Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Острозька академія»
Навчально-науковий інститут соціально-гуманітарного менеджменту
Кафедра філософії та культурного менеджменту

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня магістра
на тему: «Інтерпретація релігійних та міфологічних уявлень у сучасному фентезі»

Виконав студент VI курсу, групи МК-61
спеціальності 03 культурологія
освітньо-професійної програми «Культурологія»
Шефер Олег Ігорович

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ
Протокол №5
Засідання кафедри філософії
та культурного менеджменту
від 16 листопада 2021 року
Завідувач кафедри:
доц. Петрушкевич М.С.

Керівник – докторка філософських наук, доцентка
Петрушкевич Марія Стефанівна
Рецензент – докторка філософських наук, професорка
Шевчук Катерина Сергіївна

Острог, 2021

ЗМІСТ

ВСТУП 4
РОЗДІЛ І ПРОБЛЕМА ІНТЕРПРЕТАЦІЇ МІФОЛОГІЧНОГО ТА РЕЛІГІЙНОГО СВІТОГЛЯДУ У ФЕНТЕЗІ. 7
1.1. Феноменологічна концепція міфу 7
1.2. Семіотичний підхід до вивчення феномену міфу у фентезі 12
1.3. Погляд на фентезі з позиції філософії міфу 15
1.4. Концептуальний плюралізм фентезі 17
Висновки до І розділу 22
РОЗДІЛ ІІ АНАЛІЗ МІФОЛОГІЇ І РЕЛІГІЇ КЛАСИЧНОГО ГЕРОЇЧНОГО ФЕНТЕЗІ НА ОСНОВІ ТВОРЧОСТІ ДЖ. Р. ТОЛКІНА 24
2.1. Елементи стародавнього епосу, казок і легенд у творчості Дж. Р. Толкіна 24
2.2. Розгляд міфологічних універсалій всесвіту «Володаря перснів». 28
2.2.1. Космогонічні міфи. 28
2.2.2. Теогонічні міфи 31
2.2.3. Астральні міфи 33
2.2.4. Антропогонічні міфи 37
2.3. Релігійні мотиви «Володаря перснів» Дж. Р.Р. Толкіна 39
2.4. Аналіз зв'язків між особливостями міфологічних і релігійних сюжетів та творами Дж. Толкіна 42
Висновки до ІІ розділу 45
РОЗДІЛ ІІІ АНАЛІЗ МІФОЛОГІЧНОГО ТА РЕЛІГІЙНОГО У ВІРТУАЛЬНИХ СВІТАХ НА ОСНОВІ THE ELDER SCROLLS 47
3.1. Онтологічні основи світобудови 47
3.1.1. Космогонічні міфи 47
3.1.2. Характеристика і аналіз місцевих божеств 50
3.2. Вплив давньогерманскої і скандинавської міфології. 51
3.3. Інтерпретація елементів давньоєгипетської і східної міфології. 55
3.4. Деконструкція класичних елементів фентезі. 58
Висновки до ІІІ розділу 59

РОЗДІЛ IV ОНТОЛОГІЧНА АРХІТЕКТОНІКА ВСЕСВІТУ WARHAMMER 40.000 61
4.1. Специфіка всесвіту Warhammer 40.000 61
4.2. Релігійно-філософський аналіз 67
4.3. Аналіз космогонії і космології 69
4.4. Смислова девальвація і деформація внутрішнього змісту запозиченого. 73
Висновки до IV розділу 78
ВИСНОВКИ 80
СПИСОК ВИКОРИСТАННИХ ДЖЕРЕЛ 84

ВСТУП

Дослідження XX століття проявляють неабиякий інтерес до міфу та міфологічної свідомості на рівні поетики, філософії, інтертекстуальних алюзій та інтерпретацій. Зацікавленість міфологічною свідомістю починається у психоаналізі, посилюється глибиною аналітичною психологією, а відтак формується ціла галузь мистецького використання архетипної свідомості, образів колективного несвідомого, міфокритичний підхід до явищ літератури тощо. Важливою обставиною для осмислення міфологічного та релігійного світоглядів є їх стійкість, оскільки навіть а умовах сучасного суспільства залишаються актуальними. Традиція міфологічного відображення реальності знаходить нові шляхи свого втілення. Зокрема, на сьогодні широкого розповсюдження набула штучна міфологія, ініційована сферою релігійного досвіду людини, але оприявлена у масовій культурі та віртуальній реальності. Саме ці чинники та обставини обумовили тему дослідження − **ІНТЕРПЕРЕТАЦІЯ РЕЛІГІЙНИХ ТА МІФОЛОГІЧНИХ УЯВЛЕНЬ У СУЧАСНОМУ ФЕНТЕЗІ**

Аналіз джерельної бази і публікацій засвідчив великий інтерес зарубіжних та вітчизняних вчених до соціокультурної проблематики міфокритичного підходу до явищ культури та фентезі. Проблема сутності та специфіки фентезі як своєрідної модифікації фантастичного розкриваються в роботах Дж. Толкіна, С. Лема, Р. Желязни, А. Сапковського. Теоретичне підґрунтя аналізу проблеми міфологічної свідомості склали роботи Е. Кассірера, Ф. Лосєва, Р. Барта. Філософське осмислення міфу та міфологічної свідомості пов’язано з іменами К. Гірца, М. Фуко, Ю. Лотмана, І. Кальвіно. Серед феноменологічних досліджень відзначимо роботи, Г. Башляра, І. Зварича, К.Г. Юнга та ін. Також теоретико-методологічну основу магістерського дослідження доповнили праці вчених, які досліджували поетику міфу та міфотворчість стародавнього епосу і лицарського роману:

Ф. В. Шеллінга, К. Леві-Стросса, М. М. Бахтіна, Р. Веймана, Я. Е. Голосовкера, В. М. Жирмунського, Д. Затонського, В. В. Кожинова, Г. Леві, Н. Фрая.

Метою даної роботи є спроба проінтерпретувати релігійні та міфологічні уявлення у фентезі.

Об'єкт дослідження – жанр фентезі в літературі та комп'ютерних іграх.

Предмет дослідження – Особливості релігійних та міфологічних сюжетів у фентезі.

Реалізація даної мети передбачає постановку і вирішення наступних **завдань**:

1. Розкрити проблему міфу та міфологічної свідомості в філософії та літературознавстві;
2. Окреслити основний категоріальний апарат дослідження;
3. Виявити базові концепти у поглядах на міф семіотикою, міфокритикою, структуралізмом, феноменологією, філософією загалом;
4. Охарактеризувати жанрові особливості фентезі;
5. Дослідити вплив класичного героїчного епосу та фентезі на створення «Володаря перснів»;
6. Охарактеризувати особливості міфологічного в масовій культурі та віртуальній реальності.
7. Зробити порівняльний аналіз інтерпретації світу у Середзем'ї, The Elder Scrolls, Warhammer 40k

Наукова новизна роботи полягає в у використанні культурологічної та філософської методології при аналізі міфологічних та релігійних сюжетів у комп'ютерних іграх.

Практичне значення. Матеріали дослідження можуть бути використані при написанні наукових робіт, у тому числі кваліфікаційних, при підготовці до культурологічних та філософських курсів.

Апробація магістерської роботи. Апробація основних теоретичних положень магістерської роботи відбулася у формі виступів на конференціях та публікації тез. Зокрема було розроблено та подано на Всеукраїнську наукову конференцію «Острозькі культурологічні читання» доповідь та тези за темою «Онтологічна архітектоніка всесвіту Warhammer 40.000 в рамках парадигми релігійно-філософського аналізу», крім того на основі напрацьованого матеріалу була підготовлена до XXVI наукової викладацько-студентської конференції «Дні науки» доповідь на тему «Концептуальний плюралізм фентезі».

Структура роботи. Кваліфікаційне дослідження складається із вступу, чотирьох структурованих розділів, висновків та списку використаних джерел (71 позиція).

РОЗДІЛ І ПРОБЛЕМА ІНТЕРПРЕТАЦІЇ МІФОЛОГІЧНОГО ТА РЕЛІГІЙНОГО СВІТОГЛЯДУ У ФЕНТЕЗІ

1.1. Феноменологічна концепція міфу

Сучасне постмодерне та постпостмодерне (метамодерне) суспільство звертається до все нових і нових інтерпретацій міфу, різні суспільно-політичні аспекти життя так чи інакше використовують та апелюють міфологічну свідомість людини, часто навіть маніпулюють нею. Відтак вивчення міфу та міфологічної свідомості з точки зору культурології, культурної антропології видається досить актуальним.

Початок XX століття ознаменувався подіями та явищами, які спонукали до переосмислення людиною світу, традиційних цінностей та орієнтирів. Тому XX століття у літературі можемо назвати «міфопоетичною епохою» (термін Б.Фонтенеля [14, с. 145]), що відображає повернення від процесів деміфологізації до реміфологізації. В.Топоров називає цей процес у мистецькій традиційній діяльності природним [57, с. 5]. Відродження міфу як найдавнішого засобу концентрації смислу навколишньої дійсності й людської сутності саме у XX столітті можна пояснити як один з наслідків кризи в онтології та епістемології.

Феноменологічні джерела міфу сягають праць Е. Кассірера, котрий протиставляє «простору чистого пізнання, геометричного споглядання» «чуттєвий простір», якщо основні ознаки першого – безперервність, нескінченність, однорідність, то для другого характерна відсутність «однорідності місць і напрямків, навпаки, кожне місце володіє своєрідністю і власною значущістю» [12, с. 100]. «Міфологічний простір», вважає вчений, займає середню позицію у цій класифікації; відрізняється від мисленнєвого простору геометрії індивідуально-чуттєвою основою, що, своєю чергою, ріднить його із простором чуттєвого сприймання. У «психологічному» просторі, як і в міфологічному, «право / ліво, перед / зад, верх / низ не можуть помінятися місцями, тому що під час руху в кожному із цих

напрямків виникають абсолютно специфічні чуттєві відчуття, так само з кожним із цих напрямків пов'язані специфічні емоційні враження. На відміну від однорідності, панівною в геометричному поняттєвому просторі, у просторі міфологічного споглядання кожне місце і кожен напрямок наділений певним особливим акцентом, а той, своєю чергою, закорінений в основному, власне міфологічному акценті, – у розмежуванні профанного і священного» [12, с. 100-101].

Сучасний міф, на відміну від первісного, твориться як цілком усвідомлений феномен. Його використовують як засіб влади та ідеологічного панування в політичній сфері, як спосіб маніпулювання масовою свідомістю у сфері соціальної комунікації та реклами, як художньо – поетичний засіб у мистецтві, як дорефлексивні ідейні установки в науковому пізнанні, а також у багатьох інших сферах. На противагу мінливості світу сучасна людина так само як і первісна, створює в уяві світ незмінного, постійного та абсолютного, створює модель бажаного космосу, який і уособлює міф. Останній показує екзистенційну потребу людини в осмисленні та структуруванні свого буття, в забезпеченні стабільності та постійності створеного соціального устрою. У зв'язку з цим міф є важливою антропологічною категорією, феноменом, який притаманний будь-якій культурній епосі. Він є особливим способом освоєння і пізнання дійсності поряд із наукою, мистецтвом, політикою, водночас пронизуючи різні форми та сфери культури.

Термін «міф» (від грецького – розповідь) у різних випадках може мати різні значення. Часом він виступає як давнє уявлення про світ, яке виникало у людини в процесі його освоєння. У релігії – це сюжетно оформлена та персоніфікована догматична основа. Мистецтво використовує давні міфи, функціонально й ідейно переосмислюючи, перетворюючи їх в художні образи. Міфологічна свідомість історично є своєрідним базисом людської духовності, що містить зародок усіх форм духовно – практичного освоєння дійсності. Вона постає у формі оригінального відтворення світу і, як писав

видатний російський вчений О. Ф. Лосєв, «усякий міфічний об'єкт настільки вірогідний і очевидний, що йдеться не про віру, а про повну тотожність людини з усім середовищем, що її оточує, тобто природою і суспільством» [17, с. 73]. Тому очевидно, що зламні часи у житті суспільства і суттєві зміни у філософській парадигмі активізують міфологічну свідомість.

У культурному процесі XX століття митці вже менше уваги приділяли міфології у якості примітивного типу мислення, так званого вияву «дитинної душі людства» [8, с. 82], а концентрували свої погляди на прагматичній функції міфу як фіксації певного природного й соціального порядку, ще дологічної символічної системи, що була першоосновою творчої фантазії. Втрачаючи свою сакральність, у літературному міфологізмі XX століття класичний міф трансформується, але зберігає при цьому такі спільні риси з міфотворчими текстовими будовами:

1) моделювання своєї структури за допомогою введення бінарних опозицій, які поступово пом'якшують фундаментальні суперечності буття;

2) структурування такого співвідношення профанного та сакрального часових періодів, що трансформується у співвідношення реального та вигаданого, а також засновані на «залежності від циклічного часового руху, який заперечує категорії початку і кінця [18, с. 10]»;

3) символізм, який передбачає персоніфікацію узагальнених явищ та «тенденцію до безумовного ототожнення різних персонажів [18, с. 10]»;

4) містична втаємниченість, притаманна як класичному міфу, так і сучасному міфологізму з причин вічного прагнення людини до пізнання трансцендентального світу та єдності з ним.

Поряд зі спільними рисами міфологізму XX століття і потрактуваннями міфу в літературній творчості попередніх епох необхідно визначити і його відмінності. Так, по-перше, трансцендентною силою, що панує над людиною, є не природна стихія, а створена нею самою цивілізація, через що міфологічне світовідчуття набуває переважно не героїчного, а трагічного або, навіть, трагіфарсового, гротескного характеру. По-друге, фатум, злий рок,

воля богів з давніх міфологічних сюжетів перероджується у нездоланну таємничу роль повсякденності з її рутинним соціальним та життєвим досвідом. Звідси можливе зрощення міфологізму із натуралістично-побутовою манерою письма.

Потрактування міфологічної парадигми «культурного героя» також змінюється: замість переможця, що приносить людям блага цивілізації, на перший план виходить «природно-оргіастичний» або «екзистенціально-абсурдний» герой, який розриває пута цивілізації, загальновизнаних норм моралі та розуму.

Особливе місце у парадигмі модернізму посідає міф слова, яке, за твердженням І. Зварича, «перебирає на себе сакральний характер ритуального дійства, відтворюючи собою і в собі цілісну єдність міфу і єдність космічних зв'язків у все проникненні макро- та мікрокосму [8, с. 86]».

Міфологи не вважали, що міф – це дія, збагачена словом, логічніше говорити про внутрішню єдність словесного та дійового. З огляду на це розробляв символічну теорію міфу Е. Кассірер у працях «Мова і міф», «Філософія символічних форм» та інших, поглибивши розуміння інтелектуальної своєрідності міфологічного мислення. Зауважимо, що сучасні українські дослідники міфопоетики, за винятком, хіба що, Я. Поліщука [33, с. 7], ще недостатньо звертають увагу на теорію міфу Е. Кассірера. Між тим методологія вченого є продуктивною для багатьох форм міфокритичного аналізу. Так, міфологію, як і мову, і мистецтво, Кассірер розглядав як автономні символічні форми культури, відмічені особливою модальністю, особливим способом об'єктивізації чуттєвих даних, емоцій. Символізм міфу, за Кассірером, іде від ідеї, що конкретно-чуттєве мислення (а міфологічне мислення саме таке) може узагальнювати, тільки стаючи знаком чи символом, – тобто, предмети, не втрачаючи своєї конкретності, можуть ставати знаками інших предметів чи явищ і символічно їх заміщати. Таким чином, новий світ знаків повинен з'явитися перед свідомістю як повна

об’єктивна реальність, а міф духовно підноситься над світом речей в образах, що ці речі замінюють.

Символ у Кассірера є тою моделлю, завдяки якій людина пізнає дійсність. Більш того, іншого типу пізнання, ніж побудова моделей-символів дійсності, філософ не допускає. На думку сучасного французького філософа Поля Рікера, «Кассірер називає символічним будь-яке сприйняття дійсності через знак, міт, мистецтво, аж до науки» [11, с. 234]. Кассірер встановив гносеологічний примат символічної здібності людини до пізнання над самими предметами, що пізнаються.

Міф для міфотворця чи міфокритика – з погляду значення або дії – такий самий світ, яким є звичайна реальність, але він апокаліптичний у тому сенсі, що все в ньому вже з’ясоване, тобто це світ повної метафори, у якій все потенційно ідентичне з усім іншим, неначе є безмежним єдиним тілом. Тому міфотворення як квінтесенція міфологічного мислення є мистецтвом безумовної метафоричної ідентичності. «Тут не може йти мова про просте зображення, бо кожний образ втілює «сутність» речі, тобто її демона або її душу, – зауважує Кассірер. – У літературному міфологізмі на перший план виходить ідея вічного циклічного повторення первинних міфологічних елементів – прототипів під різними масками» [11, с. 33].

