

**ВІННИЦЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ МИХАЙЛА КОЦЮБИНСЬКОГО**

Факультет іноземних мов
Кафедра англійської філології

ДИПЛОМНА РОБОТА

**на тему: ТИПОЛОГІЯ ТА ФУНКЦІОНУВАННЯ МІФОЛОГІЧНИХ
ОБРАЗІВ В СУЧАСНІЙ АНГЛОМОВНІЙ ПРОЗІ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ**

Студентки 2 курсу групи МСО
Галузі знань 01 Освіта/Педагогіка

Спеціальності 014.021 Середня освіта
(мова і література) (англійська)
Кудельської Ольги Володимирівни
(прізвище, ім'я, по батькові)

Використання чужих ідей,

результатів і текстів мають

посилання на відповідне джерело

Науковий керівник

Прадівлянна Л.М., доцент, канд. філ.

наук

Розширена шкала _____

Кількість балів: _____ Оцінка: ECTS _____

Голова комісії _____
(підпис) (ініціали, прізвище)

Члени комісії _____
(підпис) (ініціали, прізвище)

(підпис) (ініціали, прізвище)

(підпис) (ініціали, прізвище)

Вінниця - 2020

ЗМІСТ

ВСТУП.....	с.4
------------	-----

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ МІФУ ТА МІФІЧНИХ ОБРАЗІВ В СУЧАСНОМУ ЛІТЕРАТУРОЗНАВСТВІ.....

с.8

1.1. Поняття міфу, міфічного образу та міфопоетичної картини світу. Роль та значення міфу як феномену культури та релігії.....	с.8
1.2. Використання міфічних мотивів та образів в літературі.....	с.15
1.3. Тенденції сучасного фентезі.....	с.18
1.3.1. Класифікація жанру фентезі.....	с. 18
1.3.2. Архетипи в сучасній літературі жанру фентезі.....	с.23
Висновки до розділу 1.....	с.29

РОЗДІЛ 2. ТРАСФОРМАЦІЯ МІФОЛОГОЧНИХ МОТИВІВ В ТЕКСТОВИЙ ПРОСТІР ТВОРІВ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ.....

с.31

2.1.Класичний міф.....	с.33
2.1.1. Подорож героя: Джон Сноу.....	с.33
2.1.2.Подорож героя: Дейнеріс Таргарієн.....	с.37
2.1.3. Архетип божественної дитини.....	с.39
2.1.4. Дейнеріс Таргарієн як втілення архетипу богині-матері.....	с.43
2.1.5. Петір Бейліш як інтерпритація архетипу трикстера.....	с.46
2.2. Скандинавські та кельтські міфічні образи.....	с.52
2.2.1. Реконструкція міфічних образів тварин.....	с.53
2.2.1.1. Лютововки як міфічний тотем дому Старків.....	с.53
2.2.1.2. Дайнеріс Тангарієн та її дракони.....	с.59
2.2.1.3. Геральдичні тварини Ланністерів та Баратеонів.....	с.61
2.2.1.4. Міфічний ментор Брана Старка.....	с.63
2.2.2. Міфічні створіння.....	с.66
2.2.2.1. Народ племені Дану, як прототип Дітей лісу.....	с.66
2.2.2.2. Походження Білих Ходоків.....	с.70

2.2.2.3. Інтерпретація образу дерева в універсумі Мартіна.....	с.71
Висновки до розділу	с.73

**РОЗДІЛ 3. МЕТОДИЧНИЙ. РОЗГЛЯД ТЕМИ ТРАНСФОРМАЦІЇ
МІФІЧНИХ МОТИВІВ ТА ОБРАЗІВ В ЛІТЕРАТУРІ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ НА
УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....**

3.1. Методичні рекомендації.....	с.75
Висновки до розділу 3.....	с.81

ВИСНОВКИ.....	с.82
РЕЗЮМЕ.....	с.84
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	с.85
ДОДАТКИ.....	с.93

ВСТУП

Міфотворчість є одним зі шляхів посиленої інтелектуалізації й філософізації літератури, яка звертається до відображення психології людини. Сучасна людина, завдяки глибокому закоріненню міфу у своїй свідомості, архетипності мислення, використовує міфологеми й архетипи переважно підсвідомо, як один із засобів порозуміння зі світом. Серед найпопулярніших у сучасному літературознавстві є міфопоетичні студії, які пов'язані з високим інтересом епохи до міфотворчості у різних галузях людської діяльності.

Звернення сучасних письменників до міфу стало ознакою художньої літератури ХХ століття. Міфологія авторства полягає у факті використання письменником окремих міфологічних концептів, архетипів, образів та мотивів для створення власної онтологічної моделі світу. Виникають так звані міфоцентричні твори, в результаті чого авторська задумка отримує більш глибокий смисл завдяки синтезу авторського та міфопоетичного мислення. В якості прикладу варто зазначити роботи таких авторів як Дж.Р.Р. Толкієн («Володар Перстнів», «Сильмариліон»), У. Голдинг («Володар мух», «Вільне падіння», «Шпиль»), Н. Гейман («Американські боги», «Діти Анансі», «Зоряний пил») та багато інших.

Дана робота присвячена вивченню функціонування міфічних образів у сучасній англomовній прозі жанру „фентезі”. Дослідження обмежується розглядом актуалізації в художньому тексті класичних та скандинавських й кельтських міфів, що концептуалізувалися в художні образи та зосереджується на аналізі елементів міфотворчої діяльності американського письменника і Дж.Р.Р.Мартіна. Роботи Мартіна представляють собою особливу форму літературної міфології. Письменник конструює завершену, індивідуальну міфологію: уявний світ зі своєю власною історією виникнення, географією, історичними хроніками та ландшафтом. Створена письменником міфологія розгортається не в уявний історичний момент, а у міфологічному просторі.

Будучи зразком жанрового новаторства, роман Джорджа Мартіна, без сумніву, представляє собою значний простір для наукових досліджень в області літератури та літературознавчих дисциплін.

Вивченням творчості письменника займалися М.Харді, М.Харрісон, А.Річардс та С.Хінтерсдорф, наукові роботи яких демонструють глибокий рівень осмислення жанрової специфіки текстів Мартіна.

Актуальність вивчення феномену міфу полягає у підвищеній увазі до проблеми дослідження авторського міфу. Дослідженням феномену міфотворчості займаються літературознавці, літературні критики, філософи, культурологи, психологи, письменники, філологи. Однак механізми розпізнання авторського міфу, виявлення аналогій з попередніми художніми творами, розкриття його особливостей на рівні структури художнього тексту, організації його словесного рівня досі залишаються цікавими аспектами для дослідження.

Матеріал дослідження – твори жанру фентезі

Об’єкт – традиційні сюжети Європейських міфів

Предмет дослідження - реконструкція (переломлення) традиційних міфічних образів в сучасній англomовній прозі жанру фентезі

Мета дослідження: виявлення міфологічних елементів у сучасній англomовній прозі жанру фентезі, визначення їх характерних рис та розбіжностей з першоджерелом, розкриття їх значення у постмодерністській літературі.

Завдання:

- Виявити спільні мотиви в міфологічних творах та творах жанру фентезі;
- Дослідити процес трансформації міфу в фентезі;
- Проаналізувати функціонування міфічних образів в творах жанру фентезі;
- З’ясувати актуальність міфічних сюжетів та образів у сучасній англomовній прозі;

- Розглянути перспективу використання даної теми в курсі вивчення англійської мови в школі.

Теоретичну і методологічну основу дослідження складають фундаментальні положення класичної та сучасної гуманітарної науки про природу міфотворчості та про закономірності існування художніх світів. Робота ґрунтується на дослідженнях Є. Мелетинського, Ю. Лотмана, В. Топорова, Н. Фрая, К. Леві-Стросса, Р. Барта, М. Еліаде. Для вивчення структурних особливостей фантастичних образів міфології використовуються надбання групи російських дослідників на чолі з Є. Мелетинським, які розвинули методологію вивчення чарівної казки, запропоновану В. Проппом, а також праці українських дослідників, які використовують досвід попередників: міфологів О. Лосєва, Я. Голосовкера; літературознавців М. Потебні, Е. Кассіра, досліджують та виявляють глибинні зв'язки художнього тексту з міфологією (використання міфологічних мотивів, традиційних образів, архетипів, певних матричних сюжетів тощо), в такий спосіб долучаючи її до європейської наукової традиції. А.І. Гурдуз досліджує міфопоетику літературного твору та міфопоетичну парадигму, міфологізацію, реміфологізацію, деміфологізацію і власне авторський міф. Вивченням проблеми авторської міфотворчості в англійській літературі займалася В. Бурмістрова, яка досліджувала авторську міфологію англійського письменника і філолога Дж.Р. Толкіна. Праці цих та інших науковців послужили фундаментом для нашого дослідження.

Наукова новизна дослідження полягає в побудові дослідження на новому матеріалі сучасної американської літератури жанру фентезі та визначається новітнім підходом до вивчення міфу як складного лінгвокультурного утворення.

Теоретичне значення дослідження полягає у аналізі прийомів міфотворення, які характерні для творчості Дж.Мартіна, що є внеском у теорію

лінгвістичних досліджень, зокрема у ракурсі проникнення у глибинні механізми породження та сприйняття епічного тексту-фентезі.

Практичне значення роботи полягає в описі та ілюстрації явища міфотворення на матеріалі американської прози. Отримані результати можуть бути використані в курсі викладання теорії літератури, історії світової літератури, а також при написанні курсових, дипломних та магістерських робіт з англійської філології.

Основні положення дослідження викладені в п'яти тезах наукових конференцій.

РОЗДІЛ І.

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ МІФУ ТА МІФІЧНИХ ОБРАЗІВ В СУЧАСНОМУ ЛІТЕРАТУРОЗНАВСТВІ

1.1. Поняття міфу, міфічного образу та міфопоетичної картини світу. Роль та значення міфу як феномену культури та релігії.

За час свого існування людство створило універсальні культурні феномени, які дають нам можливість краще розуміти один одного та відчувати зв'язок між різними епохами. До таких феноменів відносяться ритуали та обряди, театральне й прикладне мистецтва, музика і література, живопис, танці, казки, легенди. В цьому переліку особливе місце займають міфи.

Поява міфу бере початок в стародавніх пластах культури, в той час, коли відбувався процес формування людини розумної. В стародавніх міфах ми знаходимо відповідь на питання про те, якими були особливості світосприйняття та світогляду людини.

Міф – поняття міждисциплінарне, його вивченням займається цілий ряд наук, таких як філософія, етнологія, антропологія, фольклористика, соціологія, психологія, лінгвістика. Румунський філософ М. Еліаде зауважує: «Міф є одним із надзвичайно важливих реальностей культури, і його можна вивчати та інтерпретувати в багаточисленних та взаємодоповнюючих аспектах» [18; с. 11].

Міф вважається одним із найсуттєвіших понять, які розглядаються гуманітарними науками. Аналіз міфологічної традиції, був проведений такими зарубіжними та вітчизняними міфологами, як М. Еліаде, Е. М. Мелетінський, К. Леві-Стросс, М. І. Стеблін-Каменський, В. Пропп, Е. Кассіер, Л. Леві-Брюль, В. Міріманов та В.Н. Окс. Теоретико-методологічні основи аналізу літературних текстів були представлені у працях М. Бахтіна, Н. Лейдермана,

А.Ф. Лосева, Дж. Кемпбелла, А. Гуревича, Т. Рібота, П. Зюмтора та Т. Торопової.

Складне переплетіння різноманітних наукових інтересів при дослідженні феномену міфу не дозволяє виконати чітке розмежування сфер його функціонування і дати його чітку дефініцію. Термінологія, перенесена в конкретну науку із суміжних дисциплін, робить міфологічний глосарій все більш заплутаним, а сам термін «міф» все більш багатозначним. На справедливую думку Роберта Веймана, у міфу «стільки ж значень, скільки існує вчених, які його застосовують» [10; с. 260].

Тому можна вважати очевидним те, що не існує єдиної теорії, яка може охоплювати всі прояви поняття «міф». Визначення міфу, як правило, буде або занадто обмежене, або досить широке, щоб бути точним.

За академічним тлумачним словником української мови, сам термін міф походить від грецького слова «mythos», що означає «слово» «промова», «казка» або «історія» [48; с. 479]. Багато фахівців у галузі міфології, такі як М. Еліаде та К. Леві-Стросс, не вдоволені подібним широким тлумаченням терміну «міф». Вони наполягають, по перше, на тому, що «історія» – занадто широке поняття для того, щоб мати чітко визначенні традиційні риси, якими володіє міф. По друге, міф може бути представлений не тільки за допомогою слів, але й, наприклад, через живопис, скульптуру, музику, танець і пантоміму, або за допомогою комбінації різних засобів масової інформації, таких як пісня, опера чи фільми. Науковці намагаються виділити поняття «справжній міф» і прагнуть визначити відмінність між міфом та іншими літературними жанрами, які часто вживаються синонімічно, такі як «легенда», «сага» та «народна казка».

Російський літературознавець І. Дьяконов дає наступне визначення міфу: «Міф – це осмислення світу і емоційне вживання в його явища, але аж ніяк не жанр словесності. Міф – це факт світовідчуття, якому можна надати різну форму – пісні, дійства, казки, повісті» [17; с. 17]. Проте існує протилежна думка, яка належить М.Еліаде, що «Міф належить до сфери словесності як жанр, тому

що він не просто висловлює взаємини людини, а й, на відміну від обряду, висловлює їх у словесній формі, тобто у відомому висловлюванні або навіть в сюжетному оповіданні» [18; с. 32].

М. Еліаде підсумовує диспути навколо терміну «міф», та зауважує: «Важко знайти таке визначення міфу, яке було б прийняте всіма вченими і в той же час доступне також для неспеціалістів. Втім, чи можливо взагалі знайти універсальне визначення, яке здатне охопити всі міфи і всі функції міфів у всіх архаїчних і традиційних суспільствах?» [18; с. 78]

Більш того, слово міф сьогодні функціонує не лише як термін, який вказує на жанрову приналежність того чи іншого художнього витвору. На сьогоднішній час поняття «міф» визначається як багатогранне явище, і, відповідно, вимагає деталізації кожної із існуючих дефініцій та, безумовно, визначення сфери їх застосування.

Будучи істинним в реальному світі та, в той же час, сакральним через наявність надприродних елементів в ньому, безумовно міф становить собою бінарну систему. Надприродних ознак можуть набувати різноманітні створіння та предмети, тим самим набуваючи характеристик міфу. Усі речі в міфі вважаються сакральними та здійснюють роль священних, будучи обрядовими артефактами.

О. Лосєв у своїй праці «Діалектика міфу» розглядає міф з точки зору історії, поезії, науки, та релігії, опираючись на міфологічну свідомість. Автор відкидає пізнавальну функцію міфу та зазначає, що міф не несе собою ніякої пізнавальної мети. О. Лосєв зазначає, що «міф – це діалектично необхідна категорія свідомості та буття, це тілесна дійсність, що відчувається та твориться самим життям» [35; с. 9]. Людство безумовно відчуває потребу все міфологізувати, тому варто зазначити, що свідомість постає так званим «калейдоскопом міфів», які безперервно змінюють відношення до міфу: «Міф для міфологічної свідомості являється найвищою за своєю конкретністю, максимально інтенсивною реальністю» [6; с. 14].

В міфі людина і суспільство не виділяють себе з зовнішньої природної стихії. Природа, суспільство та людина представляють собою єдине нерозривне ціле. В міфі не існує абстрактних понять, в ньому все – досить конкретно та персоніфіковано. Міфологічна свідомість оперує символами: кожен образ, герой, позначає явище або поняття, яке стоїть за ним.

Є.М. Мелетинський у своїй праці «Від міфа до літератури» стверджує, що «міф – один з центральних феноменів в історії культури і найдавніший спосіб концептуалізації навколишньої дійсності і людської сутності» [39; с. 44]. Міф – первинна модель будь-якої ідеології і, як було зазначено, синкретична колиска не тільки літератури, мистецтва, релігії, але, певною мірою, філософії і навіть науки [39; с. 162].

В контексті літератури відбувається трансформація міфу в міфологізм – «спосіб поетичної реалізації міфу у творах оригінальної літератури» [11; с. 452]. В певний історичний період процес міфологізації відбувався у свій власний спосіб, відповідаючи тенденціям тогочасної історичної епохи та суспільства.

М. Зуєнко виділяє 4 сталі функції міфу у світовій літературі:

1) культурологічна, що полягає у виникненні в тексті символу, який надає твору загально філософського звучання;

2) гносеологічна, яка пояснюється одвічним намаганням людства висловити розуміння світу; будучи формою творчого упорядкування і пізнання реальності, міф з'являється як спосіб моделювання навколишнього світу, модель-зразок, що значно полегшує орієнтування в складному і суперечливому світі.

3) соціально-регулятивна розкривається у формуванні певного ставлення до навколишнього світу; виступає як один з найважливіших механізмів організації соціального, господарського і культурного життя колективу. Міф задовольняє потребу в цілісному знанні про світ, організує і регламентує життя суспільної людини (на ранніх етапах історії – цілком, на більш пізніх – разом з іншими формами ідеології, наукою і мистецтвом). Міф пропонує і регулює

правила соціальної поведінки, обумовлює систему ціннісних орієнтацій, полегшує переживання стресів, породжуваних критичними станами природи, суспільства й індивідуума.

4) імагінативна, яка пояснює орієнтацію людства на диво, оскільки література за допомогою натхнення наближає людину до прихованого сенсу буття, до пізнання Абсолюту» [20; с. 115].

З моменту втрати безпосередньої віри в події, викладені в міфі, всі міфологічні образи і сюжети перетворюються в явища естетичного порядку, і саме на цьому рубежі закінчує своє існування класичний міф, і з'являється нове утворення – «міфопоетика».

У статті «Міфопоетика як сфера поетики та метод дослідження» Н.О. Осипова зазначає: «Міфопоетика – творча, особистісна та життєтворча система художника, заснована на художньо мотивованому ставленні до традиційних міфологічних схем та моделей; на сюжетно-образній системі та поетиці міфу та обряду [42; с. 51].

Термін «міфопоетика» був введений англо-американською школою міфологічної критики (Р. Фрай, М. Бодкін, Г. Слокхвер) і набув широкого поширення в західноєвропейському літературознавстві. Представники цієї школи розуміють його як «позначення всіх жанрів художньої творчості, тематично або структурно пов'язаних з тим або іншим стародавнім міфом» [74; с. 556]. Цим терміном, зокрема, активно користується Г. Слокхвер в своїй монографії «Міфопоетика» [74; с. 416]. Однак він швидше вивчає певний тип творів, в яких древній міф у всіх його проявах складно переплітається з літературною творчістю. Механізм цього зрощення залишається малодослідженим, і в зв'язку з цим термінологія є не зовсім зрозумілою.

Таким чином, міфопоетика вивчає способи художнього освоєння і трансформації міфу, міфологічних образів і мотивів, розглядає різні принципи введення архаїко-міфологічних елементів в текст, їх функціонування в творчості діячів літератури різних епох. Однак важливо розділяти поняття

«власне міфу» і «авторського міфу». Здатність літературних мотивів не тільки створювати універсальні образи, а й їх можливість повторюватися і варіюватися в новому контексті зі збереженням семантичного ядра дозволяє структурувати «літературний міф». Предметом вивчення літературознавства та обговорення з точки зору міфопоетичного аспекту є саме літературний міф, художність якого свідомо, і можливість впровадження в структуру літературного твору не може піддаватися сумніву.

У цьому зв'язку, цікавою для нашої роботи здається концепція британського науковця Н. Фрая про п'ять модусів літератури, в основі якої закладена ідея про міф як структурний принцип творчості. Називаючи вихідним модусом міф, Фрай зауважує, що «література та її жанри підпорядковуються міфологічним структурам або «асимілюються» з міфом як його епізоди» [56; с. 254]. Розгляд міфу як трансісторичного генератора літератури спровокувало тотальну її міфологізацію та призвело до того, що проблема принципу взаємодії літератури та міфу стала неактуальною. Визнаючи такий підхід до дослідження літератури можливим, вітчизняні літературознавці все-таки не сприймають так званий «міфоцентричний тоталітаризм» [56; с. 226], та редукціонізм англомовної школи, вважаючи «розчинення мистецтва в міфі» [56; с. 65] одностороннім підходом до вивчення питання міфопоетики.

Отже, витвори художньої літератури, які містять «гени» міфу, в літературознавчій практиці отримали різноманітні визначення, та вибір будь-якого з них не має принципового значення. Більш важливим є механізм проявлення міфологічного начала в літературному творі, результатом цього процесу є міфологізм.

Ю. Лотман й Б. Успенський, роздумуючи над різноманітними формами введення міфу в літературний текст, віддають перевагу терміну «міфологізм»: «...міфологізм в тому чи іншому ступені може прослідковуватися в найрізноманітніших культурах і в загальному виявляти значну стійкість в історії культури. Відповідні форми можуть представляти собою реліктове

явище чи результат регенерації; вони можуть бути несвідомими чи свідомими» [36; с. 536-537]. З ними солідарний і Е. Мелетінський [39; с. 277].

Одним з найбільш вдалих термінів, які використовуються для позначення загального процесу прояву міфу в літературі є «міфореставрація». Цей термін був введений С.М. Телегіним в кінці ХХ століття: «Міфореставрація – метод аналізу художнього тексту, що включає в себе виявлення в тексті елементів міфосвідомості, певні дії законів міфотворчості, встановлення ступеня міфологізму тексту, аналізу міфологічних мотивів і подальшу інтерпретацію міфологічного сюжету» [54; с. 128].

Міфопоетика нерозривно пов'язана з життєтворчою системою письменника, його особистісним мотивуванням до створення «неоміфологічних» текстів та інтерпретації міфологічних образів. Міфологічні образи і ситуації можуть бути присутніми в творі як експліцитно, так і імпліцитно, що вимагає особливої уваги до вивчення прихованих міфопоетичних смислів. Заміна в ході еволюції одних мотивів іншими при відомій стійкості структури призводить до того, що, замінюючи мотиви, часто зберігають функцію замінних.

