

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ УКРАЇНСЬКОЇ Й ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
ТА ЖУРНАЛІСТИКИ
КАФЕДРА УКРАЇНСЬКОЇ І СЛОВ'ЯНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ
ТА ЖУРНАЛІСТИКИ**

**ХУДОЖНІ ОСОБЛИВОСТІ ПОВІСТІ ВОЛОДИМИРА АРЕНЄВА
«БІСОВА ДУША, АБО ЗАКЛЯТИЙ СКАРЬ» ТА ЗБІРКИ
ОПОВІДАНЬ АНДЖЕЯ САПКОВСЬКОГО «ВІДЬМАК. ОСТАННЄ
БАЖАННЯ»**

Кваліфікаційна робота
на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконала: студентка II курсу 201 М групи
Спеціальності 035.01 Філологія (українська мова
та література)

Освітньо-професійної програми «Філологія
(українська мова та література)» другого
(магістерського) рівня вищої освіти

Слаквіч Анастасія Олегівна

Керівник: доцентка Бондаренко Л. Г.

Рецензент: кандидатка філологічних наук,
доцентка кафедри готельно-ресторанного та
туристичного бізнесу й іноземних мов
Херсонського державного аграрно-економічного
університету Бокшань Г. І.

Херсон – 2021

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Походження та специфіка фентезі як жанру фантастики	6
1.1. Історія формування та особливості визначення жанру фентезі.....	6
1.2. Фентезі як явище мистецтва слова.....	10
РОЗДІЛ 2. Своєрідність фентезійних творів В. Арєнєва «Бісова душа, або Заклятий скарб» та А. Сапковського «Відьмак»	17
2.1. Особливості жанру фентезі у романі «Бісова душа, або Заклятий скарб» В. Арєнєва.....	17
2.2. Своєрідність фентезі у збірці оповідань «Відьмак. Останнє бажання» А. Сапковського.....	21
2.3. Порівняння фольклорно-міфологічних елементів в аналізованих творах.....	27
ВИСНОВКИ	37
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	41

ВСТУП

Актуальність дослідження. Помітною особливістю сучасного європейського літературного процесу є поява досить значної кількості фентезійних творів, що привертають увагу читачів, критиків і літературознавців оригінальністю форми та гуманістичною спрямованістю змісту. Серед авторів, які активно працюють у цій царині, – український письменник В. Арєнєв та польський митець А. Сапковський. Творчість В. Арєнєва була предметом дослідження таких науковців, як О. Стужук, С. Хороб та інших. Тексти А. Сапковського аналізувалися С. Півнем, Ю. Васейко та іншими. Однак у компаративному ракурсі «Бісова душа, або Заклятий скарб» та «Відьмак. Останнє бажання» не досліджувалися. Це і зумовлює актуальність нашої роботи.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Кваліфікаційна робота виконана в Херсонському державному університеті на кафедрі української і слов'янської філології та журналістики в рамках комплексної науково-дослідної теми «Поетика художнього тексту» (державний реєстраційний номер 0119U101836).

Мета дослідження – проаналізувати у порівняльному аспекті твори В. Арєнєва «Бісова душа, або Заклятий скарб» та А. Сапковського «Відьмак. Останнє бажання».

Відповідно до цієї мети поставлено такі **завдання**:

- на основі аналізу літературознавчих праць з'ясувати специфіку розвитку фентезі в українській та зарубіжній літературах та його визначення;
- проаналізувати ознаки фентезі як явища мистецтва слова;
- дослідити жанрові особливості фентезійних творів В. Арєнєва та А. Сапковського;

- порівняти фольклорно-міфілогічні елементи в аналізованих творах.

Об'єктом дослідження стали фентезійні твори В. Арєнєва «Бісова душа, або Заклятий Скарб» та А. Сапковського «Відьмак. Останнє бажання».

Предметом дослідження є художні особливості творів В. Арєнєва «Бісова душа, або Заклятий Скарб» та А. Сапковського «Відьмак. Останнє бажання».

У роботі використовувались такі **методи дослідження**: типологічний, філологічний, історико-генетичний. Типологічний метод застосовувався при аналізі фантастичних мотивів та стилістичних особливостей. Історико-генетичний метод дослідження дав змогу виявити історичні умови зародження та розвитку фентезі, загальні закономірності та історичну специфіку появи його в українській літературі. Філологічний метод був використаний при вивченні основних жанрово-стильових особливостей творів В. Арєнєва та А. Сапковського.

Наукова новизна полягає у тому, що вперше у вітчизняному літературознавстві здійснено порівняльний аналіз фентезійних творів В. Арєнєва «Бісова душа, або Заклятий Скарб» та А. Сапковського «Відьмак. Останнє бажання».

Практичне значення одержаних результатів обумовлене можливістю використання основних положень та результатів дослідження під час викладання історико- і теоретико-літературних курсів у закладах вищої освіти, при вивченні творів сучасних письменників-фантастів.

Апробація результатів дослідження здійснювалася шляхом **виступів на IX Всеукраїнській інтернет-конференції «Українська література в просторі культури та цивілізації»** (Запоріжжя, 26-28 лютого 2021), Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції

«Література української діаспори у світовому історико-культурному контексті» (Херсон, 18 травня 2021).

Публікації. Слаквіч А. Мотив дороги у творах В.Аренєва «Бісова душа...» та А. Сапковського «Відьмак. Останнє бажання». *Українська література в просторі культури і цивілізації: збірник наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених*. Запоріжжя: ЗНУ, 2021. С. 134-136.

Слаквіч А. Компаративний аналіз повісті Володимира Арєнєва «Бісова душа, або Заклятий скарб» та збірки Анджея Сапковського «Відьмак. Останнє бажання» у процесі вивчення літератури фентезі студентами-філологами. *Магістерські студії*. Херсон, 2021 (подано до друку).

Слаквіч А. Образи козаків у творі В. Арєнєва «Бісова душа, або Заклятий скарб» і Ю. Липи «Козаки в Московії». *Вісник Таврійської фундації (ОВУД): літературно-наук. збірник*. Херсон, 2021 (подано до друку).

РОЗДІЛ 1.

ПОХОДЖЕННЯ ТА СПЕЦИФІКА ФЕНТЕЗИ ЯК ЖАНРУ ФАНТАСТИКИ

1.1. Історія формування та особливості визначення жанру фентезі

У сучасній культурі фантастична література впливає на різні аспекти суспільного життя завдяки багатофункціональності її творів, що є результатом синтезу інтелектуального, художнього та естетичного значення.

У зарубіжному дискурсі найбільш помітними дослідниками фентезі є Дж.Клют, К.Кребер. Осмисленню природи фентезі присвячені роботи Д. Уоллхейма, В. Ірвіна. Ф. Уертхем, лікар за освітою, звертає увагу на ступінь впливу фентезі на свідомість людини; К.П. Сміт у кінці минулого століття розробив літературно-історичний підхід до аналізу британської фентезі-літератури, С. Менлав міркував про фентезі в руслі фантастичної літератури.

Історія жанру, у тому вигляді, в якому ми звикли його сприймати сьогодні, не нараховує і двісті років. Тому, перш ніж говорити про жанр фентезі, слід звернути увагу на його предтечу, а саме наукову фантастику чи фантастику. Почати варто з визначення фантастики в загальному.

Нам імпонує точка зору С.Хороб, яка зазначає, що «найбільш влучно поняттям «фантастика» і «фантастичне» відповідає термін «художня умовність», що, з одного боку, характеризує загальну образну природу літератури і мистецтва (так звана первинна умовність), а з іншого, – систему виражальних засобів, яку свідомо використовує автор з метою відходу від буквальної правдоподібності (так звана, як зауважує О.Ковтун, вторинна умовність)» [36, с.26].

Фентезі хоча і порівняно новий жанр, але коріння своє має ще в стародавніх міфах, переказах і легендах; його витoki можна вбачати в художніх явищах різної жанрової природи, що належать літературі минулих епох. Існує чимало думок дослідників щодо періоду появи та найбільшої популярності фентезі. Згідно з дослідженням К.Сміта, витoki фентезі сягають XVIII століття [40].

Є також думка про те, що витoki жанру сягають міфології та фольклору, які є кодом корінного менталітету певного етносу. Література фентезі веде свою історію від міфів Стародавньої Греції, середньовічних епосів і давньоанглійських сказань. Сильний вплив на жанр мали середньовічні романи. Також в основі більшості творів фентезі лежить Артуріанська легенда. Виникаючи з глибин міфології, фантастична література відображає наші особисті потреби та вічний пошук істини. Існує також версія про походження фентезі від казки. На думку деяких дослідників, слов'янське фентезі «зберігає модель західного фентезі, новим виявляється лише псевдослов'янський колорит» [11 с.193].

У Європі серед прабатьків фентезійного жанру називають імена Гофмана і Уолполлі, тобто представників німецького романтизму й англійського готичного роману. У Великобританії, напевно, немає жодного письменника, в якого не було хоча б одного привида в оповіданні. С. Моем цілий роман написав під назвою «Маг», і зміст його повністю відповідає назві [22].