Французький філософ-феноменолог Ґастон Башляр, на відміну від К. Ґ. Юнґа, відмовився від пошуку первинних образів-архетипів, бо вважав поетичну метафору вихідним пунктом, а не результатом поетичного імпульсу. Тому інтерпретація художнього тексту полягає, за Башляром, у прийнятті «певного міфологічного передіснуючого буття» [3, с. 12]. На думку вченого, чотири стихії давньогрецької філософії стають засобами у розумінні такої першоматерії. У роботах «Психоаналіз вогню», «Вода і марення», «Марення про повітря», «Земля і марення про волю» та «Земля та марення про спокій» автор досліджує саму матерію як «оніричне ядро» літературної творчості. Такий підхід дає право вченим говорити про

психоаналітичний, хоча й не компенсаторний, як у Фройда, елемент вчення Башляра.

Вчений пропонував у якості критичної дослідницької методології сприйняття творчої волі письменника крізь комунікацію з його підсвідомим. Таким чином, письменник, за Башляром, є носієм єдиного стихійного уподобання (системи поетичної вірності), що й роз'яснює парадигму авторських образів.

Творчість Ґастона Башляра вплинула на таких теоретиків літератури та естетиків, як, зокрема, Р. Барт і Н. Фрай, чиї розвідки мають велике значення для сучасних міфокритичних досліджень. У роботі «Архетипний аналіз: теорія міфів» (з книги «Анатомія критики: чотири есе» 1957) Фрай визначав три способи організації міфів та архетипних символів у літературі. По-перше, не витіснений міф, який має форму двох контрастних світів, наповнених метафоричними ідентифікаціями, одну з яких називаємо апокаліптичною, другу – демонічною. Другий спосіб базується на романтичній тенденції, яка навіює невисловлений прямо міфічний зразок і пов'язана із людським досвідом. По-третє, існує «тенденція до реалізму», щоб зосередити всю увагу на змісті та способі представлення, а не на формі фабули [58, с. 117].

Феноменологічна концепція міфу Кассірера дала поштовх екстраполяції міфологічної свідомості та використання міфу в мистецтві та літературі зокрема. Феноменологічне означення міфу дав найповніше Лосєв, Толкін захотів створити свою міфологію для Англії, опираючись на «Беовульф», розширивши її та трансформувавши міфи до певних своїх цілей.

Отож, XX століття реанімує міфологічну свідомість, робить її продуктивною поетикальною базою для художньої творчості.

1.2. Семіотичний підхід до вивчення феномену міфу у фентезі

Семіотичний підхід до специфіки міфу виявив, що він зводиться до його розуміння як мовного феномену свідомості. Р. Барт висунув розмежування «природної мови» і «метамови», останню він назвав

міфологічним дискурсом, який своєю чергою множиться на різні види з урахуванням соціолектів. Основа, на якій ґрунтується структурний аналіз ученого – міфологічний дискурс як особлива вторинна семіологічна система, деміфологічні значення надбудовуються над первинною семіосистемою, і в такий спосіб подано уявлення про міфологічний дискурс як про зміст і форму. Філософ виводить поняття міфологічного концепту – позначувальне іншої системи носить залежний, ситуативний характер передвизначеності міфу, відкритий будь-якій людській інтенції, що відчужує людину від природних концептів мови (операційно-практичних чи понятійно-теоретичних). Інтенція відповідно створює мовну регресію до мнемонічної апперцепції, причетності людини до маніфестації містичного образу уяви як найбільш реальної.

«Перехідні» періоди тяжіють і до певних міфологічних моделей, до так званої єдиної «міфотворчої текстової будови», яка, на думку російського семіотика Юрія Лотмана, «виконує найважливішу функцію – будує картину світу, а тексти, нею створені, відіграють роль класифікатора, стратифікатора та упорядника» [19, с. 11]. Так, учений вважав, що для модернізму кінця XIX - початку XX століття характерна саме есхатологічна модель міфу «з його руйнацією старого світу, праведним судом і виникненням нового креаційного начала» [18, с. 195].

Міф є імперативним, спонукальним: відштовхуючись від конкретного поняття, виникаючи у визначених обставинах, він звертається безпосередньо до реципієнта, прагне осягнути його. Унаслідок цього реципієнт відчуває на собі силу його інтенції, він нав'язує свою агресивну двозначність [1].

Р. Барт наголошує на тому, що значення міфу ніколи не є повністю довільним, воно завжди частково мотивоване і якоюсь мірою неминуче будується за аналогією. Умотивованість є необхідною умовою подвійності міфу; в міфі використано аналогію між змістом і формою, не існує міфу без мотивованої форми. Зокрема науковці стверджують про єдність людської природи та наявність у ній структурно організованої основи позасвідомого.

Дослідники вважають, що за допомогою вивчення міфів можна дослідити соціальні структури. Згідно з такої концепції міфологія може трактуватися як відкрита форма творчості, а мета мистецтва – створення нової міфології. У роботах Ж. Дельоза (зокрема «За якими критеріями розпізнають структуралізм?») важливе сучасне розуміння структури, яке ґрунтується на характеристиці конструкції, в якій елементи підпорядковані системі, трансформації та саморегулювання. Суттєвим доповненням досліджень міфу стало введення тези про різні рівні міфологізації (у Р. Барта – «Міфології», зокрема «Міф сьогодні»), але детальніше про цю концепцію зазначимо нижче. Ці та інші різновекторні дослідження сформували окремий науковий розділ «міфологію... науку про міфи й міфічну свідомість різних народів» [13, с. 190]. Зауважимо, що цим терміном називають і сукупність міфів певного етносу.

Для Р. Барта міф є історією, перетвореною на природу [1]. Під «міфом» учений розумів ті способи, якими культурний факт структурується і продукується культурними «кодами», що ідеологічно підтримують панування буржуазної культури (наприклад, світ моди, спортивні видовища, кіноіндустрія тощо). Як бачимо, проблемі міфу в історії філософської думки, і особливо розпочинаючи з кінця XIX ст. приділено досить багато уваги. Автори вивчають особливості функціонування міфологічного мислення на ґрунті архаїчних культур, що збереглися, а також звертаються до проблеми впливу міфу на соціальну поведінку сучасної людини.

Міф як специфічна форма культури живе в глибинах свідомості, пронизує всі інші форми культури й впливає на них, так само як вони впливають одна на одну; разом вони утворюють складну диференційовану систему взаємодії людини зі світом. У міфі – ядро свідомості людини, за допомогою якого історично формуються та відокремлюються релігія, наука, мораль, мистецтво, право. Це ядро свідомості продовжує існувати через образи міфу, а також успадковану від нього структуру мови. Історія народу – вторинна і похідна від міфу. Особливістю структуралістського дослідження

міфу є вивчення міфів засобом мовознавства: людська мова функціонує як засіб спілкування між людьми лише завдяки визначеній структурі, – елементарним одиницям (фонемам). Пошуки такої ж структури, що була виявлена в мові, проведено і стосовно міфу. З'ясувалося, що в міфах часто йдеться про ті чи інші протилежності, наприклад, небо – земля, верх – низ, північ – південь, літовища, сонце – місяць, життя – смерть, вогонь – вода, тепло – холод, чоловік – жінка тощо. Ці протилежності можна розглядати як структуру (за аналогією з мовою). Тому структуралісти зазвичай переносили фонологічні терміни у вивчення міфів.

1.3. Погляд на фентезі з позиції філософії міфу

Філософське осмислення міфу та міфологічної свідомості пережило своє активне становлення у XX столітті. Завдяки численним дослідженням зі структуральної поетики, починаючи з другої половини XX століття під конструкцію постмодерністського тексту, як відомо, підводиться підмурок міфологізованих світоглядових стереотипів, що пронизують твір «архетипними» мотивами, колізіями, образами, алюзіями. Як наслідок, структура культурного міфу стає основоположною схемою новітньої літератури і породжує (знову ж таки у термінах структуральної поетики) її міфопоетичні форми. Проте ідея тексту як системи міфопоетичних форм попри всю її очевидність (як здається) і продуктивність не роз'яснює до кінця специфіку саме постмодерністського тексту: при бажанні до міфу з його універсальною логіко-символічною системою можна звести будь-який мистецький твір незалежно від часу і місця його створення. Йдеться лише про те, до якої міри актуалізовувалися чинники міфу та міфотворчості у ту чи іншу епоху. Отож художні форми новітніх «романів-міфів» необхідно пов'язувати з підсиленим функціонуванням механізму породження та розвінчання міфологізованих ідеологем, якими сповнене XX століття.

Важливою смисловою складовою XX століття є «внутрішнє пристосування» ідеології, що поступово переставала бути частиною

культурної системи та стала власне культурною системою (К. Гірц, М. Фуко, Ю. Лотман), почала висловлюватися тією ж самою метафоризованою мовою, котрою послуговується й культура, зокрема художня словесність. Між ідеологічною та поетичною міфотворчістю зникли всі можливі розмежування, і, як наслідок, взаємодія ідеології й мистецтва перестала бути традиційною взаємодією змісту та форми: ідеологія і творчість виявилися двома різновидами символічних/міфотворчих систем. Врешті-решт, ідеологія почала породжувати літературу в тій пропорції, що й література – ідеологію. Внутрішній механізм цих міфотворчих дискурсів став принципово ідентичним. Таким чином, постмодерністська художня практика починає культивувати міф і міфотворчість у їх новій (у порівнянні з модернізмом) ідеологічній функціональній площині. Міф набуває статусу висловлювання ідеологічного контексту.

Низка ідеологічних міфів поступово змінювалась на даному етапі чинником гри та розваги, а отже, ключові соціальні міфологеми «прагнення», «справи», «необхідності», «порядку», «кінцевої мети» десакралізувалися і ставали міфологемами «гри», «уяви», «реконструкції» тощо. Заідеологізовані рецепти-заготівки та відповіді на «кінцеві питання» про мету буття ставали принциповими невідповідним: зникла ота сама «універсальна мова», що унаочнювала реальність, і відтак світ постав у його вигаданості, ілюзорності, у котрий раз подолав свою остаточність [13]. Оцей новий тип світобачення та світосприймання філософськи висловив, наприклад, Італо Кальвіно, вустами героя однойменного роману: пан Паломар «завжди віддавав перевагу не культові точности номенклатури та класифікації, а постійному спостереженню за непевною точністю визначення модуляцій, переливчастости, складових частин: тобто за тим, що не піддається до визначення» [10, с. 14]. З погляду мистецтва художній простір світу перестав претендувати на серйозність, цілісність та закостеніліть, виявився примарно-природним і фатально-невловимим у його ключових моментах,

цівками піску потік крізь пальці. Єдиним засобом його творчої організації вкотре виявилися спалахи інтуїції та міфологічного містичного прозріння.

Фентезі Толкіна власне і постає із потреби доповнити англійську міфологію, котра, враховуючи «Беовульфа», не була такою багатою, як грецька. На кшталт кельтської, германської та давньогрецької міфології, «Сильмариліон» є системою космогонічних та етіологічних міфів: в них пропонується опис генези світу, богів, етносів. Таким чином, «Сильмариліон» починає опис священної історії міфосвіту, створеного автором. Тут час – міфічний, початок та кінець богів, землі, життя.

На кшталт класичного міфу, який у певний історичний період вважався реальністю, безумовною правдою, міфологія Середзем'я водночас складає і його історію. Середзем'я було створене богами, Валар, але ці боги не є виключно уявними, оскільки ельфи зустрічають їх і живуть з ними у країні Валар Валінорі. Найстарша з ельфів, Ґаладріель, яку Братство Персня зустрічає у Лорієні, колись мешкала поряд із Валар у Валінорі. Присутність на сторінках «Володаря Перстенів» Елронда, чия «пам'ять сягає навіть Прадавніх Часів» і котрий «бачив три епохи на Заході світу» [54, с. 232], виконує певну медіальну функцію, що доводить континуальність подій усіх трьох епох Середзем'я. А відтак, події, описані у «Сильмариліоні», є, з одного боку, міфічними, а з іншого, у межах художнього світу Толкіна, історичними. Якщо у первісному міфі відбувається нашарування та трансформації реальних, історичних епох, то у вторинному міфі нашарування та трансформації стосуються виключно вигаданих епох (хоча й по-Толкіновськи реальних). Оскільки Толкін створює вторинний світ, то і його міфологія є вторинною, квазіміфологією.

1.4. Концептуальний плюралізм фентезі

Перші праці, спеціально присвячені фентезі як явищу літератури, у слов'янській науці почали з'являтися з середини 1970-х років, однак це були поодинокі дослідження. Феномен фентезі довгий час залишався на периферії

наукових інтересів через його сприйняття як розважального, несерйозного. Більшість досліджень цього часу носили критичну спрямованість і писалися класичними літературознавцями або літературними критиками. Ситуація почала змінюватися, коли сутність і специфіку фентезі як своєрідної модифікації фантастичного стали осмислювати самі письменники-фантасти: Дж. Толкін, С. Лем, Р. Желязни, А. Сапковський. Показовим у цьому відношенні є знамените есе Дж. Толкіна «Про чарівні казки» [52], де вперше системно виділені та проаналізовані теоретичні засади фентезі.

Першовідкривачем жанру традиційно вважається Дж. Р. Р. Толкін. Хоча творцем і родоначальником фентезі називають також лорда Дансейні з його «Повістю сновидіння», Р. Говарда з його «Конаном-варваром» та ін. Найчастіше фентезі визначають як особливий напрям фантастики. У сучасному літературознавчому лексиконі все частіше зустрічається таке визначення: «фентезі (від «фантазія»), являє собою цілу літературу, де межі реального, фантастичного й ірреального, містичного розмиті» [24, с. 156–157]. «Фентезі (англ. Fantasy) – вид фантастичної літератури, чи літератури про незвичайне, заснованої на сюжетному припущенні ірраціонального характеру. Це припущення не має логічної мотивації в тексті, припускаючи існування фактів і явищ, що не піддаються, на відміну від наукової фантастики, раціональному поясненню» [6, с. 1162].

Фентезі як характерна риса чарівних оповідей містить «ознаку невідомого, дивність способу зображення, бажане усвідомлення нереальності, несхожість з первинним світом» [Tolkien J.R.R. On Fairy Stories 65, с. 139]. Ці висловлювання Толкіна описують важливу особливість фентезі, яку Толкін пізніше назве «захопливою дивиною» або «зачаруванням» [70, с. 143], тобто відчуттям подиву, що неодмінно супроводжує сприйняття подібних творів. Досягнення «зачарування» є, напевне, найскладнішим завданням для автора, оскільки вимагає розвиненого почуття міри: адже чим більш віддалений створюваний світ від первинного, тим важче його зробити досконалим. Створення вторинного світу, у якому б

зелене сонце здавалось ймовірним, вимагатиме, напевне, обдумування та зусиль, і звичайно вимагатиме особливої майстерності, щось на зразок ельфійського ремесла. Одиниці беруться за такі складні завдання. Але якщо спробу здійснено, тоді ми маємо рідкісний шедевр – оповідне мистецтво, створення художнього твору у своєму первинному сенсі [70, с. 140].

Другий аспект фентезі описано Д. Толкіном як «тверде переконання» («hard recognition») того, що «речі є такими у світі, якими вони виглядають під сонцем» [68, с. 144]. Таке «тверде переконання» прив'язує будь-який твір, у якому зображається вторинний світ, до первинного світу, що може здаватись протилежним ідеї «зачарування». Ці два аспекти дійсно протилежні один одному, знаходяться у постійному протистоянні один до одного, і кожен письменник, або за висловлюванням Толкіна, співтворець, який будує власний «вторинний світ», буде змушений балансувати між ними.

Цю ідею продовжує розвивати В. Флігер [68]. Прислухаючись до порад Толкіна, вона також не намагається дати визначення фентезі як жанру. Вона цитує лекції Толкіна, в яких він пояснює принципи фентезі: «Кожен письменник, який створює вторинний світ, тобто фентезі, кожен суб-творець якимось чином прагне стати справжнім творцем, але перш за все він сподівається, що опирається на реальність, сподівається, що особливі риси його вторинного світу (якщо не всі) походять з первинного світу, або ведуть до нього. Якщо йому справді вдасться досягнути «внутрішньої послідовності вторинного світу», тоді важко зрозуміти, як це можливо, якщо твір якимось чином не нагадує первинний світ. Особлива риса «задоволення» у вдалому фентезі може бути пояснена як миттєвий проблиск прихованої дійсності чи правди» [70, с. 155].