За основу «міфопоетичної картини світу» можна вважати уявлення про хаос та космос, а також міфологічний простір і час. Міфопоетична картина світу завжди орієнтована на певну космологізованість суцього: все причетне до космоса, пов'язане з ним, що виводиться з нього, перевіряється і підтверджується через співвіднесення з космосом. Картина світу в відповідних традиціях передбачає перш за все виявлення і опис космологізованого *modus vivendi* і основних параметрів всесвіту – просторово-часових (зв'язок простору і часу і відповідні образи єдиного континууму – небо, рік, світове дерево та інші); організація простору і часу із зазначенням найбільш сакральних і, отже, максимально космологізованих точок – центру всесвіту та його абстрактних і конкретних образів.

У надрах міфопоетичної свідомості випрацьовується система бінарних розпізнавальних ознак, набір яких є найбільш універсальним засобом опису семантики в міфопоетичній картині світу і зазвичай включає в себе 10-20 пар протиставлених одна одній ознак, що мають відповідно позитивне і негативне значення. Ці протиставлення, пов'язані з характеристикою структури простору (верх- низ, небо-земля, земля-підземне царство, правий-лівий, схід-захід, північ-Південь).

Сюди ж відноситься і більш загальне протиставлення, яке визначає модус усього вищеперерахованого: сакральний – профанний. Всі ліві та праві члени протиставлень утворюють певні єдності, відносини між якими може бути описано з допомогою більш загальних опозицій (вже не локалізованих в просторовому, часовому, природному чи соціальному планах): щастя-нещастя, життя-смерть. На основі цих наборів бінарних ознак конструюються універсальні знакові комплекси – ефективний засіб засвоєння світу первісною свідомістю.

1.2. Використання міфічних мотивів та образів у літературі

Звернення авторів до міфології стало одним з найпопулярніших прийомів в художній літературі. Багато авторів не тільки вводять в свої твори міфологічних персонажів, але й беруть сюжет легенди чи міфу в якості основи всього літературного твору. Виникають так звані міфоцентричні твори, в результаті чого авторська задумка отримує більш глибокий сенс завдяки синтезу авторського та міфопоетичного мислення. В якості прикладу варто зазначити роботи таких авторів Дж.Р.Р. Толкієн («Володар Перстнів», «Сильмарилліон»), У. Голдинг («Володар мух», «Вільне падіння», «Шпиль»), Н. Гейман («Американські боги», «Діти Анансі», «Зоряний пил») та багато інших.

Сучасні літературознавці та письменники глибоко зацікавлені в сутності міфу та його функціонуванні в різних аспектах життя, особливо літературі. Ця тенденція продовжує бути актуальною на протязі багатьох епох, бо, не зважаючи на соціальні та культурні зміни, міф не вичерпує себе.

Імплементация міфу в художні твори прослідковується ще в античний період та триває до наших днів. Міф знаходиться у витоках фольклору, та саме міфологічні сюжети представляють собою фундамент фольклорної традиції різних націй. Значна роль відведена міфологічним мотивам в утворенні літературних сюжетів, а міфологічні образи, теми та персонажі інтерпретуються на протязі всієї історії літератури.

В епоху середньовіччя відбувалась десекралізація античних традицій, тому саме в цей період література зверталася до християнських міфів. Період Ренесансу характеризується тенденцією до синтезу народної демонології та раціонально-упорядкованих античних міфів. В літературі епохи Бароко посилюється звернення до біблійних мотивів, а переосмислення античних тем певною мірою формалізується. Зовсім новий філософський зміст у міфологічні сюжети вкладає література Просвітництва, яка використовує їх як умовні фабули. За епохи Романтизму використання міфів було вільним та нетрадиційним, однак для епохи Реалізму не є характерним звернення до міфологічної традиції. Зацікавлення міфом зростає у письменників-модерністів, внаслідок виникає «роман-міф», в якому різні міфологічні традиції використовуються синкретично як матеріал для поетичної реконструкції деяких архетипів [34; с. 640–641].

Міф сьогодні відіграє ключову роль у теорії культури і соціології, для цього явища науковці використовують термін «*неоміф*», який відносять до різних сфер людської діяльності; Виділяють: наукові, соціальні, політичні та культурологічні неоміфи. «Неоміфологічними» можна назвати низку широковідомих авторських образів: Фауст, Отелло, Дон Жуан, Кармен, Гамлет та багато інших

Е. Мелетинський вважає, що міфотворчість сучасних авторів характеризується багатоплановим використанням античних та біблійних образів та сюжетів задля створенні авторських міфів [38; с. 15]. Професор Дж. Кемпбел вважав, що міфи є розгадкою духовних можливостей людського життя. Більше того вчений зауважує, що міф майбутнього «буде стосуватися усього того, що й первісний, а саме: формування особистості, починаючи від дитячої безпорадності до зрілості; також проблеми взаємин індивіда з суспільством, а суспільства зі світом природи і космосом. Про це завжди говорили усі міфи, тож цей новий теж повинен про це говорити. Тільки з тією різницею, що суспільство перетворилося на глобальне» [29; с. 62].

Як вид мистецтва література на всіх етапах свого розвитку підтримує безпосередній зв'язок з міфологічною традицією. Між цими двома явищами можна прослідкувати постійний взаємовплив, адже міфологія переходить в літературу під виглядом міфологем та міфем. А в літературі, в свою чергу, виникають нові авторські міфи [7; с. 73].

В літературі можна виокремити два періоди: реміфологізації та деміфологізації. Період реміфологізації, що характеризується посиленою увагою до міфу, притаманний епосі модернізму, відродження та романтизму. На сучасному етапі література проявляє особливий інтерес до міфології, позасвідомого та архаїчного, тому постмодернізм також можна віднести до періоду реміфологізації. І повністю протилежне явище – деміфологізація в період просвітництва та реалізму [51; с. 9].

Для літератури постмодернізму характерним є міфологічна спрямованість художнього мислення. Міф усвідомлюється як альтернативна реальність, яка відзначається авторським переосмисленням древньої міфологічної традиції та відокремленням читача від реальності задля генезису повноцінної концепції перцепції світу, адже світосприйняття сучасної людини відзначається недостатчею постійного, сакрального та сталого. Н. Ліхоманова

зауважує що, саме міфологічне спрямування сучасної літератури дає можливість певним чином компенсувати ці негативні сторони [26; с. 3].

1.3 Тенденції сучасного фентезі.

1.3.1 Класифікація жанру фентезі.

Фентезі в багатьох його проявах займе собою значну нішу в сучасній культурі. Будучи специфічним жанром та вражаючим феноменом ХХ ст., фентезі викликає інтерес як дослідників, так і читачів, особливо молоді.

З'явившись на початку ХХ століття, жанр фентезі вже до середини століття набув класичної форми, ставши так званим індикатором соціальних проблем країн заходу. Нестабільність соціальної та політичної ситуації призвела до кризи людського світогляду, специфічне вирішення якої було запропоноване авторами жанру фентезі. Однак, феномен фентезі сформувався як відповідь на філософські питання з якими стикалося людство в еру постмодернізму. Синтезуючи дві могутні традиції, фентезі має великий потенціал для формування ідеологічної основи.

Література фентезі бере свій початок з міфів давньої Греції та середньовічного епосу. Значний вплив на жанр фентезі мали середньовічні романи: тут відтворюється середньовічна атмосфера та пригодницький сюжет. Твори жанру фентезі зазвичай нагадують історичні та пригодницькі романи, події яких відбуваються у вигаданому світі, наближеному за схожістю до середньовічного, де герой зустрічається з надприродними явищами та створіннями. В загальному, фентезі – це опис світів з явним розмежуванням між Добром та Злом, Темрявою та Світлом. Ці розмежування можуть бути варіаціями Землі в далекому минулому, або ж майбутньому, та є альтернативними теперішнім або паралельними Всесвітами, що існують поза, або у зв'язку з реальним Всесвітом. Багато книг у жанрі фентезі розповідають про людину з Землі, нашого сучасника, який потрапляє в інший, магічний світ.

Найбільш широко вивчення жанру фентезі представлено в наступних працях: Є. Дрозд «Фентезі: пробудження сплячих богів», В. К. Олейник «Жанр фентезі в літературі двадцятого століття», Н. Уланов «Переваги фентезі в світі світів», Є. Ковтун «Справжня реальність фентезі», Є. Раткевич «Меч без ефеса», Л. Самалія «Жовта річка фентезі». Незважаючи на рівень проведених досліджень, багато питань до цього часу залишаються не вирішеними. На даний момент наука не синтезувала єдиної точки зору щодо фентезі як жанру літератури. Такі дослідники як В. Л. Гопман, А. І. Самсонов та В. Гончаров вивчають фентезі як літературний літературного жанр. Зазвичай, фентезі включають в загальне визначення – «фантастика», як і наукову фантастику та інші жанри. Деколи його важко відрізнити від історичного, або хоррор роману.

Представники Західної школи вчених та більшість українських науковців сприймають фентезі як особливий жанр, відділяючи його від містичної і хоррор літератури та літературної казки. В. Чернишева в своїй праці «Природа фантастики» пропонує своє визначення фантастики та зазначає, що неможливо знайти достатню кількість тих, хто б погодився з одним певним визначенням фантастики. В.Чернишева вірно підкреслює, що фантастика не протирічить жодному літературному напрямку, її можна віднести до романтизму, реалізму та модернізму. Майже кожен письменник під «фантастикою» розуміє щось інше, і те саме можна сказати про «фентезі» [62; с. 8].

Британська школа засновників фентезі включає в себе трьох письменників з тісними духовними зв'язками. Це Клайв Стейплз Льюїс, Чарльз Вільямс та Джон Рональд Руел Толкієн. Льюїс увійшов в історію як творець дитячого фентезі, а саме відомого циклу «Хроніки Нарнії». Слідуючи традиційній Англійській літературній казці, він створив магічний світ, в який потрапляють декілька сучасних англійських дітей, переживаючи безліч незабутніх пригод. Романи Вільямса багаті філософськими та релігійними мотивами, присвячені боротьбі навколо магічних артефактів, які можуть

вирішити долю Всесвіту, наприклад Кубок Святого Граалю, корона царя Соломона, сакральні карти Таро.

Безперечно, чи не найбільш важливими для вивчення є праці такого знаного автора, як Дж.Р.Р Толкієн, у минулому професора Оксфордського університету, тому що його твори представляють жанр фентезі у найчистішій його формі. Написаний Дж. Р. Толкієном роман «Володар перснів» вважається справжньою Біблією фентезі. Епічна сага Толкієна базується на Кельтських та Скандинавських міфах про битви між силами Темряви та Світла, важливу роль в якому зіграв малий, смішний чоловічок, гоббіт, символ «звичайної» людини, який на своїх плечах несе тягар історії.

Фентезі як окремий жанр має такі характеристики, які не притаманні іншим літературним жанрам. До таких особливостей фентезі можна віднести:

1) неіснуючий світ з характеристиками неможливими у реальному світі. Наприклад, Плaskий світ створений Террі Пратчеттом: «цей світ, слідуючи його назві, повністю плaskий і знаходиться на чотирьох слонах. Слони стоять на панцирі черепахи, яку звати Велика Атуїн» [45; с. 59].

2) магічні та фольклорні персонажі;

3) пригодницький сюжет;

4) середньовічний світ, проте можуть бути варіації: Древній світ, теперішнє, або майбутнє;

5) приховане протистояння технологій та магії з перевагою останньої;

6) на передній план висунуті персонажі, їх дії та пригоди; магічне та легендарне грає не другорядну, а допоміжну роль;

7) протистояння між добром та злом як основна сюжетна лінія, для фентезі боротьба між добром та злом обов'язкова. Фентезі відрізняється від казки тим, що у протистоянні добро перемагає без втрат для себе;

8) наявність іншого світу та його проявів;

9) повна свобода для автора: він може кардинально змінити сюжет так як магічний світ фентезі дає таку можливість. Це одна з найзначніших ознак, які визначають жанр фентезі [38; с. 22].

Загально визначеної класифікації фентезі на даний час не створено; існує декілька класифікацій. Варто зазначити, що більшість класифікацій базуються на проблемно-тематичному принципі.

С.Алексєєв та М. Баршев пропонують класифікацію, основу на тематичному принципі беручи до уваги хронотоп фентезі:

- 1) класичне фентезі, дії якого відбуваються в міфічному минулому або паралельній реальності;
- 2) історичне фентезі, дії відбуваються в контексті історичних подій;
- 3) так зване наукове фентезі, де елементи наукової фантастики комбінуються з міфологічною традицією [3; с. 9].

Крім того, С. Алексєєв і М. Батшев виділяють піджанри фентезі, наприклад, жанр фентезі-бойовика, заснований р. і. Говардом і Ф. Лейбером, де за основу, зазвичай, приймають або одну із уже існуючих міфологій, або суміш з декількох традицій, а action-дія, завжди є головним елементом оповідання [3; с. 16].

Базуючись на «проблемно-тематичному принципі», Олена Ковтун поділяє фентезі на чотири основні типи: містично-філософське фентезі, метафоричне фентезі, «темне» або хоррор фентезі та героїчне фентезі» [25; с. 294].

– Містично-філософське. Реальність представляє собою як комплексний та багатовимірний концепт буття, який включає в себе не тільки реальний, але й приховані надприродні рівні, які доступні тільки обраним.

– Метафоричне. Втілює авторський задум ідеального, відображає романтичне прийняття теперішнього. Часто персонаж стає особистістю, яка здається небезпечним мрійником, і деколи несповна розуму для сім'ї та друзів

– “Хоррор” або “темне” фентезі. В реальність тут втручаються зловісні та незбагненні явища. В даному випадку надприродні сили захоплюють, на перший погляд, стійку реальність. Ці сили – поза розумінням людей та втілені в найбільш жахливих проявах. Для персонажу світ, який був простим та стійким, тепер виявляється тонкою мушлею, яка приховує величезну бездну. Прабатьком цього піджанру є готичний роман, на кшталт *«Дракули»* Брема Стокера та *«Франкенштейна»* Мері Шеллі. Сучасними яскравими представниками цього під жанру є романи С. Кінга *«Темна вежа»* та Ренсома Ріггза *«Місс Перегрін»*.

– Героїчне або «Меча та магії». Це найбільш численний та популярний вид фентезі, який часто вважається канонічним фентезі. Вперше цей термін було введено в 1961 Фрітцом Лейбером. Однак зародження цього піджанру фентезі можна прослідкувати ще в міфології та класичному епосі типу "Одіссеї" Гомера. Філософські принципи – не найважливіше питання в цьому піджанрі, читачеві потрібно лише щоб світ, в якому живуть герої, відрізнявся від реального. Для того щоб створити такий світ, автор використовує велику кількість технік: битви на мечах, ідеї наукового прогресу, паралельні світи та інші.

Сучасне фентезі, не дивлячись на свою молодість, не являється жанрово однорідними. Його кількісне та якісне різноманіття часто ускладнює класифікацію, і це природньо. В 2007 г. в статті «Жанр фентезі: проблема класифікації» О. Афанасьєва спробувала типізувати фентезійні піджанри, запропоновані її попередниками. Дослідниця звернула увагу на те, що підставою поділу частіше всього виступає проблемно- тематичний принцип. Узагальнивши ідеї попередників, О. Афанасьєва представила нові міркування: на її думку, типологію фентезійних жанрів варто проводити, базуючись на загальній класифікації мистецтва, запропонованої М.С. Каганом. Спираючись на функції мистецтва, О. Афанасьєва запропонувала наступну класифікацію фентезі:

- за сюжетним принципом виділяють: епічне, романтичне, містичне, «темне» та міфологічне фентезі;
- за національною специфікою, «фентезійним світ будується на основі якоїсь певної культури» (кельтської, монгольської, скандинавської слов'янської);
- за часом дії можна виділити історичне та псевдоісторичне фентезі, міське(сучасне) фентезі, а також далеке майбутнє [87; с. 12].

Останньою ознакою поділу у О. Афанасьєвої виступає адресат, проте тут все традиційно: фентезі поділяється на доросле та дитяче.

1.3.2. Архетипи в сучасній літературі жанру фентезі

Одним із найскладніших питань теоретиків-міфологів є принцип несвідомої апеляції письменника до міфу. Оскільки в колективному несвідомому, за визначенням К. Юнга, постійно знаходиться якийсь набір вічних образів і сюжетів – архетипів, то їх наявність в підтексті художнього твору може не усвідомлювати навіть сам автор, але будь-який фахівець може очистити вихідну структуру від зовнішніх нашарувань і представити як міфологему. Ця ідея, запозичена у Юнга, була абсолютизована міфологічною критикою, особливо тією її гілкою, яка отримала назву «архетипна».

Фентезі, зазвичай, побудоване на основі архетипних сюжетів. Твори цього жанру найчастіше нагадують історико-пригодницький роман, дії якого відбуваються у вигаданому світі, близькому до реального Середньовіччя, а герої якого стикаються з надприродними явищами та створіннями. На відміну від наукової фантастики, фентезі не намагається науково обґрунтувати вигаданий світ, в якому відбувається дія. Сам цей світ існує у вигляді певного припущення (частіше всього його місцезнаходження відносно нашої реальності ніяк не обумовлюється: чи це паралельний всесвіт, чи інша планета), а його фізичні закони відрізняються від реалій нашого світу. В такому світі реальним

може бути існування богів, магії, міфічних створінь та будь-яких інших фантастичних сутностей. Оскільки основними джерелами сучасного літературного жанру являються міфи і казки різних народних культур, де спочатку зустрічається фантастичне та нереальне, автори фентезі нерідко використовують міфологічні мотиви, проте найчастіше радикально модифікують їх традиційні характеристики, пристосовуючи їх до вимог сюжету.

Значна частина вигаданих світів і сюжетів фентезі побудована на архетипах, стереотипних, сформованих минулою культурою образах та ходах. Архетипи – це стійкі, закріплені в колективній свідомості образи і поняття, які в більшості випадків поєднуються з впізнаваними реаліями місця та часу написання. Архетипи (грец. «першообраз») – широко використовуване в теоретичному аналізі міфології поняття, вперше введене швейцарським психоаналітиком та дослідником міфів К.Г. Юнгом. В Юнга поняття «архетип» означало первинні схеми образів, які відтворюються несвідомо та апріорно формують активність уяви, а тому проявляються в снах, міфах та віруваннях, літературі та витворах мистецтва [64; с. 27]. Однак архетипи – це не просто самі образи, а їх психологічні передумови, які отримують змістовну характеристику лише тоді, коли вони наповнюються матеріалом свідомого досвіду. Ось чому процес міфотворчості є нічим іншим як трансформацією архетипів в образи. С.С. Аверинцев зауважує, що при всій своїй беззмістовності та крайній узагальненості, архетипи мають властивість «по мірі того, як вони стають більш виразними, супроводжуватись надзвичайно збудженими емоційними тонами... , вони здатні вражати та захоплювати» [1; с. 127], оскільки мають зв'язок з універсально-постійними початками людської природи. Пізніше, як зазначає А.Ю.Большакова, термін «архетип» в літературі почав застосовуватися просто для позначення більш загальних та фундаментальних міфологічних мотивів, початкових уявлень, які лежать в

основі будь-яких художніх, в тому числі міфологічних структур, вже без обов'язкового зв'язку з поглядами Юнга [89; с. 33].

Таким чином, архетипи присутні у всіх формах літератури з доісторичних часів; основні архетипи беруть початки в міфології. Цінність застосування архетипів в літературі пояснюється тим, що більша кількість людей може підсвідомо розпізнати архетип і відразу ж зрозуміти ту роль, яка відведена цьому персонажу, а з ним і мотивацію його вчинків. Окрім того, архетипи повторюються письменниками з книги в книгу, деколи навіть несвідомо, так як вони викликають сильний емоційний відгук у читачів, оскільки представляють собою частину якщо не суспільного несвідомого, то культурної спадщини людства. Іншими словами, в літературі існують такі образи, які не потрібно вже детально пояснювати: достатньо лиш використати відповідний лексичний чи графічний символ і уява читача сформулює потрібний точний образ.

Одна з основних причин частої інтерпретації архетипів авторами фентезі заключається в жанрових особливостях фентезі. Необхідною умовою розуміння подій, які розгортаються в фентезійному творі, являється чіткий та детальний опис законів, понять і створінь вигаданого автором всесвіту.

Більше того, в фентезі, як і в науковій фантастиці, об'єм інформації набагато більший, ніж в реалістичній літературі, оскільки з поняттями реального світу читач знайомий. Цим і пояснюється часте застосування архетипних прийомів, які хоч і неоригінальні, проте відомі читачу і не потребують додаткових пояснень. Через жанрові особливості це в першу чергу стосується вигаданих всесвітів, а точніше сконструйованих автором універсумів, та створінь, які їх населяють, а також, хоч і в меншому ступені, магія того чи іншого роду присутня у всіх фентезійних творах, але конкретні її характеристики варіюються в залежності від конкретної книги. Магія може існувати як прихована частина реального світу, а може існувати в суто фантастичній обстановці з неясними просторово-часовими координатами, де

подібні елементи являються невід'ємною частиною світу [82; с. 116]. В рамках окремої роботи ці магічні елементи повинні не тільки підкорюватись певним правилам, але і, за вимогами сюжету, виконувати обмежуючу роль, щоб забезпечити героїв та їх опонентів засобами боротьби; ось чому здатність до магії вроджена та зустрічається рідко, а фігура мага чи відьми являється одним з архетипів фентезі.

Іншим характерним елементом, пов'язаним з магією, можна вважати чарівний предмет (наприклад, чарівний меч або кільце), котрий здатний наділити чарівними силами героїв, або підсилити магічні здібності чаклунів. Нерідко ці предмети служать зручним сюжетним прийомом і метою для квесту або об'єктом магічних заклинань, які, в свою чергу, також можна вважати архетипами. Квест-подорож героїв у пошуках якогось чарівного предмета, місця, людини або знання використовується в якості сюжетної основи багатьох творів фентезі. Цей архетип походить з сюжетів античної та середньовічної літератури таких, як похід аргонавтів за Золотим руном, похід Галахада за Святим Граалем та інші. У перших же найбільш відомих творах фентезі – «Годині Дракона» Говарда і «Володарі кілець» Толкієна, цей мотив яскраво виражений. І сьогодні значна частина книг жанру фентезі має сюжет у вигляді опису подорожі героїв до будь-якої мети, з подоланням труднощів і змінами маршруту, а іноді і у вигляді одвічного пошуку самореалізації, що власне і символізує сама ідея квесту [67; с. 296]. Центральна фігура фентезі – головний герой, теж не уникла архетипових рис. Героїчний персонаж в якості головного героя характерний більшою мірою для епічного фентезі та для героїчного фентезі: його відрізняють незвичайні фізичні та / або моральні якості, що дозволяють йому з честю вийти з усіх випробувань, призначених йому автором. Можливі варіанти, коли герой спочатку не відповідає своїй ролі, але в процесі розповіді набуває всі необхідні здібності [67; с. 264].