В Америці жанр фентезі деякий час не був належно сприйнятим. Ситуація змінилася в кінці 1960-х – на початку 70-х років, коли у фантастиці США і Великобританії виникло явище, назване «нова хвиля». «Нова хвиля» фантастики, з одного боку, висунула підвищені вимоги до літературної техніки; з іншого боку, звернулася до нових тем та ідей.

Наприкінці ХХ ст. – на початку ХХІ ст. фентезі закріплює свої позиції. Цей факт пояснюється соціокультурними тенденціями та жанровою специфікою фентезі. Національні версії збагачують та урізноманітнюють фентезійну літературу, бо фантазія автора не обмежується чіткими рамками жанру або літературними родами. Очевидно, що фентезі не збирається здавати позиції, популярність цього жанру все зростає з кожним днем. Цього й хочуть досягти автори, що працюють у цій царині.

Щодо визначення жанру немає одностайної думки, дослідниця Т.Жаданова зазначає, що «...фентезі – напрям мистецтва, який існує поза межами літератури. Якщо умовно визначити фентезійний жанр як певний джентльменський набір, то є маги-барони-дракони, ельфи-гноми-благородні воїни, умовне європейське середньовіччя» [11, с. 283-284].

Ю. Ковалів у своїй «Літературознавчій енциклопедії» подає таке визначення: «Фентезі – це жанровий різновид фантастики, в якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, рицарського епосу, поєднані з реалістичною нарацією, змальовуються віртуальні світи із середньовічними реаліями, нетехнічною психологією» [14].

Узагальнюючи свої спостереження, О. Леоненко робить такий висновок: «фентезі в українській літературі повторює загальноєвропейський шлях, який поєднує фантастичні концепти разом з онтологічною, екзистенційною й філософською проблематикою» [18].

«Деякі дослідники акцентують увагу на значному етнографічному струмені фантастичних творів, на посиленому інтересі письменників-фантастів до історичного минулого, до автентичної міфології» [19, с. 38-40].

«Н. Ситник зазначає такі ознаки терміну «фентезі»:

- 1) авторський стиль;
- 2) літературна форма;

- 3) наратологічний прийом;
- 4) визначення жанру» [32, с. 224-234].

Фентезі – це продукт уяви автора, який зображує у своєму творі вигаданих персонажів у вигаданих подіях, що можуть існувати лише у фантастичних творах. Провідними рисами слов'янського фентезі можна вважати чітке орієнтування авторів на національний етнографічний матеріал слов'янського народу та створення вигаданого світу, межі якого часто збігаються з місцями розселення східних слов'ян. М.Бережна виділяє такі жанрові особливості фентезі:

- 1) неіснуючий світ, що має властивості, неможливі в нашій реальності;
- 2) магія та народні персонажі як необхідний елемент;
- 3) авантюрний сюжет (зазвичай пошук, подорож, війна тощо);
- 4) середньовічне оточення, його варіанти;
- 5) приховане протиставлення технологій та магії на користь останньої;
- 6) герої, їх дії та переживання, магія висуваються на перший план; казка виконує допоміжну роль;
- 7) наявність та протистояння потойбічного світу і світу людей;
- 8) абсолютна свобода авторської думки. Письменник може поєднувати непоєднуване, закручувати сюжет у найнесподіваніший спосіб [3, с. 249–255].

Жанр фентезі з точки зору зовнішніх параметрів вважається своєрідною фантастичною казкою. Однак його основною рисою є те, що світ фентезі не має нічого спільного зі звичайною реальністю, він населений вигаданими героями, які живуть відповідно до законів їхнього світу, і лише психологія їхніх вчинків і дій викликає традиційні, звичні асоціації в читача. У фентезійному творі можуть існувати реальні боги, чаклунство, міфічні істоти, привиди та будь-які інші фантастичні сутності. Водночас є принципова різниця «чудес» фентезі від інших

казкових мотивів у тому, що вони є нормою описаного світу і систематично діють як звичні закони природи.

Незважаючи на «молодість» жанру фентезі, він має досить розгалужену типологію. За визначенням А.Трокай: «твори, написані у стилі фентезі, не підлягають логічному розумінню, а визначальними для них є фатум, етична позиція «добро – зло», винагорода за зусилля подолання перешкод, диво і та ін.» [34, с.28–30].

Отже, фентезі – це явище сучасної культури, що відіграє помітну роль у розвитку майже всіх видів сучасного мистецтва. Фентезі зображує неможливі у реальному житті події, людина постає у таких зі своїми недоліками та проблемами, які автор не засуджує, а навпаки, захоплюється ними. Читачі наукової фантастики та фентезі – це переважно молоді люди, які мають бажання змінитися, саморозвиватися, вони шукають у цих книгах яскравих героїв, ідеї добра і справедливості, мораль і мрію. Ця здатність мріяти, уявляти, фантазувати стає домінантною.

1.2. Фентезі як явище мистецтва слова

Жанр фентезі з кожним роком набуває все більшої популярності, проте ще не є повністю дослідженим та вимагає ретельного вивчення. У плані жанрової динаміки фентезі пройшло досить складну і неоднозначну еволюцію, в результаті якої виділилося безліч напрямів. І тепер, по суті, фентезі як жанр є складним синтезом з елементів лицарського роману, суто фантастичного, реміфологізації будь-якої міфології і рудиментів романтизму. Щоб виявити ці закономірності, ми звернемося до поетики фентезійних творів. Як справедливо відзначала О.Фрейденберг, досліднику «важливо, в першу чергу, показати, що поетика є наукою про закономірності літературних явищ як явищ суспільної свідомості, що суспільна свідомість історична і змінюється в

залежності від етапу розвитку суспільних відносин і, отже, від етапу розвитку матеріальної бази; важливо показати, що поетика є і теорією, і конкретною історією літератури» [35 с.12].

Місце фентезі в основному руслі сучасної літератури – процес обумовлений як фундаментальними рисами поетики жанру, так і провідними рисами сучасної суспільної свідомості. Дослідження жанротворчих особливостей фентезі збагачують загальний процес сучасності літературознавства, зокрема вивчення явища інтертексту.

У контексті зв'язку між поетикою жанру фентезі та інтертекстуальністю варто посилатися на висновки О. Ковтун щодо інтертекстуальності фантастичного посилу як головного фактору у визначенні жанру. Мотивація фантастичного посилу є інтертекстуальною, здійснюється поза текстом і часто здається неіснуючою. «F-посил (фентезійних посилов текстув) не потребує тільки безпосередньої сюжетної мотивації, оскільки спирається на наявні у кожній людини і не потребуючі доказів єдині, хоча і вельми смутні, сутнісні, «донаукові» і позанаукові поняття про світ – в даному випадку не важливо, чи складають вони вроджений підсвідомий досвід або несвідомо витягуються читачем з культурного контексту епохи» [15, с.230-231].

«Інтертекстуальний посил заострення уваги читача, позатекстові асоціації сприяють розпізнаванню знайомих елементів реальності (не тільки літературних, а й розмовних, культурних, історичних, наукових, побутових тощо) з метою допомогти читачеві поглянути на світ «збоку», руйнуючи звичні і знайомі зразки» [15, с.254-255].

Фентезійні твори не можна аналізувати без особливої уваги до їх компонентів, що визначають приналежність до художньої літератури. Обов'язкова естетична функція жанру фентезі є однією з основних художніх особливостей жанру. «Завдання автора фентезі – витворити яскравий світ, який не є подібним на інші, продумати реалістичні образи

персонажів, динамічний опис подій тощо. Твори фентезі – так само, як і художні тексти взагалі – повинні викликати у читача чітко виражену позитивну або негативну реакцію: замилювання, вдоволення чи невдоволення, захоплення чи обурення діями створених автором художніх образів» [16, с.259].

«Для досягання духовного впливу фентезі широко використовуються полісемічні слова: епітети, порівняння, метафори, авторські неологізми, різні види повторів, гра слів, іронія, промовисті антропоніми та топоніми, діалектизми, жаргонізми, арготизми та вульгаризми. Окрім лексичних засобів, у художньому тексті широко використовуються синтаксичні. До них відносять контраст коротких та довгих речень, ритм прози, домінування сурядних зв'язків, належність або відсутність у стилі певного автора прикметникових зворотів, інверсований порядок слів у реченні тощо» [9, с.59-66].

Авторське ставлення до реальності, предметів та героїв зумовлює появу нових лексичних одиниць. Автори використовують оказіоналізми та неологізми як засіб поетики у фентезійних текстах і зокрема у такий спосіб привертають увагу нових читачів та дослідників до свого твору.

Фентезійна реальність у творах формується за допомогою припущення, що саме завдяки йому на героя чекає певний хід подій і доля. У своїй праці Т.Жаданова здійснила аналіз фантастичної реальності і дійшла до висновку, що «Реальність тут зображується як складна і багатовимірна концепція буття, властива як звичним, так і надприродним явищам, доступна лише обраним. Сюжет починається з проникнення героя до надприродних вимірів і розвивається з розуміння того, що раніше було недоступним та забороненим аспектом Всесвіту і є справжньою суттю буття. Метафоричне фентезі тісно пов'язане з містико-філософським. Його особливість у фантастичних припущеннях, поєднанні дивовижного, незрозумілого, що є в реальності або приховане у надрах людської психіки» [11, с.283].