Але «прихована дійсність чи правда», коментує В. Флігер, «не завжди приносить задоволення. Тому, якщо автор є чесним майстром, процес впізнання деколи буде досить важким» [68, с. 6]. Для того, щоб бути вдалим, фентезі має створюватись з первинного світу і орієнтувати на нього читача. Унікальна майстерність автора фентезі полягає в досягненні ефекту

ескапізму при одночасному збереженні для читача можливості впізнання, у вмінні досягти та дотримуватись балансу між фентезі та дійсністю, що і приведе читача до прихованої правди. В. Флігер впевнена, що саме таким умінням володів Толкін, оскільки «потрібно не тільки вміти розуміти реальність перед тим, як поринути у фентезі, слід також мати досить тонке відчуття того, наскільки далеко можна мандрувати до того, як можливість впізнання зникне і не буде точки відліку» [68, с. 6].

Фентезі притаманна ще одна, четверта особливість – «escape» (звільнення, втеча), що має позитивне значення на відміну від ескапізму, в якому звинувачували Толкіна. Щоб зрозуміти позитивне забарвлення «escape», проаналізуємо його етимологію. Це англійське слово є запозиченням з давньофранцузької мови (eschaper), що своєю чергою утворилось від пізньої латинської форми escapere, похідної від excappare, форми вульгарної латині, що буквально перекладається як «скинути накидку», а означає «втекти». Буквальне значення «скинути накидку» представляє неабиякий інтерес, оскільки воно певною мірою вторить ідеї «відновлення ясного бачення». Ми інколи одягаємо плащ, щоб не бути впізнаними, щоб приховати своє справжнє обличчя. Знімання плаща у такому випадку є відкриттям чогось раніше прихованого, що нагадує «відновлення ясного бачення» як усунення ореолу звичного та відомого. Крім того, ми одягаємо накидку (в наш час частіше плащ) перед виходом на вулицю, щоб захиститись від холоду, вітру чи дощу, але ми знімаємо її, як тільки повертаємось до оселі, що символізує перехід від зовнішнього світу до внутрішнього.

Толкін визнає, що, звичайно, існують набагато гірші явища, ніж двигун внутрішнього згорання, від яких виникає бажання втекти. Він має на увазі голод, бідність, страждання, печаль, несправедливість, смерть. Але навіть тоді, коли життя людини незатьмарене важкими роздумами про ці реалії, існують інші давні обмеження, уникнути яких пропонує фентезі. Фентезі задовольняє давні людські бажання та амбіції, такі, як споконвічні

устремління пізнати глибинний водний світ, піднятись як птахи у небо або навчитись розуміти мову неживих об'єктів [70, с. 151-152].

Дослідники доводять, що жанр наукової фантастики порівняно молодий. Він зародився в середині другої половини XIX століття. Засновником жанру вважається Ж. Верн. Уперше термін «Science Fiction» (його український варіант - наукова фантастика) було вжито англійським есеїстом В. Вілсоном у 1851 році. Фентезі ж поєднує у собі риси і міфології, і фантастики, що уже мала традицію у літературі, зокрема наукової фантастики. Щодо наукової фантастики, то тут існує відхід від основоположної традиції міфу у концепції часу. Події тут відносяться або до віддаленого минулого чи до гіпотетично вибудованого віддаленого майбутнього часу, вони представлені у модусі можливого у невизначеному часі, хоча часто мають конкретні вказівки на час протікання (Те, що було для Ж. Верна чи О. Бєляєва однозначно далеко віднесеним у майбутнє, на межі XX – XXI ст. фактично стало реальністю, як, наприклад візуальне спілкування на великих відстанях).

Подібна модель близька до утопії чи до антиутопії, зверненої у віддалене майбутнє чи минуле. Наукова фантастика може користуватися історично розмитим часом, певною історичною епохою, чи майбутнім, уявним часом (у Р. Бредбері – майбутнє після другої, у Р. Хайнлайна – після четвертої світової війни). Але вона користується часом не так, як це відбувається у жанрі фентезі. Створювана науковою фантастикою картина світу зорієнтована на сучасне для автора та читача розуміння можливостей науки, вона поглядається, мислиться та оцінюється людиною тієї історичної епохи, синхроннім автору. У будь-якому випадку картина світу наукової фантастики отримує оцінки техноцентричного світу. Коли наукова фантастика переміщує своїх персонажів в певний історичний, а не фантастичний час, то в такому випадку наукова фантастика надто тяжіє до алегорії (улюблений спосіб для радянських письменників, які не могли

сказати, що хотіли, тому були вимушені користуватись заходами наукової фантастики).

Найголовніше ж, що відрізняє фентезі від наукової фантастики, це те, що востанньому відбувається обов'язкове раціональне мотивування того, чому і яка події віднесені у майбутнє, а також мотивування будь-яких фантастичних елементів оповіді. Натомість у фентезі беззастережно визнається магія як внутрішньо логічна, несуперечлива система законів існування створеного автором світу.

У фентезі є поділ світу на «свій» та «іншосвіт», топос фентезі підпорядковується принципу двосвіття. У роботі О.В. Тихомирової «Міфічний квест у літературній спадщині Дж. Р. Р. Толкіна» (2003) здійснено глибокий багатоаспектний аналіз міфічного квесту як елементу цілісної міфологічної системи Середзем'я. Авторка вказує на відмінності між жанрами фентезі та фантастики як принципові, відводячи ключову роль у їх розмежуванні саме постаті Толкіна. Головна відмінність двох жанрів, на думку дослідниці, полягає у принципово різному підході до розробки хронотопу фантастичного світу і механізмів його поєднання зі світом реальним [51, с. 228-229].

Отож, міф та міфологічна свідомість стали об'єктом вивчення багатьох методологій XX століття, а відтак і художніх практик, зокрема і жанру фентезі.

Висновки до І розділу

У першому розділі було проаналізовано основні підходи до визначення фентезі, до вивчення міфологічності образів у творчості Толкіна та виокремлено основні підходи до інтерпретації образів.

Досліджено «толкіністику» як окремий підхід у літературознавстві та визначили сучасні погляди на міфологічність. Науково-фантастичний твір спрямований у майбутнє, на уявну добу надзвичайного технічного прогресу і космічних подорожей, причому конфліктність твору розгортається, як

правило, у площині «людина і техніка», «людина і робот», «людський розум і штучний інтелект». На противагу цьому, твір жанру фентезі будує свій фантастичний світ у минулому, причому, як правило, не історичному, а міфологічному або квазіісторичному, де головна проблематика обертається навколо взаємин людини і міфу, а місце техніки займає магія.

На основі фентезі проаналізовано міф як специфічну форму культури, що живе в глибинах свідомості, пронизує всі інші форми культури і впливає на них так само, як вони впливають одна на одну; разом вони утворюють складну диференційовану систему взаємодії людини зі світом. У міфі – ядро свідомості людини, за допомогою якого історично формуються та відокремлюються релігія, наука, мораль, мистецтво, право. Це ядро свідомості продовжує існувати через образи міфу, а також успадковану від нього структуру мови. Історія народу – вторинна і похідна від міфу. Особливістю структуралістського дослідження міфу є вивчення міфів засобом мовознавства: людська мова функціонує як засіб спілкування між людьми лише завдяки визначеній структурі, – елементарним одиницям (фонемам).

Фентезі як характерна риса чарівних оповідей включає в себе «ознаку невідомого, дивність способу зображення, бажане усвідомлення нереальності, несхожість з первинним світом, тобто відчуттям подиву, що неодмінно супроводжує сприйняття подібних творів. Досягнення «зачарування» є, напевне, найскладнішим завданням для автора, оскільки вимагає розвиненого почуття міри: адже чим більш віддалений створюваний світ від первинного, тим важче його зробити досконалим».

РОЗДІЛ ІІ АНАЛІЗ МІФОЛОГІЇ І РЕЛІГІЇ КЛАСИЧНОГО ГЕРОЇЧНОГО ФЕНТЕЗІ НА ОСНОВІ ТВОРЧОСТІ ДЖ. Р. ТОЛКІНА

2.1. Елементи стародавнього епосу, казок і легенд у творчості Дж. Р. Толкіна

Творчість Джона Роналда Руела Толкіна (1892-1973) являє собою явище, що займає особливе місце в сучасній літературі. Протягом багатьох років твори письменника і особливо його епопея «Володар перснів» (1954-1955) привертають до себе увагу широкого кола читачів і дослідників. «Феномен Толкіна», «феномен «Володаря перснів»» – такими виразами рясніли критичні відгуки після виходу у світ роману, всі томи якого склали в цілому близько півтори тисячі сторінок [54]. Книга, сюжет якої, здавалося, вказував прямий шлях до дитячого читача, побила всі рекорди популярності серед дорослих, тираж її досяг астрономічних цифр. Її читали діти й академіки, хіпі та домогосподарки, виходили її численні «піратські» видання. Йшов справжній «толкінівський бум». Нині це одна з найвідоміших книг середини XX століття, яка міцно закріпилася репутацією класичного твору.

Стародавні мови й міфологія стають і професією і захопленням усього життя письменника. Саме це захоплення стало першопричиною і рушійною силою його творчості. Спочатку старанний студент Оксфорда лише перекладав різні поетичні тексти та перекази, потім сам почав писати вірші, надихаючись красою древньої мови. Любов до мов була настільки сильна, що письменник до всього підходив з лінгвістичної точки зору, в його свідомості спочатку з'являлося ім'я персонажа, а потім формувався сам образ. Для письменника мови та імена були невіддільні від сюжету, фонетична і графічна форма породжувала художній образ. Так, рядок з вірша давньоанглійського поета Кюневульфа «Христос» Eala Earendel engla beorhtast ofer midd angeard monnum sended («Привіт Еарендел, найяскравіший з ангелів, які були надіслані людям Среднезем'я») викликала ряд асоціацій, а співуче слово «Еарендел» хвилювало уяву. І в 1914 р Толкін пише вірш, в якому називає цим ім'ям планету Венеру («Шлях Еарендела, вечірньої зорі»),

а в 1915 р пише план поеми «Ле про Еарендел», де це ім'я носить людина, що мандрує по світу до тих пір, поки його корабель не перетворився на зірку. Пізніше ця ідея була використана ним в «Книзі забутих історій» [70].

Закоханий в лінгвістику, Толкін не просто вивчав мови та стародавні діалекти, але і сам вигадував їх. До 1915 року ним була розроблена мова, що отримала надалі назву Quenia. Мова потребувала носія. Оскільки Толкін був фахівцем зі стародавніх мов та літератури, не дивно, що його штучні лінгвістичні системи мали архаїзований характер, а їх носіїв йому найлегше було знайти у фантастичному світі фольклору [70]. Тому на Quenia заговорили ельфи, а місцем їх проживання стало Середзем'я (Mitgart скандинавського епосу, Middangeard – англійською).

Середзем'я створювалося з урахуванням древніх мов і міфів, шліфувалося і перебудовувалося кілька десятиліть. Те, що в результаті вийшло, – щось більше, ніж низка запозичень із культурної спадщини Британії та Скандинавії. Це зовсім новий світ та міф, літературна гра, повний алюзій.

При створенні свого світу Толкін не обійшовся без запозичень з лицарського роману. А саме – циклу легенд про короля Артура та його лицарську братію. Тихий, світлий сум, що пронизує історії про легендарного правителя, ідеально лягав на канву історії Середзем'я. Можна сміливо проводити паралелі між Артуром та Арагорном. І той, і інший повинні були довести своє право на трон, і тому, і іншому довелося відновлювати королівство з руїн, і той, і другий служили Прекрасній Дамі. Друга очевидна паралель – королівський меч. Клинок, яким піддані можуть визнати справжнього владику, вперше оформився саме в артурівському міфі. Толкін додав пафосу, зламавши меч і повернувши його Арагорну перекованим якраз перед поверненням до царста [54]. Паралелі між іншими героями не такі очевидні. Зокрема доля Артура, який відплив на Авалон, простежується і в образі Фродо, який зцілений від старих ран тільки на Заході [54]. Риси Короля-Рибака можна побачити в намісника Гондора, який втратив одного

сина і відмовився від іншого. Арагорн стає як королем, а й спадкоємцем Денетора. У цьому видно мотиви набагато більш давніх кельтських легенд [62].

Не можна не відзначити і образ діви-войовниці, втіленої Толкіном в Еовін. Кохання без взаємності, потяг до смерті, подвиг – ці ознаки ріднять дочку роханського владики і з валькіріями [34], і з богинею війни Морріган, що панувала на полях битв в ірландських оповідях, і частково з сестрою Артура Морганою [62].

У фентезі другої половини XX століття часто зустрічається сюжетний хід про могутній артефакт не в тих руках. В творчості Толкіна цим артефактом безперечно є Величний Перстень або Кільце Всевладдя. Схожі мотиви простежуються в скандинавському епосі.

В «Молодшій Едді» Кільце – це проклятий скарб карлика Андварі, Спочатку воно примножувало багатство власника, тільки й усього. Але коли Локі відібрав кільце у Андварі, той наклав на нього прокляття. Тепер «скарб» приноситиме лише розбрат і смерть. Так і сталося, причому з першого ж щасливого володаря [50]. Інший приклад є в епосі «Пісня про Нібелунгів». Подібність полягає в тому, що Кільце Всевладдя – надто важка ноша і для лицаря, і для королеви ельфійської, і для могутнього мага; зберігати та знищити його під силу лише слабкому хобіту [30].

Історія набуття Кільця має паралель з «Державою» Платона. Там, зокрема, є історія про пастуха Гіга, який знайшов у печері кільце, по аналогії з Більбо Беггінсом, героєм Хоббіта. Воно робило свого володаря невидимим, наділяючи дрібною, «голлумовською» владою, про яку говорив Гендальф. На думку античного філософа, тільки той, хто спирається на духовні цінності, а не матеріальні блага, міг би протистояти отруйному впливу обручки-невидимки [32].

Плетучи сюжети «Володаря перстня» і «Сільмариліона», Толкін зумів пов'язати воєдино культурні верстви різних країн та епох, від стародавніх легенд до літератури нового часу. Відлуння історії Фауста, наприклад, видно

у долі Сарумана і Денетора. Обидва вони усамітнюються у вежах зі зловісними кулями-палантирами. Обидва вони, свідомо чи ні, продають за знання душу Чорного Володаря Саурона. Обидва отримують спотворені знання і втрачають себе, виявляються поневоленими. Тобто в обох випадках це угода з диявольською каверзою [54]

В «Сильмариліоні» простежується скандинавський сюжет де жахливий вовк (Кархарот) відгризає руку герою (Берену). Скандинавський бог Тюр також пожертвував рукою, щоб утихомирити вовка Фенріра, породження Локі [20]. Далі сюжет «Сільмарилліона» з едичного плавно переходить до валлійського. Полювання на Кархорота явно натхнене полюванням на Турх Труйта, велетенського кабана, у гриві якого ховався дуже потрібний королю Артуру та його племіннику предмет

З англосаксонською поемою «Беовульф» є і сюжетні паралелі, і навіть схожість у дрібницях. Так, дракони прокидаються після того, як спритний злодій викрадає дорогоцінну чашу. А коли Беовульф відрубує голову матері Гренделя, його меч стоїть у руках як шматок льоду. У «Володарі персня» цей епізод обіграний двічі: клинок назгулу зітліє в руках Арагорна, і димиться кинджал, яким Меррі заколов ватажка чорних вершників на Пеленнорській рівнині. Але головна схожість – в етичній позиції. В обох випадках автор вносить християнські нотки у сприйняття подій, що відбуваються з далекими від християнства героями [21].

Історія Туріна, за незнанням що зійшовся зі своєю сестрою, має аналоги у багатьох епосах. Не обов'язково йдеться про сестру героя, це може бути і мати, і дочка. Але саме такий розвиток подій спостерігається у «Калевалі», в історії могутнього Куллерва [9].

Вплив фінського епосу на Середзем'ї важко переоцінити. Саме поетика фінської мови спочатку надихнула Толкіна, саме вона лягла в основу синдарину та квенья. Можливо, саме з «Калевали» із її піснями творіння виріс образ Музики айнур.

Середзем'я – для тих, хто хоче тікати не від життя, а від сучасності та створених людськими руками каліцтв. Своїми книгами Толкін вирив підкоп у в'язниці буденності та рутини. Залишилося лише дати волю фантазії, а ворушити пласти міфів та легенд, які знайшли нове втілення у його витворах, можна нескінченно.