Архетипічною характеристикою більшості вигаданих світів фентезі є їх стилізація під Середньовіччя. Тенденція розміщувати свої «фантазії» в

середньовічній обстановці помітна ще в роботах В. Морріса (The Well at the World's End) і Лорда Дансені (The King of Elfland's Daughter), хоча вже на їх уявлення про Середньовіччя вплинули більш пізні погляди.

Це псевдосередньовіччя закріпилося за епічним фентезі і отримало притаманну йому сьогодні архетипність після романів Толкієна, ставши основою для активного наслідування (Террі Брукс, Денніс МакКірнан, Гельмут Пеш, Крістофер Паоліні). Однак середньовічна епоха дуже рідко передається у фентезі з усією своєю повнотою і цілісністю; частіше це лише ідеалізоване уявлення сучасного автора про історичний період: феодальний державний устрій, середньовічна економіка, імперія зла або корумпована олігархія, хоча в реальному Середньовіччя було набагато більше різноманітності. Традиція зображати ідеалізований суспільний устрій часто поєднується з критикою існуючого світопорядку, причому зазвичай алегорично замаскованої. У значній частині творів фентезі, переважно епічного піджанру, основою сюжету є протистояння сил Добра і Зла, описуваних як сторони Світла і Темряви. У типовому сюжеті сили зла вторгаються на територію добра з метою завоювати або знищити її. Сили Темряви при цьому часто зображуються у відповідній атрибутиці, яка натякає на їх «темність»: чорні плащі, черепи, маски, окультизна символіка. Архетип сил світла менш стійкий, і, як правило, відсилає до стилістики християнської церкви. Навіть у творах, де «темні сили» не ототожнюються з негативними персонажами (наприклад, в книгах Перумова), цей стереотип зберігається. Така етична модель, заснована на різкій поляризації діючих сил на "сили добра" (до яких зазвичай належить центральний герой) і "сили зла", може бути як сюжетотворчим фактором (за аналогією з казкою), так і чисто декоративним. Якщо Толкієн в своїх творах намагався вникнути в справжню природу добра і зла, то багато хто з його послідовників використовували цей конфлікт лише як зручний сюжетотворчий прийом. У більшості вигаданих всесвітів в тому чи іншому вигляді фігурує певний набір міфічних істот, умовно званих «расами». Більшість з них

запозичені з античної міфології (кентаври, грифони), багато взяті з середньовічного фольклору (єдинороги, ельфи, гноми), деякі були вигадані письменниками (наприклад, Толкієном) і використовувалися послідовниками. Рольова система «Dungeons & Dragons» ретельно систематизувала ці раси, що значно вплинуло на письменників, авторів ігор та художників. «Стандартним набором» вважаються: ельфи витончені, спритні, схожі на людей істоти з гострими вухами, схильні до магії, захисту природи, мистецтвам, довгожителі; гноми (англ. dwarves) бородаті підземні карлики міцної статури, вмілі ковалі і інженери; орки або гобліни мавпоподібні войовничі варвари із зеленою або темною шкірою; халфлінги під різними назвами, похідні від хоббітів Дж.Р.Р.Толкієна маленькі спритні істоти зростом до пояса людини; тролі або огри – гірські велетні-людодіди з низьким інтелектом [84; с. 45]. Творчий метод фентезі в принципі допускає практично будь-яку деформацію вихідного архетипу відповідно до вимог сюжету, аби відповідний архетип залишався впізнаваним, тобто зберігалися б атрибути архетипу об'єкта (наприклад, Смерть у Террі Претчетта).

Ще одним джерело невідповідностей між очікуваннями і реалізацією архетипу є пародія, тобто навмисно спотворене його відтворення для створення комічного ефекту або в сатиричних цілях (наприклад, фізично слабкий або боягузливий лицар, або Кентервільський привид О. Уайльда). Пародійованою може бути вся образна система і сюжет твору (наприклад, Henry N.Beard and Douglas C.Kenney "Bored of the Rings" (1969)). Потрібно відзначити, що ці ж архетипічні образи використовуються для генезису нових образів, що може привести до утворення нових кліше. Багато з використаних Толкієном сюжетних ходів і елементів світу стали архетипічними. Наприклад, гноми і ельфи любителями фентезі сприймаються скоріше в тому вигляді, як їх «удосконалив» Толкієн.

Висновки до розділу 1

Фентезі – це новий і практично недосліджений феномен, який заявив про себе в повну силу в середині XX століття, проте підстави, на яких він сформувався, існували в культурі задовго до появи настільки нехарактерного для епохи постмодернізму жанру. Література фентезі є результатом тривалого і складного еволюційного процесу і найважливішими його учасниками стали романтична і міфологічна традиція. Фентезійні твори нагадують авантюрний роман, дія якого відбувається в середньовічну епоху у вигаданому світі, і герої якого стикаються з надприродними явищами та істотами. Це характерна риса Фентезі, пов'язана з тим, що витік фентезійної творчості йде в глибини архетипових сюжетів.

Література фентезі, в свою чергу, переосмислює і трансформує міфологічну традицію, своєрідним чином включаючи міфологічну компоненту в процес формування специфічного характеру оповідного і змістовного аспектів жанру фентезі. Так Джон Руел Толкін при написанні свого знаменитого фентезійного епосу «Володар кілець» активно використовував елементи кельтської і німецької міфології: фінський епос Калевала, молодшу і старшу Едду, пісня про Нібелунгів. Толкієн створив на їх основі повноцінний вторинний світ, міфологічно переосмисливши архаїчні сюжети міфів. Ось і вийшло, що Фентезі стали властиві такі елементи міфу, як архетипи ініціації, жертвопринесення, космогонічні і теогонічні міфологічні сюжети.

В основі Фентезі завжди лежить архаїчний міф, завдяки автору перероблений в повноцінну міфопоетичну концепцію. Автори жанру фентезі мають різні уявлення про міфологію, і їх світогляд часто може бути прямо виражений у їхніх творах. Тим не менш, цей жанр дає автору можливість презентувати серйозні ідеї доступним та захоплюючим способом. Міфічні та магічні мотиви дозволяють письменникам розглянути різні варіанти та результати рішень та вчинків персонажів, використовуючи таким чином

антураж міфологічної та епічної реальності для розгляду реальних проблем людства.

Аналізуючи зв'язок міфу з жанром фентезі, насамперед слід звернути увагу на таку особливість обох явищ, як ідентифікація мікрокосму та макрокосму. Ідентифікація мікрокосму та макрокосму – це характеристика класичної міфологічної системи, а також просторово-часового синкретизму, відображена в особливостях жанру фентезі та характеризується як «магія» - зв'язок персонажа з певними місцями, бачення, артефакти тощо Магія часто є невід'ємною рисою світу фентезі, що значно наближає її до міфологічної традиції.

Наявність особливого часу та простору у творах жанру фентезі можна визначити як одну з найважливіших рис, яка характеризує цей жанр та показує, що він безпосередньо пов'язаний із міфологічною традицією. Логічний хронотоп – одна з головних характеристик жанру: автор розповідає про світ, існуючий сам по собі з особливими законами, які є міфологічними за суттю.

РОЗДІЛ II.

ТРАНСФОРМАЦІЯ МІФОЛОГІЧНИХ МОТИВІВ В ТЕКСТОВИЙ ПРОСТІР ТВОРІВ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ

Американський письменник Джордж Мартін, автор роману «Гра престолів», привніс у літературу фентезі своє бачення вторинного світу, переосмисливши канони та створивши оригінальний середньовічний епічний твір. Джордж Мартін став новатором серед творців фентезі, розробивши унікальну систему міфотворчості: він активно запозичує відомі казкові та міфологічні сюжети, але при цьому творчо переробляє їх, іноді до повної протилежності, так само проводить історичні паралелі і використовує культурологічні ремінісценції.

Перший роман в циклі «Пісня льоду і полум'я» став незвичайним злиттям декількох видів фентезі. Відступаючи від канонів класичного, «толкінівського» фентезі, автор створює його натуралістичний і жорстокий різновид, наближений до історичного роману, де немає чіткої дихотомії Добра і Зла. Мартін малює картину жорстокого середньовіччя, в якому ключовими моментами стає кровопролитна боротьба народів і королівств, ненависть, людська жорстокість, насильство та інші, актуальні для сучасного суспільства соціально-філософські проблеми, зображувані автором у фантастичному обрамленні. Мартін будує свою ідеологію, малює унікальну картину Вторинного Світу, розуміння яких можливе тільки за умови дослідження підтексту.

Більшість подій у першій книзі відбуваються у Вестеросі, континенті Семи Королівств та суспільстві, найбільш схожому на феодальні часи нашого первинного світу Англії чи Європи. За 300 років до подій першої книги ці незалежні королівства були завойовані та об'єднані під правлінням династії Таргарієнів. Більшість їхньої сили походила від приручених драконів, які, втім,

усі загинули, що дозволило Роберту Баратеону приблизно за 20 років до початку подій першої книги захватити престол.

Мартін визнавав, що на створення деяких подій вигаданого всесвіту його надихнула історія, особливо часи Британського та французького середньовіччя. Найширше запозичення з історії, що пронизує весь сюжет, відбувалися щодо політики. Мартін спирається на Війну Троянд, Сторічну війну, хрестові походи, які представляли собою багатобічну боротьбу за домінування, як політичне, так і релігійне. Деякі персонажі, як, наприклад, Серсея Ланністер, мають надзвичайну схожість з історичними особистостями. Але Мартін не мав за мету створити історичний роман. Описи подій у романі скоріше спираються на міфи, які пов'язані з подіями того часу, чим на самі історичні факти.

Фантастичний роман «Гра престолів» є унікальним синтезом світової та національної культур, що поєднує в собі як фантастичні, надприродні явища, так і жорстокий натуралізм оповідання. Жанрові особливості творів Мартіна зазнали впливу легенд, міфів та епосів багатьох народів. У тексті тісно переплетені міфи різних народів світу. З тих, що можливо розпізнати, – скандинавські, кельтські, іноді слов'янські. Задля створення власне нового світоландшавту циклу «Пісня Полум'я та Льоду», Дж. Мартін значною мірою інтерпретував міфологічну традицію, застосовуючи міфологічні фрейми.

Роботи Мартіна також репрезентують особливу форму літературної міфології. Письменник конструє найбільш завершену, індивідуальну міфологію в історії літератури: уявний світ зі своєю власною історією виникнення, географією, історичними хроніками та ландшафтом. Але слід уточнити, що створена письменником міфологія розгортається не в уявний історичний момент (тобто в просторі альтернативної історії), а у міфологічному просторі. Будучи зразком жанрового новаторства, роман Джорджа Мартіна, без сумніву, представляє собою значний простір для наукових досліджень в області літератури та літературознавчих дисциплін.

2.1 Класичний міф

Традиційно, до класичної міфології відносять міфологію Стародавньої Греції та Стародавнього Риму, чи не найвідоміший і добре вивчений аспект культурної спадщини античності. Класична міфологія включає в себе розповіді про певне коло персонажів – богів, людей і особливо «героїв», тобто великих людей давнини, що займають проміжне положення між богами і звичайними людьми.

2.1.1. Подорож героя: Джон Сноу

Слово "герой" походить від грецького слова *hērōs*, що означає щось по лінії "воїн" і "захисник". Герой - це той, хто готовий пожертвувати собою, щоб захистити більше благо [51; с. 257].

Мономітна модель, запропонована Джозефом Кемпбеллом, поділена на три частини: Від'їзд, Ініціація та Повернення. Ці частини містять 17 етапів:

(Частина I): Поклик до мандрів, Відмова від поклику, Надприродне заступництво, Подолання першого порогу, «У череві кита»;

(Частина II): Шлях випробувань, Зустріч із Богинею, Жінка як спокусниця, Примирення з батьком, Апофеоз, Винагорода;

(Частина III): Відмова від повернення, Чудесна втеча, Порятунок ззовні, Перетин порогу, Володар двох світів та Свобода жити [67; с. 13].

Важливо пам'ятати, що схема «Подорож героя Кампбела» є надзвичайно гнучкою, тому не всі етапи потребують впорядкованості. За даною схемою ми розглянемо персонажів книги «Гра престолів» – Джона Сноу та Дейнеріс Таргарієн.

Джон Сноу – позашлюбний син Еддарда Старка, лорда Вінтерфелла. У нього п'ятеро братів і сестер по батьківській лінії: Робб, Санса, Арья, Бран та Ріккон Старк. Не знаючи про особу своєї матері, Джон виховувався у

Вінтерфеллі. У віці чотирнадцяти років він приєднується до Нічної сторожі, де заробляє прізвисько Лорд Сноу.

ЧАСТИНА I: ВИХІД

1а) БУДЕННИЙ СВІТ: герой, незакінчений і незавершений, живе у своєму звичайному світі, перш ніж отримує заклик до пригод. (Це етап, описаний Воглером, а не Кемпбеллом, але буденний світ є типовою відправною точкою для історій.)

Історія Джона Сноу в романі "Гра престолів" починається в традиційних рамках: ми бачимо Джона в його звичайному світі як бастарда лорда Еддарда Старка серед його родини в Вінтерфеллі Джон мріє про "прийняття чорного", тобто стати членом легендарної Нічної варті.

"It seems the boy aspires to take the black" [72; p. 161].

Джон має намір стати вартовим задля того аби покинути Вінтерфелл і не відчувати на собі тягар бастарда.

1б) ПОКЛИК ДО МАНДРІВ: герою пред'являється виклик, проблема чи пригода, і він більше не може залишатися в межах безпеки та комфорту буденного світу. Він вирушає у подорож до нової та небезпечної реальності.

В епічній казці про Беовульфа – це етап, коли герой Беовульф вирушає у подорож до Хол-Херо, щоб допомогти королю Хротгару проти монстра Гренделя. У «Грі престолів» Джон Сноу отримує дозвіл свого батька і їде на північ, вважаючи, що його покликання – приєднатися до Нічної Варти та захистити південні царства.

"I want to serve in the Night's Watch, Uncle" [72; p. 132].

Дядько Джона втілював образ доблесного лицаря, тому він став прикладом для Джона, що спонукав його до пригод.

"He was going with Uncle Ben to the Wall, to join the Night's Watch. That was almost as good as going south with the king" [72; p. 182].

Служба в Нічній варті, в розумінні Джона, досить почесна справа, адже вартові захищають землі Вестероса від нападів створінь, які живуть за Стіною.

Заклик Героя до пригод часто відбувається, коли світ чи земля вмирають або перебувають під загрозою, в даному випадку повернення Білих Ходоків – створінь, які з приходом зяжної зими, знищують все живе на своєму шляху.

2) ВІДКИДАННЯ ПОКЛИКУ: герой, не повністю відданий, вважає, що повернеться назад, бо не вартий того, щоб здійснити подорож.

Прихильність Джона до його поклику неодноразово і суворо перевіряється. Після того, як Джон покинув Вінтерфелл на шляху до Стіни, Тіріон Ланністер розповів Джону правду про Нічну варту, точніше, які люди там служать. Цю правду йому не розповіли ні батько, ні дядько Бенджен. До того ж часу Джон був впевнений, що приєднання до Нічної варти було достойним вчинком.

“The Night’s Watch is a noble calling!” Tyrion laughed. “You’re too smart to believe that. The Night’s Watch is a midden heap for all the misfits of the realm. I’ve seen you looking at Yoren and his boys. Those are your new brothers, Jon Snow, how do you like them? Sullen peasants, debtors, poachers, rapers, thieves, and bastards like you all wind up on the Wall, watching for grumkins and snarks and all the other monsters your wet nurse warned you about [72; p. 132].

Після приїзду до Стіни Джон відчуває розчарування в членах Нічної варти. Коли Джона призначають до розпорядження управителів, він лякається і майже відмовляється від замку Блек. *“ You knelt as boys...Rise now as men of the Night’s Watch” [72; p. 807].*

Але Джон залишається і приймає 8000-річну присягу Нічного вахти.

3) НАДПРИРОДНЕ ЗАСТУПНИЦТВО: Після того, як герой повертається до квесту, з’являється наставник чи путівник, який часто нагороджує його магічним талісманом, щоб допомогти йому в подорожі.

У «Беелорі» командир лорд Мормон, який був головним наставником Джона, заповідає Джону меч своєї сім’ї, Лонгклоу. Це потужний талісман, виготовлений із валерійської сталі та кований з невідомими властивостями.

“A sword’s small payment for a life... Take it, I’ll hear no more of it, is that understood” [72; p. 512]

Прихильність Джона Сноу до його заклику незабаром знову перевіряється, і інший наставник крокує, щоб висвітлити свій вибір: коли Джон дізнається, що його брат Робб прямує на південь на війну, він розривається між своєю клятвою Нічний Варті і вірністю своєму братові. Йому дають поради Маєстер Емон з Цитаделі:

“So you see, Jon, I do know... and knowing, I will not tell you stay or go. You must make this choice yourself, and live with it all the rest of your days. As I have” [72; p. 529].

Емон допомагає Джону зпобити правильний вибір та обрати, що для нього важливіше – вірність службі, чи родина.

4) ПОДОЛАННЯ ПЕРШОГО ПОРОГУ: герой досягає меж свого відомого горизонту: поза нею лежить темрява, небезпека та невідомість. (Відомий приклад – Фродо та хобіти, що залишають Шир, щоб подорожувати до Ривенделла у "Володарі кілець: Братство кільця".)

Джон Сноу перетинає перший поріг, виїжджаючи з воріт замку Блек і прямуючи на північ за Стіну. У цьому випадку поріг надзвичайно буквальний.

“I think you were meant to be here, and I want you and your wolf of yours with us when we go beyond the Wall... Are you a brother of the Night’s Watch or only a bastard boy who wants to play at war?” [72; p. 808].

5) «У ЧЕРЕВІ КИТА»: переходячи магичний поріг, герой входить у утробу, щоб відродитися, тому замість того, щоб перемогти те, що знаходиться поза нею, герой заковтується у невідоме і, здається, загинув.

Цей елемент «Подорожі героя Кемпбелла» у випадку Джона у першій книзі циклу «Пісня льоду та полум'я» відсутній. Однак його шлях як канонічного героя продовжуватиметься в наступних книгах циклу «Пісня льоду та полум'я».

2.1.2. Подорож героя: Дейнеріс Таргарієн

За цією ж схемою ми розглянемо наскільки Дейнеріс Таргарієн є відображенням архетипного міфологічного героя.

Дейнеріс - дочка короля Еріса II Таргарієна, останнього короля з роду Таргарієнів, який сидів на Залізному троні і правив Сімома королівствами, та його сестри-дружини Раелли Таргарієн. Дейнеріс народилася протягом останнього місяця Війни з узурпатором Робертом Баратеоном. Невдовзі після її народження її мати та брат Візеріс були змушені тікати за межі Вестеросу до Драгонстоуна. За кілька тижнів її батько був вбитий, і Роберт Баратеон зайняв трон за підтримки більшості знаті.

РОЗДІЛ I: ВИХІД.

1) ПОКЛИК ДО МАНДРІВ:

Герої зустрічаються з викликом, проблемою, або пригодою і більше не можуть знаходитися в безпеці та комфорті буденності. Вони відправляються в подорож на небезпечні території. Важливо зауважити, що Дейнеріс змушена відповісти поклику до пригод. Ми бачимо, що Кхал приймає її як наречену, та її доля вирішена. Дейнеріс – політичний інструмент, задля того, щоб її брат, Візеріс, отримав армію Кхала Дрого для захоплення Вестеросу та Залізного Трону.

Поклик до пригод зазвичай має місце, коли землі під загрозою, саме поява Білих Ходаків є такою умовою в романі:

“I tell you my lord, the darkness is coming...The fisherfolk near Eastwatch have glimpsed white walkers on the shore” [72; p. 484].

2) ВІДКИДАННЯ ПОКЛИКУ:

Герой приймає рішення відмовитись та повернутись, але ментор вмовляє його залишитися.

На цьому етапі досвід Дейнеріс, як жіночого персонажа, відрізняється від чоловічого. Дейнеріс не хоче бути нареченою Кхала, *“I don’t want to be his Queen”* [72; p. 34]. як нагорода за армію, проте вона приймає цю роль, бо це прийнято в її культурі. Вона як Елена в Іліаді є нареченою-власністю під владою чоловіків.

У цей період у Дейнеріс немає ментора і вона продовжує свою подорож під тиском брата.

3) ПОДОЛАННЯ ПЕРШОГО ПОРОГА:

Герой досягає меж свого горизонту, за яким небезпека та невідомість. Дейнеріс погоджується під тиском пожертвувати своїм майбутнім заради відновлення королівства Таргарієнів. І як самоанська Хіна, фейрі-мандрівниця, яка входить в блискуче море, щоб втекти від жорстокості батьків, Дейнеріс входить в Дотракійське море, яке є для неї тим самим небезпечним та невідомим.

Дейнеріс переступає поріг дуже рано у своїй подорожі, та як у випадку з Джоном Сноу, цей етап супроводжується фізичною зміною оточення. Вона залишає звичний світ та прямує з Візерісом до табору Дотракійців, там вона зустрічає чоловіка, який зіграє важливу роль в її житті, тобто так званого ментора, Джораха Мормонта.

4) НАДПРИРОДНЕ ЗАСТУПНИЦТВО:

Коли герой відправляється в подорож, він отримує магічний талісман. В день весілля Дейнеріс отримує в подарунок від Магістра Ілліріо Мопатіса три закам’янілих яйця дракона.

“Dragon’s eggs, Daenerys, from the Shadow lands beyond Asshai. The eons have turned them to stone, yet still they burn bright with beauty” [72; p. 246].

Отримання талісману-подарунку Дейнеріс схожий до того, як Джон Сноу отримує клинок Логклоу від Джора Мормонта.