Фентезійні твори насичені концепціями, логіка у подіях відсутня, що цілком аргументує несподівані, дивні події, з якими зіштовхуються герої. Імена істот, персонажів, явищ та предметів можуть бути незвичними та новими для читача, тому що автори створюють власні визначення та назви, котрі ніколи не зустрінеш в інших авторів, для підсилення емоційності та атмосферності. У зображенні героїв автор керується власними симпатіями. Незважаючи на вчинки та рішення героя, він все одно залишається «позитивним» – «негативним» персонажем лише через те, що так захотів автор.

Усупереч поширеній думці про фентезі як жанр у дитячому колі читання, фентезі привертає увагу читача певної соціально-вікової групи, відгукується на синтез актуальної для нього проблематики (національної величі) із захоплюючим авантюрним сюжетом.

Дослідники констатують, що більшість фентезійних світів та сюжетів побудована на архетипах – стереотипних, сформованих попередньою культурою образах і ходах. Неприв'язаність до реальності відрізняє фентезі від інших жанрів. Сюжети можуть говорити про реальний стан людини, але вони роблять це з фантастичними елементами магії, пророцтва про обраного чи прийдешньої загибелі. Також, використовуючи стародавні міфології, створюють абсолютно нові світи, раси й істоти. Світи фентезі позбавлені географічної конкретності – події відбуваються в умовній реальності, «десь і колись», найчастіше в паралельному світі, схожому частково на реальний. Час схожий на час міфологічний, який розвивається циклічно – як і сам світ, що послідовно проходить етапи гармонійного і хаотичного існування, що перетікають з одного в інший, утворюючи модель повторюваного буття. Переважно герой здійснює Квест (від англ. Quest – «Шлях», «пошук»), що є не стільки переміщення в просторі з певною метою, скільки шляхом в просторі душі в пошуках себе і набуття внутрішньої гармонії» [7, с.120].

Персонажі в основному поділяються на лиходіїв, які становлять загрозу миру, і рятівників / героїв. У дослідженнях, що розглядають історію жанру, є ідея про зв'язок чарівної казки і фентезі. Проте вигаданий світ, у якому борються лиходії і герої, існують міфологічні персонажі, вже знайомий із казок, легенд, фантастичних романів і схожих фольклорних жанрів. Ці герої, як правило, не завжди зображені носіями добра і благородства – серед них можуть пірати, злодії, найманці та просто волоцюги. Проблеми таких персонажів зазвичай локальні та стосуються особисто героїв та їхніх друзів, або певної місцевості [11, с.250].

Поетика фентезі будується на певних архетипах, закладених або в міфології (перш за все північнонімецькій), або в текстах засновників жанру фентезі (наприклад, Дж. Толкіна). Знімаючи обмеження реальності, фентезі відкриває можливості для чого завгодно – тварини можуть говорити, люди можуть стати супергероями, дракони є реальною загрозою, а магія може бути нормальною частиною життя. Найголовніше, фентезі дозволяє людям відходити від реальності, занурюючись у фантастичні і незвичайні історії. Воно дозволяє авторам і читачам поринути у світ магії надприродного. Більш того, деякі фантастичні історії (особливо казки) стикаються з проблемами реального світу і пропонують рішення за допомогою магії або іншого елемента фантазії.

Цілісність структури художнього тексту надзвичайно важлива для сприймання твору. Це полегшує його сприйняття і впливає на читача. Цілісність художніх фентезійних творів часто може порушуватися широкими поясненнями та відступами, що не пов'язані з подальшими сюжетними подіями, зайвими описами, другорядними лініями, введеними для прикраси твору.

Класифікація жанрів фентезі є одним з найбільш проблемних аспектів. Невирішене питання про принципи поділу різновидів

художньої літератури тягне за собою труднощі в процесі аналізу цих явищ. Дослідники використовують різні критерії розподілу. У сучасному літературознавстві є чимало різних підходів до класифікації жанру фентезі: проблемно-тематичний, жанрово-стилістичний, хронологічний, нові піджанри. Як зазначає О. Ковтун, фентезі за «проблемно-тематичним принципом, поділяється на: містично-філософське, метафоричне, «жахливе» або «чорне», героїчне або «Меч і магія» [15, с. 86].

Відповідно до найпопулярнішої сьогодні концепції виділяють такі види фентезі:

- героїчне або фентезі меча і магії;
- епічне або високе фентезі;
- ігрове фентезі;
- темне або «чорне» фентезі;
- історичне фентезі;
- гумористичне фентезі та пародія;
- фентезі без магії;
- міфологічне фентезі;
- технофентезі;
- романтичне фентезі;
- дитяче фентезі;
- «дивне фентезі» [12, с. 250-251].

За стилістичними та жанровими особливостями виділяють два види фентезі: високе і низьке. «Високе» фентезі, що включає твори, в яких читачеві представлені цілком вигадані світи, і «низьке» фентезі – твори, в яких передається надприродне, яке перенесенється в нашу реальність» [Ковтун худ вим].

Зовсім інакше виглядає класифікація фентезі С.Алексєєва та М.Батшева:

- класичне;
- історичне;
- наукове фентезі [1, с.83-87].

М. Назаранко відносить жанр фентезі до фентезійних творів і подає таку класифікацію:

- прикордонна зона;
- «чиста» фантастика;
- релігійна фантастика;
- містика;
- альтернативна історія;
- наукова фантастика;
- фентезі;
- наукове фентезі [23].

Отже, жанр фентезі – це особливий тип тексту, головна ідея – фантазія зображуваної реальності, що характеризується міфічними істотами, дивовижними подіями та особливими реаліями, які є нормою такого нереального світу. У творах фентезі можуть бути наявні елементи різних літературних жанрів, тож можемо сміливо стверджувати, що класифікацію фентезі слід ретельно переглядати і постійно оновлювати, тому що письменники невпинно створюють як нові, оригінальні світи, так і способи змалювати їх у своїх текстах.

РОЗДІЛ 2.
СПЕЦИФІКА ФЕНТЕЗІЙНИХ ТВОРІВ В. АРСЕНОВА
«БІСОВА ДУША ...» ТА А.САПКОВСЬКОГО «ВІДЬМАК»

2.1. Особливості жанру фентезі в романі «Бісова душа, або Заклятий скарб» В. Арсенова

Український народ має стародавню і багату історію, яка починається з часу, коли магія мала велику силу, була природною вірою, природним способом життя. Світогляд українців неможливо уявити без віри в темних духів (демонологію), породжених нечистими. Людина постійно контактує з духами, проте співіснує з ними, дотримується певних правил поведінки (забобонів). Світ фантазій автора повинен бути переконливим, правдивим, тому він має бути прописаний достатньо детально.

Часо-простір «Бісової душі...» складний. Звертаючись до «епохи середньовіччя», часів козацтва та опираючись на давньоукраїнську міфологію, автор передусім перетворює ідею наших предків про чітку структуру світу – Яв, Нав та Вирій, між якими він пересувається за допомогою темної веселки (вертикальної площини)». «Поруч тягнулась до неба веселка. Її могутній кістяк переливався, вилискував чорним – і щезав десь у високості. Ярчукові примарилося: лезо веселки стиха, ледве чутно співає гнітчий гімн ночі...» [2, с. 44]. До речі, тут символіка багатозначної веселки поєднується з поняттям мосту як «переходу від реального до нереального», від земного існування до смерті, до потойбіччя [5, с. 329]. Ось чому в повісті веселка темна, «злотворна», але і світ живих та мертвих у творі напрочуд тісно переплетені. Веселка – «мінлива і злотворча, ніколи не вгадаєш, куди вона тебе кине» [2, с.49].

В. Аренєв переосмислює, ускладнює, деталізує народні уявлення, формуючи тим самим оригінальну картину світу. Люди живуть на Яві, згодом, після смерті душа потрапляє на Господній шлях, який знаходиться посеред Рівнини передсмертя, потім потрапляє у світ мертвих – Нав, у якому душа може переродитись на інше створіння або продовжити шлях за виднокрай. Щодо Вирію, то він «знаходиться поряд із Яв'ю, але наче й під нею» [2, с. 47]. «Та нечисть, душі невпокоєні, здатні сновигати між Вирієм і Яв'ю, а приманюють їх сюди непевні їхні спогади, бажання, яким не дано збутися» [2, с. 48]. «У Нав частіше навідувався, душі проводжав, аби дійшли без пригод. У Вирії також часто бував, але не задля розваг (які вже тут, справді, розваги), а з необхідності» [2, с. 94]. Зауважимо, що подібна тривимірність присутня і у «Велесовій Книзі» [5], але автор не копіює її.

В. Аренєв використовує таку техніку літератури, як фентезі-квест. Вся фантастична історія – це дорога з безліччю перешкод та ускладнень, присутність персонажів у різних площинах та обличчях, мотивованих співіснуванням темряви та світла, прагненням до Божого шляху і неможливістю уникнути мимовільних зв'язків з демонічним світом (Світайло-характерник, кобзар, Степан Корж, Андрій Ярчук, Іван Прохорук). Герої твору не однобічні, а навпаки демонструють свої слабкі та сильні сторони. Не дивлячись на велику кількість вигаданих фантастичних істот, людина залишається головною дійовою особою у тексті.

