне. Естетична складова, акцент на соціальному статусі та інтеграція японської естетики роблять образ Себастьяна унікальним, демонструючи універсальність архетипу демона і його здатність адаптуватися до різних контекстів.

Ця адаптація свідчить про глобалізацію культурних кодів, де європейська традиція знаходить нове життя в японській культурі, зберігаючи свою сутність, але набуваючи нових, актуальних для сучасного світу рис.

Список використаних джерел та літератури:

1. Boccaccio, G. The Decameron. Перше видання. – Флоренція: Tipografia dell'Accademia, 1353. 680 p. [VIII День, новела 3].
2. Caciola, N. Discerning Spirits: Divine and Demonic Possession in the Middle Ages. – Ithaca: Cornell University Press, 2006. 352 p.
3. DarkValdUA. Темний Дворецький. Fandom.com.

URL: http://surl.li/example

4. Ginzburg, C. The Night Battles: Witchcraft and Agrarian Cults in the Sixteenth and Seventeenth Centuries. – Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1992. 240 p.
5. Goethe, J. W. Faust. Видання друге. – Лейпциг, 1808. 436 p.
6. Kramer, H., Sprenger, J. Malleus Maleficarum. Перше видання. – Сполето: Sacred Texts, 1487. 256 p. [Частина I].