5) У ЧЕРЕВІ КИТА:

Коли герой переступає поріг, він потрапляє в ситуацію в якій перероджується, часто це граничить зі смертю героя. Дейнеріс входить в поховальний вогонь свого чоловіка Кхала Дрого – очевидний магічний поріг – і зникає, відроджуючись з попелу та несучи трьох драконів-дитинчат.

“Unafraid, Dany stepped forward into the firestorm, calling to her children...When the fire died at last and the ground became cool enough to walk upon, Ser Jorah Mormont found her amidst the ashes, surrounded by blackened logs and bits of glowing ember and the burnt bones of man and women and stallion. She was naked, covered with soot, her clothes turned to ash, her beautiful hair all crisped away yet she was unhurt” [72; p. 857].

Враховуючи той факт, що цикл «Пісня льоду та полум'я» складає 7 книг, подорож Дейнеріс, як героя у першій книзі циклу закінчується на першій фазі, яка складає п'ять етапів. Проте, момент переродження героїні у вогні також можна вважати своєрідною ініціацією, тобто початком другої фази подорожі героя. Не зважаючи на те, що Дейнеріс Таргарієн жіночий персонаж, вона проходить всі етапи подорожі, але з незначними відхиленнями від канонічної подорожі чоловічого персонажу, а саме третій та четвертий етап подорожі міняються позиціями.

2.1.3. Архетип божественної дитини

У романі «Гра престолів» можна прослідкувати прояв різних архетипних образів. Одним з найцікавіших архетипів, які проявили себе в романі є архетип Божественної дитини.

Архетипний образ Дитини, займає досить важливе місце в структурі аналітичної психології. Крім численних згадок в різних роботах, К.Г. Юнг навіть присвятив його аналізу окремий твір. Даний образ описувався К.Г. Юнгом як щось вкрай суперечливе, що не відповідає жодному з світів.

Образ Дитини супроводжується занедбаністю та постійною схильністю до різних небезпек і загроз для життя Дитини. Ці риси підтримують протиріччя, властиве даному архетипу. З одного боку, вони підкреслюють його непоказовість, а з іншого – говорять про його таємниче і чудесне народження. Класичними прикладами прояву архетипу Божественної дитини є Геракл, Крішна, Мойсей і, звичайно, Ісус. Народження кожного з них оповите деякою таємницею, а життя з самого початку протікає в низці різних небезпек і замахів.

Отже, варто зауважити які фактори допомагають ідентифікувати Божественну дитину: чудесне народження (найчастіше овіяне таємницею), складне дитинство, постійні загрози для життя. Цікавий парадокс даного архетипу виявляється в тому, що герой одночасно відчуває крайню безпорадність перед своїми ворогами і безперервно перебуває під загрозою смерті, але в той же час володіє воістину величезними силами в порівнянні зі звичайними людьми.

У романі «Гра престолів» такою Божественною дитиною можна вважати Джона Сноу.

По-перше, в романі не розкрита таємниця народження Джона і його справжнього імені, адже так як Джон є бастардом Неда Старка, ім'я його матері невідоме. Проте прізвище Старк він не носить, бо всі бастарди півночі за асоціацією отримують прізвище «Сноу».

“... but not the bastard who bore the surname Snow, the name that custom decreed be given to all those in the north unlucky enough to be born with no name of their own” [72; p. 52].

По-друге, ми пам'ятаємо, що дитинство Джона можна описати словом «складне», чому сприяє його мачуха, Кейтлін Старк. Хоч він і вважався сином Неда, бастарди не мали рівних прав з дітьми, народженими в шлюбі. Відповідно Джон піддавався цькуванню. І третій пункт – Джон весь час перебував під загрозою смерті. В образі можемо прослідкувати всі три основні критерії, притаманні архетипу Божественної дитини.

Дитина сама по собі дуже сильна, і його сила виражається в дивовижних подвигах. Вони можуть бути очевидними, як у випадку з Гераклом, який ще перебуваючи в колисці здійснив свій перший подвиг, здолавши змій, підісланих Герою. А можуть бути не настільки явними, як, наприклад, перемога над смертельною хворобою у випадку з маленьким Джоном. У міру дорослішання дитини його подвиги стають не такими очевидними і проявляються в менш героїчних справах, зокрема, в служінні іншим людям. Мотив служіння і служби має величезне значення для Джона Сноу. Це виражається і в його прихильності до сім'ї, і бажанні бути корисним батькові і братам з сестрами, і в рішенні присвятити своє життя Нічній варті. В цьому плані дуже близьким до Джону Сноу є давньогрецький герой Геракл, який повинен був служити царю Еврісфею. До речі, саме в період служіння Гераклом були здійснені основні відомі нам по міфах подвиги. Те ж саме ми можемо побачити і в історії Сноу – служіння іншим, особливо в ролі вартового, привело його до стана напівбожественного героя через вчинення власних подвигів. Не дивлячись на те, що Джон Сноу намагається завжди триматися в тіні, бути маленьким і максимально непомітним, він втілює в собі щось незмірно більше, ніж він сам спочатку може собі уявити. Варто згадати епізод, коли, повертаючись в Вінтерфелл після страти дезертира, Старки натикаються на мертву самку лютововка та її дитинчат. Джон, прагнучи врятувати п'яťох виявлених дитинчат лютоволка від знищення, готовий викреслити себе зі списку дітей Неда Старка, в черговий раз ставши невидимим і непомітним.

“You have five trueborn children...Tree sons, two daughters. The direwolf id the sigil of your House. Your children were meat to have these pups, my lord... The count had come right only because Jon had omitted himself. He had encluded the girls, included even Rickon, the baby, but not the bastard who wore the surname Snow...” [72; p. 52].

Знайдене трохи пізніше шосте щеня-альбінос, яке відрізняється від всіх інших своїм забарвленням, дістається Джону, тим самим знову вводячи протиріччя між непоказністю і потенційною величчю героя.

“His fur was white, where the rest of the litter was grey... An albino” [72; p. 52].

Отже, Божественна дитина в особі Джона потрапляє в Нічну варту і, подібно Гераклові, в процесі свого служіння починає здійснювати подвиги. Серед найяскравіших подвигів можна назвати епізод з вбивством ходока і порятунок лорда-командувача.

При цьому, змінюючи реальність навколо себе, Джон дуже сильно змінюється сам. Він перестає бути Дитиною. Поступово він стає Героєм. Цей архетип дуже близький архетипу Дитини, їх сценарії багато в чому збігаються.

Ми схильні вважати, що ще однією Божественною дитиною в романі являється улюбленець жінок, покровитель бастардів і калік, відважний воїн і рятівник держави – Тірїон Ланністер. Більш того, так як Тірїон – карлик, він втілює собою ідею вічної дитини. Адже йому не судилося «вирости», він назавжди застряг між світом дорослих і дітей. Мотив дитини у вигляді карлика, рідше – ельфа, досить поширений у фольклорі. Через таку дитину іноді виявляються потаємні сили природи. Одним з найвідоміших персонажів подібного типу є Хлопчик-мізинчик. Сюжетів казок і історій про маленького героя досить багато, і існують вони практично у всіх частинах світу. Відомі багатьом авторські казки про Хлопчика-мізинчика не настільки доброзичливі, і їх сюжети пов'язані з відправленням дітей в ліс, погрозами смерті від ненаситних людоджерів. Об'єднує ці казки одне – маленький хлопчик, фактично карлик, який діє і виживає за рахунок своєї кмітливості, компенсуючи фізичний недолік зростання жвавістю розуму і особистісними якостями. Все вищесказане цілком можна застосувати і до Тірїона Ланністера. По-друге, Тірїон Ланністер виявився мудрим персонажем, якого неодноразово рятує кмітливість, що ще раз відсилає нас до історій про Хлопчика-мізинчика. Таким

чином, можна говорити про те, що Джон Сноу і Тірїон Ланністер – два втілення архетипу Божественного дитини в романі «Гра престолів».

2.1.4. Дейнеріс Таргарієн як втілення архетипу Богині-матері

Проводячи паралелі між героями фентезійного роману та міфологічними героями варто звернути увагу на архетипні рамки, розроблені міфологом Джозефом Кемпбеллом («Герой з тисячею обличчь»), у більш сучасній версії Крістофером Воглером («Подорож письменника»). Дж. Кемпбелл та К.Воглер використовують твори психіатра Карла Юнга, який разом з багатьма іншими вченими припускав, що архетипи міфу та легенди впливають із людського колективного несвідомого, оскільки вони з'являються у багатьох різних культурах, розділених простором і часом.

Як вигнанець беззаперечного королівського походження, Дейнеріс Таргрієн – наївна молода жінка з ідеалістичним мисленням, яка зазнає дивовижної жорсткості світу. Історія та природа архетипів дещо змінюються, коли вони застосовуються до жіночих, а не до чоловічих персонажів, але жінка-герой повинна все-таки виконувати основні вимоги мономітної фігури.

Жіночий герой може вписатися в традиційний мотив подорожі героя, ми доводимо, що образ Дейнеріс дуже добре узгоджуються з цим мотивом. Проте відсутність античних пошукових міфів про героїнь змушує нас будувати свій архетип більше від ідеї великої богині.

Богиня була центральною міфологічною фігурою в ранній період Старої Європи. Це було до приходу індоєвропейської воїнської культури, коли індоєвропейські завойовники оновили свої міфології так, щоб їхні чоловічі боги перемогли і знищили або маргіналізували жіночі. Роль творця береться від Богині-матері і маскулінізується, як це спостерігається в семітському міфі про Тіамат, де Тіамат, стародавня земля-мати, перетворюється на демона і розриває на шматки героя-чоловіка і бога сонячного неба Мардука.

«Ми бачили глибокі корені Богині в Старій Європі, де з найдавніших часів сільськогосподарської громади вона є домінуючою фігурою космічного центру. Індоевропейські воїни вторглися в четвертому, третьому та другому тисячоліттях до нашої ери, приводячи до зіткнення двох абсолютно протилежних міфологій – однієї, в якій домінує материнська лінія, та друга, патрілінейна лінія, в якій людина відзначає свою особистість через свого батька. У грецькій традиції це зіткнення набуває апогею в історії Орестея «Евменіди», коли Аполлон і Афінa, представляючи чоловічу лінію, очищають Ореста від вини матрициду [67; с. 294].

Жінка знову набуває силу з піднесенням класичного грецького пантеону, де образ Богині з'являється у відомих формах, таких як Гера, Афінa, Артемідa і Афродіта. Артемідa, можливо, є найдавнішою і найпотужнішою формою їх усіх.

У грецькому міфі Артемідa найбільш тісно пов'язана з природою. Вона асоціюється з ведмедем, напевно, першою твариною, якій коли-небудь поклонялася людина. Персонаж Дайнеріс Таргарієн має багато паралелей з Артемідою, яка в свою чергу, є однією з грецьких версій праобразу Землі-мати. Артемідa, господиня звірів, знаходиться у тісному зв'язку зі своїм ведмедем та всіма тваринами дикої природи, Дайнеріс – Мати Драконів, яка має не менш тісний зв'язок зі своїми драконами. Артемідa була також елліністичною богинею народження дітей та захисницею молодих дівчат. Одна з головних цілей Дайнеріс – захистити вразливих, занепокоєних і поневолених, яких вона вважає своїми "дітьми".

Дайнеріс Таргарієн постійно представляє себе в ролі матері по відношенню до своїх драконів і до звільнених невольників, *"I am Daenerys Stormborn, daughter of dragons, mother of dragons, don't you see?"* [72; p. 857].

Це також грає чималу роль в ототожненні її з жіночою героїнею та архетипом землі-матері та богині.

Захоплення Юнга концепцією Великої Матері, яку він розглядав в ряді своїх робіт, частково обумовлено тим, наскільки глибоко людський досвід пов'язаний саме з цим архетипом. Дійсно, досвід феноменів матері і материнства воістину нескінченний. Юнг прийшов до висновку, що архетип Великої Матері об'єднує весь комплекс понять, пов'язаних з материнством, та «повинен був проявлятися незліченну кількість разів в історії розумового розвитку людини» [64; с. 97].

Спочатку Дейнеріс більш схожа на Діву, ніж на Мати. У перших розділах вона постає у ролі юної щиросердої дівчини, з якою жорстоко поводить і якою маніпулює брат. Недосвідчена і покірна, вона вступає в організований братом шлюб з Кхалом Дрого. Її сходження до статусу матері починається тоді, коли вона усвідомлює свою сексуальну силу. Незабаром вона вагітніє, і її статус матері закріплюється.

Подання Юнга про духовну й інтуїтивну мудрість жіночності, названу ним «магічна влада», втілюється в дотракійській церемонії, яку проходить вагітна Дейнеріс. В оточенні овдовілих матерів племені, що мають високе положення провидиць, Кхалісі з'їдає сире серце жеребця і знаходить цю магічну владу. Коли жертвна кров стікає по її обличчю і череву, в якому перебуває дитина, Дейнеріс стає люблячою стороною архетипу Великої Матері.

Цей архетип пов'язаний з циклом народження, смерті і відродження. Коли вмирає Кхал Дрого і гине, не народившись, їх син, Дейнеріс ступає в полум'я похоронного багаття чоловіка. Вогонь сам по собі часто розглядається як символ духовної трансформації.

“Unafraid, Dany stepped forward into the firestorm, calling to her children”
[72; p. 857].

Вийшовши з полум'я зміненою і відродженою в якості істинного втілення люблячої і доброї матері, Дейнеріс більше не є матір'ю сина Кхала. Вона стає матір'ю трьох драконів і свого народу. Тепер вона Божественна мати.

2.1.5 Петір Бейліш як інтерпритація архетипу Трикстера

Трикстер (англ. Trickster – обманщик), архаїчний персонаж ранньої міфології практично всіх народів світу. Він вирізняється лукавством, підступністю, жорстокістю, здатністю до трансформації та перевтілення. Він завжди одночасно творець і руйнівник, обманщик та жертва обману. Двоїстість, амбівалентність закладена в самому трикстері і є його основною властивістю: він то дотепний та спритний, то – ледачий та неосвічений. Трикстер – призвідник чвар та конфліктів, які накликають приниження навіть на нього самого. Буль-які дії трикстера не піддаються однозначній оцінці, в тому числі і етичній, що не вкладаються в рамки «позитивного» або «негативного». Для нього не існує ні моральних, ні соціальних цінностей; він керується лише власними пристрастями і апетитами [50; с. 175].

Грецький бог-обманщик Гермес, або Меркурій в римській традиції, є найдавнішим описаним в літературі трикстером. Гермес уособлює множинність, парадоксальність, а також обмеженість та суперечливість, які є основними критеріями при описі архетипу трикстера. Гермеса можна було б ототожнити, наприклад, з двозначністю, безсоромністю, дотепністю, а також він вважається божественним посланником.

Петір Бейліш на прізвисько «Мізинець», безсумнівно, втілює образ трикстера в серії книг «Пісня льоду і полум'я», оскільки він вписується в кожен критерій: двозначний і аномальний, обманщик і гравець, ситуаційний інвертор, посланник та споживач. Передісторія Бейліша практично невідома більшості жителів королівства і публіці аж до третьої книги «Буря мечів», проте в першій книзі зазначається його походження, родовід та геральдика, а також його складний статус в Королівській Гавані.

Мізинець голова Будинку Бейліш, але він має дуже мізерне походження – прадід Петіра був зброєносцем з Браавоса, який приїхав до Вестеросу на

запрошення Будинку Корбрей. Батько Мізинця був рицарем, якому вдалося заробити незначні статки та викупити землі на найменшому з півостровів.

Через те, що він не є благородного походження, як інші, сама його присутність в раді короля робить його ситуаційним інвертором, більше того – його дії протягом всієї книги також інвертують соціальні норми.

Бейліша часто використовують як посланника короля, але він також служить посланником і посередником між вищими дворянами. Бейліш – це перш за все гравець, оскільки він є джерелом винахідницьких ідей і стратегічної гри, спрямованої на підриг суспільних норм.

На додаток до літературних критеріїв трикстера існує безліч символічних посилок на західну традицію трикстерів через його ім'я, зовнішність і дії. Саме прізвище Петіра Бейліша, Мізинець, є прямим символічним зв'язком з римським богом Меркурієм, який втілював образ трикстера в римській міфології. Петір отримав своє прізвище через те, що його сімейний маєток знаходиться на найменшому клаптику землі на невеликих північно-західних півостровах, які мають назву «пальці». Астрологи зазвичай згадували імена богів, називаючи кожен палець іншим богом, а мізинець, був позначенням Гермеса/Меркурія [65; с. 293]. Бейліша дворяни часто називають Мізинцем задля глузування.

Перша згадка про Мізинця належить Джеймі Ланністеру: *“The king might as easily have named...Littlefinger, gods help us. Give me honorable enemies rather than ambitious ones, and I'll sleep more easily by night”* [72; p. 69].

В образі Бейліша виразно проявляється неоднозначна і аномальна природа літературного трикстера. Правлячий клас відноситься до Бейліша з глузуванням, якщо тільки вони не вимагають його послуг. За межами найпрестижніших будинків Королівської Гавані ті, хто не знають того, що він не благородного походження, найчастіше ставляться до нього з повагою,

особливо коли він виступає в якості Королівського емісара, бо його багатство забезпечує йому авторитет.

Як літературний трикстер, він відчуває нескінченну потребу в споживанні; задоволення, такі як їжа, секс і багатство, використовуються не тільки в якості інструментів для його трюків, а також для особистого задоволення. У тексті є кілька згадок про те, що він їв, наприклад, недбало з'їв яблуко майже з глузування, чекаючи, поки Нед Старк перетне кам'янисту стежку.

“Littlefinger was lazing against the rock and eating an apple... You are growing old and slow, Stark... flipping the apple casually into the rushing water” [7; p. 457].

Мізинець почував себе спритнішим та сильнішим ніж Нед Старк, бо швидше за нього перетнув перевал.

Його азартні ігри згадуються кілька разів, хоча тільки один приклад цього спеціально показаний в "Грі престолів". На турнірі Бейліш укладає парі з Лордом Ренлі, який приймає парі. Потім він насміхається над Ренлі *“I wonder how I ought to spend your money,”* [72; p. 262], але в кінцевому підсумку програє з посмішкою. Ці гроші не мають ніякого значення для впливових аристократів, але вони відчують, що ставлять Бейліша на місце, вигравши у нього. Однак Бейліш наслідує знать і підриває їх статус, вигравши у них. У поданні Бейліша як літературного трікстера, він дестабілізує порядок Королівства за допомогою обману і інтриг; та що немало важливо – він є людиною, яка отримала владу та багатство власними силами, не будучи з народження представником вищого класу.

Ще один момент, на який варто звернути увагу – це зміна геральдики сім'ї Бейліш. Символ будинку Бейліш змінився з голови титана з вогняними очима на срібних пересмішників на зеленому полі. Ця зміна, хоча і здається незначною, являє собою віддалення персонажу від минулого його родини,

неоднозначність, а також ототожнення з його роллю літературного трикстера в Вестеросі. Перехід до срібного пересмішника показує зрушення в намірах і цілях від грубої сили до політичних інтриг. Зміна емблеми на зелений колір важливий, тому що зелений часто асоціюється з зовнішністю Бейліша; його очі завжди згадуються як зелені, і більша частина його одягу теж цього кольору. Зелений колір асоціюється з римським богом Меркурієм, пустощами піксі, грошиками та інтригами. Бейліш добре відображає всі ці якості, що є ще однією прямою ознакою того, що Мартін втілює архетип трикстера в образі Петіра Бейліша.

Пересмішник, який став синонімом характеру Бейліша – це птах, який відомий тим, що добре наслідує звуки та енергійно захищає свою територію. У міфології та фольклорі птахи, як правило, є символами попередження, поради, істини та знання.

Пересмішник Бейліша часто розглядається як срібна шпилька, що символізує "уражену гордість", відсилання до його програної дуелі і вигнання з Ріверрана. Коли він вперше зустрічається з Сансою Старк, вона описує його наступним чином: *"The man wore a heavy cloak with a fur collar, fastened with a silver mockingbird, and he had the effortless manner of a high lord"* [72; p. 249].

Символіка пересмішника на шпильці – це матеріальне втілення літературного трикстера і того, що він уособлює. Здатність пересмішника наслідувати і його стійкість є основними характеристиками характеру Бейліша. Петір часто асоціюється з сріблом не тільки тому, що це частина його геральдики. Ми бачимо, що срібло з'являється через платежі в срібних монетах, срібні акценти в одязі і волоссі *"... threads of silver in his dark hair"* [72, p.402], а також його срібну шпильку пересмішника *"They went well with the silver mockingbird that fastened his cloak"* [72; p. 402].

Коли Кейтілін вперше бачить Бейліша в романі «Гра престолів», вона зауважує, що *"He had been a sly child, but after his mischiefs he always looked contrived ...Even as a child, he had always loved his silver"* [72; p. 145].

Коли виявляють Валерійський кинджал Бейліша після спроби вбивства, люди знаходять саме срібні монети в шкіряному мішку серед речей вбивці, проте ніякого зв'язку між монетами і Бейлішем ніхто не встановлює. Можна припустити, що Серсея Ланністер скористалася послугами Петіра задля того, щоб усунути Брана Старка.

Серсея Ланністер говорить Неду Старку в "Грі престолів": *"When you play the game of thrones, you win or you die. There is no middle ground"* [72; p. 408].

Однак Серсея не здогадується, що не одна вона грає в цю гру, як зауважує Петір Бейліш: *"I might have to remove her from the game sooner than I'd planned. Provided she does not remove herself first...In the game of thrones, even the humblest pieces can have wills of their own. Sometimes they refuse to make the moves you've planned for them. Mark that well, Alayne. It's a lesson that Cersei Lannister still has yet to learn. Now, don't you have some duties to perform?"* [72; p. 477].

Бейліш, як натякає цей уривок, є майстром гри і використовує всі можливості, щоб зробити гру своєю власною за допомогою інтриг, порушення кордонів та обману. Дії Бейліша в грі залишаються невідомими багатьом іншим гравцям, що дозволяє йому продовжувати безкарно грати. Інші гравці, Тіріон, Варіс і Серсея, бачать його силу, але безсилі що-небудь зробити поодиночі.