У творі «Бісова душа, або Заклятий скарб» різного роду, фольклорно-вигаданих персонажів / істот багато. Наші предки наділили цих персонажів надприродною силою, здатністю зцілювати і рятувати від смерті, перевертатися на тварин тощо. «Це був не тільки маг від природи, а навіть трошки вище, – людина, яка з'єднувалася з природою. Керований він був матінкою-Землею, тією, де народився» [28, с. 40].

Головний герой – козак-характерник Андрій Ярчук, був втіленням сили, мужності, непереможності українського козака-захисника. Незважаючи на це, Андрій постає перед нами втомленим як морально, так і фізично. Йому сниться один і той самий сон, який його турбує. Він ніби відчуває смерть тих, чий вік був вкорочений: «А Ярчукові раптом примарилося, що не глечики це, а голови, ним за довге життя порубані, – погойдуються на соломі, підморгують злими очима: «Рубав ти нас, старий дурню, та не доруав! Ось ми, живі, цілісінькі, що з нами станеться?!» [2, с.20]. Козак бажає на схилі років відправитись до монастиря та віднайти там спокій душі, зрештою спокутувати гріхи, у нього немає «прямого шляху до Бога». Автор звертається до християнського розуміння гріха, бо навіть, коли Андрій рятував інших, він був пов'язаний з різноманітною нечистю, через що мусив бути покараним. Тут автор малює яскраву картину проводів козака-характерника до монастиря, що традиційно влаштовують у колах козаків.

Дослідник С. Пушик у своїй праці дає таку характеристику Андрієві Ярчуку: «ймовірно пес сонячного бога Яровіта. Непереможний у поєдинку зі звірами, небезпечний для людей» [9, с. 52]. Є ще такі тлумачення імені козака як того, «якого, за народним повір'ям, боїться нечиста сила» [33, с. 652], або «який має здатність бачити і проганяти злих духів» [6, с. 617].

Козак Андрій Ярчук наділений магічними здібностями характерника та може в будь-який момент перекинутись на вовка, може вилікувати смертельні рани та врятувати людину або нечисть від смерті. Андрій постає перед читачем ніби втомленим досвідченим воїном, котрий бажає віднайти спокій та забути всі криваві бої та вбивства, у результаті чого вирушає у монастир, куди зазвичай приходять козаки. Не дивно що козак-характерник потребує очищення у монастирі, бо ж весь час він стикався з містичними обрядами, рятував друзів від нечисті,

та і зрештою тягар усіх таємниць спонукає козака піти у так звану «відпустку».

Варто підкреслити, що саме через фантастичні твори автор може втілити найбільш оригінальним способом персоніфіковані набори образів любові, смерті, життя. Не дивлячись на велику кількість містичних персонажів, автор не робить їх виключно негативними, так, перевертень – це «людина, що має здатність перевтілюватись у вовка або стає ним за тяжкі провини чи від чарів злого відьмака» [5, с.80], що сприймається лише негативно. Але протягом усього твору читач симпатизує Степану Коржу-вовкулаці, Світайлу чи Ярчуку-характернику.

Корж постійно захищає Андрія, допомагає йому та Миколці подолати всі труднощі, а Ярчук врешті рятує хлопчика від смерті, хоча, беручи його з собою, збільшує небезпеку для самого себе. Автор доповнює їхню сутність, художньо мотивуючи різницю між тим, що Андрій є, скажімо, не чистокровним перевертнем, а набув цих здібностей, у ту чергу як Степан Корж був чистокровним перевертнем з народження. У таких, як Степан, є «душ...в одному тілі цілих дві, і якщо одну вб'ють, друга залишатися у Яві не може...». Врешті, і до Господа потрапити не може» [2, с. 63].

Образ Гната Голого ще раз підкреслює той факт, що твір В. Арєнєва – українське фентезі з відомими історичними постатями. Відомо, що Гнат Голий був одним із лідерів гайдамацького руху (30-40 років XVIII ст.), який діяв на Правобережній Україні у Чорному лісі, на Поділлі. Він відомий як мужній запорізький козак-кошовий гайдамацького загону, який захопив Чигирин та ще багато земель. Персонажем низки історичних творів різних жанрів, в яких проблема зради художньо розроблена і пов'язана насамперед з його побратимом Савою Чалим (численні варіанти фольклорних пісень, балад, творів М. Костомарова, тощо), став Гнат Голий.

2.2. Своєрідність фентезі у збірці оповідань «Відьмак. Останнє бажання» А. Сапковського

А. Сапковський увійшов до польської літератури в 1986 р. із циклом творів «Відьмак», у яких головним героєм постає Геральт, біловолосий чаклун із Ривії. Дослідженням творчості А. Сапковського займаються як польські дослідники, так і українські. Загальні напрями досліджень зачіпають, у першу чергу, питання жанрової ідентифікації та класифікації образів фентезі.

У збірці оповідань «Відьмак. Останнє бажання» [30] А. Сапковський творив новий авторський світ зі своїми історіями, легендами та міфами. У світі А. Сапковського людство живе поруч з містичними істотами, серед яких руді, дріади, маги та чаклуни. Народи у Північних королівствах говорять різними мовами. Це Старша Мова (мова ельфів, мова пророцтва), є мовою науковців та університетів, а також мова гномів, що використовується для віртуозного створення образів. Ці ознаки «зануреної фантазії» (Immersive Fantasy), яка характеризується справді самодостатнім і незалежним світом, який потрібно сприймати як такий [39, с.59].

«Останнє бажання» відкриває перший розділ «Відьмака». Це історія, сюжет якої заснований на польських легендах про народження потвори (вона ж «стрига») через інцестуальні зв'язки. Дівчинка-упир народилася у брата та сестри, короля Фолтеста та Адди. Пізніше автор повідомляє, що померлу принцесу поховали у саркофазі та сховали у палаці подалі від людських очей. Та згодом ніби померла принцеса через сім років «ув'язнення» починає вбивати людей, коли настає повний місяць. Відьмак відповідає на заклик Фолтеста відмовити свою доньку. Слід зосередити увагу на тому, що А.Сапковський у своїх історіях

дотримується думки про те, що зло можна перемогти, перетворивши його, саме тому головний герой Геральт не вбив потвору.

За своїм змістом «Сага про відьмака» відповідає канонам фентезі. Сам автор зауважив з цього приводу: «У фентезі тисяча визначень, і я винайшов своє, згідно з яким фентезі – це переказ міфу, казки, легенди, але не казковою мовою» [29, с.37]. Важливими компонентами твору А. Сапковського є наявність магії (чаклунство, магичні та релігійні культури), фантастичних народів (ельфи, гноми-краснолюди, лісові дріади, гобіти) та істот (джин, дракони, чудовиська).

Одним із засобів, які використовує А. Сапковський для створення фантастичного світу, є засіб «текст у тексті», що подається у формі ремінісценцій, інтерпретацій відомих творів європейського та польського фольклору і літератури. Це романи артуріанського циклу, казки братів Грімм, Андерсена, Шарля Перро.

Письменник бавиться відомими сюжетами, він їх деміфологізує, переписує, посилюючи трагічний чи комічний ефект. Це свідомо позиція А. Сапковського, який часто підкреслював, що уважний та розумний читач може знайти у книгах безліч так званих «пасхалок» – посилань та натяків на відомі літературні та інші твори. Таким чином А. Сапковський звертається до постмодерної гри, насамперед – у культурологічному сенсі цього слова.

У циклі «Відьмак» ми епізодично фіксуємо інших магичних істот, а саме: кікімору, сукубу, мару, лелета, вія, перевертень. На жаль, опис цих вигаданих істот не є глибоким, оскільки зводиться до констатації факту існування у світі фантазій, тому матеріалу для порівняння авторської інтерпретації та фольклору недостатньо. Фентезійність саги А. Сапковського також підтверджується на рівнях читацької рецепції. Спостерігаємо низку веселих і трагічних пригод Геральта з Ривії, споглядаємо, як герой долає всі випробування та негаразди.

Давно у світі Північних королівств була створена гільдія чаклунів, яких навчили вбивати монстрів і звірів. Один з останніх чаклунів, Геральт із Рівії, в дитинстві перетворився на мутанта, який заробляє на життя вбивством монстрів. Дуже часто зустрічається з монстрами, яких потрібно захищати від людей, які іноді гірше цих створінь. Світ королівств у творі А. Сапковського переживає важкий період загроз та міжусобиць з королівством Нілфгард та внутрішніх конфліктів між королями і магами, ельфами і людьми. Автор описує жахи війни та криваві чвари.

До списку магічних істот А. Сапковського слід ще додати стригу. Згідно зі слов'янськими легендами, це померлий демон, чиє тіло не поховали. У неї були гострі зуби, міцні довгі кігті, червоні очі. Полювала раз на місяць, після чого засинала. Зовнішній опис цієї істоти у сазі «Відьмак» повністю збігається з фольклорним джерелом. Стрига в інтерпретації А. Сапковського також харчується людським тілом. Руйнуючи казковий горизонт очікувань, А. Сапковський протиставляє абсолютну недостовірність казки абсолютній достовірності міфу. На цій принциповій відмінності свого часу наголошував Є. Мелетинський [21, с. 262–263].