2.2. Розгляд міфологічних універсалій всесвіту «Володаря перснів»

2.2.1. Космогонічні міфи

Слово космогонія походить від поєднання двох грецьких термінів - космосу та генезису. Космос називає порядок Всесвіту та/або Всесвіту як порядок. Буття означає виникнення або процес чи істотну зміну процесу, народження. Таким чином, космогонія пов'язана з міфами, історіями чи теоріями щодо народження чи створення Всесвіту як порядку чи опису первісного порядку Всесвіту. Одним із видів оповіді, що зображує значення та опис створення Всесвіту, є космогонічний міф. Ці міфи, присутні майже у всіх традиційних культурах, зазвичай зображують уявний релігійний простір і час, які існували до Всесвіту, як нормальне житло для людей. Істоти, які є дійовими особами в цей споконвічний час, є божественними, надлюдськими та надприродними, оскільки вони існують до порядку Всесвіту, відомого нинішньому поколінню людей [56].

Космогонічні міфи у своїй оповідній формі дають риторичне, стилістичне та образне зображення значення створення світу. Ці міфи викладають тональність та стилістику способів сприйняття, організаційні принципи та забезпечують основу для всієї творчої діяльності у культурному житті. Хоча ці міфи завжди специфічні для культур, у яких вони зустрічаються, їх можна класифікувати різними способами. Можна класифікувати їх відповідно до культурно-історичних верств, у яких вони постають; таким чином, можна об'єднати міфи з культур мисливців-збирачів або з культур раннього неоліту, сільськогосподарських товариств тощо. Міфи також можна класифікувати з точки зору конкретних релігій чи

культурно-географічних районів (наприклад, давніх східних міфів, індуїстських міфів тощо), або з точки зору мовних груп (наприклад, індоєвропейських міфів) [56].

Міфи можна класифікувати далі відповідно до символічних структур та відносин, зображених та оповіданих у міфах. У космогонічному міфі символи виражають релігійну уяву про створення світу. Бувши прототиповою історією про заснування та створення, космогонічний міф надає модель, яка рекапітулюють у створенні та заснуванні всіх інших способів існування людини [56]. Міф як теорія може бути будь-якого типу, але в кожному випадку міф є відмінним виразом оповіді, яка стверджує парадигматичну істину; це особливо вірно в космогонічному міфі.

Космогонічні міфи завжди займали особливе місце серед інших форм міфопоетичного світогляду. Це обумовлено тим, що вони описують процес виникнення і розвитку Всесвіту. Космогонічні міфи дають нам повне уявлення про просторово-часові параметри Всесвіту: умови, в яких він зародився, причини та шляхи виникнення всього «сущого» в ній, що надалі також стає об'єктом міфотворчості, і, в кінцевому підсумку, поява людини як свідомої форми руху матерії. Актуальний стан Всесвіту в міфопоетичному мисленні завжди пов'язується воєдино з його походженням як наслідок з причиною, оскільки визначення і пояснення складу світобудови і ролі, яку відіграють у ньому його об'єкти, рівнозначні відповіді на питання «як це виникло», опису всього ланцюга породження цих об'єктів. «Сильмариліон», займаючи центральне місце у творчості Толкіна, по своїй суті є унікальним твором, в якому повністю представлена міфологічна картина світу, створена письменником, і втілила принципи його індивідуальної міфотворчості [70]. Звичайно, при створенні свого універсуму Толкін спирався на досвід попередніх епох, в особливості на міфи та сказання різних народів, на загальну міфологічну традицію і міфологічні універсалії.

Толкін заперечує тотожність традиційного міфу і релігії, вважаючи, що вони розділилися внаслідок гріхопадіння, «і з того часу повільно, через

лабіринт помилок, через хаос рухаються до нового злиття». Однак у свідомості письменника, як можна відзначити, існував глибокий розкол між його особистими релігійними переконаннями та творчістю. Бувши завзятим католиком, він, з усім тим, безумовно створював історію язичницького світу. Дві головні книги письменника – «Володар перснів» і «Сильмаріліон» – є спробою узагальнити індоєвропейську міфологічну традицію і відтворити на цій основі «Книги втрачених сказань». (Так в своїй першій редакції називався «Сильмаріліон») [70]. Це, певною мірою, є прагненням повернутися до праміфу, первинного міфу Землі.

Розглянутий в цій роботі «Сильмаріліон» ділиться на кілька частин, різних за змістом і за обсягом, кожна з яких є, по суті, закінченим твором і має власну назву. Толкін представляє ці частини як літописи Середзем'я, написані ельфами. «Айнуліндале» – частина найперша одна з найбільш важливих, бо оповідає саме про створення світу. Космогонічні міфи часто починаються з опису того, що передувало творінню, тобто небуття, як правило, уподібнення хаосу. У цьому Толкін пішов до загальної міфологічної традиції і не став пояснювати, як з'явився Космос. Як факт говориться, що було і був Еру Ілуватар. Про те, як з'явився Еру, дізнатися також нічого не можна, його існування викладається як щось само собою зрозуміле. В Еру Ілуватарі Толкін втілив своє розуміння про Бога, як про єдиного великого творця всього. Еру позбавлений будь-яких людських ознак, він представлений як якась вища форма існування, проте в той же час Толкін вживає стосовно нього такі вирази, як «встав», «підняв обидві руки», «насупився», «посміхався», «жахливий був його лик» та інше, що малює в нашій уяві саме людину [70].

Еа, Світ Сущий, створений божественною Піснею Валар, які направляються Еру Ілуватаром, спочатку був далекий від теперішнього стану. Існувало таких понять, як час, Сонце, зірки, Місяць, адже перші світу тілесного і видимого був створений світ невидимий. Подібні мотиви можна бачити в єгипетській, іранській та індійської міфологіях, в яких творіння

здійснюється за допомогою думки і слова. Поряд з цим з'являється ідея музики, як інструменту творення, яка також присутня в ряді міфологій (наприклад, у фінському епосі «Калевала») [9].

Облаштуванням Світу Сущого зайнялися Валари, хоч в цьому і заважав їм Мелькор: «вони створювали землі, а Мелькор руйнував їх; вирівнювали долини – Мелькор здіймав їх вгору; заповнювали моря – Мелькор висушував їх. Проте, хоч і повільно, Земля знайшла вид і форму».

Арда була задумана ідеальною, а недосконалий зовнішній вигляд з, часом, суворим ландшафтом, – вина Мелькора, адже він доклав руку до всіх витворів Валар і постарався зіпсувати їх. Варто звернути увагу на образ Мелькора: у нього явно як християнські, так і іранські корені. З одного боку, він нагадує Люцифера, колись самого сильного і прекрасного з ангелів, адже Мелькор був створений як валар, зазначений величчю: «Наймогутнішим з Айнур, що прийшли в Світ, був спочатку Мелькор». З іншого боку, він нагадує Духа Зла з Авести – Ангра Майнью, духу «повільного в розумінні, чия воля спрямована до руйнування», нездатного створити що-небудь і тому всіма силами намагається зіпсувати творіння Ахура Мазди.

2.2.2. Теогонічні міфи

Теогенічні міфи це ті, що оповідають про те, як боги виникли. Вони тісно пов'язані з космогенними міфами. У грецькій міфології земля (Гея) вийшла з Хаосу; вона народила море (Понт) і небо (Уран). Вона та Уран народили титанів, які своєю чергою народили різних богів і богинь [26].

Поняття божества творця у тваринній або рослинній формі порівняно рідкісне. Існують історії про тварин, птахів чи комах, які створюють світ, і про творців з атрибутами тварин чи компаньйонами тварин, але це поодинокі традиції. Навіть у поширеному мотиві народження світу з космічного яйця рідко зустрічається поняття про птаха, що відкладає або висиджує яйце (найбільш помітним винятком є всесвітнє яйце, яке відклала прекрасна пташка на початку Калевали, національний епос Фінляндії) [9].

Еру Ілуватар «думкою своєю породив Айнур, Священних», подібних собі, але не настільки могутніх, і, забігаючи вперед, потрібно відзначити, що, оселившись в нашому світі, «вони вибрали обличчя, яке побачили в Баченні Ілувата – лише більш могутнє і прекрасне ... інші валари приймають чоловічий вигляд, а деякі жіночий; бо така початкова відмінність їхніх характерів, і вона лише виражається у виборі кожного», з чого випливає, що ні Волари, ні Еру у своєму справжньому вигляді далеко не нагадують людей. Так, Еру Ілуватар створив Айнур, і це стало єдиним названим творінням саме його рук, а точніше думок. Все інше робили Айнур «За його задумом і з його схвалення». Айнур у Толкіна з одного боку мають схожість з біблійними ангелами, а з іншого – явно нагадують язичницьких богів. Розповідь про них представлена в наступній частині «Сильмариліону» – «Валаквента». «Найбільших серед духів Арди ельфи називають Волари, Силами Арди, – люди часто звали їх богами [71].

Владик Волари сім; і вал, володарок Волари, також сім». Це перегукується з фрагментом Калевали: «Сім старших богів і богинь, наймудріших і наймогутніших, стали правити усім світом і визначати долі всесвіту» (карело-фінський епос) [9]. Число 7 також фігурує в «Авесті», священній книзі зороастрійців, і теж щодо божественних істот: «... після порушення угоди було створено шість Амеша Спента (Безсмертних святих), а сьомим був сам Ахура Мазда» [55]. Толкінівський Волари, як і фінські боги, і безсмертні святі зороастрійців, і божества будь-яких інших міфологій, мають свою ієрархію і чіткий розподіл обов'язків.

Толкін, віддаючи данину давнім міфам, де досконально описуються функції і сферу діяльності кожного з небожителів, надійшов таким же чином і розповів про Валар, почав з наймогутнішого: «Владики Валар звалися (в належному порядку): Манве, Ульмо, Аулі, Ороме, Мандоса, Лоріена і Тулкаса; а володарки іменувалися: Варда, Йаванни, Ніенна, Есте, Вбаре, Вана і Несса. Мелькор більше не рахується Валар, і ім'я його не вимовляється на Землі» [10]. «З Валарами прийшли інші, менш могутні духи, чиє буття також

почалося до початку Світу. Це Майар – піддані Валар, їх слуги і помічники». Провівши паралелі з іншими міфологіями, можна знайти схожість Валариз вищими богами, а Майар – з богами або божествами менш могутніми, або ж з різними духами природи. Валар Ульмо – могутній владика вод - можна порівняти з грецьким Посейдоном, римським Нептуном, скандинавським Бьордом, ацтекським Атлом, зороастрійським Аурвататом й іншими. Його помічники – це Майар Оссі і Іненю, а також інші духи рангом нижче. Подружжя Оссі і Інени схожі зі слов'янськими Дунаєм і Даною, ацтекськими Атлауа і Чальчіутлікуе. Інші помічники представляють собою істот, на кшталт наяд, нереїди, океанід і тритонів. Решта божественні створення Арди також знаходять свої традиційно-міфологічні прототипи в міфах інших часів і народів, адже створювалися вони, спираючись на загальну міфологічну традицію [71].

2.2.3. Астральні міфи

Сонце, місяць і зірки наділялися дивовижними якостями й здатністю впливати на існування всесвіту та життя людей. Відтак, містичне світосприйняття цілком зумовлювало уявлення про навколишній світ. Тому в примітивних культурах існують феномени, недоступні й незрозумілі людині XXI століття.

За спостереженням М.Еліаде, «Сонячні ієрофанії передають релігійні значення незалежності й сили, верховної влади, мудрості. Тому в деяких культурах ми спостерігаємо процес соляризації вищих істот [67] Небесні боги поступово втрачають релігійну актуальність, але в деяких випадках структура і важливість цих богів зберігаються в сонячних богах; особливо це знайшло вираження у високо розвинутих цивілізаціях, що відіграли важливу роль в історії (Єгипет, еллініcтичний Схід, Мексика)». Сонце ототожнювалося з божеством в багатьох світових міфах. У давньому Єгипті сонячним божеством був Ра, у греків – Геліос. У

слов'янській міфології божеств, які мали стосунок до сонця, було кілька: Сварог, Дажбог, Коляда, Купало, Перун та Ярило [25]

При аналізі творіння сонця та місяця в рамках дослідження астральних міфів у «Сільмариліоні» було виявлено, що в даному авторському міфі використовуються міфологічні універсалі скандинавської міфології (образи Суль та Мані, які возили світила по небу), а також привносяться оригінальні моменти (світильники, дерева) як світила). Крім сонця та місяця Толкін створює й інші світила (зірки та сузір'я), багато з яких співвідносяться з реально існуючими небесними тілами (Велика Ведмедиця, Сіріус, Касіопея). Цікава історія зірки Гіл-Естел – Зірки Надії, пов'язана з мотивом піднесення на небо Еаренділа, який володіє одним із Сільмарилів [71].

У традиційній міфології (особливо грецькій) часто зустрічається мотив піднесення людей або тварин на небо як небесні тіла - зірок і сузір'їв; наприклад - Плеяди, Стрілець, Близнюки; Толкін використовує цю загальну міфологічну традицію, причому органічно вписує цей сюжет в «Сілмарилліон», використовуючи образ Сільмарила [71].

Через астральні міфи, які Толкін використовував для створення власного світу виражається зло. Невипадково причиною відокремлення Мелькора є первозданна темрява, чого не помічає ні один з дослідників. Надалі цей древній образ виникне в Сільмариліоні в епоху цвітіння Древ Валурів [70]. Знищення вертикалі Древ здійснюється саме первозданною темрявою, хоча і за допомогою Мелькора. Образ первозданної темряви є одним з найближчих до міфологічного розуміння образів Зла на весь твір. Але про Унголіант літературознавці вважають за краще не згадувати. Цей образ зовні випадає з логіки твору, проте він важливий. Надзвичайно цінно опис виникнення Унголіанта: «Залягли найглибші і непроглядні тіні в світі; і там в Аватарі, в таємниці і невідомості жила в своєму лігві Унголіант. Ельдари не знають, звідки вона взялася, але дехто каже, що численними століттями раніше, коли Мелькор вперше з заздрістю глянув

на володіння Манве, її породила темрява, навколишнє Арду» [71, с. 74]. Тобто Унголіант має не божественне походження, як, наприклад, Мелькор, якого все-таки створив Ілуватар і який є братом іншим Айнур. Унголіант виникає з початкової темряви і сама собою. Самозародження дуже близьке до хаосу явище. Відомий спосіб Унголіант є павуком. Образ павука для Толкіна є ключовим, оскільки майже в кожному його творі павук представлений як абсолютне втілення Зла, але не розумного, а тварини з плоті, а тому жорстокого і нещадного. Такими будуть павуки в «Хоббіті», які намагаються з'їсти гномів і Більбо, таким же є павук, що сторожить вхід в Мордор в третьому томі Володаря кілець [54]

Суттю Унголіант є нескінченна жага споживання, яка крім тваринного голоду ще виражається і в похоті. В цьому відношенні Толкін намагається висловити суть порожнечі та темряви як вакууму, якоїсь чорної діри, яка втягує в себе і знищує все без розбору: «Але вона зреклася свого Пана, бо хотіла бути господинею своїх прагнень, поглинаючи все, щоб наситити свою порожнечу ; і бігла на південь, рятуючись від Волар ...» [71, с. 74]. Унголіант прямо пропорційна кількості нею з'їденого: «А її все мучила спрага, і, підповзши до ставка Варди, вона випила їх до дна; поки ж Унголіант пила, вона видихала випаровування настільки чорні, і зростання став її настільки величезний, а вигляд такий страшний, що Мелькор злякався» [71, с. 77]. Навіть сам Мелькор, який, як могло б здатися, на перший погляд, є символом абсолютного Зла, здається незначним, порівняно з породженням початкової темряви, яка поглинає світло. З величезною Унголіант не може впоратися ніхто, ні воїнство Валар [71, с. 78], ні сам Мелькор, який мало сам не стає її здобиччю [71, с. 82]. Первозданна тьма стає всесильною - ніхто не здатний її здолати. Тільки Балрог вдається її відігнати за допомогою вогненних бичів від Мелькора, якого вона вже обплутала павутиною порожнечі. Причому всесильною Унголіант стає тільки після вживання нею світла Древ.

Тут знову реалізується ідея Толкіна про те, що змішання темряви і світла є універсальною формулою виникнення Зла, нагодована світлом, стає живою, а значить, більш небезпечною. Всесильна Унголіант може загрожувати всій Арді, оскільки з нею ніхто не може впоратися, і вона може, як бути живим втіленням початкової системи, пожертви на світі. Однак Унголіант гине сама собою, причому настільки ж незрозумілим на перший погляд способом, яким вона і з'явилася на світ: «Бо там, з часів руйнування Ангбанда, жили мерзенні тварюки в тому ж павуковому обличчі; і вона поєднувалася з ними, а потім пожирала; і навіть коли сама Унголіант згинула невідомо куди, потомство її жило там і плели свої мерзенні павутини. Про долю Унголіант не говорить ні один переказ. Однак дехто вважає, що вона давним-давно зникла, в невситимому своєму голод пожерти саму себе» [71, с. 82]. Унголіант пожерла саму себе і таким чином зникла. Толкіном використовується найдавніша міфологема Уроборосa – змія, що кусає свій власний хвіст. Цей образ пояснює суть первозданного хаосу, його виникнення, зникнення і одночасно вічного існування. Образ Унголіант зливається з образом Світового змія, висловлюючи міфологему первозданного хаосу, який існував ще до творіння, і займає в міфологічній системі Йолкіна місце абсолютного Зла.