Одним з ключових моментів в романі є знахідка кинджалу, яким було скоєно замах на Брана Старка. Те, як кинджал описаний, робить його важливою частиною дискурсу "Гри престолів". Нед Старк описує Кинджал як *"mocking him"* [72; p. 167], і сер Родрік вперше описує його як недоречний для звичайної людини: *"It seemed to me that it was altogether too fine a weapon for such a man, so I looked at it long and hard. The blade is Valyrian steel, the hilt dragonbone. A weapon like that has no business being in the hands of such as him"* [72; p. 11].

Це твердження сера Родріка може бути витлумачено як точка зору знаті на «нове багатство» і класову відмінність у Вестеросі; кинджал не може належати простолюдину, або людині низького походження, а лише комусь зі

знаті. Знахідка кинджала приводить Кейтлін Старк в Королівську Гавань, що в кінцевому підсумку призводить до початку руйнування благородних будинків.

Правда, що стоїть за кинджалом, досі залишається предметом спекуляцій, але раніше він, безсумнівно, належав Бейлішу. Як і літературний Трікстер відомий “своєю винахідливістю в перетворенні всього, що знаходиться під рукою, в елемент гри”; Бейліш перетворює втрачений в парі предмет в об'єкт, що знаходиться в центрі суспільних змін. Багато хто з гравців в «Грі престолів» були навчені подібному веденню справ, але Бейліш, людина не благородного походження, вміло входить в гру, що робить його неоднозначним і тому небезпечним.

Після того, як Бейліш переконує Лізу Аррен отруїти свого чоловіка Джона Аррена, король Роберт Баратеон змушений відправитися на північ, щоб попросити Неда Старка стати новою рукою короля, знову об'єднавши два наймогутніших будинки в Вестеросі. Як тільки замах на вбивство зірвано, Кейтлін Старк змушена таємно відправитися в столицю, але Бейліш перехоплює її і завойовує довіру Кейтлін та Неда Старків. В кінцевому підсумку все закінчується тим, що він зраджує Неда.

Знахідка кинджалу також призводить до того, що Кейтлін Старк звинувачує і бере в полон Тірiona Ланністера, тим самим налаштовуючи будинки Ланністера і Старка один проти одного.

Бейліш показує свої вміння протягом всієї книги, але те, як він вправляється з кинджалом є досить символічним. Бейліш не є людиною з доброю фізичною підготовкою, він ніколи не тренувався та не виявляв інтересу до боротьби. Однак він поводить з кинджалом як професіонал:

“He grasped the blade between thumb and forefinger, drew it back over his shoulder, and threw it across the room with a practiced flick of his wrist” [72; p. 142]

Цей тонкий і точний маневр порівнюється з незграбним поводженням з клинком оточуючих його людей, навіть Неда Старка і Варіса. Цим жестом Петір показує, що він набагато вправніший та небезпечніший в цій грі.

Він розуміє, що гра дає йому індивідуальність і силу, дозволяючи йому досліджувати, кидати виклик та знищити царство і гравців. Він стає досвідченим гравцем, створюючи ілюзорні обставини для інших гравців навколо нього.

Петір Бейліш, безсумнівно, є літературною фігурою трікстера в серії "Пісня льоду і Полум'я", але оскільки історія все ще не повністю написана, залишається ще багато питань. Хоча більшість планів, про які говорять в серіалі інші персонажі, приречені на невдачу через непередбачені обставини, плани Петіра Бейліша завжди йдуть за розкладом. Навіть невдачі і вторгнення швидко усуваються, тому що він розуміє гравців, правила і дискурс гри.

Роль Бейліша в зміні структури суспільства Вестеросу безперечна, як вже говорилося, важливим аспектом літературного трікстера є те, що він повинен піти з історії, як тільки безлад буде створений, щоб його можна було перебудувати в нову систему для здійснення змін. Оскільки Бейліш все ще планує інтриги і накопичує більше влади за рахунок падіння благородних будинків, важко прогнозувати, коли він вийде з гри.

2.2. Скандинавські та кельтські міфічні образи

Скандинавська міфологія – сукупність міфологічних уявлень стародавніх скандинавів другої половини II тисячоліття до н. е. – I тисячоліття н.е.. Згадок про ранній період скандинавської міфології досить мало. Дослідники вважають, що вона базувалася на культі родючості та культі померлих; вже в другій половині II тисячоліття до н. е. скандинавські народи поклонялися богам родючості і богу, що тримає в руках сокиру. Пізніше об'єктами поклоніння являлися бог грому та блискавки – Тор, бог родючості і сонця Фрейр, бог вітру і бурі Ньєрд і бог мертвих – Вотан(Одін). В епоху вікінгів відбулась систематизація уявлень про структуру Всесвіту та встановилася ієрархія між богами.

Скандинавський міфологічний світ є одночасно складним і всеосяжним. Його політеїстичний пантеон, очолюваний однооким Одіном, містить величезну кількість різних богів і богинь, які до сьогодні вшановуються в звичаях, інтегрованих в повсякденне життя древніх скандинавів.

Основними джерелами скандинавських міфів є:

1. поезія ранніх скальдів (поетів) передавалася усно аж до 13 століття;
2. Поетична Едда, збірка віршів, написаних різними поетами в різний час між VII і XII століттями;
3. Прозаїчна Едда, довідник, написаний ісландським поетом, вченим, істориком і лідером клану Сноррі Стурлусоном, близько 1220 року;
4. Gesta Danorum, написана датським істориком Саксоном граматиком приблизно в 1215 році;
5. історичні спостереження римського автора Тацита;
6. Ланднамабок(книга поселень) – історія заселення Ісландії;
7. ісландські саги XIII століття (близько 700 з них), багато з яких написані невідомими авторами, які є цінним джерелом інформації про Дохристиянські вірування і звичаї, королів і єпископів;

2.2.1 Міфічні тварини

2.2.2.1 Лютововки як міфічний тотем дому Старків

Стародавній світ книги, близький до Середньовічного, характеризується значною взаємодією природи та людини, особливо на Півночі, де події відбуваються не в місті, а в сільській місцевості, оточеній лісами. Однак, лютововки представляють Дім Старків, не тільки через їх тісний зв'язок з Північчю, але і через їх надзвичайний символічний потенціал.

Як вже раніше зазначалось, на створення циклу «Пісня Льоду та Полум'я» автора надихнула Європейська міфологія та культура.

В древніх казках, міфах, билинах, як і в сучасній літературі вовки майже завжди асоціювалися з небезпекою та загрозою. Ларрінгтон зазначає: “The wolf, dire or not, is an enduring symbol of terror in the Western European imagination” [71; p. 14]. Скандинавські міфи описують багато вовків, які вирізняються особливою люттю. Таким, наприклад, був величезний вовк Фенрір, який мав альтернативне ім'я – Ванаргандр (що означає «монстр, який охороняє річку Ван»). Як зазначає П. Монахен, згідно міфу, «Фенрір став таким небезпечним, що боги вирішили обмежити його свободу назавжди. Вони спробували зробити це за допомогою двох ланцюгів, заряджених магичною енергією, але ніщо не могло перешкодити величезному вовку їх розірвати» [76; p. 84]. Фенрір загрожував самому існуванню богів. Науковці бачать у спробі заковати вовка символічну спробу захисту людства від цього природного ворога.

Відомо, що саме у вовків перетворювалися люди у різних світових міфологіях. Про цей факт згадують дослідники міфів: Монахен – на матеріалі кельтських міфів, Є.М. Мелетинський – слов'янських, які розповідають про людей-волкодлаків [76; 38]. Серед інших характеристик цих звірів дослідники пишуть про їх здатність бачити інші світи.

Аналогічні мотиви прослідковуються і у інших народів. Згідно до енциклопедії «Міфи народів світу», «у індійського племені Нутка існував міф, відповідно якого вовки викрали сина у вождя. В подібних міфах предок – вождь племені виступає в образі вовка чи має здібність перетворюватися на вовка» [90].

У Всесвіті Мартіна лютововк за своїми фізичними характеристиками нагадує міфічні істоти. Опис лютововчиці та її цуценят у романі дано очима Брана Старка, ще дев'ятилітнього хлопчика: “But it was the size of it that made him gasp. It was bigger than his pony, twice the size of the largest hound in his father’s kennel” [72; p. 14]. “Still half-grown, [direwolves] were as large as any wolf [Bran] had ever seen, but the differences were easy to spot [...]. A direwolf had a bigger head and longer legs in proportion to its body, and its snout and jaw were markedly

leaner and more pronounced. There was something gaunt and terrible about them as they stood there amid the gently falling snow” [72; p. 18].

Як зазначає Ларрінгтон, лютововк (пишеться двома словами: люто вовк) насправді був вимерлим доісторичним вовком епохи плейстоцену, *canis dirus*, який колись блукав по рівнинах Північної Дакоти, але вони не досягли надзвичайних розмірів [71; с.58]. За словами Ларрінгтона, змінивши орфографічне написання слова, Мартін “successfully remind[s] the reader that this is not our world, and that there may be other things beyond the spelling of names that are different” [71; p. 44].

Навіть для Семи Королівств лютововки – легенда та рідкість. Більшість жителів Вестеросу мають негативну думку на рахунок лютововків. Роберт Баратеон, наприклад, відноситься до лютововків як до “*savage beast[s]*” [72; p. 157], тобто надприродні здібності цих звірів всім відомі. Більш того Еддард Старк усвідомлює незвичайну надприродну силу і небезпеку, яку становлять “*these monsters*” [72; p. 157]. Як він зазначає “*a direwolf will rip a man’s arm off his shoulder as easily as a dog will kill a rat*” [72; p. 157].

Варто зазначити, що певні члени родини Старків, зокрема правителі, мали прізвиська пов’язані з вовками. Короля Теона Старка, наприклад, називали *Hungry Wolf*: «*King Theon Stark, known to history as the Hungry Wolf, turned back the greatest of these threats*» [72; p. 733]. Таке прізвисько він отримав через його жадобу до кровавих побоїщ: “*he was always at war*” [72; p. 733].

Рікарт Старк був знаний на Півночі, як *Laughing Wolf* за свій добрий характер. До Родріка Старка звертались *Wandering Wolf*, а до Роба Старка – *Young Wolf*.

Важливо зазначити, що сигіл дому Старків порівняно простий, його кольори – сірий і білий – більш приглушені й контрастні з яскравими кольорами південних сигілів. Сірий та білий кольори, які є незвичними з точки зору геральдики Первинного світу, на думку дослідників, не лише чудово

відображають зимове оточення Півночі, але й вказують на досить практичний й тонкий менталітет півночі [91; р. 15].

Однак міфологи, що вивчають північні легенди, також зазначають, що «сірий вовк на полі бою був позитивним знаком для воїнів, бо вони вірили, що він проведе їх дух у Валхаллу, якщо вони загинуть у битві» [74, р. 108]. Тому можемо говорити про досить позитивні характеристики, якими наділяє Мартін своїх лютововків – вірність, відданість, фізична сила.

Нерозривний зв'язок дітей Старків та їх напів-міфічних захисників розкривається повністю в першій частині епопеї. Еддард Старк з дітьми знаходить в Вовчому лісі загиблу в схватці з оленем лютововчицю. Біля матері було шість вовчат (рівно ж стільки, скільки дітей Еддарда), яких Джон Сноу вмовив батька взяти в Вінтерфелл. Протягом розповіді Мартін встановлює унікальний зв'язок між дітьми-Старками та їх лютововками. Вовки зображені як лояльні, захищаючі компаньйони, які переймають риси їх власників. Навіть імена, як зазначає Хінтерсдорв «відображають певні фізичні та психологічні характеристики і людини, яка дає ім'я, та тварини, яка його отримує» [91; с. 74]. Вовчата розділяються наступним чином: Сірий Вітер – Робу, Леді – Сансі, Німерія – Арії, Літо – Брану, Кудлатий Песик – Рікону, та Привид – Джону Сноу. Тобто дітям Старка доля послала не просто потрібну їм кількість рідкісних для цих місць тварин, а шість живих тотемів, адже саме лютововк зображений на гербі цієї родини. Альбінос Привид, якого забобонний Теон пропонує вбити, дістається досить нетиповому Старку – Джону Сноу.

У випадку Джона, Арії та Санси ми помічаємо, що доля люто вовків до певної межі відображає долю їх власників. Зв'язок з лютововками безпосередньо впливає на подальше життя всієї родини. Те, що вовки завжди супроводжують Старків дозволяє провести паралель з Скандинавським богом Одіном, якого завжди супроводжували його вовки Гері та Фрекі. Унікальний зв'язок з вовками в книзі несе назву «*warging*».

«*Warg*» з давньоскандинавської технічно означає «вовк», і є підтипом вовка, який є частиною міфологічної субстанції світової системи. «*Warg*» має за собою довгу історію в фентезійній літературі і це довшу в Скандинавській міфології. Використовується майже завжди як іменник, щоб описати вовка, або створіння схоже на вовка, зазвичай доісторичного походження. Варги вперше з'являються в Сазі про Хервара в XIII ст. як діти вовка Фенріра, два вовки «*один біжить перед сонцем, інший – за місяцем*» [76; р. 175].

«*Warg*» у всесвіті Мартіна представляє унікальний процес, *warging*, в якому свідомість людини з'єднується зі свідомістю вовка, і дає змогу бачити через їх очі і деколи контролювати їх тіло. Щонайменше троє дітей Старків бачать через очі лютововків.

Джон має з Привидом особливий зв'язок, тобто уві сні Джон входить в свідомість вовка та може бачити крізь його очі. Джон може переживати відчуття Привида не тільки уві сні. Тварина супроводжує Джона на Стіну, де допомагає йому врятувати життя командира. Вовк на великій відстані відчуває небезпеку «*Ghost stood on his legs, scrabbling at the door... The direwolf turned his head and looked down at him, baring his fangs in a silent snarl*» [72; р. 362]. Привид разом з Джоном рятує командира від іншого надприродного створіння – білого ходака.

Арія та її лютововчиця Немерія також поділяють сильний зв'язок. Лютововчиця спить «*in her room, on her bed*» [72; р. 71]. Вона постійно супроводжує дівчинку Старка, захищаючи від небезпек. Так коли Джоффри погрожує Арії на березі Тріденту, Німерія захищає її власницю стрибаючи на нього і кусаючи його за руку. Через цей інцидент Арія змушена відігнати Немерію, щоб врятувати її від смерті. Незважаючи на велику відстань між Арією та її лютововчицею їх зв'язок не зникає, Арія може переносити свою свідомість в тіло Німерії уві сні, зв'язок між дівчиною та лютововчицею поза часом та простором. Саме в епізоді з Джоффри першою залишається без свого лютововка Санса. Дівчинка так сильно хоче стати частиною дому Ланністерів,

що згодна ігнорувати власне походження. Символічно, що вона втрачає свого лютововка.

Проте, зв'язок між Літом і його господарем Браном Старком є особливо цікавим. Адже Бран найшвидше з усіх Старків усвідомлює, що те, що він бачить крізь очі свого лютововка, не просто сни. Будучи паралізованим, з допомогою телепатичного зв'язку з вовком він знову отримує змогу бігати та полювати. Більше того через Літо він встановлює зв'язок з іншими вовками, які належать його братам та сестрам.

Таким чином, можна прослідкувати майже трансцендентальний зв'язок між дітьми Старків та їх лютоволками. Тварини зображені як незамінна частина не тільки їх життя, але й вони пов'язані тілесно. Вовки для дітей – не тільки захист під час небезпеки, вони стають джерелом особливого природнього знання. У кожного Старка є сила вовка. Такий природний зв'язок між людиною та твариною збагачує їх життєвий цикл.

2.2.1.2. Дайнеріс Тангарієн та її дракон

Одне з ключових місць в циклі романів «Пісня льоду і вогню» займають дракони, бо “*dragons are fire made flesh, and fire is power*” [72; с. 342]. Дракон – міфічне створіння, зазвичай представлене як велика, крилата, дихаюча вогнем рептилія подібна до крокодила. В Скандинавській міфології дракон Нітог живе на корені Світового Дерева, Їгдрасил [76; с. 136]. В германських легендах, з яких взяла початок скандинавська міфологія, дракон Фафнір захищає його скарби і зарізаний героєм Сігурдом [76; с. 173].

Зовнішній вигляд і здібності цих істот варіюються в залежності від обраної міфології. Енциклопедія «Міфи народів світу» описує їх так: «крилатий летючий змій, міфологічна істота, представлена у вигляді поєднання елементів різних тварин, зазвичай голови (часто декількох голів) і тулуба плазуна (змії, ящера, крокодила) і крил птиці; іноді до складу такого комбінованого образу

входили і частини тіла інших тварин (риби, пантери, Лева, козла, собаки, вовка та ін.)» [90].

У перших двох книгах письменник не приділяє багато часу опису драконам, але показує їх типові здатності (літати і дихати вогнем) і одну з характеристик – гігантські розміри: *“Aegon rode Balerion, the Black Dread ... his fire was as black as his scales, his wings so vast that whole towns were swallowed up in their shadow when he passed overhead”* [72; p. 157].

У своєму Вторинному Універсумі Джордж Мартін представляє драконів як міфічних істот описуючи легенду їх виникнення:

“He told me the moon was an egg, Khaleesi... Once there were two moons in the sky, but one wandered too close to the sun and cracked from the heat. A thousand dragons poured forth, and drank the fire of the sun. That is why dragons breathe flame. One day the other moon will kiss the sun too, and then it will crack and the dragons will return” [72; p. 228].

В створеному Мартіном всесвіті, дракони не тільки населяли землі Таргарієнів – Валірію, але й були приборкані Валерійцями. Вони – «стратегічна зброя Знаного Світу» [73; с. 72] з того часу, як вони «дали можливість тим, хто контролює їх, вести війну з противниками, застосовуючи силу вогню, яка є аналогічною до ядерної зброї» [73; с. 44].

Як зауважує Хінтерсдорф, дракони є досить популярною символічною твариною [91; с. 47]. Варто зазначити символічну важливість драконів для Таргарієнів та Дайнеріс зокрема. Таргарієни є древнім Валеріанським родом, які мають рідкісне вміння літати на драконах. Так само як і в випадку з лютововками, Мартін зображає цих міфічних створінь як реальних, існуючих тварин, які мають особливий зв'язок з Таргарієнами. Саме цей зв'язок дав їм змогу завоювати Вестерос і правити ним століттями. Більш того, дракони грають важливу роль у формуванні ідентичності роду. Вважається, що в жилах Таргарієнів тече кров дракона, їх самих часто називають «драконами»: *“Ours is the house of the dragon ... The fire is in our blood”* [72; p. 29].

Цей символічний зв'язок стає особливо очевидним по відношенню до Дайнеріс, єдиного члена сім'ї Таргарієнів, яка офіційно залишилась спадкоємицею свого роду в серії Мартіна після смерті її брата Візеріса. Як і дракони, Дейнеріс не може постраждати від вогню. Вона входить в похоронне вогнище Кхала Дрого і залишає його неушкодженою з трьома щойно вилупленими драконами: *“Dany stepped forward into the firestorm, calling to her children ...yet she was unhurt. The cream-gold dragon was suckling at her left breast, the green-and-bronze at the right. Her arms cradled them close. The black-and-scarlet beast was draped across her shoulders, its long sinuous neck coiled under her chin. When it saw Jorah, it raised its head and looked at him with eyes as red as coals”* [72; p. 778].

Дайнеріс ідентифікує себе з цими міфологічними створіннями навіть на фізичному рівні:

“I am the blood of the dragon” [72; p. 98].

“ I am Daenrys Stormborn, daughter of dragons, bride of dragons, mother of dragons, don't you see!” [72; p. 779].

Як зазначено у вищезгаданому уривку, геральдичний знак Таргарієнів був введений Ейгоном завойовником, засновником династії Таргарієнів. Завоювавши шість з Семи Королівств і ставши першим королем на залізному троні, Ейгон прийняв Вестероську традицію носіння геральдичного Прапора і вирішив увінчати його вогнедишним триголовим драконом, Червоне на чорному [73; p. 47]. Пояснення його дій знаходимо в іншій книзі сиквела:

«Heraldic banners had long been a tradition amongst the lords of Westeros, but such had never been used by the dragonlords of old Valyria. When Aegon's knights unfurled his great silken battle standard, with a red three-headed dragon breathing fire upon a black field, the lords took it for a sign that he was now truly one of them, a worthy high king for Westeros» [72; p. 68].

Крім того, з точки зору середньовічної геральдики, дракони дуже часто з'являються на гербах та знаменах [73; p.46]. Однак герб з триголовим

драконом є досить незвичайним не тільки є точки зору первинної світової геральдики, але і в вигаданому Мартіном світі, адже триголових драконів не існує ні в Вестеросі, ні в самій Валерії.

Таким чином, знак Таргарієна не є посиланням на реального, існуючого дракона. Замість цього він символічно представляє Ейегона-завойовника і його сестер Вісенію і Рейніс, які завоювали Вестерос за допомогою своїх трьох драконів Балеріона, Вхагара і Меракса. Однак геральдична тварина будинку Таргарієнов не тільки відсилає до їх історії, але і має більш глибокий сенс для самої серії "Пісня льоду і вогню", оскільки натякають на те, що Дайєнеріс має трьох драконів, значить, має бути ще два вершники драконів.

2.2.1.3. Геральдичні тварини Ланністерів та Баратеонів

Декілька тварин, які зустрічаються в романах Мартіна, з'являються лише на сіглах домів та виступають, скоріше в символічній функції. На думку А. Гарнер, образи людей в романі структуровані та можуть бути оціненими з точки зору тварин, репрезентованих на сіглах їх домів. Крім лютововків дому Старків та драконів дому Таргарієнів у світі Вестерос за Залізний трон воюють леви (Ланністери), олені (Баратеони) та кракени (Грейджої); ворони (Нічний дозор) охороняють царство, гончі пси (брати Клігане) служать левам, павуки (лорд Варіс) та птахи-пересмішники (Петир Бейліш) шпигують за іншими звірами, маленькі птахи збирають інформацію для павука, а горобці (релігійна секта) повчають етиці. І це не є простим збагаченням оповіді своєрідним середньовічним колоритом. Члени різних будинків ототожнюють себе з реальними тваринами, які їх представляють. Але лише Старки та Дейнерис Тангарієн мають природній, і навіть тілесний зв'язок з тваринами свого дому, які стають невід'ємною частиною їхнього життя та роблять їх надзвичайно потужними персонажами.