У творі «Відьмак. Останнє бажання» А. Сапковський змінює поведінку класичного казкового короля. На відміну від класичних сюжетів, він запропонував за порятунок дочки півцарства та саму королеву за дружину. Король Фалтест обіцяє нагороду, але відразу глузує з чуток про обіцяну наречену. Чергова зміна казкового сюжету відбувається, коли рятівником принцеси виявився не прекрасний принц, за якого можна було б вийти заміж. Та і сама принцеса виявилася не красунею, а схожа на чудовисько, яке було в ув'язненні. Крім того, незважаючи на чотирнадцятирічний вік, розумовий розвиток принцеси залишався на рівні дворічної дитини.

Усі вигадані істоти в А. Сапковського можна поділити на три групи.

Перша – це традиційні персонажі фентезі: гноми, ельфи, вампіри, дракон, перевертень, привид і ін.

Друга – це унікальні, вигадані автором істоти: жагниця – величезна ракоподібна істота з панциром, вісьмома кінцівками і серпоподібними щелепами, яка живе у воді, брукса – дівчина-вампір, перетворюється в гігантського кажана, при цьому позбавлена дару мовлення; жряк – сухопутний «родич» жагниці, володіє подібною зовнішністю; сколопендроморф – щось на зразок величезної стоноги з покритими отрутою іклами; доплер – істота, здатна прийняти чий завгодно вигляд, при цьому стаючи абсолютною копією того, чий вигляд приймає.

Третя група – «перехідна», до неї відносять істот, які подібні до традиційних героїв фентезі, проте мають інші назви та зовнішній вигляд. До них відносяться низушки (більш відомі як гоббіти), куроліск (по аналогії з василіском), а також краснолюдини. Що стосується останніх, то, на жаль, за допомогою перекладу не вдається відбити авторську гру слів: «гном» по-польськи – *krasnołudek*, а істоти, назву яких традиційно перекладають як «краснолюдини», в оригіналі називаються *krasnołudy*, причому підкреслюється, що краснолюдини – це далекі нащадки гномів, цим навіть зумовлено їх назву.

Також до «перехідної» групи, на нашу думку, варто включити «диявола» або козерога, оскільки він описується як типовий сатир: козячі ноги, людський торс, роги на голові, але називається протягом повісті козерогом, чортом або лісовиком. Співвідношення цих трьох груп істот неоднакове у циклі. У перших двох книгах «Останнє бажання» і «Меч призначення» в основному трапляються персонажі з другої групи, тобто унікальні істоти, властиві тільки світу

А.Сапковського; їх кількість різко скорочується в наступних книгах і, нарешті, в останніх книгах циклу сходять нанівець.

Проаналізувавши сюжет твору «Відьмак. Останнє бажання» можна простежити подібність до вже відомих нам класичних історій. Можна побачити алюзію на відому казку Ш. Перро «Красуня і чудовисько»: відбувається зміна центру та периферії, і головний герой історії не крихка красуня, а чудовисько – Нівелон, принц, який став звіром через прокляття.

Слідуючи народним віруванням, він намагається зняти заклинання, полюбивши молоду дівчину. Перша зміна казкової матриці відбувається, коли дочка купця, який наважується зірвати троянду в саду, виявляється восьмирічною дівчинкою, а не молодою красунею, яку принц міг вимагати в обмін на вкрадену троянду. Пізніше разом із Нівеллоном живе не одна приваблива дівчина, але жодна з них не перетворює його на принца.

У результаті Нівеллон взагалі звільняється від прокляття не через кохання красуні, а від брукси – однієї з найнебезпечніших вампірок, мешканки лісу, любов якої до принца, як зазначає Геральт, була справжньою. А. Сапковський стирає межу між людиною та нелюдиною, показуючи, що міфічні істоти можуть бути людяними, відчувати любов і жертвувати. Подібні сюжети запозичені також із «Білосніжки та семи гномів», «Попелюшки» та інших. Казки в нашому світі стали реальністю у світі «Відьмака». Згадка казкових сюжетів у «Сазі про Відьмака» дозволяє припускати, що світ А. Сапковського побудований як постапокаліптичний, в якому люди «губляться» в знаннях техніки, знову використовуючи стріли та мечі. На думку К. Хюбнера, «це схоже на евгемеричну інтерпретацію міфу» [37 с. 31].

Ще одна помітна особливість деконструкції казки А. Сапковського – це те, що жодний казковий сюжет, згаданий у циклі, не закінчується

шлюбом, який у традиційній казці зазвичай виступає як «кінцева мета і найважливіше значення» [20, с.139-140].

Вивчення функції казкових мотивів А. Сапковського свідчить про те, що, на відміну від більшості творів фентезі (в яких переважають казкові мотиви), «Сага про відьмака» демонструє чітке розмежування казок (супроводжується їх послідовною деконструкцією) від міфу. У творі відсутня єдина сюжетна лінія, причиною цього можна вважати те, що «Відьмак. Останнє бажання» це перша книга, яка є ознайомлюючою, представляє нам героїв, зображує детальну характеристику персонажів, місце та час подій. Головними постатям першої книги є Геральт, чарівниця Єніфер, принцеса Цірі, Нівелон та інші.

А. Сапковський зображує світ, в якому герої самі створюють розповідь про відомі читачеві казки і, відповідно, стають їхніми головними дійовими особами. Побудовані історії так, ніби все відбувалось давно, і про них відомі лише легенди; або як у реальному часі, але версія А. Сапковського завжди відрізняється від класики. Геральт, центральна фігура, спростовує звичні ідеї людей про магію, долю та казкових персонажів.

Твір А. Сапковського можна віднести до епічного фентезі з елементами постмодернізму. «Відьмак. Останнє бажання» вміщує в собі чимало магічних елементів, історичних пригод, влучний гумор, еротику та філософські роздуми головного героя.

Отже, слід підкреслити те, що автор у своєму творі зосереджує увагу на зображенні вигаданих, міфічних істот, прототипів яких у світовій літературі немає, подає у своїх створах алюзії на вже відомі читачеві сюжети.

2.3. Порівняння фольклорно-міфологічних елементів в аналізованих творах

Проблема взаємодії художнього твору з міфологічно-фольклорною традицією є однією з актуальних для сучасного вітчизняного літературознавства і знаходиться у колі дослідницьких зацікавлень науковців О. Гольник, У. Далгат, Т. Зуєвої, Н. Логвіненко, Н. Савушкіної, П. Одарченка, Ю. Шутенко та ін.

В. Арєнєв – один із небагатьох вітчизняних письменників, який успішно творить власний оригінальний художній світ на відповідному фольклорно-міфологічному ґрунті. Місце дії у творі – терени України, країна язичницьких вірувань, переплетених з християнською мораллю, козаччиною і духом свободи. У «Післямові для уважного читача» письменник зауважує: «події повісті відбуваються в Україні в епоху умовного середньовіччя, в період між заснуванням Запорізької Січі і початком воєн Богдана Хмельницького» [2, с. 379].

Образ реальних і нереальних подій в Україні, згаданий період підпорядкований автором цілій системі легенд і міфів, містичних обрядів та традицій. У творі згадуються козаки-характерники, чоботи скороходи, миші, що розмовляють. Усі погляди та увага сконцентровані на чарівній скрині, яку не можна відкривати. Простір розділений на три площини: Яв, Нав, та Вирій, у яких мешкають як люди, так і потойбічні істоти.

Казково-міфологічні образи – важливий елемент поетики фантастики В. Арєнєва. У «Бісовій душі...» ми бачимо чимало містичних постатей, які не схожі до тих, які ми звикли бачити в міфах, легендах та казках. Скажімо, миша у В. Арєнєва є прототипом істоти з казки, яку вигадав козак Ярчук, «Срібна Лисиця». Ця миша виявилась дуже хитрою та підступною, за переправу на інший бік озера вона хотіла,

щоб їй віддали хлопчика. Проте головний герой виявився хитрішим та обдурив Мишу її хитрощами.

У контексті твору В. Аренєва чітко виявлена фольклорна традиція Західної Європи, згідно з якою «мишей зображали як уособлення відьом чи душ мертвих» [7, с. 102], оскільки Харон транспортує, згідно з давньою міфологією, не живих, а мертвих. Опираючись на визначення В. Гнатюка «миша – одне з тих створінь, подoba якого може перебрати видимість чорта» [8, с. 95].

Згідно з давніми традиціями, скарби зазвичай ховали у глибоких ямах, у задалегідь відомому чи зазначеному місці. Прокляті скарби, на відміну від «чистих», було важко знайти не тільки тому, що вони «горять», «світяться» опівночі лише у спеціально призначені дні, але ще й тому, що їх охороняє нечиста сила, яка з'являється в різних іпостасях. Адже не кожен може знайти і розкопати скарб, бо він, як і його сторожа, здатний прибирати різні типи фігур [16, с. 237–240].

В. Аренєв не використовував традиційний сюжет, він вигадав власний: скарб не буде захований у землі одразу, він буде постійно в полі зору. Таким чином, він привертатиме увагу до себе, поки не буде знайдено конкретного місця. Протягом усього твору посилюватиметься загроза життю її тимчасового власника – Ярчука. Така була умова володаря скриньки (досить згадати смерть Світайла, якого зарубали, «зазіхнувши на нехитрий скарб сліпого характерника» [2, с. 93].