Унголіант займає нейтральну позицію у світі Толкіна, її не цікавлять ні доля Арди, ні Волар, ні Мелькора - вона нікому не протиставлена. Вона просто породження хаосу і все. Як найдавніша частина міфологічного матеріалу, використовуваного Толлкіном, образ Унголіант випадає з християнського монотеістичного членування світу Сильмарілліона. Цей образ найближче до міфологічного розуміння Зла як такого. У порівнянні з цим образом, прототип християнського диявола Мелькор виглядає блідо

2.2.4. Антропогонічні міфи

Після створення небесних світил, часу і ландшафту, тобто після завершення створення Світу, розповідь переходить до наступного етапу: антропологічних міфів.

Антропогонічні міфи – це ті історії, які є частиною певної культури та розповідають про те, як відбувалося створення людини та як вона прийшла у світ з метою розвитку та розширення своєї культури. Усі релігійні переконання, безпосередньо пов'язані з соціальними групами, які формуються в різних культурах, підтримують міфи про створення як світу, так і людини [25].

Два типологічні параметри космогонічних міфів представляють крайні точки епохи творіння, тобто її початок і її кінець. А рівні міфологічні персонажі їм відповідають творець і тварюка, серед яких перша ланка в нашому випадку – це Еру Ілуватар, а остання ланка в ланцюзі творіння – людина; про його походження оповідають антропологічні міфи як складова частина космогонічних міфів; з створенням людей відкривається вже інша серія міфів, пов'язана з людськими діяннями [71].

Навряд чи існують групи, в яких вони не створені божествами, а отже, немає міфів про створення.

Міфологія Стародавньої Греції дещо відрізняється. Прометей був титаном, який, коли боги створили весь світ і тварин, зійшов і взявся за створення людини з глини, яка була за їхнім образом і подобою. Оскільки він спостерігав за бездомними людьми, він вкрав вогонь Олімпу і віддав їх, що викликало лють Зевса, який наказав знищити людський рід і забрав вогонь після обману Прометея. Зевс створив Пандору, де він накопичив зло, щоб покінчити з людством. Він не досяг своєї мети і відправив Прометея прив'язати до скелі, поки його не відпустили. Давньогрецький рапсод Гесіод, встановлює п'ять епох людської історії. Спочатку прийшли золоті люди, які не постаріли. На зміну їм прийшли срібні, які їли хліб і були знищені Зевсом. Потім з’явилися бронзові, які були плодами ясена, а також воїни та зухвалі,

що призвело їх до загибелі від чуми. Пізніше виникли бронзові чоловіки, народжені у смертних, але знатних жінках [26].

Відповідно до міфології Толкіна можна сказати, що вона позбавлена антропоцентризму, скоріше, вона «ельфоцентрична», позаяк не людина намагається пояснити світ, а світ, очима ельфів, намагається пояснити собі людину: оповідачами в «Сільмариліоні» є ельфи, вони ж Першородні Діти Еру Ілуватара. Примітно те, що відсутні докладні розповіді про створення Дітей Ілуватара, ельфів і людей, «Першонароджених і недобитки». Вони були створені піснею, виконаною Айнур і задуманої Еру, разом з Ардою, але довгий час Світу довелося чекати їх появи: ельфи прокинулися «в осяяній зірками затоці Куйвієнен, Вод Пробудження» відразу після завершення створення зірок Вардою, а люди прокинулися набагато пізніше – «з першим же сходом сонця на сході Середзем'я, в краю Хілдоріен» [71]. Ельфи стали найкрасивішими і мудрими істотами Арди після Валар, а люди отримали від Творця Дар смерті і свободу вибору між добром і злом. Світ Толкіна населений найрізноманітнішими істотами, крім ельфів і людей, одні з яких виступають на стороні добра, інші – на боці зла [71].

При створенні більшості образів автор спирався на міфологічну і літературну традицію, частково змінюючи характеристики персонажів відповідно зі своїм задумом. У поділі ельфів на темних і світлих, а також в розподілі світлих ельфів на три роди Толкін використовує германоскандинавську міфологічну традицію [70]. В образах гномів, створених Воларом Аулі і збережених Еру, поєднуються риси скандинавських цвергів і традиційно-міфологічних гномів. Виникає в світі Толкіна ще дуже цікавий народ – енти – наполовину дерева, наполовину люди [70]. Поява їх пов'язана, швидше за все, з традиційними уявленнями про існування духів-охоронців лісів. У «Сільмарилліоні» також представлені образи орків, тролів, вовкулаків і драконів, які виступають на стороні зла. Вони були створені Мелькором, однак творіння їх вельми умовне, оскільки Мелькор позбавлений функції справжнього творення, перекручуючи вже

створене [71]. За допомогою цього Толкін підкреслює вторинність зла, а також вказує на схожість з образами Люцифера і Ангра Майнью. Орки є спотвореними Мелькором ельфами, тролі вирощені в насмішку над ентами, а створення Толкіним вовкулаків і драконів спирається на міфологічні сюжети і образи, в основному з німецько-скандинавських джерел («Старша Едда», «Сага про Велсунга») [23]. Безумовно, всі персонажі органічно вписуються в загальну картину Світу, створеного Толкіним. Всі народи мають своєрідну історію виникнення і неповторні долі.

2.3. Релігійні мотиви «Володаря перснів» Дж. Р.Р. Толкіна

Необхідно відзначити ще один, «релігійний», напрямок літературної толкіністики. (Остогер, Е. Шурміль, Е. Естер, Н. Г. Прохорова та ін.), в рамках якого аналізуються релігійні коріння творчості письменника, християнські мотиви, символи й образи в його творах: монотеїзм, Валари-ангели, Мелькор – занепалий ангел, Слово на початку Буття, Незгасиме Полум'я Благодаті, а також мотиви любові до ближнього, всепрощення, відмова від гордині та ін. Правомірність такого підходу підтверджується неодноразовими твердженнями автора, що «Володар перснів» в основі своїй релігійний і католицький твір. Однак і тут враховується лише один аспект творчості письменника.

Як уже зазначалося, нові можливості для вивчення творчості Дж. Р. Р. Толкіна відкрилися в зв'язку з низкою публікацій, здійснених на рубежі 70-80-х років його біографом, Х. Карпентером, і сином письменника, Крістофером. До цього періоду Толкін вважався автором двох творів: дитячої казки «Хоббіт» і тритомної епопеї «Володар перснів». Еволюція його творчості проглядалася як шлях від юнацьких проб пера до першої удачі - книги для дітей, формування власної естетичної програми – в статтях «Беовульф: монстри і критики» (1937) і «Про чарівні історії», і потім - до вершини, «Володар перснів» (1954-55). Закінчуючи дослідження, літературознавці зазвичай розглядали невеликі казки і притчі письменника. В

якійсь мірі ця схема була похитнулася документальною біографією Х. Карпентера (1977). Наведені в ній висловлювання письменника, витяги з листів, детальна хронологія його творчості, несподівано висунули на перший план не «Володаря перснів», що приніс Толкіну світову славу, а незавершений «Сильмаріліон», книгу про створення і перші епохи міфологічного Середзем'я. Вона створювалася близько шістдесяти років: перші начерки були зроблені в 1916 році, останні доповнення – внесені незадовго до смерті [22].

«Володар перснів» в основі своїй твір релігійний і католицький; спочатку так склалося неусвідомлено, а ось переробка була вже цілком свідомою», – писав професор Толкін в 1953 році Роберту Маррі. Далі по тексту цього листа він зізнається, що прибрав майже всі релігійні культи з сюжету в процесі доопрацювання. Такий хід, треба відзначити, говорить про повагу католицької віри, стриманості і розсудливості автора, а не про «безбожність світу» Володаря кілець.

У релігійному відношенні третя епоха Середзем'я дохристиянська, але в той же час і доязична (скоріше навіть предязичницька). Адже язичництво як таке є явище людського релігійного життя та культури. По слову св. Діонісія Ареопагіта: «... самі народи добровільно зійшли від прямого шляху, що веде до Бога, по самолюбству, гордості і необачного шанування речей, в яких вони думали знаходити Божество» (Про небесну ієрархію IX, 3). І сам Толкін усією структурою твору чітко проводить думку, що з перемогою над Сауроном тільки починається епоха людей. Звичайно ж язичницьких культів ми не знайдемо у хоббітів, чужі їм і інші народи Середзем'я [52].

По суті «Володар перснів» це одна велика подорож і основна сюжетна лінія пов'язана з перснем всевладдя. Строго кажучи, вона набуває характеру знищення кільця завдяки рішенню Гандальфа і Фродо з його друзями, хоча загальна роль персня значно складніша - всі основні герої, так чи інакше, піддаються його впливу. Доречно розділити героїв на тих, хто не піддався цій спокусі, ні хвилини не володіючи кільцем і на тих, хто, так само не піддався

спокусі, будучи його «володарем» навіть кілька миттєвостей. Гендальф і Галадріель, а також Арагорн, розуміючи всю страшну і руйнівну суть цієї реліквії, відмовляються від тієї влади, яку вона може дати, бо підпорядкування персню є підпорядкуванням Саурону і, відповідно, Мелькору. Більбо, мабуть, один з рідкісних персонажів хто, будучи «володарем» персня, відмовився від нього добровільно і свідомо, хоча таке рішення далося йому аж ніяк не просто. Так само добровільно віддає кільце Сем в Мордорі, коли він, думаючи, що Фродо загинув, вирішує взяти цю ношу на себе, але повертає його, коли знаходить Фродо живим. Боромір віддає кільце, яке випадково втратив Фродо, але через деякий час піддається спокусі і намагається відняти його, але кається і гине як герой. Фараміра також долає спокуса. Так, кожен з головних героїв по-своєму бореться з всепоглинаючою владою Кільця, але, і це автор підкреслює особливо, без дружби, вірності, любові, відваги, розсудливості, сміливості у них навряд чи що-небудь вийшло [54]

В есе «Про чарівні історії» (1939 г.) Дж. Р. Р. Толкін називає таку розв'язку «евкатастрофою», як би на противагу відомому слову «катастрофа». Евкатастрофа – раптовий, непередбачуваний перехід від поганого до доброго, від темряви до світла. Але для Толкіна як християнина щаслива кінцівка (евкатастрофа) це благодать Божа, рятівна сила. Значить, кільце всевладдя є результат спотворення того, що було даровано Творцем своїм улюбленим створінням. І для того щоб знищити кільце треба вступити, так чи інакше, в поєдинок з Сауроном (нехай навіть у вигляді обману). Але ж Фродо не витримує спокуси! Так Хто ж знищує кільце? Ось, вона Евкатастрофа – здавалося б, хранитель кільця зломлений, але воля невидимого Творця руйнує страшні чари Саурона і його моторошної країни. Біля жерла Судної Гори кожен отримує своє: для Голлума – кільце і вогняна безодня, для Фродо - рятівна рука Сема ... Толкін саме таким знищенням кільця абсолютно очевидно говорить про те, що без Господа перемога була б неможлива [70].

2.4. Аналіз зв'язків між особливостями міфологічних і релігійних сюжетів та творами Дж. Толкіна

Сьогодні вже ясно, що аналізу окремих аспектів цього явища мало. Необхідний комплексний підхід до дослідження даного багатовимірного і багатошарового твору. Такий підхід, можливий в контексті західноєвропейських літературних традицій на основі логіки історичного розвитку літературних жанрів від міфу до епосу і лицарського роману. Це питання на сьогоднішній день залишається відкритим. Розгляд міфологічних універсалій всесвіту «Володаря перснів».

Гостра дискусія розгорнулася в науковій літературі і з приводу глибинного сенсу «Володаря перснів», його ставлення до проблем сучасного світу. Багато пояснень зводяться до пошуків в книзі Толкіна якихось прихованих паралелей з сучасними політичними та соціальними процесами, долею маленької людини в сучасному світі. Можна говорити про ситуацію в літературознавстві, в першу чергу, в західному, концепції «алегоризму» книги Толкіна. Аналіз цієї концепції необхідний не тільки через її поширеність, а й для більш глибокого проникнення в специфіку методу письменника.

Реалістичність опису вигаданого світу (Середзем'я), велика кількість деталей, взятих з повсякденного життя, схожість подій, що змінюють народні долі, на деякі епізоди людства немов пропонують читачеві і досліднику «розшифрувати» образи і сюжети, знайти ключ до таємного змісту всього того, що відбувається в вигаданому світі «Володаря перснів». Існують також роботи, в яких дослідники, не акцентуючи уваги на алегоризмі Толкіна, аналізують його творчість саме з цих позицій. Так, Роджер Сейл в монографії «Сучасний героїзм» (Sale, 1973) розчленовує зміст «Володаря перснів» на два плани. Один, звернений до минулого (історія ельфів, Арагорна, Гендальфа), представляється йому малозначущими і наслідувальними. Справжній сенс і цінність книги для сучасного читача Сейл бачить в зображенні хоббітів і перш за все Фродо. Героїзм маленької людини, що перевершує героїзм

середньовічного лицаря, – ось найактуальніша і найважливіша сторона книги Толкіна, вважає Р. Сейл. Протиставляючи лінію Фродо лінії Арагорна, дослідник вступає в протиріччя із загальною логікою розвитку толкінівського сюжету. Між усіма «світлими» героями твору існує глибока спільність; як-не-як, всі вони протистоять силам Саурона, а не один одному. Фродо не менш далекий від сучасного «маленького героя», ніж Гендальф від середньовічного ангела [38].

Так, ототожнюючи епопею Толкіна «Володар перснів» до філософської фантастики, слід зазначити, що «філософський, концептуальний пласт у фантастиці виражається у формі іносказання» [23, с. 11] . Звернувшись до тексту, дослідник знаходить алюзії на фашизм в зображенні сил Саурона, християнські мотиви в образах Фродо і Гендальфа, ідею розбещуючою сили влади (Денетор, Саруман), символіку імен, алегорію природних сил в образі Тома Бомбаділа та ін. При цьому М. Едельсон все ж не може зробити висновків про переважання алегоризму в творі Толкіна. Монографія Едельсон, поєднуючи в собі спостереження багатьох літературознавців, демонструє практично всі можливості подібного трактування книги Толкіна, одночасно оголюючи і всі слабкості даної концепції. Перш за все, вона суперечить позиції самого автора. «Я щиро не люблю алегорію у всіх її проявах», – пише він у передмові до книги. «Алегорія в будь-якому випадку була брудним словом для Толкіна,» – свідчить У. Реді, який особисто знав письменника [38].

Зрозуміло, воля автора не є законом для критиків. Відомо, що слухач може набагато краще розуміти, що приховано за словом, і читач може краще самого поета осягати ідею твору. І все ж не можна не визнати, що у Толкіна в даному випадку має місце не просто емоційне неприйняття алегорії, але глибоко продумана, виплекана протягом багатьох років позиція. Так, він спеціально розглядає питання про уявну схожість зображеного в книзі з подіями Другої світової війни, пунктуально відзначаючи всі розбіжності, іншу логіку розвитку подій, пояснюючи, що сюжетна канва книги склалася

раніше, ніж почалася війна, і була зумовлена внутрішніми, а не зовнішніми факторами [39].

Вельми часто в результаті пропонується або поверхнева, або просто очевидно невірне трактування подій і героїв; багато зіставлення, зроблені в роботах такого роду, по суті, бездоказові. Таке, наприклад, алегоричне ототожнення Фродо, що йде на Ородруїн, з Христом, коли Він сходив на Голгофу: Толкін, мовляв, під виглядом Фродо зобразив Ісуса. Зовнішня ефектність подібного уподібнення позбавлена внутрішньої обгрунтованості. Фродо (і разом з ним Сем) приносить себе в жертву, і, звичайно, це змушує згадати про Христа – як і будь-яка жертва, вчинена на благо ближнього. Однак Фродо не вчитель, не святий, не Божий син, нарешті. Своєю дією він руйнує світ Саурона і при цьому врятований, а не вбитий. І найголовніше – йому не вдається виконати задумане: він оголошує себе володарем персня. В результаті від вирішальної жертви він відмовляється.