Відносини, що існують між членами інших домів та їхніми тваринами сіглами, є лише поверхневими, метафоричними. Геральдичні тварини слугують, головним чином, для ідентифікації дому. Коли Еддард Старк як помічник короля розмовляє з чоловіком, який стверджував, що його село було розгромлене Ланністерами, він питає: «*What proof do you have that these were Lannisters? <...> Did they wear crimson cloaks or fly a lion banner?*» [72; p. 449].

Вибір тварин також говорить про амбіції домів. Так, знак дому Ланністерів – золотий лев на малиновому полі. На думку дослідників, цей символ досить амбівалентний. Його значення варіюються від диявола в середньовічному християнському символізмі до символу Ісуса Христа у Новому Заповіті [55; с. 409]. Але в романі Мартіна відсутній природний зв'язок між Ланністерами та левами, і звір на їх знаменах говорить про їх багатство та політичні амбіції.

Аналогічно, вже на початку "Гри престолів" ми знайомимося з символом Баратеона: коронований олень, чорний на золоті. За словами Шейбельрайтера, олені не часто використовуються як геральдичні тварини. Якщо це так, то вони зображуються лежачими, такими що йдуть, біжать, стоять або стрибають. Мартін переймає не тільки позу стрибка для оленя дому Баратеон, а й іншу поширену геральдичну традицію з нашого первинного світу: він кладе корону на голову тварини, щоб вказати на високий статус благородної сім'ї.

Проте на відміну від Старків, які повністю ідентифікують себе з вовками, чи Таргарієнів, які вважають себе нащадками драконів, жоден член будинку Баратеонів, явно не називає себе оленем та не використовує тварину для підкреслення ідентичності. Варто наголосити на тому, що олень як геральдична тварина з його конотаціями, притаманними для Первинного Світу, у всесвіті Дж. Мартіна явно не є інструментом для ідентифікації Баратеонів. Тому коли інші люди називають Баратеонів оленями, вони роблять це з чисто асоціативних причин, що впливають з їх сімейного символу.

Однак символічне значення оленя розкривається в першому розділі книги. Мертвий лютоволк з рогом в горлі явно віщує майбутнє домів Старка та Баратеона, і особливо віщує судьбу Еддарда та Роберта.

В кельтській міфології олень був королем лісу, і він допомагав людям вижити. Той хто мав намір стати майбутнім правителем лісу, міг здобути це місце, лише вбивши оленя [76; р. 122]. Коли Старки знаходять оленя та лютововка, вони розуміють це як певний негативний знак для родини.

“It is a sign” [72; р. 16].

“There’s something in the throat... A foot of shattered antler, tines snapped off, all wet with blood” [72; р. 16].

Варто зауважити, що ця сцена є метафоричним відображенням подальшого розвитку сюжету. Адже в наслідок політичних інтриг помирає Роберт Баратеон, а також і Еддард Старк, якого, в свою чергу, також стратили, тобто дії одного з цих персонажів призвели до смерті іншого.

2.2.1.4. Міфічний ментор Брана Старка

Ще одною твариною, яку Мартін вносить в свій Вторинний всесвіт – ворон. Ворон грає досить значну роль в міфології різних народів. Функції його досить різноманітні: він часто виступає як деміург та культурний герой, його пов’язують зі смертю та світом мертвих, з землею та небом, наділяють шаманською могутністю. Ворон нерідко є посередником між різними світами, між літом і зимою, водою та сушею. Він фігурує в міфах про потоп, створює землю, добуває воду [16; р. 369].

Відповідно до «Старшої Едди», ворони були птахами скандинавського бога Одіна або ж германського Вотана. Два мудрих ворона – Хугін та Мунін – постійно їх супроводжували, сидячи на плечах. Вони повідомляли бога по побачене та почуте. У германців взагалі було прийнято залишати воїнів, що пали на полю бою, для священних тварин Вотана – воронів та вовків. Роль

Хугіна та Муніна як посланців верхнього аса пов'язана з традицією шаманських практик та загальною символікою германських народів, які зображали ворона джерелом знань [24; р. 82].

В стародавніх ірландських легендах ворон проорокує майбутнє, та збережений в ірландській мові вираз «*знання ворона*» означає вміння бачити та знати все, що станеться.

Дж. Мартін у серії романів «Пісня Льоду та Полум'я» інтерпретував образ ворона, зберігаючи основні характеристики міфологічного прототипу. Вперше ворон з'являється, коли Бран Старк внаслідок травми втратив свідомість. Проте, цей ворон має певну особливість – три ока. «*It had three eyes, and the third eye was full of a terrible knowledge*» [55; р. 157]. Оскільки пара очей як фізіологічна норма відповідає звичайному зору, додаткове містичне «третє око» зазвичай співвідноситься із зором духовним, притаманним надприродному та божественному.

Варто зазначити, що ця характеристика певним чином підсилює образ мудрості, який собою уособлює птах, адже у індійській міфології та релігії третє око, або Всевидяче око символізує мудрість та світло. Також його можна трактувати як ламаїстський символ надприродного.

Як зазначалось раніше, ворон у германській міфології – це посередник між світом живих та мертвих. Ворони завжди були присутні на полі бою, поїдаючи падаль, тому їх асоціювали зі смертю, або ж станом, межуючим зі смертю [91; с. 29]. Не випадково перша зустріч з вороном відбувається, коли Бран Старк, один із чотирьох синів Неда Старка, знаходиться на межі життя та смерті. Ворон з'являється в свідомості дитини, будучи створінням розумним. Птах наполегливо намагається навчити Брана літати.

“You’ll die when you hit the ground ... That won’t do any good, the crow said. I told you, the answer is flying, not crying. How hard can it be? I’m doing it” [72; р. 155].

Варто зауважити, що ворон постає у ролі так званого ментора, адже він дає хлопчику настанови, спонукаючи боротись за своє життя.

“What are you doing to me? He asked the crow, tearful.

Teaching you to fly” [72; p. 156].

Поки Бран падає, птах наказує поглянути вниз на його володіння та інші землі Вестеросу.

“Every flight begins with the fall, the crow said. Look down” [72; p. 156].

“Now, you know, the crow whispered as it sat on his shoulder. Now you know why you must live ...Because winter is coming” [72; p. 157].

Остання цитата – не тільки гасло дому Старків, але вона ще й підкріплює міфологічну характеристику ворона, адже він є посередником між літом та зимою. Можна вважати, що ворон тут передрікає майбутнє, та приділяє Брану значну роль у ньому, тому й намагається змусити хлопчика повернутись до життя. Можна припустити, що метою ворона є запобігти Довгій Ночі, і саме для цього він стає містичним ментором Брана Старка.

Саме напередодні смерті Еддарда Старка ворон дає змогу Брану уві сні поговорити з батьком, ніби передбачаючи те, що це буде остання розмова батька з сином.

“I dreamed about the crow again last night. The one with three eyes. He flew into my bedchamber and told to come with him, so I did. We went down to the crypts. Father was there, and we talked. He was sad ” [72; p. 702].

Однак те, що ворон з’являється саме Брану Старку – не випадковість. У кельтській міфології існують легенди про короля Брана Благословенного, на валлійській: *Bendigeidfran, Brân Fendigaid or Bendigeid Vran*. Варто зазначити, власне, етимологію імені, адже *Brân* з валлійської перекладається як «ворон» [91; p. 33]. У нього вірить Англія і Уельс. Він – знаменитий володар Британії, що був за повір'ями, перевертнем і чаклуном, який керував воронами. Бран був головним кельтським богом пророцтва у Британії. Його вважали захисником Великобританії, який охоче приніс себе в жертву, щоб уберегти острів від

вторгнення. Його зв'язок з воронами досі вважається священним, адже після смерті голову Брана поховали на тому місці, де зараз знаходиться Лондонський Тауер, який охороняють ворони.

2.2.2 Міфічні створіння

2.2.2.1. Народ племені Дану, як прототип Дітей лісу

Як і багато інших авторів фентезі, Джордж Мартін при створенні своїх героїв спирався на міфологію. У його романах фігурують кельтські, японські, індійські та інші міфи, тим або іншим чином адаптовані для світу, створеного письменником, задля кращого сприйняття сучасним читачем. Таким чином, нескладно провести паралель між дітьми лісу Мартіна і богами кельтської міфології – народом племені Дану. І тих, і інших люди, які прийшли на їх землі, змусили покинути звичне місце проживання і внаслідку ховатися в лісах.

«Новий народ прибув з-за моря, щоб вступити в боротьбу з племенем богині Дану за владу над Ірландією. І нові прибульці виявилися вже не богами, а такими ж смертними, як ми з вами» [77; р. 326]; «Відбулися дві вирішальні битви ... У обох битвах боги Туатха Де Данаан зазнали поразки» [77; р. 327]; «Втративши реальну владу над землями, боги відправилися на пошук нового притулку» [77; р. 327]. У Дж. Мартіна:

“But some twelve thousand years ago, the First Men appeared from the east, crossing the Broken Arm of Dorne before it was broken. They came with bronze swords and great leathern shields, riding horses... Horror-struck, the children of the forest went to war. The wars went on until the earth ran red with blood of men and children both, but more children than me” [72; p. 701].

Як ми бачимо і в кельтських міфах, і в світі Мартіна люди, які освоюють нові землі вигнали богів і зайняли їх місце.

“They were the people of the Dawn age, the very first, before kings and kingdoms...In those days, there were no castles or holdfasts, no cities, not so much

as a market town to be found between here and the sea of Dorne. There were no men at all. Only the children of the forest dwelt in the lands we now call the Seven Kingdoms” [72; p. 558]

А далі доглядальниця Брана зауважує:

“Now these were the days before the Andals came, and long before the women fled across the narrow sea from the cities of the Rhoyme, and the hundred kingdoms of those times were the kingdoms of the First Men, who had taken these lands from the children of the forest” [72; p. 700].

Коли Бран Старк та майстер Лувін говорять про Дітей лісу, Бран зазначає, що:

“Old Nan says the children knew the songs of the trees, that they could fly like birds and swim like fish and talk to the animals” [72; p. 697].

“They lived in the depths of the wood, in caves and crannogs and secret tree towns” [72; p.700].

Це, звичайно, середньовічне бачення маленького народу фейрі, яке особливо прив’язує їх до рослинності та природи.

Певні характеристики в описі зовнішності Дітей лісу досить схожі до описів фейрі та ельфів:

“They were people dark and beautiful, small of stature, no taller than children even when grown to manhood... Slight as they were, the children were quick and graceful” [72; p.700].

Лувін стверджує, що Діти лісу вимерли, проте у нього є щось, що їм належало, він дістає зелену банку, наповнену «блискучими чорними стрілками».

“Obsidian ... Forged in the fires of the gods, far below the earth. The children of the forest hunted with that, thousand of years ago. In place of swords, they carried blades of obsidian” [72; p.698].

Ельфійські хвороби, хвороби великої рогатої худоби, а іноді й людей, регулярно асоціювались із «казковими» наконечниками стріл, знайденими на

землі: власне обсидіановими стріловими наконечниками. Народ Даану, або Фейрі застосовували ці стріли для полювання, або ж для помсти за замах на їх магічну власність. У кельтській міфології даний мотив відомий як “Elf-shot” або ж “Fairy-dart” [76; p.188].

“Andals were the first, a race of tall fair-haired warriors who came with steel and fire and the seven-pointed star of new gods painted on their chests... and everywhere proclaimed the triumph of the Seven over the old gods. So the children fled noth” [72; p.704].

Мартін приносить іншу ідею, а саме поняття про те, що фейрі були знищені релігією.

2.2.2.2. Походження Білих Ходоків

Білі Ходоки або «Інші», як їх ще називають у романах циклу «Пісня льоду та полум'я» – древні істоти, чії міфічні предки переслідували людство з давніх часів. У розповіді Мартіна, перші Білі Ходаки були створені Дітьми Лісу. Але насправді ці істоти – це поєднання фантазії Мартіна, змішаного з елементами, запозиченими з традиційного фольклору та міфологічних архетипів.

Білі Ходаки - це створіння, які приходять з холодом: істоти з м'якою, блідою як молоко шкірою, палаючими блакитними очима та крижаними мечами. Найкращий опис того, хто і що вони, мабуть, надає стара доглядальниця травмованого Брана Старка.

“In this darkness, the Others came for the first time... They were cold things, dead things, that hated iron and fire and the touch of the sun, and every creature with hot blood in its veins. They swept over holdfasts and cities and kingdoms, felled heroes and armies by the score, riding their pale dead horses and leading hosts of the slain” [72; p. 558].

Монолог старої доглядальниці містить факти, про те, ким насправді являються Білі Ходдаки, які дають нам підстави розглянути зв'язки між персонажами Мартіна та схожими створіннями у світовій міфології та фольклорі.

Першими варто розглянути Сідів, створінь описаних у кельтській міфології, оскільки сам автор в одному зі своїх інтерв'ю посилається на них.

Також відомі як «Aes sidhe», цей термін позначає давню надприродну расу, подібну феям та ельфам, що з'являються в ірландській та шотландській міфології. Вважалося, що Сіди живуть у невідомих морських краях, під землею в казкових курганах («іосі сі» означає ірландський «кургани») або іншому світі, який різними способами пов'язаний зі світом людей. Білі Ходаки Мартіна схожі за своїм далеким місцем знаходження (на крайній півночі) та переміщенням між простором та часом.

У шотландській міфології (де їх називають даоїнськими сідами) ці народи описуються не лише як природні духи, але також як предки та боги. Очевидно, що Мартін описує більш темну сторону цих створінь.

Ірландські та шотландські історії також розповідають про «*slaughe sidhe*» («військо непростених мертвих»), літаючу орду проклятих та / або злих духів. Це були привиди або душі тих, хто помер, не отримавши прощення за земні гріхи, та які не мали змоги відійти у інший світ. Вони не могли знаходитись під денним світлом, тому завжди являлися уночі так само як і Білі Ходаки у романі «Гра престолів» [77; с. 422].

Також варто звернути увагу на відомий у великій частині європейського фольклору мотив «Дике полювання», що передбачає бурхливу процесію примарних або надприродних мисливців, що проходять через зимове небо у пошуках дичини. Ці створіння, як і Білі Ходаки в «Грі престолів», вбивали всіх людей на своєму шляху.

“Holdfasts and cities and kingdoms of men all fell before them, as they moved south on pale dead horses, leading hosts of the slain. They fed their dead servants on the flesh of human children” [77; p. 790].

В Уельсі вважається, що лідером Дикого полювання був Гвін Ап Над, король мертвих. На своїх псах він полював у хмарах на загублені душі, щоб дозволити їм повстати з мертвих [77; p. 489].

Вождя (його зазвичай називають «Мисливець») асоціюють також з норвезьким богом Одіном (Вотаном), Дияволом або низкою інших місцевих історичних / міфологічних постатей. Кажуть, що учасники полювання – феї, ельфи або мертві. Кожен, хто є очевидцем Дикого полювання, швидше за все, приречений. Можливо, насувається катастрофа, така як війна чи чума.

Веб-сайт Norse-mythology.org описує інтенсивний психологічний зв'язок між зимою та появою мертвих у північноєвропейській міфології Дикого полювання:

Наче самі елементи середньої зими – грізний холод, майже невблаганна темрява, моторошна, безлюдна тиша, порушена лише бурхливим вітром і бурями пробуджували неспокійних мертвих [94].

“In that darkness, the Others came riding...Cold and dead they were, and they hated iron and fire and the touch of the sun, and every living creatures with hot blood in its veins” [72; p.790].

Концептуальні паралелі між Диким полюванням та Білими Ходаками є вагомими. Дика Орда з'являється в найглибші, найтемніші і найхолодніші часи середньої зими, і її єдиний лідер, Нічний король, має великі надприродні сили. Одіна, норвезького бога мертвих, часто зображують як лідера Дикого полювання. І подібно до орди Білих Ходаків, орду Дикого Полювання часто описують як повставших мертвих.

Також, Анджей Сапкопвський зауважує, що з першоджерелом Дикого Полювання вважаються відомі з скандинавської міфології валькірій, слуги Вотана(Одіна), які летять по небу та збирають погиблих на полі бою воїнів, щоб

відправити їх душі у Вальгаллу. У пізнішій германській міфології валькірії набули демонічних рис і перетворилися на Дике Полювання богині Гульдри, дружини Одіна. Сапковський додає, що Дике Полювання переважно з'являються під час так званих «суворих ночей» (Rahnnächte) [48; с.74].

2.2.2.3. Інтерпретація образу дерева в універсумі Мартіна

Одним з важливих елементів міфопоетичного універсуму Мартіна є Чардерево – дерево, які ростуть на території Вестеросу. Образ дерева прослідковується у міфологіях багатьох культур. В більшості випадків дерева, пов'язані з просвітництвом: дерево Бодхі Бодх-Гая, яке, як вважають, є деревом, під яким Будда досяг просвітлення та дерево Баньян в Індії, часто зустрічається навколо храмів і вважається, що в його листках лежить великий просвітитель Кришна [52; с. 364].

Безумовно основним образом дерева в європейській міфології, який також міг стати прототипом Чардерева, є дерево Ігддрасіль, ясеня з норвезької міфології, що використовується в міфах про Тора як дерево, що пов'язало дев'ять світів тобто як зв'язок між небом, землею та підземним світом. Оскільки Ігддрасіль був розгалужений у світи, він володіє нескінченними знаннями. [76; с. 119]

Однак, ми більше схильні вважати, що образ дерева був інтерпритований Дж.Р.Р. Мартіном саме з давньогерманської міфології. Дерево було одним з найголовніших релігійних символів Кельтів, здебільшого всі дерева вважалися магічними в той чи інший спосіб. Однак древні германці та кельтські політеїсти, так звані «друїди», поклонялися мудрому дубу, а саме слово «друїд» - позначає дуб [76; с. 137].

В романі «Гра престолів» Чардерево також є елементом релігії, точніше місцем поклоніння Богам. Це дерево має білу кору та темно-червоне п'ятикінечне лисття та червоний сік.

“A face have been carved in the trunk of the great tree, its features long and melancholy, the deep-cut eyes red with dried sap and strangely watchful” [72; p. 58].

Чардерево живе досить довго, багатьом чардерам по декілька тисяч років. В минулому чардерева були об'єктами поклоніння у Дітей Лісу та Перших Людей, які приписувати деревам містичні властивості.

Діти Лісу вирізали на деревах обличчя своїх Богів, яким потім поклонялись Перші Люди. Деякі жителі Вестеросу продовжували традиції Перших Людей та так само поклонялися старим богам. Новобранці Нічної Варти присягали на вірність службі саме чардерам.

“The wide smooth trunks were bone pale, and nine faces stare inward... Samwell Tarly turned slowly looking at each face in turn. No two were quite alike”

а далі: *“They are watching us. The old gods”* [72; p. 1203].

Варто також звернути особливу увагу на обличчя, які Діти Лісу зображали на деревах:

“It was said that the children of the forest had carved the faces in the trees during the dawn centuries before the coming of the First Men across the narrow sea” [72; p. 59].

Тут можна прослідкувати ще один древній образ – Зелений чоловік, який є однією з найтаємничіших фігур в історії європейської міфології, в тому числі і в кельтів, проте важливо зазначити, що культ Зеленого чоловіка з'явився в різних народах незалежно.

Зелений чоловік зображується як чоловіче обличчя в короні та вінку з листя. Часто зустрічається як орнамент на колонах храмів та церков. Вважається, що Зелений чоловік символізує собою силу природи, а також її вічне відродження з небуття після довгої зими. До того, як обличчя почали зображати в домівках та храмах, Зеленого чоловіка нерідко вирізали на деревах, тому можна провести аналогію з чар деревами в романі «Гра престолів» [76; c. 228].

Висновки до розділу 2

В процесі аналізу фентезійного роману Дж.Р.Р Мартіна «Гра престолів» нам вдалося прослідкувати використання основних міфологічних архетипів запропонованих Карлом Юнгом: Богині-матері (Дейнеріс Таргарієн), Божественної Дитини (Джон Сноу, Тірйон Ланністер) та Трикстера (Петір Бейліш). Дані архетипи сприяють кращому розумінню поведінки героїв та розвитку сюжету, адже вони, в певній мірі, відкладені в свідомості читача.

Також варто зауважити, що тварини та анімалістична символіка відіграють значну роль у Вторинному Універсумі Мартіна. Цей факт було підкреслено при розгляді Вестероських сиглів та особливого зв'язку, що існує між деякими персонажами Мартіна і реальними живими тваринами. Як уже зазначалося, Мартін спирається на існуючі в Первинному світі міфологічні структури, видозмінює їх та імплементує у свій Вторинний Всесвіт.

Звертаючи увагу на символи будинків Старка та Ланністера зокрема, варто наголосити на тому, що Мартін використовує асоціативний потенціал Первинного Світу, тобто використовує вже існуючі у читача конотації з Вовком і Левом – будь то позитивні чи негативні – і тим самим наділяє їх символічною функцією [70; с. 74]. Таким чином, вовк і лев відображають певні ідеали та якості, притаманні членами будинку Старків і будинку Ланністерів, і допомагають нам краще зрозуміти їх уявлення про себе. Символічне значення тварин у Всесвіті Мартіна, однак, не закінчується їх функцією як геральдичних знаків.

При дослідженні образів Старків та їх лютововків, ми дійшли висновку, що Мартін посилює символічне значення тварин, зображуючи їх як реальних тварин, які поділяють певний зв'язок з їх людськими власниками. Вовки не тільки виявляються вірними супутниками та захисниками, але також – в певному ступені – відображають та впливають на розвиток молодих Старків.

Крім того, як показують випадки Джона, Арії та, перш за все, Брана, люди і тварини у Вторинному Всесвіті Мартіна можуть мати надприродний зв'язок.

Цікавим виявилось те, що автор не проводить чіткої межі між реальними тваринами і тваринним символізмом. Це скоріше посилює символічне значення геральдичних тварин, зображуючи їх як реальних живих тварин, які поділяють певний зв'язок з людськими персонажами [70; с. 77].

Як було показано, використання вже існуючих структур Первинного Світу і їх модифікація в різному ступені є основною стратегією створення Вторинного Всесвіту Мартіна.