Іншим персонажем, якому автор дав у творі багатогранну суть, була Кістлява, або Смерть. Вона «жила в кожній людині, міцно з'єднана з душею свого власника та майбутнього раба», «душа не прив'язана більше до тіла, також іде за небокрай» [2, с.34]. У сцені, коли вкортє відроджували Костя і вселяли його душу в мертве тіло, можна простежити логіку міфу, згідно з яким, перебуваючи в потойбічному світі мертвий не повертається до попереднього. Теми безсмертя та

відродження у своїх працях досліджував А. Нямцу [24, с.455-473] [25,с.26-36].

Ліс, у творі В. Арєнєва зображений по-новому, він ніби живий та дуже небезпечний. «Бувають такі ліси, що замість життя смерть у своїх нетрях вирощують. Тільки сунься туди – і кісточок потім не знайдуть» [2, с.90]. Так, дерева і всілякі неочікувані та химерні істоти заважають головному герою і намагаються заподіяти йому шкоду. Однак такі дії, як виявляється пізніше, були навмисними. Ліс випробував-шантажував персонажа, бо він в обличчі дідуса-деревинки ставить конкретну умову: «звідси вийдеш живий, якщо я полечу» [2, с.34]. Все, що хотів дід-ліс, це розповсюджуватись, розширяться, побачити більше простору та свободи, тому коли ліс підпалили, він ніби радів та промовляв: «Нарешті!... піти!... рухатися!...» [2, с. 71].

Головного героя протягом твору весь час супроводжують пророчі дивні сни, які постійно повторюються після того, як він когось рятує від смерті: «Сни снилися йому нечасто, але завжди, коли напередодні він кого-небудь "витягував". І завжди – одні й ті самі: чорний сніг, фіолетові зірки, шлях. І він, розпадаючись на сотні уламків, намагається зібрати себе, та лише ще більше...» [2, с. 35]. Такі функції прогнозування не тільки додають динамічного розвитку сюжету, але і підвищують інтерес та залучення читачів до перебігу подій. Читачеві важливо побачити, чи збудеться згадане пророцтво.

Доленосними є предмети, наділені магічними здібностями, наприклад, дзеркало, подароване незнайомцем у капюшоні Ярчуку, вказує на період розгубленості. Воно вказує напрямок до мети, покажчик у потойбічному світі, який допоможе здійснити складне завдання. Важливу роль у сюжеті грають чоботи, що приєднались до героїв під час подорожі, та зрештою врятували їх від смертельної небезпеки. Сфера дії символів та об'єктів сходяться і взаємодіють, доповнюючи один одного.

Проблема з'ясування фольклорно-міфологічних основ фентезі В. Арєєва «Бісова душа, або Заклятий скарб» є досить складною. Але саме прочитання твору розкриває емоційне сприйняття художнього тексту, сприяє розвитку мислення, реалізації його потенціалу, логічному осмисленню читачем. Моделювання тривимірної реальності відповідно до давніх вірувань, за задумом В. Арєєва, стирає межу між живим і потойбічним світом. У цих просторах живуть люди, персонажі, перевертні, молі, відьми, людиноподібні звірі, персоніфікована смерть або ліс.

Степан Корж – людина, вовкулака, дводушник, з яким Ярчук знайомиться в монастирському госпіталі і який супроводжує характерника протягом усієї подорожі у світі Нави.

Берегиня – душа матері Миколки, яка померла рік тому; в авторській інтерпретації образу темної істоти Нави, який трансформується в образ богині домашнього затишку.

Пані Хазяйка – Баба Яга, яка скаржиться, що її душа боїться мертвих і її ніхто не любить (із гніву на душі через їхній страх і неприязнь до неї у великому котлі річки Горинь Яга переплавляє їх на чудовиськ); вона полює на ті душі і за скринькою, тому що вона здатна здійснити бажання – перевтілити Ягу в красуню; постать Яги в повісті складна і неоднозначна через її прагнення до кохання і краси.

Миша – чарівна істота, егоїстична і хитра, яка належить світові темряви і скаржиться на брак життєвої енергії (для поповнення вона збрає дитячі молочні зуби).

Сюжети романів про відьмака Геральта А. Сапковського досить типові для фентезі: воїн-маг (також широко поширений у літературі фентезі тип героя), створений для того, щоб захищати людей, подорожує по світу, бореться з нечистю, захищає слабких, відновлює справедливість. Для того, щоб сюжет був динамічним і цікавим читачеві, А. Сапковський включає у свої твори реалії і персонажів,

запозичених із західноєвропейських і слов'янських міфів, які при цьому або вільно інтерпретуються письменником, або залишаються незмінними. Підкріпимо наше твердження прикладами, назвавши кілька міфологічних персонажів, які найчастіше трапляються в романі А. Сапковського:

Упир – персонаж слов'янської міфології. За міфологічним уявленням, це істота, що вбиває людей і п'є з них кров або поїдає людську плоть. Аналогом упиря у східнослов'янських міфах є вовкулака, а в західноєвропейських йому відповідає вампір. Але в XIX ст. в народній свідомості ці образи диференціювалися. А. Сапковський зберігає не тільки сутність початкового міфологічного образу, але і його диференціацію.

Також у романі А. Сапковського трапляється брукса – португальський аналог вампіра. На відміну від західноєвропейського вампіра, португальська брукса – істота виключно жіночої статі, бо у брукс перетворювалися жінки, які займалися чорною магією. У творі А. Сапковського цей образ повністю відповідає міфологічному першоджерелу.

Русалки – це міфічні морські істоти, яких часто описують як голову і тіло жінки, а замість ніг – хвіст риби. Історії про русалок існують тисячі років і охоплюють культури по всьому світу – від прибережних поселень в Ірландії до пустелі Кару, що не має виходу до моря. Слово русалка – це сполука «просто» (давньоанглійська для моря) та «служниця» (дівчина або молода жінка). В українській літературі згадуються як мавки. У творах А. Сапковського вже відомі містичні та міфічні істоти зображуються зовсім по-іншому, на відміну від класичних їх образів, таких як русалки, сирени, королі, принцеси та лицарі. Обидва персонажі пов'язані зі стихією води, але русалки живуть у прісних водоймах (ймовірно, в цьому образі зливаються риси слов'янських русалок і давньогрецьких німф), найчастіше звичайної або

непривабливої зовнішності, і часто вони є ворожими і небезпечними для людей («Останнє бажання»).

Лісовик (лісовик, лісник, лесун, дикий мужичок тощо) – персонаж слов'янської міфології, має різні подоби, але найчастіше його представляли або в образі старого або кудлатого чудовиська з цапиними ногами, рогами і бородою. Він живе в лісах, та вважається їх охоронцем, а тому вимагає цілковитого дотримання лісових законів та щоб людина ні в якому разі не заподіяла шкоди лісові. До хороших людей він доброзичливий, допомагає вийти з лісу, знайти гриби, ягоди, поганих людей морочить і лякає. У романах А. Сапковського образ лісовика практично повністю відповідає міфологічному першоджерелу. Іноді як синонім слова «лісовик» письменник використовує слово «сільван», колишнє в римській міфології ім'я бога лісів і дикої природи. Сільвана можна розглядати як аналог слов'янського лісовика.

Кікімора (шишимора, мара тощо) – переважно негативний персонаж слов'янської міфології, один з домового (або дружина домового), найчастіше живуть у приміщеннях, але є і болотними кікіморами. У різних народів мара має своє обличчя: це і потворний карлик з маленькою голівкою і довгим, тонким тулубом, і маленька дочка, і згорблена старенька, одягнена в лахміття, смішна і неохайна, і дівчина з довгою косою, одягнена в одноколірну сорочку, і заміжня жінка в повойнику, і т. д. А. Сапковський найчастіше використовує в своїх творах образ потвори болотної, тобто істоти, що живе на болотах і нападає на людей, у першу чергу на дітей. У цьому випадку ми можемо говорити про часткову трансформацію міфологічного образу, адже міфологічна мара не вбивала, а викрадала дітей.

Ельфи – чарівний народ у германо-скандинавській та кельтській міфології і фольклорі. Описи ельфів у різних міфологіях відрізняються, але, як правило, це красиві, світлі істоти, духи лісу, дружні для людини. Ельфи є постійними персонажами фентезі, тому не дивно, що і

А. Сапковський використовує цих персонажів у своїх творах. Однак, на відміну від традиційного міфологічного трактування, ельфи в А. Сапковського ворожі до людей, адже люди вигнали ельфів з їх земель («Останнє бажання»).

Баба-Яга – персонаж слов'янської міфології і фольклору, стара відьма, іноді перевертень, за своїми властивостями найближча всього до відьми. В. Пропп виділяє три види Баби-Яги: дарувальниця, злодійка, войовниця [21, с. 111]. Цей персонаж має двоїсту природу, він поєднує в собі і добрі, і злі початки, тим не менш, злостивість і агресивність Баби-Яги не є домінантними рисами (аналог слов'янської Баби-Яги існує і в німецькому фольклорі: фрау Холі або Берта). А. Сапковський часто вводить у свої твори цей типовий для слов'янської міфології персонаж, але при цьому позбавляє його традиційної амбівалентності: Баба-Яга у нього стає суто негативним героєм.