Слід визнати, що крім очевидно невірних паралелей, існують і більш глибокі трактування окремих тем і образів. Таке, наприклад, зіставлення влади Саурона з фашизмом. Однак, як справедливо зазначає С. Л. Кошелєв, ця алюзія має вільний характер не нав'язаної автором читацької асоціації. «Показовим у цьому плані епізод з описом орків або гоблінів, – вони живуть в таборі з «прямими нудними вулицями і довгими сірими будівлями», мають, крім свого імені, особистий номер. Країна Мордор, де живуть орки, виглядає чимось на зразок мурашника, де немає місця особистості і свободи, де панує жорстка доцільність» [54]. Виникнення подібних асоціацій – закономірний і необхідний процес при читанні будь-якої, тим більше фантастичної мови. Саме дослідження Толкіна в області древньої літератури і мов дали письменникові багаті і різнобічні засоби вираження і психологічного проникнення. Однак, як справедливо зауважує Б. Роузбері, захопившись демонстрацією геніальності творчого методу Толкіна, Т. Шиппі мало що сказав про його твори. Цікаві результати аналізу, проведеного Р. І. Кабаковим в дисертаційному дослідженні «Володар перснів Дж. Р. Р. Толкіна

і проблема сучасної міфотворчості». Дослідник робить плідну спробу аналізу художньо-міфологічної системи письменника в цілому і «Володаря перснів» зокрема. Називаючи цей твір міфологічним епосом, Р. Кабаков, однак, ігнорує його героїчний характер і залишає за дужками специфіку героїчної естетики Толкіна.

Висновки до ІІ розділу

В ході дослідження розкрито своєрідність художнього бачення Дж. Толкіна, універсальність його «вторинного світу», логіку «чудесного» і прийоми фантазування. Володаря Кілець» несе явний відбиток епічного стилю. Таким чином, представники «міфологічного» напряму літературознавчої толкіністики обмежують епопею «Володар Кілець» міфологічними рамками, час від часу виявляючи в ній «героїчні елементи», не роблячи, однак, спроб аналізу суті героїчного у Толкіна. Певну обмеженість міфологічного підходу намагаються подолати прихильники «романної» природи епопеї.

В розділі досліджено основні напрямки та принципи міфологічного та релігійного підходу у творенні сучасних фантастичних творах. Основні персонажі є віртуальними та уособлюють сенс життя. Міфічність образів надає особливого фантастичного інтерпритування творів.

Визначено, що Середзем'я створювалося з урахуванням древніх мов і міфів, шліфувалося і перебудовувалося кілька десятиліть. Те, що в результаті вийшло, – щось більше, ніж низка запозичень із культурної спадщини Британії та Скандинаві. Плетучи сюжети «Володаря перстня» і «Сільмариліона», Толкін зумів пов'язати воєдино культурні верстви різних країн та епох, від стародавніх легенд до літератури нового часу

З англосаксонською поемою «Беовульф» є і сюжетні паралелі, і навіть схожість у дрібницях. Так, дракони прокидаються після того, як спритний злодій викрадає дорогоцінну чашу. А коли Беовульф відрубує голову матері Гренделя, його меч стоїть у руках як шматок льоду. У «Володарі персня» цей

епізод обіграний двічі: клинок назгулу зітліє в руках Арагорна, і димиться кинджал, яким Меррі заколов ватажка чорних вершників на Пеленнорській рівнині. Але головна схожість – в етичній позиції. В обох випадках автор вносить християнські нотки у сприйняття подій, що відбуваються з далекими від християнства героями.

Вплив фінського епосу на Середзем'ї важко переоцінити. Саме поетика фінської мови спочатку надихнула Толкіна, саме вона лягла в основу синдарину та квенья. Можливо, саме з «Калевали» із її піснями творіння виріс образ Музики айнур.

РОЗДІЛ ІІІ АНАЛІЗ МІФОЛОГІЧНОГО ТА РЕЛІГІЙНОГО У ВІРТУАЛЬНИХ СВІТАХ НА ОСНОВІ THE ELDER SCROLLS

3.1. Онтологічні основи світобудови

Онтологія – розділ філософії, присвячений проблемам існуючого як сутнього, формам і фундаментальним принципам буття. У найбільш широкому значенні слова буття є *всеохоплюючою реальністю*, найзагальнішим поняттям про існування всього. Буття – все те, що існує: це і матеріальні речі, і процеси, і властивості, і зв'язки, і відносини. Навіть плоди фантазії, казки, міфи й т. ін. існують як духовна реальність. Тобто буття охоплює як матеріальне, так і духовне. Воно є, таким чином, *дещо реально існуюче*. Питання про те, як усе існує, яке його буття, розглядаються в *онтології* [4].

Онтологія – це вчення про суще, про першооснови буття, система найзагальніших понять буття, за допомогою яких здійснюється осягнення дійсності. Термін «онтологія» запровадив у XVIII ст. німецький філософ *Р. Гоклініус*. Під онтологією розуміється окрема галузь філософського знання, яка досліджує сутність буття світу, основи всього сущого: матерію, рух, розвиток, простір, час, необхідність, причинність та інше. Сутність онтології виявляється в аналізі відношень, зв'язків і взаємодій між категоріями й поняттями, відображеними на схемі. Ця схема відображає найсуттєвіші, найзагальніші властивості буття. Вона дає змогу охопити єдність багатоманітного, універсального у зв'язках та взаємодіях, що реально й об'єктивно, ідеально і суб'єктивно існують у світі, відображаються у свідомості. Запам'ятаємо, що світ, який є, був і буде, – набагато ширший, глибший, ніж знання про його сутність [4].

3.1.1. Космогонічні міфи

Хронологія всесвіту Elder Scrolls поділена на чотири епохи за винятком того, що до них також існують дві епохи, одна з яких є цілком нелінійною, але все ж якось утримує послідовність подій, у яких надприродні істоти

виникають ні з чого. А потім, пізніше на часовій шкалі, цей позачасовий первозданний хаос просочується у фізичний світ і повторюється, ніби сама реальність має кислотний спалах [48].

Космогонічний міф хаджитів представлений в книзі «Напуття матері клану Анісі»: «На початку було Анурр і Фадомай, два кошеня з одного посліду. Минуло багато місяців, і Фадомай сказала Анурру: «Давай одружимося і заведемо дитинчат, щоб вони були щасливі разом з нами». І вони породили Алкоша, Першого Кота. І Анурр сказав: «Алкош, ми віддамо тобі Час». Вони породжують ще кількох дітей, відповідних аедра. «Минуло багато місяців, і Анурр з Фадомай були щасливі. І Анурр сказав: «Давай заведемо ще дитинчат, щоб вони були щасливі разом з нами». Вони породжують дітей, відповідних даедра. «І Анурр сказав: «Двох виводків досить. Якщо у нас буде більше дитинчат, щастя піде». Але Кенарті пішла до Фадомай і сказала: «Мати Фадомай, Кенарті самотньо жити в небесах, і навіть мій брат Алкош не може літати так високо». Фадомай змилостивилася над нею, і обманом змусила Анурра знову подарувати їй дитинчат. І Фадомай народила Місяць. І вона народила Нірн, величні піски і густі ліси. І вона народила Азуру, захід і світанок ... Анурр виявив Фадомай, коли вона ще народжувала, і розсердився. Анурр вдарив Фадомай, і вона втекла в Велику Тьму, щоб там народити останнього кошеня. Діти Фадомай дізналися про те, що трапилося і зібралися навколо неї, щоб захистити її від гніву Анурра». Мотиву хаджитського міфу відповідає мотив космічних батьків. Широко поширеним є мотив біологічного породження космічних об'єктів, богів і людей творцем. Космогонічний процес при цьому пов'язаний зі зміною поколінь богів і боротьбою між ними – так в аккадській, західносемітській, хетто-хурритській, грецькій міфологіях [56]. У хаджитському міфі, як і в інших космогонічних міфах TES, є мотив конфлікту Ану (Анурра) і Падом (Фадомай).

У більшості міфологій світ виникає/твориться з нічого, з порожнечі. Багато космогонічніх міфів починаються з опису того, що передувало

творінню – з небуття, часто уподібнення хаосу [56]. У ведичній міфології початковий стан відповідає хаосу і описується як повна відсутність елементів всесвіту і протиставлень, що обумовлюють її функціонування: «Тоді не було ні сущого, ні НЕ-сущого ... ні смерті, ні безсмертя ...» [56]. За геліопольською версією давньоєгипетського міфу творіння «Не існувало ще небо, і не існувала земля. Не було ще жодного ґрунту, ні змій в цьому місці. Я створив їх там з Нуна, з небуття. Чи не знайшов я собі місця, на яке я міг би так встати ... »[36]. Аналог є і в Біблії: на початку творіння земля була «пуста та порожня»; була безодня, на якій лежала темрява [55]. У скандинавській міфології виникнення світу представлено як заповнення порожнечі світової безодні Гинунгагап і перетворення хаосу в космос [56].

Далі: «Поки Ану і Падомай бродили в порожнечі, гра Світла і Темряви створила Нірн». Гра Світла і Темряви – продукції злиття двох протилежних сутностей. В результаті злиття єгипетських бога землі Геба і богині неба Нут народилися Ісіда і Нефтида, Осіріс і Сет [36]. У китайській міфології весь процес світобудови і буття розглядається як результат взаємодії, але не протиборства інь і ян, темного і світлого начал, які прагнуть один до одного [37]. У TES кінець світу можна тільки відстрочити (сюжет «TES V: Skyrim»). В есхатологічних міфах науа, ацтеків та ін. американських народів розповідається про циклічні епохах чотирьох сонць. Загибель сонця, утілював стабільність космосу, означала кінець світу. Сили сонця і богів необхідно було підтримувати регулярними кривавими жертвоприношеннями, покликаними відстрочити чергову катастрофу, землетрус і голод, від яких загинуть люди [7].

Відеоігри конструюють власні «всесвіти», що функціонують за певними законами і правилами зі своїм часом, простором, законами фізики, об'єктами, образами і символами. Вони пропонують гравцеві певні ціннісно-смислові орієнтири, зразки і норми поведінки, роблячи значний вплив на його світогляд, про мислення і поведінки. Елементи віртуальних світів проникають в реальну дійсність («оживають» за допомогою косплей,

наприклад), і в той же час вони знаходять свою буттєву форму у віртуальних про-мандрівках, тим самим сьогодні нівелюються кордони реального та видуманого. Відеоігри моделюють безліч віртуальних світів, занурюючись в які, суб'єкт часом ототожнює образ реальності з самою реальністю. Подібне ототожнення є особливістю міфологічного сприйняття світу. Розкрити міфологічні структури в контексті ігрового віртуального простору є складним, але значущим дослідницьким завданням.

3.1.2. Характеристика і аналіз місцевих божеств

Сучасна людина усвідомлює умовний і симулятивний характер реальної дійсності, чому сприяє в тому числі бурхливий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, технологій віртуальної реальності. Однак, незважаючи на подібне усвідомлення, свідомість охоплено міфом, яке для нього стає справжньою і максимально конкретною реальністю [13. С. 24]. Міф невичерпний і незнищенний, оскільки є невід'ємним елементом людської свідомості. Піддати філософській рефлексії той чи інший міф, щоб вийти за межі, «чар» світу за великим рахунком означає, за вдалим висловом А.М. П'ятигорського, «пробивати кришку одного міфу, щоб виявитися в підвалі іншого» [35, с. 127]. Таким чином, ми розуміємо сучасну дійсність як міфологізований простір.

Все більш швидкі темпи розвитку технологій і включення штучно створюваних реальностей (VR, AR, відеоігри, віртуальні світи) в простір культури і життєвого світу сучасної людини актуалізують питання демаркації кордонів реального і віртуального, а також сили міфологічної свідомості, перетвореної в штучних світах.Слід зазначити те, що наукових робіт, присвячених культурно-філософському аналізу міфу в відеоіграх, сьогодні не так багато. Можливо, це пов'язано з тим, що до недавнього часу відеоігри не розглядалися як окремий об'єкт для спеціального дослідження. Однак, разом з тим ми бачимо, наскільки відеоігри популярні, вони охоплюють багато

сфер культури, і, безумовно, є одним з помітних феноменів сучасної культури.

Хронологія світу The Elder Scrolls представляє широкий огляд подій, що відбуваються у світі Нірн, а також наводить порядок у іграх. Кожна з основних рольових ігор Elder Scrolls розділена роками, іноді їх багато, і The Elder Scrolls Online плутано відступає вчасно, щоб заповнити прогалину. Грацю не потрібно це знати, щоб насолоджуватися ними, але тоді йому не доведеться читати книги, але дехто все одно це робить. Ознайомитися з історією та метафізикою абсолютно необов'язково, але це додає задоволення, і, можливо, якщо поринаєте у це, це додасть ентузіазму.

Сьогодні неможливо стверджувати про міф як феномен виключно культури. Як вірно зазначив Дж.Ф. Бірлайн, «життя і в наші дні насичена міфологічним символами і сенсами, міфологічною мовою» [2, с. 14]. Міф як елемент будь-якої культурно-історичної епохи приймає все нові форми в залежності від соціально-історичного тла того чи іншого періоду Специфіка міфотворчості на сучасному етапі розвитку культури полягає в конструюванні і зануренні людини в безліч різного роду міфологічних конструктів і світів. Навідміну, наприклад, від епохи культурної архаїки, в якій була присутня тотальність однієї міфологічної системи як єдиної форми світогляду, обгрунтовує все будівництво культури, сучасна культура формується як специфіка міфотворчої безлічі і різноманітності подій, що суперечать міфологічним конструктам, які одночасно співіснують в соціокультурному просторі [12, с. 182].

3.2. Вплив давньогерманскої і скандинавської міфології

Давньогерманська і скандинавська міфологія вплинула на формування образу довакіна (дракононародженого), сформувався культ полювання, що пов'язаний із даедра Хірсіном. Королівство Скайрім знаходиться на півночі континенту Тамріель. Клімат субарктичний і арктичний. Більшу частину провінції займає тундра, що переходить на півночі в крижану пустелю, а на

заході – в гірський хребет. Фауна представлена вовками, лисицями, кроликами, шаблезубі, ведмедями, оленями, мамонтами, велетнями, тролями, крижаними привидами, морозними павуками та іншими істотами. Територія королівства розділена на дев'ять володінь (Холден), кожне з яких має власну столицю. Всього в грі п'ять великих міст – Солітьюд (столиця королівства), Вайтран, Віндхельм, Маркарт, Ріфт і чотири містечка поменше - Вінтерхолд, Данстар, Морфана і Фолкріт, а також кілька селищ: Айварстед, Рівервуд, Камінь Шора, Хелга, Картвастен, Рорікстед , Драконівські Міст [69].

Всесвіт ігор серії «The Elder Scrolls» (далі – TES) має велике число паралелей в традиційній культурі, і пошук цих паралелей є значущим для розуміння культурного контексту ігрового простору, так само як і для розуміння осмислення традиційної міфології в сучасній культурі.

Найбільше число паралелей і прямих запозичень з реальної культури і міфології – скандинавської, мається на увазі гра «TES V: Skyrim». Сюди відносяться і стилі будівель, і одяг, і зброя, і предмети побуту провінції Скайрім. Велике число запозичень з давньоримської (імена імперців, обладунки та ін.) І середньовічної європейської (архітектура та ін.) Деякий вплив культури Японії простежується в грі «TES III: Morrowind» (орків обладунки та ін.). Матеріальна культура двемерів має яскраве схожість з месопотамскою. Символи алфавіту драконівські мови, як зазначено в книзі «Драконівська мова – більше не міф», що нагадують «відмітини кігтів, або насічки», зовні («TES V: Skyrim») схожі з клинописом. Символи айлейдского і двемерского алфавітів нагадують літери древньосемітських алфавітів. Великий, але менш очевидний пласт запозичень з реальної міфології і культури і паралелей є також власне в космогонії, космології та історії народів Нірна [69].

Згідно внутрішньоігровою книгою «Дитячий Ануад» (назва в пізніх версіях), «Першими були брати: Ану і Падомай. Вони прийшли в Порожнечу, і почався відлік часу». Ану (Ан) – бог неба в шумеро-аккадській міфології [25]. Початковий уривок «Дитячого Ануада» є версією блізнюкового міфу –

міфу, в якому близнюки виступають в якості родоначальників племені, культурних героїв або творців. Зокрема, культ близнюків мав місце у давніх германців [23].

Згідно з книгою «Дихотомія Алдуін-Акатош», «в деяких джерелах говориться про те, що він [42] пожирає душі мертвих, щоб підтримати свої сили» (також сюжет «TES V: Skyrim»). У єгипетській міфології присутній Амт – чудовисько, що пожирає душі грішників [36]. У скандинавській міфології - Нідхьогг, дракон, який гризе коріння Іггдрасиля, світового древа [23], і пожирає грішників (Одкровення вельви).

Міфологічний змій в світі TES відображений і в астрології. Згідно з книгою «Астрологія», «Кожен з охоронців [головні сузір'я] захищає трьох своїх підданих від тринадцятого сузір'я, Змія ... У Змія немає сезону, оскільки він подорожує по всьому небосхилу, зазвичай погрожуючи одному з інших сузір'їв».