Однак, варто мати на увазі, що «Пісня льоду і полум'я» в основному зосереджена на хитросплетеному сюжеті, глибини якого жадають бути дослідженими його читачами. Тим не менш, епічний фентезійний цикл Мартіна містить безліч тем, які заслуговують більш пильного вивчення. Це дослідження було спрямоване на те, щоб з'ясувати роль героїв, тварин, знаків в контексті першої книги в циклі «Пісня льоду та полум'я». Однак, оскільки ця епопея ще не закінчена, залишається лише спостерігати, яку подальшу роль будуть грати люди та істоти, представлені в Вторинному Всесвіті Мартіна: чи будуть леви, вовки, дракони чинити опір, коли настане зима, або ж «Інші» заберуть їх усіх.

РОЗДІЛ 3. РОЗГЛЯД ТЕМИ МІФІЧНИХ МОТИВІВ ТА ОБРАЗІВ В ЛІТЕРАТУРІ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.

3.1 Методичні рекомендації

Міфи і легенди оточують нас скрізь: ми зустрічаємо їх відгомони або прямі цитати в кіно, в літературі, в образотворчому мистецтві, в театрі і навіть в рекламі. Знання основних міфів як мінімум дозволяє людині розуміти те, що він побачить в картинних галереях, на барельєфах будівель, прочитає в книгах, якщо там зустрінуться порівняння з міфами. І найкращий час для цього знайомства — якраз дитячо-підлітковий вік, коли вся інформація швидко засвоюється і зберігається в пам'яті.

Нами був розроблений комплекс вправ для учнів рівня Intermediate/Upper-intermediate, спрямований на формування уявлень про міф та його прояви у сучасній літературі жанру фентезі. Вправи можна використовувати для уроків домашнього читання англійською мовою у спеціалізованих класах, або для проведення інтегрованих уроків (англійська+світова література). Ідея інтеграції стала останнім часом предметом теоретичних і практичних досліджень у зв'язку з розпочатими процесами диференціації в навчанні. Її нинішній етап характерний розробкою і проведенням вчителями інтегрованих уроків, а також – створенням і вдосконаленням інтегрованих курсів, які в ряді випадків об'єднують численні предмети, вивчення яких передбачено навчальними планами загальноосвітніх установ. Одним з основних принципів інтегрованого навчання предмету і мови є потрійний фокус (навчання предмету, розвиток мовленнєвої діяльності англійською мовою, розвиток умінь вчитися), безпечне навчальне середовище, автентичність використовуваних матеріалів.

Розроблений комплекс вправ варто розділити на три смислові частини(три уроки): робота з автентичним текстом “*What is Fantasy Fiction?*”(див.дод.А), робота з відео “*What Makes a Hero?*” (див.дод.В) від

міжнародної освітньої платформи TED-Ed та безпосереднє обговорення книги.(див.дод.В).

Урок 1

Тема: Myth and Fantasy

Текст “*What is Fantasy Fiction?*” підібраний відповідно до вікових особливостей, мовного і життєвого досвіду учнів та їх персональних інтересів, адже література жанру фентезі є популярною серед підлітків. [95] Даний текст є автентичним, тобто написаний безпосередньо для носіїв мови. Автентичні матеріали мотивують учнів, тому що вони більш цікаві, є великим стимулом для вивчення мови і вони наближають читачів до цільової мовної культури, роблячи вивчення більш приємним. При роботі з будь-яким текстом в методиці навчання іноземним мовам прийнято виділяти три основних етапи: дотекстовий етап(pre-reading), текстовий етап (while-reading), післятекстовий етап (post/after-reading).

I. Дотекстовий етап

Цілі етапу:

1. Мотивувати учнів, налаштувати їх на виконання завдання, зробивши активними учасниками процесу навчання;

Перед безпосередньою роботою з текстом/відео активізується інтерес учнів до теми уроку за допомогою тематичних питань, які залучають попередні базові знання учнів про міф та літературу жанру фентезі. (*What is myth? What do you think mythology and fantasy fiction have in common?*

2. Зняти можливі труднощі сприйняття тексту і підготувати до успішного виконання завдання.

Важливою складовою даного етапу є презентація невідомих слів та важливих літературних понять, які зустрічаються в матеріалах заняття (а

monomyth, status quo, a threshold, a departure, an ordeal, a resolution, a quest) та їх практикування.

II. Текстовий етап

Далі слідує блок вправ безпосередньо орієнтованих на прочитання тексту, формування навичок техніки читання (*skimming/scanning*) і уміння розуміти прочитане. Завдання орієнтовані на розвиток рецептивних умінь (на рівні виділення змістовної та смислової інформації)

На даному етапі роботи використовуються традиційні вправи спрямовані на:

- 1) пошук правильних відповідей на питання (питання пропонуються до перегляду);
- 2) Визначення вірних / невірних тверджень;
- 3) Заповнення інформаційного пробілу;

III. Післятекстовий етап

Останній блок вправ “*after reading*” дає можливість для дискусії та обміну думками між учнями на тему зв'язку міфології та фентезі, їх спільних та відмінних рис. Задля ефективного розвитку комунікативних здібностей варто забезпечити як фронтальну, так і групову форму проведення обговорення.

Обговорення передбачає розуміння змісту тексту; зрозумілий зміст служить базою для побудови бесід, повідомлень, моделювання ситуативно-обумовлених мовних актів, висловлювання суджень, вираження відносин та емоцій.

Вправи для організації бесіди являють собою послідовну серію завдань, спрямованих на поступовий перехід від підготовленої мови до мови непередбаченої.

Даний урок сприяє розвитку критичного мислення та формуванню в учнів понять про основні характеристики міфу і фентезі. Наприкінці уроку учні

зможуть проаналізувати обидва літературні жанри та висловити свою думку на тему зв'язку між міфом та фентезі, використовуючи функціональну лексику.

Урок 2

Наступний урок фокусується на образі міфологічного героя та його сучасній інтерпретації у літературі жанру фентезі. Ця тема представляє особливий інтерес для підлітків, адже герої показують шлях до подолання життєвих труднощів через використання різних сильних сторін і чеснот характеру. Їхні історії також допомагають зрозуміти, що ми не можемо досягти великих звершень, якщо не відкриємо себе для допомоги інших. Під час знайомства учнів з подібними образами, у їх свідомості відбувається процес певної ідентифікації з героєм, що безперечно сприяє формуванню позитивних норм, принципів та моральних цінностей. Для батьків і вчителів ці історії можуть стати інструментом навчання молодих людей тому, як справлятися з труднощами і долати їх в реальному світі.

Основною частиною даного заняття є відеоролик *“What Makes a Hero?”* розроблений в освітніх цілях платформою TED[96]. Робота з відео сприяє, перш за все, розвитку пам'яті і уваги. Задля розуміння змісту відеоролика, учням потрібно сконцентруватися на почутому та побаченому. В цих умовах відбувається процес переходу мимовільної уваги в довільну, що безумовно впливає на процес запам'ятовування як мовного так і пізнавального матеріалу. Використання відеороликів пропонують чималі можливості для здійснення аналізу, який будується на порівнянні і зіставленні культурних реалій. Варто звернути увагу і на те, що відеоматеріал має певний емоційний ефект, який слугує додатковою мотивацією для подальшої навчально-пошукової та творчої діяльності.

Процедура опрацювання відео аналогічна до роботи над текстом і включає три основні етапи: дотекстовий етап(pre-viewing), текстовий етап (while-viewing), післятекстовий етап (post/after-viewing).

На дотекстовому етапі відбувається активізація інтересу учнів до теми уроку за допомогою методу генерації ідей(brainstorming): *Are you fond of mythology? Who are the main characters of myths? How do you think these heroes are connected to such fantasy characters as Harry Potter, Katniss Everdeen or Frodo?*

Запропоновані питання певним чином зачіпають особистісні інтереси учнів, тим самим сприяють зацікавленості учнів в подальшій роботі на уроці.

Також даний етап включає в себе презентацію нової функціональної лексики, задля полегшення сприйняття відеоматеріалу; дана лексика включає в себе ключові літературні поняття.

На наступному етапі відбувається перегляд відеоролика для загального розуміння. Проте перед переглядом варто запропонувати учням загальне запитання, відповідь на яке вони можуть знайти у відео, задля того аби направити їх увагу на перегляд. При наступному перегляді увага учнів загострюється на 12-ти етапах подорожі міфічного героя. Задля кращого запам'ятовування кожного етапу пропонується ряд завдань:

1) співвіднесення речень зі смисловими частинами тексту;

2) вибудовування подій в логічній послідовності;

На після текстовому етапі здійснюється парне та фронтальне обговорення особливостей 12-ти етапів подорожі міфічного героя та причини використання даного мотиву у літературі жанру фентезі.

Урок 3

В цьому уроці ми пропонуємо комплекс вправ спрямований на розвиток критичного мислення. Учні матимуть змогу використати попередньо

пройдений матеріал для аналізу рівня трансформації міфологічних мотивів та образів у сучасній американській літературі жанру фентезі. Матеріалом для аналізу та порівняння є роман Дж.Р.Р.Мартіна «Гра престолів».

Увага загострюється на головних героях роману, як прикладах втілення основних міфологічних архетипів запропонованих Карлом Юнгом. Також розглядаються міфологічні анімалістичні образи та їх вплив на сюжет книги.

Запропонований комплекс вправ спрямований на розвиток рівня обізнаності учнів в питаннях трансформації міфологічних мотивів в сучасній літературі жанру фентезі. Дані уроки можна використати як ввідний матеріал перед безпосередньою роботою з літературним твором у жанрі фентезі. Для детального аналізу процесу трансформації міфологічних мотивів у сучасній фентезі літературі можна використати наступні твори:

1. Цикл книг «Герої Олімпу» Р.Ріордан
2. «Гоббіт» Дж.Р.Р.Толкін
3. «Цирцея» М. Міллер
4. Цикл книг «Пісня льоду та полум'я» Дж. Р.Р. Мартін
5. «Американські боги» Н. Гейман
6. Цикл книг «Гаррі Поттер» Дж.К.Роулінг
7. «Проклята» Т.Уїлер

Висновки до розділу 3

У данному розділі наведено методичні рекомендації щодо використання розробленої нами серії уроків на тему інтерпретації міфологічних мотивів та образів у сучасній літературі жанру фентезі. Запропонований комплекс завдань спрямований на формування в учнів уявлень про зв'язок міфу і фентезі та підвищення рівня компетентності в даній темі. Ця серія уроків розрахована на учнів рівня (Intermediate, Upper-Intermediate) та підходить для використання на уроках домашнього читання англійською мовою у спеціалізованих класах, на інтегрованих уроках (англійська мова+зарубіжна), або на факультативних заняттях з англійської мови.

В конспектах уроків були запропоновані різні види завдань, які орієнтовані на успішне засвоєння матеріалу. Відбувається розвиток навичок читання (skimming/scanning), слухання та говоріння, також загострюється увага на всінні дітей виділяти потрібну інформацію з тексту, або відео та узагальнювати отримані знання. Ще одним важливим елементом є орієнтованість завдань на розвиток критичного мислення і навичок аналізувати та порівнювати здобуту інформацію. Забезпечено як фронтальну так і групову форму роботи, що безумовно сприяє більш ефективному навчальному процесу.

Варто зауважити, що тема фентезі та міфології відповідає віковим інтересам дітей та підлітків, адже їх приваблює те, що неможливе в реальному світі. Більше того персонажі, в особливості герої, сприяють формуванню позитивних моральних цінностей, тому дані матеріаль несуть в собі безумовний виховний вплив.

ВИСНОВКИ

Люди досі читають міфи, тому що вони часто передають позачасові та універсальні теми, які є актуальними як в мистецтві розповіді, так і в зображенні людського досвіду. Міфи також дають уявлення про цінності культур, адже ці історії дають ключ до розуміння того, як жили ці люди. З цієї причини міфи можуть також показати, що змінилося в людському житті з того часу, як ці історії виникли, а що залишилося колишнім.

Міфи сформували у свідомості людства певні архетипні моделі мислення, які проявляються переважно підсвідомо, як спосіб налагодження контакту зі світом. Все частіше сучасні автори звертаються до міфології, як до основного джерела натхнення, адже саме поєднання авторської вигадки та добре закорінених у свідомості читачів міфологічних мотивів і образів робить міф більш впізнаваним та зрозумілим для аудиторії. Міфологія пропонує безліч своєрідних паттернів, які можуть бути трансформованими для розуміння сучасним читачем.

У першому розділі ми проаналізували основні торетичні аспекти вивчення міфу та міфічних образів у сучасному літературознавстві. Детально розглянули поняття міфу, міфічного образу і міфопоетичної картини світу. Звернули особливу увагу на роль значення міфу як феномену культури та релігії. Також розглянули тенденції розвитку літературного жанру фентезі.

Другий розділ включає в себе аналіз рівня використання міфологічних образів та мотивів в сучасній англomовній літературі жанру фентезі на матеріалі роману Дж.Р.Р.Мартіна «Гра престолів».

Альтернативний універсум Дж.Р.Р.Мартіна пропонує читачеві новий погляд на праобрази, які сформувалися ще на початковому етапі розвитку людської цивілізації та передавалися з покоління в покоління до сьогодення.

В ході дослідження вдалося прослідкувати процес накладання міфологічних моделей на створені автором фентезійні мотиви. Використані

міфологічні фрейми проявляються в переосмислених античних архетипах (Божественне Дитя, Богиня-матір), образах міфічних створінь (Діти Лісу та Білі Ходаки). Також автор використовує існуючі в Первинному всесвіті міфологічні образи тварин (ворон, вовк, дракон) та імплементує їх у Вторинний універсум роману. Дж.Р.Р.Мартін не подає міфологічні образи в первинному вигляді, а інтерпретує їх надаючи їм нового прочитання.

В процесі аналізу вихідних джерел (міфів та епосу) та роману Дж. Р.Р.Мартіна «Гра престолів» вдалося виявити, що у текстовому просторі даного твору переважають античні та скандинавські міфологічні моделі за допомогою яких автор створює унікальний альтернативний універсум. Для письменника не характерне використання християнських та слов'янських образів і мотивів.

В третьому розділі ми пропонуємо методичні рекомендації для розробленої нами серії уроків, орієнтованих на формування в учнів загального розуміння зв'язку між міфологією та літературою жанру фентезі. Дані матеріали пропонується використовувати на уроках домашнього читання англійською мовою (мовний рівень Intermediate, Upper-Intermediate).

РЕЗЮМЕ

TYPOLOGY AND FUNCTIONING OF MYTHOLOGICAL IMAGES IN MODERN ENGLISH-LANGUAGE PROSE OF THE FANTASY GENRE

Mythology and literature are two cultural phenomena with intricate structure and impressive history of establishment. The phenomenon of fantasy, appearing relatively recently, has its own specific features, which are the result of a long and complex evolutionary process affected by mythological tradition. The analysis of the mythological tradition in literature was done by such scholars as M. Eliade, E.M. Metelnsky, and K. Leve-Stoss. Most researches in this field have only focused on the mythology as a separate phenomenon. The majority of previous studies have not dealt with myth's manifestation in fantasy genre.

The present study aims to identify the functioning of mythological images in modern English-language prose of the fantasy genre. The research is limited to considering the actualization of mythological models, which were conceptualized into mythopoeic images. The study focuses on the analysis of mythopoeic elements employed by G.R. R. Martin.

Methods of the study are justified by the general aim of the research paper. Comparative and descriptive methods were employed to define similarities and differences between mythological texts and texts of the fantasy genre. The study also used the methods of theoretical analysis and synthesis.

In the course of the study, we have traced the process of amalgamation of mythological models and fantasy motifs created by the author. The employed mythological frames are manifested in reinterpreted ancient archetypes, images of mythical creatures and animals.

Keywords: mythology, fantasy, archetype, quest, G.R. R. Martin, mythopoeics, A Game Of Thrones

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аверинцев С. С. «Аналитическая психология» К.-Г. Юнга и закономерности творческой фантазии Москва: Вопросы литературы, 1970. № 3. 113—143 с.
2. Алексеев С. Гомеры нового времени. Санкт-Петербург: Если, 2006. № 9. 281 с.
3. Алексеев С., Батшев. М. Фэнтези – развитие жанра в России, Москва: Книжное дело, 1997. № 1. 83 с.
4. Антична література : навч. посібник для студентів ВНЗ/ за ред. Миронова В. Київ : Либідь, 2005. 488 с.
5. Баррі П. Вступ до теорії літератури: літературознавство і культурологія. Київ: Смолоскип, 2008. 355 с.
6. Барт, Р. Мифологии. Москва: Изд-во им. Сабашниковых, 2000. 320 с.
7. Барт, Р. Миф сегодня. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. Москва: Прогресс, 1994. 72—130 с.
8. Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах. Москва: Художественная литература, 1975. 770 с.
9. Бондина Е.С. К типологии жанра фэнтези. Пермь:Мировая литература в контексте культуры, 2009.136-137 с.
10. Вейман Р. История литературы и мифологии. Москва: Прогресс, 1975. 344 с.
11. Вишневська О. Рецепція античності у творчості неокласиків, акмеїстів і скамандритів : автореф. на здоб. наук. ступ. к.ф.н. : 10.01.05. Тернопіль, 2001. 20 с.
12. Галанина Е.В., Батурин Д.А. Фэнтези как неомифологическая реальность. Челябинск: Вестник Челябинского государственного университета, 2016. № 3, 2016. С.41-45
13. Гоголева, С.А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези. Якутск: Наука и образование, 2006. № 3. С. 85 – 86

14. Гопман, В. Фэнтези. Литературная энциклопедия терминов и понятий / за ред. А. Н. Николюкин. Москва: Интелвак, 2001. С. 1161–1164.
15. Гурдуз А.І. Міфопоетика літературного твору та міфопоетична парадигма. Київ: Задруга, 2006. №6. С.57–60
16. Гуревич П. С. Философская антропология. Москва: Вестник, 1997. 402 с.
17. Дьяконов И.М. Архаические мифы Востока и Запада. Москва: Наука, 1990. 247 с.
18. Еліаде М. Священне і мирське. Міфи, сновидіння і містерії. Мефістофель і андрогін. Окультизм, ворожбитство та культурні уподобання . Київ: Основи, 2001. 591 с.
19. Зубова, Н. Ю. Граница как элемент картины мира: на примере анализа художественной модели мира в романах цикла Дж. Р. Р. Мартина «Песнь льда и пламени». Челябинск: Вестник Челябинского государственного университета, 2012. № 23. С. 48-52.
20. Зуєнко М. О. Міфопоетика матафізичної лірики Е.Марвелла та літературний процес в Англії XVII ст. Харків: Наукові записки ХНПУ ім. Г.С. Сковороди, 2015. №2. С. 110–125.
21. Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. Москва: Издательство АСТ, 2019. 272 с.
22. Карелин, А. Фэнтези: Истоки жанра. Москва: Мир фантастики. 2003. № 3. С. 130 – 141.
23. Кассирер, Э. Язык. Философия символических форм: в 3 т. Москва: Академический Проект, 2011. Т. 1. 271 с.
24. Кассирер, Э. Мифологическое мышление .Философия символических форм: в 3 т. Москва: Академический Проект, 2011. Т. 2. 279 с
25. Ковтун Е. Н. Художественный вымысел в литературе XX века : учеб. пособие. Москва: Высш. шк., 2008. 406 с.

26. Козлов А. С. Мифологическая критика. Современное зарубежное литературоведение: энцикл. справочник/ за ред. И. П. Ильин, Е. А. Цурганова. Москва: Интрада, 1996. С. 225-235.
27. Конвей Д. Полная энциклопедия мифологических существ. История. Происхождение. Магические свойства. Москва: Весь, 2011. 224 с.
28. Кораблёв Л. Л. Древнегерманский мифологический словарь. Москва: Издательство АСТ, 2019. 496 с.
29. Кэмпбелл, Д. Мифы, в которых нам жить. София : Гелиос, 2002. 256 с.
30. Леви-Стросс, К. Первобытное мышление. Москва: Республика, 1994. 384 с.
31. Леви-Стросс, К. Путь масок. Москва: Республика, 2000. 399 с.
32. Леви-Стросс К. Структурная антропология. Москва: Наука, 1985. 536 с.
33. Літературознавчий словник-довідник / за ред. Р. Гром'як, Ю. Ковалів, В. Теремко. Київ : Академія, 1997. 752 с.
34. Ліхоманова Н. Постмодерністська рецепція міфу (на матеріалі європейського романного досвіду ХХ ст.) : автореф. дис. на здобуття наук. ступ. к.ф.н. : 10.01.06 «Теорія літератури». Київ, 2001. 20 с.
35. Лосев, А. Ф. Диалектика мифа. Миф — Число — Сущность. — Москва : Мысль, 1994. 216 с.
36. Лотман Ю. М. Успенский Б. А. Миф - имя – культура. Москва: Семиосфера. СПб.: Искусство, 2000. С. 525-543.
37. Мамардашвили М. К., Пятигорский А. М. Символ и сознание. Метафизические рассуждения о сознании, символическом и языке /за ред. Ю. П. Сенокосов. Москва: Языки русской культуры, 1997. 324 с.
38. Мелетинский Е. М. Миф и двадцатый век. Избранные статьи. Воспоминания. – Москва: Языки русской культуры, 1998. 317 с.
39. Мелетинский, Е.М. От мифа к литературе. Москва: Наука, 2001. 170 с.
40. Мелетинский Е. М. Поэтика мифа. Москва: Наука, 1976. 265 с.

41. Мифы народов мира /за ред.. С.А. Токарев. Москва: Советская Энциклопедия, 2008. 1 129 с.
42. Мириманов, В. Искусство и миф: Центральный образ картины мира. Москва : Согласие, 1997. 327 с.
43. Найдыш, В.М. Философия мифологии XIX – начало XXI в. Москва:Альфа-М, 2004. – 544 с.
44. Осипова Н. О.Мифопоэтика как сфера и метод исследования . Москва: Реферативный журнал «Литературоведение», 2000. №3. С. 46–52.
45. Пратчетт, Т. Мор – ученик Смерти. Москва: Эскмо, 2011. 418 с.
46. Пропп, В. Исторические корни волшебной сказки Москва : Лабиринт, 2004. 336 с.
47. Рик С. Феноменологія міфологічних досліджень. Запоріжжя: Гуманітарний вісник, 2013. № 18. 344–349 с.
48. Сапковский А. Бестиарий. Создание света, мрака, полумрака и тьмы. Москва: АСТ, 2016. 208 с.
49. Синельченко В.Н. В мире мифов и легенд. Спб.: Диамант, 1995. 576 с.
50. Словник античної міфології/ за ред. І. Козовик, О. Пономарів.Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2006. 312 с.
51. Словник української мови: в 11 томах/ за ред. Білодід І. К. Головащук С. І. Київ : Наук. думка, 1973. Т. 4. 756 с.
52. Столяров М. Миф. Литературная энциклопедия: Словарь литературных терминов: В 2-х т. Москва: Изд-во Л. Д. Френкель, 1983. Т.1. 576 с.
53. Стоян С. Міфологічна традиція в літературній творчості ХХ ст. : автореф. дис. на здобуття наук. ступ. к.ф.н.: 09.00.08 «Естетика» Київ, 2002. 18 с.
54. Телегин С. М. Философия мифа. Введение в метод мифореставрации. Москва: Община, 1994. 164с.
55. Топоров, В.Н. Миф. Ритуал. Символ. Образ. Москва: Прогресс-Культура, 1995. 624 с.