Гноми (двергі, дворфи, нибелунги тощо) – традиційні персонажі німецької та скандинавської міфології. Згідно із міфами, це бородаті карлики, які живуть під землею і славляться багатством і майстерністю. Однак у літературі фентезі переважно закріпився «толкінівський» архетип гнома: войовничі бородані, хвацькі і грубі, своєрідне втілення архетипу Фальстафа. Саме з такими гномами читач зустрічається в романах А. Сапковського, однак замість звичного для фентезі слова «гноми» письменник використовує польську назва «краснолюди» (krasnoludki).

Домовик у слов'янських народів – домашній дух, міфологічний господар і покровитель будинку, що забезпечує нормальне життя сім'ї, здоров'я людей і тварин, родючість.

Нічниці (будихи, щекотухи) – в слов'янській міфології нічні демони, які позбавляють дітей здорового сну. Їх уявляли у вигляді привидів, кажанів або жінок, одягнених у все чорне. Згідно з міфами, нічниці ставали бездітні відьми.

Варто також згадати про те, що багато хто з добре відомих персонажів західноєвропейських міфів отримує нові імена: грецьких дріад простолюдини називають духобабамі, перевертень стає доплером, векслінгом, подвойняком, дводушником, міміком.

Крім запозичень зі слов'янських і західноєвропейських міфів А. Сапковський часто використовує в своїх творах міфологію Сходу: мантихор (індійські міфи), гуль, джини, іфрит, марід (арабські міфи); міфічних персонажів, вигаданих іншими авторами, як, наприклад, гобіт Д. Толкієна. Крім цього, польський письменник вигадує власних персонажів і дає їм у більшості випадків слов'янізовані імена, використовуючи вже існуючі слова або запозичуючи їх, або утворюючи нові: жряк, жагниця, виворотень, мгляк, гравейр (ймовірно, є видозміненим словом «грайвер» – персонаж комп'ютерних ігор, аналог шишка), хиррик, вилохвостий, риггери, водороски і т. д.

У своїй творчості А. Сапковський часто звертається до «готових» казкових сюжетів, при цьому він ніколи не використовує пряму цитату. Це алюзія на знайому з дитинства казку, в якій письменник по-іншому, за власним світоглядом, розставляє ідейно-емоційні акценти.

Ситуація вибору взагалі одна з принципових закономірностей фентезі А. Сапковського. У цій ситуації рано чи пізно виявляються всі персонажі письменника, який послідовно доводить, що вибір є головним моментом у житті кожної людини, і все, що герой робить, лише наближає його до вибору, який визначить його подальшу долю. Але проблема вибору є також і основним принципом казки. Вибір шляху, він же вибір життєвого шляху, необхідний герою з тієї простої причини, що всі «об'єднуються навколо однієї моральної проблеми, яка і знаходиться в центрі чарівної казки. Це проблема морального вибору, який постає перед героєм та іншими персонажами» [38 с. 100].

Створення «вторинного світу» передбачає обов'язкове конструювання його культури. Найчастіше культура «вторинного світу»

– це «умовне європейське середньовіччя» [16, с. 111]. Цикл оповідань веде читача в середньовічний світ, умовність якого тільки в тому, що держав, описаних А. Сапковським – Рівії, Цинтра, Лірії, Аедірна, Нільфгаарда – ніколи не існувало. У цілому ж світ, в якому живе і діє відьмак Геральт – це світ зрілого Середньовіччя. Польський письменник вводить у свої твори реалії, характерні для європейської культури XII-XIII ст. Так, А. Сапковський згадує трубадурів (Лютик, Ессі) і їхню поезію (автор включає в романи вірші, що нагадують середньовічні балади, а також пісні вагантів), лицарів (Ейк з Денесле; Фальвік, граф Мойон; Тайлес з Дорндаля), куртуазен, говорить про появу різних релігійних єресей, про університети, де крім богослов'я вивчається філософія, література, медицина і право, про цехові організації ремесел і т. д. Таким чином, перед очима читачів дійсно розгортається колоритна картина життя середньовічної Європи.

Однак А. Сапковський йде далі, він насичує свої твори не тільки реаліями європейського, а й слов'янського і польського побуту. Наведемо лише кілька прикладів, їх набагато більше. Селяни в романі називаються «кмети», терміном, широко поширеним у Середньовіччі у слов'янських народів і мав різні значення: зокрема, в Польщі так називали залежних селян, і саме в цьому сенсі це слово використовується А. Сапковським. Сільського старосту звать Солтисом. Саме так у Центральній і Східній Європі в середні віки називали главу села, в сучасній же Польщі словом «солтис» називають главу низької територіальної одиниці.

Персонажі романів А. Сапковського часто столуються і ночують у трактирах, тобто заїжджих дворах (назва походить від польського «traktjer») або корчмах, тобто пивних закладах, які були широко поширені у слов'янських народів. А. Сапковський вживає й інші слова (каганець, сермяга, сермяжник, вїйт, копійщики і т. д.), за допомогою

яких у його романах створюється неповторний слов'янський і польський колорит.

Сага про відьмака має низку рис епічного фентезі, таких як використання середньовічного антуражу, масштабні події, що охоплюють весь вигаданий світ, приналежність персонажів фентезійних класів, протистояння персоніфікації зла, втіленого в людині, яка володіє сильними магічними здібностями. Зі слов'янським фентезі твори А. Сапковського пов'язує тема сім'ї, мотив підпорядкування долі, вплив на образи гуманістичних цінностей, вплив національного колориту на художній світ і застосування казкових слов'янських архетипів та персонажів.

Отже, образи В. Арєнєва уособлюють у собі риси фольклорно-міфологічної традиції та ментальності української культури. Зображенню реальних і нереальних подій у період козаччини підпорядкована автором ціла система легенд та міфів, містичних обрядів, звичаїв, традицій. А. Сапковському вдалося вирішити дещо інше завдання – створити не тільки оригінальне національне, польське фентезі, але і гармонійно, вміло вбудувати його в слов'янське і західноєвропейське.

ВИСНОВКИ

Фентезі – це явище сучасної культури, що відіграє помітну роль у розвитку майже всіх видів мистецтва початку ХХІ століття. Воно не зображує фактів, змальовує персонажів, які мають свої недоліки. Читачі фентезі – це переважно молоді люди, які мають бажання змінитися, саморозвиватися, вони шукають у цих книгах яскравих героїв, ідеї добра і справедливості, мораль і мрію. Ця здатність мріяти, уявляти, фантазувати стає домінантною.

Популярність жанру фентезі в Україні визначається тим, що сучасне українське фентезі базується на автентичній українській міфології. Це сприяє більшому дослідженню характеру міфопоетики, міфотворчості, зокрема, авторських міфів.

У сучасному літературознавстві є чимало різних підходів до класифікації жанру фентезі: проблемно-тематичний, жанрово-стилістичний, хронологічний та ін.

Відповідно до найпопулярнішої сьогодні концепції виділяють такі види фентезі: героїчне або фентезі меча і магії, епічне або високе фентезі, ігрове фентезі, темне або «чорне» фентезі, історичне фентезі, гумористичне фентезі та пародія, фентезі без магії, міфологічне фентезі, техно-фентезі, романтичне фентезі, дитяче фентезі, «дивне фентезі».

Основними напрямками або типами, часто змішаними між собою, є героїчне, епічне та ігрове фентезі.

Отже, жанр фентезі – це особливий тип тексту, головна ідея – фантазія зображуваної реальності, що презентується через змалювання міфічних істот, дивовижних подій та особливих реалій, які є нормою такого нереального світу. Світ фантазій автора повинен бути переконливим, правдивим, тому прописується достатньо детально.

Фентезі як жанр фантастичної літератури має певні встановлені критерії, типи персонажів і навіть їхнє оточення. Тому фентезійні твори, зазвичай, називають масовою літературою. Однак це не заважає

талановитим авторам, як наприклад В. Аренєву та А. Сапковському, створювати власні унікальні концепції та образи у межах фентезі.

В. Аренєв переосмислює, ускладнює, деталізує народні уявлення, формуючи тим самим оригінальну картину світу. Казково-міфологічні образи – важливий елемент поезики В. Аренєва. У «Бісовій душі...» він змальовує такі містичні постаті, як Баба Яга та її Хатка, Миша, Чоботи-скориходи, Дзеркальце, Вовкулака, Берегиня, Лисиця, Смерть. Образи В. Аренєва уособлюють у собі риси фольклорно-міфологічної традиції та ментальності української культури. Зображенню реальних і нереальних подій у період козаччини підпорядкована автором ціла система легенд та міфів, містичних обрядів, звичаїв та традицій.

Вся фантастична історія, створена В. Аренєвим, – це дорога з безліччю перешкод та ускладнень, присутність персонажів у різних площинах та обличчях, мотивованих співіснуванням темряви та світла, прагненням до Божого шляху, та постійний контакт з потойбічним світом і нечистю, що його населяє.

У творі «Відьмак» А. Сапковський створив власний світ фантазій Північних королівств із багатовіковою історією, релігією та міфологією. У ньому представники людської раси живуть поряд з ельфами, гномами, рудими, дріадами, магами та чаклунами.