У відеограх досить часто зустрічається древній міфологічний образ: дерево шибеників Іггдрасиль, що означає «кінь Ігга (одне з імен Одіна)» [23]. Жертви, принесені Одіну, вішали на дерево, а саму шибеницю назвали «конем» повішеного. Ігг – це норвежський бог верховного пантеону Одін, який приніс себе в жертву, приколов себе до світового древа, і знайшов завдяки цьому самопожертву, магічне знання і силу. У поемі «Havamal» «Одін розповідає, як він добув руни, символ мудрості і магічної влади: дев'ять ночей він був підвішений на Іггдрасіль,» вражений списом і присвячений Одіну, принесений в жертву самому собі, без їжі і пиття, і ось, на мій поклик руни відкрилися мені»» [23, с. 182]. Германці здійснювали жертвоприношення на шибениці Одіну, називаючи його «богом повішених» і «владикою шибениць».

Міфи про магію нам відомі ще з первісних часів. З її допомогою стародавні намагалися пояснити непідвладні їм сили і різні феномени нашого світу, так що по суті своїй магія була не відрізняється від релігії і науки. Однак в сучасній культурі двадцятого століття, з розвитком жанру фентезі, у

неї зовсім інше застосування: як правило, вона використовується як художній прийом, покликаний підкреслити драматизм ситуації або проілюструвати духовний розвиток героя новопридбане силами.

З цієї причини в більшості сучасного фентезі за магією годі й шукати ніяких серйозних ідей. Однак існують винятки, і серія The Elder Scrolls – один з найяскравіших прикладів. За 25 років авторам вдалося побудувати стрункy логічну систему, що виходить за все з одного допущення і зв'язує можливості магії, створення світу і центральний сюжет серії. А разом з цим вони перемішали і по-новому обдумали концепції самих різних джерел натхнення – від класичних авраамічних релігій і окультних текстів Алістера Кроулі до нордичної міфології і ідей індуїстської адвайта-веданта [55].

Головне допущення The Elder Scrolls має цілком реальні історичні корені. Все почалося зі старого, як світ, питання «Що виникло раніше, матерія або думка?». Дуалістичні концепції двох незалежних початків, подібні до тих, яких дотримувався Рене Декарт, не могли нічого нормально пояснити, так що до сих пір вчені і філософи шукають точку, з якої почався наш всесвіт, першопричина всіх речей.

Таким чином, дана відеогра ілюструє архаїчну ідею про те, що священне жертвопринесення бога або міфологічного героя є необхідною умовою подолання есхатологічної кризи і підтримки роду. Насильство, пролиття крові, жертвоприношення, фізична загибель героя сприяють тут благим цілям.

Найчастіше згадуються образи, сюжети та архетипи мають поширення в багатьох міфологіях світу, а людська культура дуже різноманітна, тому вказати на конкретне джерело запозичення надзвичайно складно. Не виключена також можливість, що автори могли придумати частину наведених образів і сюжетів і зовсім без опори на вже наявні. Зазначені сюжети і архетипи, по суті, є лише аналогами сюжетів TES. Розглядати їх як витоків можна тільки імовірно.

3.3. Інтерпретація елементів давньоєгипетської і східної міфології

У цьому дослідженні зроблена спроба культурфілософського і релігієзнавчого аналізу сучасних відеоігор, метою яких є ідентифікація в їх структурах елементів архаїчного міфу.

Міфологія в грі інтерпретується в одному з аспектів. Так, у грі показано хаджитів. На мові цієї раси їх самоназва означає «житель пустелі». Інший варіант перекладу - *хаджити* в Oblivion "Золоте видання" від 1С і в TES 3: Morrowind. Розумні звіролюди, подібні котам, родом із провінції Ельсвейр. Вони розумні, спритні і швидкі. Можливо, каджити є нащадками великих пустельних котів. Завдяки природній спритності і акробатичним навичкам із них виходять неперевершені крадії. Всі каджити вміють бачити в темряві. Цікаво, що *хаджит* - це самоназва цієї раси [43].

Каджити вважають, що їх створила даєдрична принцеса Азура. Інші представники цієї раси думають, що їх творець – Хірсін (Гірцин). І в тому, і в іншому разі є їхня спорідненість із босмерами. Дуже варіабельна раса. Відомі каджити майже звіроподібні, як сенч-тигри, і майже схожі на ельфів, як ом-рат. На Ввардендфеллі живуть тільки сутай-раті. Фізіологія каджитів не вивчалась глибоко; відомо тільки, що «шерсть», яка покриває їхнє тіло не схожа на хутро тварин [43].

Каджити схильні до вживання наркотичної речовини під назвою місячний цукор. Також багато хто п'є скуму - напій, що виробляють із місячного цукру. Відомо, що каджити розфарбовують лице яскравими фарбами, щоб показати, що вони відносяться до того чи іншого клану, або ж просто для краси.

В Морровінді більшість каджитів були в рабстві. Традиція тримати рабів засуджувалася Імперією, але залишалась законною. До указу в Морровінді діяла таємна організація аболіціоністів **Дві Лампи**, яка займалась звільненням рабів.

Каджити відомі своєю легковажністю і безвідповідальністю, а також недотриманням багатьох норм, встановлених людьми, суспільством та

іншими расами. Про це свідчить, по-перше, їхнє заперечення важливості та вартості золота і грошей в принципі та віддання переваг місячному цукру як предмету жадання; по-друге, книга «Аззір Траджіджазері», в якій організація Ренриджра Крін письмово встановлює свої догми, які дуже суперечливі і маргінальні [43].

В результаті злиття єгипетських бога землі Геба і богині неба Нут народилися Ісіда і Нефтида, Осіріс і Сет [36]. У китайській міфології весь процес світобудови і буття розглядається як результат взаємодії, але не протиборства інь і ян, темного і світлого начал, які прагнуть один до одного [37]. «Її поява захопило і обрадувало обох, і Ану, і Падом, але вона полюбила Ану, і з гіркотою в серці Падомай залишив їх». В індоєвропейській міфології близнюки-брати, іменовані дітьми (синами) бога неба (Діоскури, Ашвини, литовські і латиські «сини бога»), доглядають за своєю сестрою – дочкою сонця. «Нір завагітніла, але перш ніж вона народила, повернувся Падомай і відкрито зізнався Нір в любові. Вона сказала йому, що любить тільки Ану, і в люті Падомай побив її. Тут прийшов Ану, воював з Падомаєм і вигнав його за межі Часу». У близнюкових міфах ірокезів і гуронів поранений в єдиноборстві зі своїм братом Іоскехой Тавіскарон рятується в підземному світі. «Нір народила Всесвіт, але незабаром померла від ран. Ану, сумуючи, побажав усамітнитися, забрався в сонце і заснув». Аналогічно і Іоскеха після бою з братом видаляється на небо. У шумерської міфології Намму – богиня-прародителька всього. Аккадська Тіамат разом зі своїм чоловіком Апсу – творець перших богів. З її тіла створені небо і земля. У міфології є мотив творців-космічних батьків. Це можуть бути небо-батько і мати-земля. У індуїстської міфології богиня Лакшмі – дружина Вішну і персоніфікація золотого лотоса, який виростає з космічного тіла Вішну і ототожнюється із всесвітом. У ситуації, що міфологічної системі шиваїзма образ Шиви пов'язаний з образом його дружини Деві. Це початкове подружжя розглядається як у батька і матері всесвіту. Згідно «Тридцяти шести уроків Вівека», зірки надані як царство Альмалексія («Велич зірок – царство

Айем»), земля - знаходиться під тимчасовим управлінням Неревара. І вони – подружжя [25].

Потім слідує фінальна сутичка Ану і Падом і їх падіння за межі Часу: «Багато століть пройшло, і Падомай зумів повернутися у Час. Побачив Всесвіт і зненавидів його. Він змахнув мечем і вщент розбив всі дванадцять світів. Прокинувся Ану і знову схопився з Падомаем. Довгою і лютою була битва, але Ану переміг. Він відкинув тіло брата, вшанувавши того мертвим, і спробував врятувати Всесвіт, зібравши залишки дванадцяти світів і створивши з них один - Нірн, світ Тамріеля. А поки він був зайнятий цим, Падомай пронизав його груди одним смертельним ударом. Ану схопив брата, і обидва вони впали і безповоротно зникли за межами часу». Перший час після цього «в світі Нірн панував хаос» [42].

Згідно з книгою «мономіф», «Ці бінарно-опозиційні сили [Ану і Падомай] називають по-різному: Ану-Падомай, Ануіель-Сітіс, Ак-Ель, Сатаке-Акела, Є - Чи не є. Ануіель - це Вічний невимовно Світло, Сітіс - Руйнівна Невимовна Дія». У книзі «Правда про Матір Ночі» Сітіс названий «глибоким втіленням зла», «Владика Жаху, уособлення невичерпної Безодні», Грозний Лорд. У книзі «Поцілунок, милосердна матінка» Сітіс названий Отцем Жаху. У «Тридцяти шести уроках Вівека» згаданий Привид Безодні, «що ховається у всіх людських релігіях», – можливо, Падомай. Ану і Падомай можуть бути зведені до протилежних принципам. У ведичній міфології рита – універсальний космічний закон, який визначає перетворення неупорядкованого стану в упорядковане і забезпечує збереження основних умов існування всесвіту; істина. Рита визначається не ззовні, а із самої себе. Вона була встановлена богами Адітья, які її і охороняють [55].

Кажуть, що Древні Сувої «старші за Аедра і Даедра» [64], маючи на увазі, що жодна група божеств не створила їх. Поки не здійсняться події, які описує кожен Сувій, вони містять інформацію про можливі події в майбутньому, при цьому кожен перегляд містить можливу версію подій [69]. Після того, як пророцтво, що міститься у Старих сувоях, втілюється в

Тамріелі, текст пергаменту стає фіксованим. Через цей час усі читачі вживають одне і те ж божественне послання, створюючи історичний документ, що проголошує однозначну істину минулої події. Вміст сувоїв після застигання не може бути змінений жодною відомою магією [69].

Сувої мають певне відношення до часу і пропонують погляд через фіксовану точку часу до потоку самого часу [69]. Однак вони, здається, залежать від потоку часу, щоб функціонувати; події, які змінюють лінійність часу, відомі як перерви дракона, не можуть бути записані або передбачені Elder Scrolls.

3.4. Деконструкція класичних елементів фентезі

Багато відеоігр, особливо гри в жанрі фентезі, активно використовують давні міфологічні сюжети, образи і символіку, інтерпретуючи, трансформуючи і наповнюючи їх новим змістом. Жанр фентезі в літературі з'явився завдяки творчості Дж.Р.Р. Толкіна, заснованому на глибинній інтерпретації архаїчного міфу і грі з ним. Дж.Р.Р. Толкін виконав колосальну роботу, створюючи світ Середзем'я, в якій він спирався на міфи Едди, кельтський епос і Калевалу. Створені на їх основі образи і сюжети, пантеон і Пандемоніум були запозичені цілою плеядою яскравих авторів фентезі, таких як У.К. Ле Гуїн, Л. Буджолд, М. Муркок, Р. Желязни, А. Нортон і ін. А пізніше ельфи і гноми, маги і паладіни, тролі і дракони з художніх творів були перенесені в відеоігри. Як приклад відеоігор, заснованих на фентезі The Elder Scroll. Разом з тим в відеоігри прийшли і міфологічна образність, символізм і обрядовість, оскільки вони формуються на основі давніх міфологічних систем і відповідно включають в себе архетипні елементи і сюжети, такі як, наприклад, подорож героя, ініціація, жертвопринесення. Феномен жертвопринесення, також як і міф, знаходиться біля витоків людської культури і володіє неоднозначністю і суперечливістю своїх тлумачень [70, с. 33]. Ритуал жертвоприношення є суттєвий елемент усіх стародавніх культур і цивілізацій, які нам відомі. І сьогодні він продовжує

бути присутнім в різних системах релігійних вірувань і уявлень. Все це свідчить про те, що даний феномен глибоко вкорінений в духовному житті людства, задовольняє психологічні потреби людини у взаємозв'язку із соціумом, природним світом і божественними силами.

Згідно М. Мосс, архаїчне свідомість встановлює зв'язок між сакральним і профанним світами за допомогою жертви, завдяки якій обидва світи можуть проникати один в одного, залишаючись при цьому різними [66, с. 100-102]. М. Еліаде в роботі «Священне і мирське» також говорить про розуміння стародавніми людьми священного акту жертвоприношення як способу «досягти Неба після смерті, перебувати у богів або придбати властивість бога (devatma). Інакше кажучи, за допомогою жертвопринесення «виковується» надлюдську положення » [66, с. 123].

Двемери були настільки технологічно розвиненими, що їм вдалося розробити пристрій під назвою «Лексикон», який дозволяв комусь читати Древній Сувій не осліпнувши чи не збожеволіти.

Отже, міфологічність є важливим напрямком у створенні відеоігри, принцип жертовності, а також боротьми між життям та смертю.

Висновки до ІІІ розділу

В результаті аналізу інтерпретації релігійного та міфологічного у віртуальних світах було визначено, що відеоігри конструюють власні «всесвіти», що функціонують за певними законами і правилами зі своїм часом, простором, законами фізики, об'єктами, образами і символами. Вони пропонують гравцеві певні ціннісно-смислові орієнтири, зразки і норми поведінки, роблячи значний вплив на його світогляд, про мислення і поведінки. Елементи віртуальних світів проникають в реальну дійсність («оживають» за допомогою косплей, наприклад), і в той же час вони знаходять свою буттєву форму у віртуальних про-мандрівках, тим самим сьогодні нівелюються кордони реального та видуманого. Відеоігри моделюють безліч віртуальних світів, занурюючись в які, суб'єкт часом

ототожнює образ реальності з самою реальністю. Подібне ототожнення є особливістю міфологічного сприйняття світу. Розкрити міфологічні структури в контексті ігрового віртуального простору є складним, але значущим дослідницьким завданням.

Всесвіт ігор серії TES має велике число паралелей в традиційній культурі, і пошук цих паралелей є значущим для розуміння культурного контексту ігрового простору, так само як і для розуміння осмислення традиційної міфології в сучасній культурі. Саме давньогерманська і скандинавська міфологія вплинула на формування образу довакіна (дракононародженого) в The Elder Scrolls V - Skyrim, сформувався культ полювання, що пов’язаний із даедра Хірсіном. Королівство Скайрім знаходиться на півночі континенту Тамріель. Клімат субарктичний і арктичний. Більшу частину провінції займає тундра, що переходить на півночі в крижану пустелю, а на заході – в гірський хребет. У Skyrim розробники зуміли створити епічну історію, присвячену одній культурі. Їм не довелося заново знайомити гравця з різноманітністю рас та звичаїв, бо це була вже п'ята частина у серії. Переплетення фентезійного багатого світу The Elder Scrolls і скандинавських міфології та культури створило сеттинг, що запам'ятовується.

Багато відеоігор, особливо гри в жанрі фентезі, активно використовують давні міфологічні сюжети, образи і символіку, інтерпретуючи, трансформуючи і наповнюючи їх новим змістом. Разом з тим в відеоігри прийшли і міфологічна образність, символізм і обрядовість, оскільки вони формуються на основі давніх міфологічних систем і відповідно включають в себе архетипні елементи і сюжети, такі як, наприклад, подорож героя.

РОЗДІЛ IV ОНТОЛОГІЧНА АРХІТЕКТОНІКА ВСЕСВІТУ WARHAMMER 40.000

4.1. Специфіка всесвіту Warhammer 40.000

Сучасна культура і суспільство відповідають багатьом матеріальним потребам індивіда, однак в аспекті духовного і сакрального, безсумнівно, існує криза. Духовно-моральний і психічний модуси сучасної людини знаходяться в хиткому стані, оскільки ті сфери ірраціонального, які повинні були підтримувати баланс психічних процесів, не виконують свої функції. Це веде до певного особистісного дисбалансу, що виявляється у втраті самототожності. Безсумнівно, що в парадигмі релігійного мислення зв'язок «минулого» (традиції) і «сучасності» є найважливішою для ірраціонального в людині. Архетипи є зв'язком сучасної людини з «минулим». Але архетипи можуть носити не тільки конструктивний характер.