56. Фрай Н. Критика, религия, литература. Москва: Вопросы литературы, 1991. №5. С. 157-188.
57. Фрейденберг, О. М. Миф и литература древности. Москва: Наука, 1978. 605 с.
58. Хоруженко, Т.И. Образы мифологических существ в жанре фэнтези: тенденции изображения .Пермь: Филологические проекции Большого Урала. 2009. С. 94 – 99
59. Хренов Н. А. Роль мифа в интегральной культуре XX века. Москва: Тради-цион. культура, 2000. №1. 63-75 с.
60. Хюбнер, К. Истина мифа. Москва: Республика, 1996. 387 с.
61. Цавьян Т. В. Мифологическое программирование. Этнические стереотипы поведения. Москва: Наука, 1985. 178 с.
62. Чернышева Т. А. Природа фантастики. Иркутск: Иркут.гос.ун-т.,1969 21 с.
63. Еліаде М. Священне і мирське. Міфи, сновидіння і містерії. Мефістофель і андрогін. Окультизм, ворожбитство та культурні. Київ: Основи, 2001. 591 с.
64. Юнг К. Г. Душа и миф: шесть архетипов. Київ : Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. 384 с.
65. Battis J., Johnston S. Mastering the Game of Thrones: Essays on George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire. NC: McFarland, 2015. 308 p.
66. Bodkin M. Archetypal Patterns in Poetry: Psychological Studies of Imagination. New York: Published by Vintage, 1968. 275 p.
67. Campbell, Joseph.The Hero with a Thousand Faces. 3rd ed. Novato, CA: New World Library, 2008. 432 p.
68. Garry J. Archetypes and Motifs in Folklore and Literature: A Handbook. London: Routledge, 2017. 448 p.
69. Hillegas M. R. Introduction. Shadows of imagination. The fantasies of C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien andCh. Williams. London: Penguin Readers, 1979. 86 с.

70. Jacoby, Henry. "Wargs, Wights, and Wolves That Are Dire: Mind and Metaphysics, Westeros Style." *Game of Thrones and Philosophy: Logic Cuts Deeper Than Swords*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2012. P. 115-128
71. Larrington C. *Winter is Coming: The Medieval World of Game of Thrones*. London, New York: I.B. Tauris & Co., 2016. 467 p.
72. Martin. G. R. R. *A Game of Thrones*. London: Harper Voyager, 2011. 801 p.
73. Martin G.R.R., Garcia E., Antonsson L. *The World of Ice and Fire: The Untold History of Westeros and the Game of Thrones*. NY: Random House Publishing Group, 2014. p.336
74. Marian Rengel. *Norse mythology A to Z*. NY: Chelsea House, 2010. 128 p.
75. Mercatante Anthony S. *World Mythology and Legend*, Third Edition. NY: Facts On File, 2009. 1123 p.
76. Morford O. *Classical Mythology*. Oxford: Oxford University Press, 2003. 850 p.
77. Monaghan P. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore*. NY: Facts on Fire, 2004. 512 p.
78. Segal R.A. *Myth: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2015. 142 p.
79. Slockower H. *Mythopoesis*. Detroit: Wayne State UP, 1970. 421 p.
80. Snorri Sturluson. *Heimskringla*, trans. by Alison Finlay and Anthony Faulkes, 3 vols. London: Viking Society for Northern Research, 2011. 289 p.
81. Stableford B. *Historical dictionary of fantasy literature*. The Scarecrow Press, Inc., 2005. 567 p.
82. Swinfen A. *In Defense of Fantasy: A Study of the Genre in English and American Literature since 1945*. Boston: Routledge and Kenan Paul, 1984. 253 p.
83. Tolkien J. R. R. *On Fairy-tales. Tree and Leaf*. London: George Allen and Unwin , 1988. 235 p.
84. Tolkien J. R. R. *Unfinished Tales*. London: Harper Collins, 1999. 185 p.

85. Workman M. The Role of Mythology in Modern Literature. Indiana: Journal of the Folklore Institute, 1981. № 1. P. 35–48

Електронні ресурси:

86. Академічний тлумачний словник української мови [Електронний ресурс]. – URL: <http://sum.in.ua/> (дата звернення 04.02.2020)

87. Афанасьєва Е. Жанр фентези: проблема класифікації [Електронний ресурс] URL: <http://repo.ssau.ru/handle/Vserossiiskaya-nauchnaya-konferenciya-s-mezhdunarodnym-uchastiem-pamyati-Stanislava-Lema/ZhANR-FENTEZI-PROBLEMA-KLASSIFIKACII-67704>. (дата звернення 08.04.2020)

88. Беликов С. В. Жанр «фентези» как объект концептуально-семантического исследования [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://www2.pglu.ru/upload/iblock/3f8/uch_2008_ii_00002.pdf (дата звернення 09.06.2020)

89. Большакова А. Ю. Теория архетипа и концептология // Культурологический журнал [Электронный ресурс], 2012. № 1. URL: http://www.cr-journal.ru/rus/journals/109.html&j_id=9 (дата звернення 25.05.2020)

90. Мифы народов мира [Електронний ресурс] URL: <http://philologos.narod.ru/myth/mnmindex.htm>. (дата звернення 13.01.2020)

91. Hintersdorf S. A Feast for Beast – The Role of Animals in George R.R. Martin’s “A Song of Ice and Fire” Series. [Електронний ресурс] URL: https://www.academia.edu/34029162/A_Feast_for_Beasts_The_Role_of_Animals_in_George_R_R_Martins_A_Song_of_Ice_and_Fire_Series (дата звернення 28.03.2020)

92. Pre-listening activities [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/pre-listening-activities> (дата звернення 04.08.2020)

93. Teaching reading [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/teaching-reading> (дата звернення 04.08.2020)
94. The Wild Hunt. [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://norse-mythology.org/the-wild-hunt/> (дата звернення 11.04.2020)
95. What is fantasy fiction? [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.cliffsnotes.com/cliffsnotes/subjects/literature/what-is-fantasy-fiction>. (дата звернення 06.05.2020)
96. What Makes a Hero? [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://ed.ted.com/lessons/what-makes-a-hero-matthew-winkler#discussion>. (дата звернення 06.05.2020)

ДОДАТКИ

Додаток А

The Scheme of the Lesson Plan

Lesson Plan № 1

Topic: Fantasy and Myth

Aims:

- to present functional language;
- to develop reading skills – gist/for specific information/inference;
- to develop study skills - note-taking/summarizing
- to develop speaking skills;
- to get students acquainted with the peculiarities of fantasy genre;
- to identify common features of fantasy and myth;

Language level: Upper - Intermediate

Time: 45 min.

Materials: the text “What is Fantasy Fiction?”, handouts

Stage. Activity. Purpose of the activity.	Procedure. Teacher's instructions	Interaction Mode	Time						
Introduction Greeting. Warming up/Brainstorming <i>Purpose:.</i> To activate students' background knowledge and to rise	T: Good afternoon, children! I'm glad to see you. Tell me please, what is myth? T: OK, work in pairs please, here you have a table that you have to complete with the characteristics of myth. <table><tr><td>Characters</td><td></td></tr><tr><td>Plot</td><td></td></tr><tr><td>Setting</td><td></td></tr></table>	Characters		Plot		Setting		T → C	7 min
Characters									
Plot									
Setting									

students ' interest	Conflict			
	Literary works			
	T: Let’s see what you have. ... <i>What do you think mythology and fantasy fiction have in common?</i>			
The main body of the lesson Activity №1 <i>Purpose:</i> to present and practice new functional language;	T: We are going to read the text about fantasy fiction, but first let’s have a look at some new words that you will come across in the text: <i>dimension, to incorporate, medieval, sorcerer, to devote to</i> T: Please, fill in the gaps with the suitable word. <i>dimension, to incorporate, medieval, sorcerer, to devote to</i> 1) It is more like a greater reality, another _____. 2) But there was a powerful _____ who had heard of this dreadful occurrence. 3) I will _____ my life_____the study of history. 4) This church is a perfect example of_____architecture. 5) The film _____ elements of fantasy and science fiction		T → C S, S, S	35 Min 10 min
Activity №2 Reading for a gist	T: So, here we have the text “What is Fantasy Fiction?”. Read it quickly and tell me what is this text about?		T → C S, S, S	4 min

Purpose: to develop reading skills	What is fantasy fiction? <i>Fantasy fiction</i> is a genre of writing in which the plot could not happen in real life (as we know it, at least). Often, the plot involves magic or witchcraft and takes place on another planet or in another — undiscovered — dimension of this world. Most often the overall theme of the setting is medieval in tone, meaning that some combination of the architecture, clothing, language, and technology resembles the European Middle Ages. Many times, the plot also involves mythical creatures or talking animals (that might wear clothes and live in houses), and witches or sorcerers. Often, writers of fantasy fiction devote a series of books to the same world or characters. Some of the most famous examples of fantasy fiction are <i>The Chronicles of Narnia</i>, <i>The Lord of the Rings</i>, <i>His Dark Materials</i> (which begins with <i>The Golden Compass</i>), and <i>The Wizard of Earthsea</i> collections. Note that the <i>Harry Potter</i> series also qualifies as fantasy fiction, even though the books take place on contemporary Earth. Fantasy fiction is frequently confused with science fiction, which might incorporate some of the same tones and themes, but the plot of a science fiction story will also rely on technology that is advanced beyond what we know today. The <i>Star Wars</i> movies are an example: Even though <i>Star Wars</i> is set in the past, takes place in another galaxy, and has mythical creatures as characters, the plot also centers on science (space travel, as well as weaponry and other technology that humankind has yet to invent). Therefore, <i>Star Wars</i> is science fiction rather than fantasy. T: Thank you! Now, please, read the text one more time and try to decide whether these statements are True or False. 1.The setting is usually medieval in tone. 2. The events take place in the real world. 3. The plot involves witches, sorcerers, heroes, mystical creatures. 4. To fantasy fiction examples we can refer “<i>Harry Potter</i>”, “ <i>The Lord of the Rings</i>”, “<i>His Dark Materials</i>”. 5. Fantasy fiction is seldomly confused with science fiction. T: Good job! Please, work in pairs complete the following table, but for fantasy literature now. <table><tr><td>Characters</td><td></td></tr><tr><td>Plot</td><td></td></tr><tr><td>Setting</td><td></td></tr><tr><td>Conflict</td><td></td></tr></table>	Characters		Plot		Setting		Conflict		T → C S, S, S T → C S↔ S	7 min 5 min
Characters											
Plot											
Setting											
Conflict											
Activity №3 Reading(sca nning) Purpose: to develop reading skills; to check plot understanding Activity № 4 Filling information gap											

<i>Purpose:</i> to check plot understanding Activity № 5 Discussion <i>Purpose:</i> to develop speaking skills;	Literary works T: Nice! So, we have completed tables for both genres: myth and fantasy. Now, work in groups, compare these tables, discuss similarities and differences. Be ready to present your thoughts.	T → C S ↔ S	8 min
The End of the Lesson	You can find the home task for the next time in your Google Classroom. Thank you for the lesson, you may be free!		2 Min

Додаток Б

The Scheme of the Lesson Plan

Lesson Pan № 2

Topic: What makes a hero?

Aims:

- to present functional language;
- to develop listening skills – for specific information/inference;
- to develop study skills - note-taking/summarizing
- to develop speaking skills;
- to get students acquainted with the peculiarities of fantasy genre;
- to identify common features of fantasy and myth;

Language Level: B1

Time: 45 min

Materials: a video, handouts

Stage. Activity. Purpose of the activity. Technique. (приём)	Procedure. Teacher's instructions	Interaction Mode	Time
Introduction Warming up	T: Good Morning, class! Nice to see you. Let's check the presence. T: Are you fond of mythology? Who are the main characters of myths? ... Right you are – heroes. They have adventurous life and do a lot of feats, for example Hercules and his 12 labors or Odysseus. <i>How do you think these heroes are connected to such fantasy characters as Harry Potter, Katniss Everdeen or Frodo?</i>	T → C	3 min
The main body of the lesson Activity №1 Vocabulary focus <i>Purpose:</i> to present functional language	T: Today we are going to watch a video about the Hero's journey. But first, let's learn some words that will appear in the video. Take a look on the whiteboard, please! <i>a monomyth, status quo, a threshold , a departure, an ordeal, a resolution , a quest</i>	T → C S, S, S	37 Min 5 min
Activity №2 Matching	T: Match the word with its definition.	T → C S, S, S	4 min

<i>Purpose:</i> to practice new vocabulary	1) <u>a</u> monomyth a) a promise to yourself to do or to not do something 2) <u>status</u> quo b) an experience that is very painful, difficult, or tiring 3) <u>a</u> threshold c) a cyclical journey or quest undertaken by a mythical hero 4) <u>a</u> quest d) the present situation or condition 5) <u>a</u> resolution e) the place or point of entering or beginning 6) <u>a</u> departure f) a long search for something that is difficult to find 7) <u>an</u> ordeal g) the action of leaving, especially to start a journey		
Activity №3 Watching <i>Purpose:</i> to develop listening skills – for a gist	T: Let's watch a video about Hero's Journey to see the connection between the image of hero in mythology and fantasy. Watch attentively, so you can give the answer to the following questions: What is the main idea of the video? (https://www.ted.com/talks/matthew_winkler_what_makes_a_hero) T: So, are there any volunteers to answer the question I offered you previously?... <i>Tell me please, how are the characters of fantasy novels connected to those of mythology?</i>	T → C S, S, S	7 min
Activity № 4 Watching <i>Purpose:</i> 1) to develop listening skills – for specific information/inference;	T: Well done! We are going to watch the video one more time and I want you to concentrate on the stages of the Hero's Journey. While watching try to write them down. Each stage – an hour of the clock.	T → C S, S, S S ↔ S	10 min

Activity № 5 Matching <i>Purpose:</i> to check student's understanding	T: Have you managed to write out all the stages? OK, work in pairs and compare your results. You have a minute for that. ... Ready? Let's see what you have! T: We have to look closer at these stages. Please, work in pairs and match the stage and it's description. 1) Status quo; 2) Call to adventure; 3) Assistance; 4) Departure; 5) Trials; 6) Approach; 7) Crisis; 8) Treasure; 9) Result; 10) Return; 11) New life; 12) Resolution; a) All the tangled plot lines get straightened out. b) This quest has changed the hero; he has outgrown his old life. c) After all that adventure, the hero returns to his ordinary world d) This can vary between stories: the monsters bow down before the hero, he/she saves the world etc. e) As a result, the hero claims some treasure, special recognition, or power. f) This is the hero's darkest hour. He faces death and possibly even dies, only to be reborn. g) The hero approaches the time to face the biggest ordeal, the hero's worst fear. h) Being a hero is hard work: our hero solves a riddle, slays a monster, escapes from a trap.	T → C S ↔ S	5 min
Activity № 6 Ranking		T → C S ↔ S	5 min

<i>Purpose:</i> to check students' understanding	i) The hero crosses the threshold from his normal, safe home, and enters the special world and adventure. j) The hero needs some help, probably from someone older, wiser. k) The hero receives a mysterious message. An invitation, a challenge? l) The hero lives ordinary life. T: Good job! Now let's speak about the most famous wizard in the world – Harry Potter. Don't you think that he is also a hero? For the next task I want you to work in the groups of 4. <i>Rank the events of Harry's life according to the stages of the Hero's journey.</i> 1) Harry doesn't believe that he could be a real wizard; 2) Harry Potter lives in the cupboard under the stairs at 4 Privet Drive; 3) Hagrid takes Harry to Diagon Alley, where Harry purchases his school equipment; 4) Harry receives a letter to attend Hogwarts school of Witchcraft and Wizardry; 5) Harry learns about his parents' death at the hands of Lord Voldemort; 6) Harry, Ron and Hermione plan to get the Philosopher's Stone before Snape 7) Harry adjusts to life in Hogwarts 8) Harry, Hermione and Ron overcome the obstacles set up to protect the Philosopher's Stone;		
Activity № 6 Discussion <i>Purpose:</i> to develop	9) Harry faces professor Quirell, who has been hosting Lord Voldemort in his body; 10) Harry enters the room where the Philosopher's stone is hidden;	T → C	5 min

speaking skills	11) Harry wakes up at hospital. Dumbledore explains that Harry is protected by his mother's love; 12) Harry returns for summer to Privet Drive, happy to belong to Hogwarts students; T: Let's check what you have... Now, work in pairs and try to give answers to the following questions. Be ready to present your thoughts. • What are some other stories that fit Joseph Campbell's "Monomyth" structure? • What happens at the stage of the journey – "The Call"? • In the threshold stage the hero meets a helpers/mentors. What is their role? • Why do modern authors use this "monomyth" formula? • How does this motif help to understand the plot twists in fantasy novels?		
The End of the Lesson	You can find your homework in the Google Classroom. Thank you for the lesson, you may be free!		2 Min

Додаток В

The Scheme of the Lesson Plan

Lesson Plan № 3

Topic: Is "A Game of Thrones" a myth?

Aims:

- to explore the ratio of mythological motifs in the fantasy novel "A Game of Thrones" by G.R.R. Martin

- to form communication skills and the ability to conduct a dialogue;
- develop mental processes: memory, thinking, imagination, perception, attention, speech.
- to develop reading skills
- to develop speaking skills
- to develop study skills - note-taking/summarizing.

Language Level: B1

Time: 45 min

Materials: the novel “A Game of Thrones”, handouts, the text, pictures

Stage. Activity. Purpose of the activity. Technique. (приём)	Procedure. Teacher’s instructions	Interaction Mode	Time
Introduction			
Warming up	T: Good afternoon, children! I’m glad to see you. Today we are going to speak about the connection between “A Game of Thrones” and mythology. Did you notice any mythological motifs in this novel?	T → C	3 min
The main body of the lesson			37 Min
Activity №1 Pre-reading activity <i>Purpose:</i> to activate students’ background knowledge	T: We will discuss the main characters of the book, but first I want you to read about the archetypes. Do you know what the archetype is? What examples of archetypes do you know?	T → C S, S, S	3 min
Activity №2 Reading	T: I’ll divide you into groups. Each group will receive a description of the archetype.	T → C	10 min

<i>Purpose:</i> to develop reading skills; to developing study skills - note-taking/summarizing.	Your task is to read this piece of information and decide on the most important features of the archetype. You have 6 minutes for that. <u>A Trickster</u>. A deity, spirit, human or anthropomorphic animal that commits illegal acts and does not obey the general rules of behavior. As a rule, this character aims to change the essence of the game process or situation, and does not act on malicious intent. In fiction they often act as anti-heroes. <u>A Divine Child</u>. In societies where they stopped believing in the divine origin of the leader-king, there were stories about the appearance of a hero (historical), to which many genera go back. Usually, the parents of such a character are unknown, but his birth, although shrouded in mystery, seems to be a wonderful, extraordinary story. The forefather is now found floating on the river in a cradle or vessel, like Moses. Sometimes it is found that the future ruler is fed by a dog or a wolf. You can recall the founders of the Roman Empire and the ancestors of the Latin aristocratic dynasties of Romulus and Remus. Feeding wild animals makes it possible to give the character supernatural power, magical abilities and knowledge of the language of animals, which does not have a human being. <u>A Mother-goddess</u>. Acts as the main life force in the process of birth and rebirth, but at the same time it can also represent a destructive, disastrous beginning. Can be represented in the form of a nursing mother, and her child is a divine ruler and his role in governing the country requires unconditional submission. <u>A Hero</u>. Is able to effectively achieve goals, remove obstacles from the path, protect from trouble, defend himself and loved ones, protect his interests and beliefs, gets what he needs and desires. He is, by nature, a fighter, he shows belligerence not only in the fight for the desired object, but often with himself. T: Ready? Now make groups with one representative of each archetype. Retell the information you've read. Be active listeners, take notes, because we are going to discuss them all together later.	S, S, S	
Activity №3 Post-reading <i>Purpose:</i> to check student's understanding	T: Answer the following questions: 1) Who is the fighter by nature? 2) Whose birthday is surrounded by mystery? 3) Who is cunning by nature and commits illegal actions? 4) Who represents both life and destruction?	T → C S, S, S	5 min
Activity № 4 Post-reading Matching <i>Purpose:</i> to check	T: Let's take a deeper look at the characters of the book. We have already covered the main archetypes presented by Carl Jung: Hero, Goddess-mother, Trickster, Divine Child.	T → C	5 min

students' understanding to explore similarity between myth and the novel.	<i>Mach the character and the archetype, be ready to motivate your answer.</i> 1) Daenerys Targaryen a) Divine Child 2) Petyr Baelish b) Hero 3) Jon Snow c) Goddess-mother 4) Tyrion Lannister d) Trickster		
Activity № 5 <i>Purpose:</i> to develop speaking skills	T: Have a look at the sigils of Houses of Westeros. As you can notice, on some of them are depicted animals. In the first book we can observe “lions”, “wolves” and “stags” fighting for the throne. Work in pairs, please and give the answer to the following questions.	T → C S ↔ S	7 min
Activity № 6 Discussion <i>Purpose:</i> to develop speaking skills	<i>Do these animals have some mythological background?</i> <i>How does the image of an animal reflect the behavior of the members of the family?</i> <i>What impact does it have on the plot of the novel?</i>  T: Which mythological motifs transformed in the novel did we discuss today?	T → C	5 min
The End of the Lesson	You can find your homework in the Google Classroom. Thank you for the lesson, you may be free!		2 Min