Крім запозичень зі слов'янських і західноєвропейських міфів А. Сапковський використовує у своїх творах міфологію Сходу: мантіхор (індійські міфи), гуль, джини, іфрит, марід (арабські міфи); міфічних персонажів, вигаданих іншими авторами, як, наприклад, гобіт Д. Толкієна. Крім цього, польський письменник вигадує власних персонажів і дає їм у більшості випадків слов'янізовані імена, використовуючи вже існуючі слова або запозичуючи їх, або утворюючи нові: жряк, жагниця, виворотень, мгляк, гравейр (ймовірно, є видозміненим словом «грайвер» – персонаж комп'ютерних ігор), хиррик, вилохвостий, риггери, водороски і т. д.

А. Сапковський описує реальність, у якій персонажі самі створюють розповіді про відомі читачеві казки і, відповідно, стають їхніми головними дійовими особами. Побудовані історії так, ніби все відбувалось давно, і про них відомі лише легенди. Геральт, центральна фігура, спростовує звичні ідеї людей про магію, долю та казкових істот.

Аналіз творів В.Аренєва та А.Сапковського засвідчує продовження і розвиток міфотворчої традиції у контексті сучасності. Слід зазначити, що українські фантастичні моделі дещо відрізняються від класичних західних.

Спільним для аналізованих творів українського та польського авторів є присутність чарів, магічних персонажів та містичних істот. Центральним у обох авторів постає мотив дороги, яку герої повинні подолати, щоб досягти своєї мети. У творі українського письменника згадуються характерники, чаклуни, чорнокосі красуні, відьми та козацькі монастирі. Польський автор використав більш незвичні для українського читача образи, такі як дріади, гобіти, кікімори, мари, лелети, вії.

В. Арєнєв змалював реальні і нереальні події в Україні. Згаданий період у творі підпорядкований автором цілій системі легенд і міфів, містичних обрядів та традицій. А. Сапковський створив власний вигаданий світ, використовуючи при цьому вже відомі сюжети, які він деміфологізує, переписує, посилюючи трагічний чи комічний ефект. Це свідомо позиція А.Сапковського, який часто підкреслював, що уважний та розумний читач може знайти у книгах безліч так званих «пасхалок» – посилань та натяків на відомі літературні та інші тексти. У творі польського автора присутній влучний гумор. А. Сапковський уводить реалії, характерні для європейської культури XII-XIII ст., так само як і В. Арєнєв. А. Сапковський згадує трубадурів, В. Арєнєв змальовує козаків. Обидва автори наділяють своїх головних героїв магічними здібностями, які вони можуть використовувати за бажанням. Елементи

побуту, магичні ритуали, описи битв та боротьби зі злом зображуються дуже детально, завдяки чому перед очима читачів дійсно розгортається картина життя головних персонажів.

Отже, обидва аналізовані тексти наповнені динамічними епізодами з життя головних персонажів, насичені пригодами, швидкими змінами локацій, події відбуваються поза людськими світами та поза людськими здібностями. Дослідження художніх особливостей аналізованих текстів та слов'янських традицій, що стрімко входять до західноєвропейського та вітчизняного фентезі, можуть стати матеріалом для подальшого вивчення цього жанру фантастичної літератури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеев С., Батшев М. Фэнтези – развитие жанра в России. *Книжное дело*. 1997. №1. С.82-86.
2. Арєнєв В. Бісова душа, або Заклятий скарб: Повість-фантазія. Київ: Видавничий дім «Києво-Могилянська академія», 2013. 220 с.
3. Бережна М. О. Імена власні в романі жанру фентезі : методи формування відповідників. *Нова філологія*. № 29. 2008. С. 249–255.
4. Варварич О. Без фантазій, але з фентезі (інтерв'ю з Мариною і Сергієм Дяченками). *День*. 2007. 16 березня (№ 45). С. 19.
5. Велесова книга: Легенди. Міфи. Думи. Скрижалі буття українського народу. I тис. до н.д. I тис. н.д. / упоряд. Б. Яценка. / заг. ред. В.А. Довгича. Київ: Індоєвропа. 1994. Кн. 1–4. 316 с.
6. Войтович В. Українська міфологія. Київ: Либідь, 2002. 664 с.
7. Гибсон К. Символы, знаки, эмблемы, мифы в материальной и духовной культуре / пер. А. Озерова. Москва: Эксмо, 2007. 160 с.
8. Гнатюк В. Нарис української міфології. Львів: Інститут народознавства НАН України, 2000. 264 с.
9. Дев'ятко Н. О. Можливості впливу сучасних жанрів: фантастика, фентезі, казка. *Український Фантастичний Оглядач (УФО)*. 2009. Т1. №7. С. 59–66.
10. Енциклопедія Коломийщини / за ред. М.Савчука. Коломия: Вік, 2002. 64 с.
11. Жаданова Т.В. Жанр фентезі вчора, сьогодні, завтра. *Вісник ХНУ*. Серія: Філологія. 2012. Т. 42. № 632. С. 283–286.
12. Зайченко Ю. В. Фентезі як жанр сучасної художньої літератури, лінгвістика тексту. *Стилістичні та контекстуальні вияви лексичних і граматичних одиниць*. Вінниця, 2015. Т.21. С. 250-254.
13. Клуб любителів україномовної фантастики. URL: <http://www.ukrfantclub.com.ua/> (дата звернення: 23.08.2021).

14. Ковалів Ю. І. Фентезі. *Літературознавча енциклопедія*. Київ: Академія, 2007. Т. 2. 624 с.
15. Ковтун Е. Н. Художественный вымысел в литературе XX века: учебное пособие. Москва: Высш. шк., 2008. 408 с.
16. Ковтун Е.Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа: (На материале европейской литературы первой половины XX века). Москва: Изд-во Моск. ун-та, 1999. 307 с.
17. Лексикон загального та порівняльного літературознавства / За ред. А. Волкова. Чернівці: Золоті литаври, 2001. 636 с.
18. Леоненко О. С. Жанр фентезі в українській прозі кінця XX – початку XXI століття. автореф. дис. на здоб. н. ступ. канд. філол. н., 10.01.01 – українська література. нац. ун-т ім. Б. Хмельницького. Черкаси, 2010. 19 с.
19. Логвіненко Н. М. Фентезі як вид фантастичної прози. *Українська література в загальноосвітній школі*. 2014. № 5. С. 38-40.
20. Мелетинский Е. М. Миф и сказка. *Фольклор и этнография*. Ленинград: Наука, 1970. С. 139–148.
21. Мелетинский Е. М. Поэтика мифа. Москва: Восточная литература; Языки русской культуры, 2006. 406 с.
22. Моем С. Собрание сочинений в 2-х томах. Москва: Радуга, 1985. Т. 1.
23. Назаренко М. Опыт классификации фантастических жанров. URL: <http://nevmenandr.net/nazarenko/sf.php> (дата звернення: 18.05.2021).
24. Нямцу А. Миф. Легенда. Литература (теоретические аспекты функционирования): монография. Черновцы: Рута, 2007. 520 с.
25. Нямцу А. Современная фантастика (проблемы теории): Учебное пособие. Черновцы: Рута, 2004. 80 с.
26. Осипов А. Основы фантаствоведения. Москва, 1989. 127 с.

27. Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки. Ленинград, 1986. 370 с.
28. Романенко Л. В. Художня трансформація образу козака-характерника в трилогії Володимира Рутківського «Джури». *Науковий вісник міжнародного гуманітарного університету: збірник наукових праць*. Вип.16. Одеса: Міжнародний гуманітарний університет, 2015. С. 40–42.
29. Сапковский А. История и фантастика. Москва: АСТ: Хранитель, 2007. 319 с.
30. Сапковський А. Відьмак. Останнє бажання. (Книга 1). Переклад з пол.: Сергій Легеза. Харків: Клуб сімейного дозвілля, 2016. 288 с.
31. Світ фентезі. URL: <http://svitfantasy.com.ua/> (дата звернення: 13.09.2021).
32. Ситник Н. Жанрові особливості фентезі Д. Р. Р. Толкіна. *Питання літературознавства: наук. зб.* Чернівці: ЧНУ, 2009. Вип. 78. С. 224–234.
33. Словник української мови: в 11 томах. Т.11. Київ: Наук. думка, 1980. 700 с.
34. Трокай А. В. Фантастика і фентезі в сучасній українській літературі. *Бібліотечна планета*. 2010. Т.2. С. 28–30.
35. Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. Москва: Лабиринт, 1997. 449 с.
36. Хороб С.С. Жанрові особливості української фантастики кінця ХХ – початку ХХІ століття: дис. на здоб. наук. ступ. канд. філол. н. 10.01.01 ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені В.Стефаніка». Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. Тернопіль, 2017. 234 с.
37. Хюбнер К. Истина мифа. Москва : Республика, 1996. 448 с.

38. Юдин Ю. И. Сказка и история. Фольклор и этнография. У *этнографических истоков фольклорных сюжетов и образов: сб. науч. тр.* / под ред. Б. Н. Путилова. Л., 1984. С. 93–101.

39. Mendlesohn F. *Rhetorics of Fantasy* / Farah Mendlesohn. Middletown: Wesleyan University Press, 2008. 307 p.

40. Smith K.P. *The Fabulous Realm. A Literary-Historical Approach to British Fantasy 1789–1990.* Metuchen, New York: Scarecrow Press? 1993. 521 p.