В умовах сучасного техногенного суспільства традиція міфологічного відображення реальності (міфологізм) знаходить нові шляхи свого втілення. Зокрема, на сьогодні широкого розповсюдження набула штучна (тобто, створена певним автором чи авторами) міфологія, ініційована сферою релігійного досвіду людини, але штучна у сферах кіноіндустрії, коміксів, відеоігор, художньої літератури [65]. На сьогодні всесвіт відеоігор як приклад такої штучної міфології привертає увагу вчених, у тому числі – з точки зору їх релігійно-філософського осмислення. Починаючи з 80-х рр. XX ст. утворилася навіть окрема наукова галузь – філософія відеоігор, як окремий напрямок медіазнавства [64]. Одна із найбільш детально розроблених міфологій у відеоіграх належить всесвіту Warhammer 40.000, до якого входять оригінальна настільна гра, а також створена за її мотивами низка відеоігор. Warhammer 40.000 як зразок фентезі-культури відносять до жанру темного космічного фентезі, а також до жанру технофентезі. Сюжет гри та похідних від неї творів розгортається у вигаданому всесвіті далекого майбутнього. Порівняно з багатьма іншими фентезійними міфологічними

системами і всесвітами, всесвіт гри Warhammer 40.000 стоїть дещо відокремлено завдяки своїй еклектичності, змішанню елементів багатьох джерел – інших фентезійних світів, історії, наукової фантастики та ін. У просторі гри воюють між собою орки та ельфи-ельдари, у підпросторі живуть демони, а людству загрожують раса роботів-скелетів та біоцівілізація з колективним розумом. Герої гри використовують зброю від середньовічних мечів до гранатометів та танків часів Першої світової, вогонь яких захищає орбітальні цитаделі [61]. Змішання та взаємопроникність такої кількості джерел у єдиному всесвіті Warhammer 40.000 робить вивчення онтології його архітектоніки особливо цікавим та водночас складним завданням. Онтологія всесвіту Warhammer 40.000 за своїми властивостями аналогічна міфології, адже космогонія і космологія світобудови у цій грі така ж хаотична і розмита, хоча й сприяє розкриттю нових сюжетів і подій, які гармонійно вписуються в загальну архітектоніку [31, с. 22].

У всесвіті Warhammer 40.000 релігія представлена в двох іпостасях: у вигляді монотеїстичної і політеїстичної систем, які знаходяться в протистоянні один одному. Політеїстичну релігійну систему представляють боги Хаосу і боги раси Ельдарів. Боги Хаосу представлені старшим (Великими богами) і молодшим «поколінням». Старших богів всього чотири: Нургл, Кхорн, Тзінч і Слаанеш. Ця своєрідна четвірка є репрезентацією дихотомії і амбівалентності якостей індивіда. У ній виражена вся суперечлива і хаотична сутність індивідуумів матеріального світу, оскільки вони є суттю породження почуттів, бажань, думок і дій смертних істот.

Перший персонаж даної категорії, якого проаналізуємо, – Нургл. Він один з перших трьох богів (нарівні з Тзінчем і Кхорном, Слаанеш з'явився пізніше). Його функціональна сфера пов'язана з хворобами і здоров'ям, життям і смертю, а також з можливостями посмертного існування. Його образ близький до уявлень архаїчних народів про демонів хвороб, які можуть як позбавити від них, так і дарувати життя. Він символ дуалізації життя і смерті в матеріальному, фізичному світі (світі плоті). Цікава іконографія

(зображення) Нургла. Його зовнішній вигляд вже говорить про виродження і деградацію. Він зображується як величезна, роздута від гниття плоть, фігура з виразками. Безсумнівно, що естетичний компонент, як якийсь зовнішній критерій внутрішнього змісту, грає важливу роль. Він символ порушення природного ходу подій матеріального світу: смерті і подальшого розкладання, розпаду матерії. Р. Барт у своїй роботі «Міфології», аналізуючи кетч, точніше зовнішній вигляд огрядного і пухкого бійця, зазначає, що «потворність служить не тільки для позначення ницості, але ще й зосереджено в самому відразливому стані матерії ... » [1, с. 75]. Даний образ не викликає високих естетичних почуттів, а швидше навпаки, викликає рефлексивне почуття відрази. А воно, в свою чергу, породжує аксіологічну дефініцію Нургла, яка передбачає його негативне ціннісне забарвлення.

Зображення Нургла як приклад трансформації та деформації матерії має в собі дві причини, які служать репрезентацією його внутрішнього змісту. Перша причина – це спроба продовження збереження єдності частин матерії. Однак через те, що вона штучна, чи не природна, а є наслідком зовнішнього завдання, яке суперечить закладеному в феномені закону, вона не має необхідного ефекту. Це приклад невдалої трансмутації, яка не подолала природні закони, а спотворює їх, що викликає побічні ефекти. Друга причина – це надлишок енергії, що є суттю всіх богів Хаосу, з яким не справляється матерія. Надмірне напруження не тільки не зберігає цілість, а навпаки служить інтенцією структурного розкладання. У Нургла цей процес розпаду уповільнений до нескінченності, тим самим цей бог в рамках всесвіту Warhammer не володіє повною мірою владою над природним ходом процесів матерії, однак він здатний їх або прискорювати, або ж сповільнювати. [45]

Ще одна особливість, яку варто відзначити, – це те, що, згідно з історією всесвіту Warhammer, в полоні у Нургла знаходиться богиня раси Ельдарів Іша. Вона богиня-матір, божество родючості і землі. Насправді, мотив полону бога або богині є досить поширеним в міфології різних народів

світу. Наприклад, в шумеро-аккадської міфології, де богиня Іштар (Інанна), яка є богинею родючості, захоплена в полон богинею пекла Ерешкігаль. Або інший приклад, зі скандинавської міфології: полон асами бога Ньєрда [49, с. 28], як запорука миру. Коли бог Ньєрд знаходився в полоні у асів, у нього народжуються двоє дітей – Фрейя і Фрейр [49, с. 29]. Обидва цих бога пов'язані з вітальним культом, тобто культом родючості. Друге, що необхідно відзначити, Нургл й Іша символічно представляють собою шлюбну пару богів. Цей мотив також досить популярний в різних міфологіях народів світу. Образ Іші дуже близький до архетипу Кори. Особливо це проявляється в тому факті, що, будучи богинею родючості і життя, вона стає причетною до смерті.

Богиня Іша є невід'ємним компонентом або атрибутом Нургла. Вона являє собою своєрідний зв'язок між Імматеріумом і Матеріумом. Вона своєрідний інструмент, завдяки якому задуми Нургла як чисті ідеї знаходять свою реалізацію. Через неї вони опредметнюються і стають феноменами реального світу. Сам цей бог Хаосу, як і всі інші, не здатний проявиться сам або явити будь-яку дію в матеріальному світі, тому йому необхідні «провідники». Хвороби, які він створює, мають вплив на матеріальних істот, тому йому необхідний той, на кому можна випробувати своє творіння. Іша ідеально підходить, так як вона богиня родючості і пов'язаного з ним здоров'я і зцілення. Хвороби не можуть вбити її, вона швидко виліковується від них, що робить її ідеальним об'єктом для експериментів Нургла. Сюжет про згадану богиню в міфології Warhammer є своєрідним штучним інваріантом міфологеми про вічно вмираюче і вічно воскресаюче божество традиційних міфологічних систем народів світу [40].

Наступна персоналія, про яку ми будемо говорити, – це бог Хаосу Кхорн. У всесвіті Warhammer його називають «Володарем Люті» і «Лордом Крові», що відображено і в його іконографії. Його зображають як могутню антропоморфну істоту, яке сидить на троні (горі) з черепів посередині кривавого озера. Подібно тілу Нургла його величезне тіло уособлює зайву

енергію в своєму народженні, але не в такій гротескній формі. Кхорн являє собою певну емоційну й інстинктивну сферу індивідуума. Його зв'язок з матеріальним світом мінімальний, так як він не робить маніпуляцій з матерією, зокрема з її вітальної характеристикою (з життям). Хоча повністю він і не вільний від неї, зважаючи на необхідність «крові» і «насильства», як особливого компонента своєї могутності. Цікавим є той факт, що йому приписують якісь доброчесні якості, наприклад: військову честь і відвагу [44]. Насправді, філософія Кхорна – це гіперболічний абсолют насильства і жорстокості. Він уособлює війну і насильство у всіх їхніх жахливих проявах, як деструктивний феномен і виродження.

У згаданого божества міфології Warhammer безліч схожих рис з богами війни різних міфологій релігій світу (Марс Нерґал, Один та ін.). Наприклад, той факт, що у Кхорна є «улюбленці», яких він обдаровує особливими якостями і здібностями, а іноді й іншими атрибутами. Подібно гладіаторам, всі його воїни проходять випробування і влаштовують битви між собою за звання чемпіона. Насильством, люттю, жорстокістю просякнуте все, що пов'язано з цим божеством. Без сумніву, Кхорн втілює інстинктивні якості людини, які пов'язані зі страхом і насильством. Зокрема, можна вказати на особливий ланцюжок афективної рефлексії на зовнішній агресивний фактор: страх, як боязнь абсолютно невідомого, потім переростає в ненависть, тобто неприйняття цього феномена. Далі ненависть перетворюється в гнів, який передбачає вольовий афективний порив до опору, і він в подальшому переростає в лють, тобто абсолютно неконтрольований вольовий порив, немов вибух, ініційований емоційним станом. Останній стан – це особливий психофізичний стан індивідуума, який є однією з форм нумінозного. Прикладом такого стану може служити тваринна лють Берсерка [67, с. 175, 212], екстатичний стан канібалів [67, с. 173] або екзальтація і несамовитість вакханок [67, с. 202]. Якийсь особливий сакральний стан індивідуума, який часто не піддається раціональному і логічному осмисленню.

Лють є одним з абсурдними афектів, в якому укладено протиріччя між самозбереженням і прагненням до смерті. У стані люті вольовий імпульс досягає свого найвищого піку, спостерігається дисперсія вектора вольового акту. Хаотичність такого пориву не має будь-яких меж, в тому числі тих, що ведуть до самозбереження. Лють володіє величезною енергією і руйнівною силою, в тому числі для того, хто її проявляє. Акт люті також веде до певного емоційно-вольового «вигорання» і «загасання», а згодом до порушення психічного стану індивідуума. У всесвіті Warhammer зазначений руйнівний характер люті людини представлений Кхорном і його послідовниками [44].

Наступна особливість, яку ми розглянемо, – це безпосередній зв'язок цього божества з кров'ю. У міфології безліч сюжетів, пов'язаних з кров'ю, яку наділяють особливими магічними вітальними властивостями. Л. Леві-Брюль відзначає особливу подвійність по відношенню до крові в первісному мисленні: з одного боку, кров є якоюсь особливою субстанцією, яка сприяє продовженню життя, лікуванню від хвороб і очищенню [16, с. 189-195], з іншого – вона є джерелом нечесті [16, с. 195-199]. При цьому в останньому своєму аспекті кров виступає лише тоді, коли вона пролита насильницьким шляхом. Тому навіть воїни і мисливці повинні були пройти певний обряд очищення, жалоби і табуацій, щоб спокутувати свою провину. Кров також без сумніву є носієм інформації і життя, які можна використовувати згідно архаїчним уявленням в певних ритуалах. Зброя, якою наносилася рана, не повинна було потрапляти до ворога в руки, інакше це могло закінчитися смертю для того, хто отримав рану, і навпаки, зброя, на якій залишилася кров пораненого, використовувалося в особливому ритуалі, для умертвіння противника [59, с . 117, 118].

У бога Кхорна концепція крові має двоїстий характер. Злиття політеїстичних парадигм, зокрема особливостей релігійних культів і віровчень, передбачає принесення в жертву богам примусово (наприклад, бранців), але має сакральний характер і одночасно присутні більш ранні архаїчні уявлення про псування, які є наслідком насильницького

кровопускання (вбивство, рана і т. д.). При цьому останнім домінує над першим, тобто деструктивність «драпірується» релігійними (політеїстичними) мотивами. Крім того, особливістю даного божества служить той факт, що він є противником побудови храмів в свою честь. Це вказує на факт домінування деструктивних мотивів над релігійними, особливо в аспектах, пов'язаних з кров'ю. Його релігія – руйнування, його культ – насильство. Парадокс полягає в тому, що саме принесення в жертву крові в формі «нечистого» і дає йому сили і енергію, підживлює його деструктивний характер.

Змішуючись, внутрішній зміст стає важким для дефініції. Саме тому образи на перший погляд є деформованим феноменом, який не є притаманним міфології і не має нічого спільного з «живим» міфом. Однак в таких образах набагато більше від первинної міфології, ніж навіть в чітко структурованої міфологічної системі тієї чи іншої релігії.

4.2. Релігійно-філософський аналіз

У загальній онтології всесвіту Warhammer боги Хаосу грають пасивну роль в історії Всесвіту, однак є активними учасниками метаісторії, тобто до епохи активної участі в онтологічних подіях людини. Вони образи чисто метафізичні, які не мають свого прояву в світі матерії, але які надають свій вплив на онтологічний процес через своїх посередників.

У роботі Д. Юма «Діалоги про природну релігію» відзначено, що хаос триває до тих пір, поки зміни не виправлять елементи, які будуть підтримувати стабільність матерії, або ж якщо якась сила, яка призвела в рух матерію, роблячи її хаосом, перестає діяти [63, с. 91, 92]. Боги Хаосу, хоч і є продуктом діяльності, думки і бажань живих істот матеріального світу, проте мають якусь самість, вони і є саме та сама рушійна сила, яка сама змушує себе постійно змінюватися. З огляду на інтенсивності метаморфоз богині можуть прийняти матеріальну форму, так як та має обмеження, стабільну

форму і структурованість. Безсумнівно, що такі якості притаманні міфології в її первісній формі.

Подібна ситуація з поглинанням творця своїм творінням спостерігається і в реальному світі. Це відбувається з індивідуумом в тому випадку, коли його свідомість захоплено міфологічними (релігійними) уявленнями. Таке «захоплення» відбувається унаслідок сильного перенасичення образу енергією. В результаті образ або міфологеми, як сукупність образів і сюжетів, захоплює свідомість індивіда і їм же в подальшому і підживлюється через сферу ірраціонального й емоційного. Утворюється нескінченний замкнутий круг: ці образи викликають певні емоції та вектор вольового тону, а останні, в свою чергу, «підживлюють» ці самі образи. Найчастіше «пробудження» цих образів і міфологем може бути ініційовано якоюсь асоціативною рефлексією на якісь феномени зовнішнього світу, але, безсумнівно, вони можуть бути і продуктом внутрішніх переживань індивідуума [41].

Образи штучної міфології як специфічної системи змішуються з певними установками індивідуума (ментальними, психологічними та ін.), а також з певними елементами його світогляду, світорозуміння, світовідчуття та ін. Відбувається екстеріорізація різних внутрішніх процесів в образ, як зі сфери ірраціонального, так і зі сфери раціонального.

Виникає питання, чому ці образи проникають у свідомість індивідуума і залишають сильне враження, викликають непідробний інтерес до них. Перше, що необхідно відзначити – це те, що в даному «потязі» величезну роль грає «новизна». Щось нове завжди викликає в людині амбівалентне почуття: бажання і страх. При цьому ці два почуття настільки переплетені між собою, що є таким собі «підживлюючим» чинником один для одного. Безсумнівно, що на якомусь інтуїтивному, підсвідомому рівні у людини залишився поділ усього, що на нього впливає і з чим вона контактує, на «своє», що йому близьке, і «чуже», що ним не «виявиться» або незнайоме. Такий стан речей характерний для архаїчної свідомості [38, с. 31], але як

якась первинна рефлексія на зовнішній фактор така дуальна дефініція речей присутня в індивідуумі і в сучасному, цивілізованому суспільстві. Безсумнівним є той факт, що чим менше річ або феномен близькості за своїми характеристиками до якостей індивідуума, тим більше «чужого» в ньому.

4.3. Аналіз космогонії і космології

З релігійно-філософської точки зору всесвіт та міфологія Warhammer 40.000 побудовані на базовій концепції Імматеріума або варпа, як буттєвої її частини. Варп (від англ. warp – «деформація») – це паралельний нематеріальний світ у всесвіті Warhammer 40.000, це певна хаотична частина його історії, яка є каталізатором багатьох подій у сюжеті гри. Варп виступає тим елементом, який поєднує всю об'ємну структуру світобудови всесвіту Warhammer, роблячи цю систему всеосяжною та еластичною, майже нічим не обмеженою. Варпу у грі протиставлений матеріальний світ (Матеріум) [61]. Їх сукупність і утворюють буттєву картину цього вигаданого всесвіту. Історія всесвіту Warhammer також є позачасовим і позапросторовим феноменом, часовий та локальний простір у ньому, хоча й присутній, однак є дуже умовним. Так, самі події гри розгортаються у 41 тисячолітті, а священні хрестові походи та війни займають тут цілі тисячоліття. Вся історія цього всесвіту ділиться на два періоди: метаісторичний та історичний. У системі міфології всесвіту Warhammer присутні свої героїчні епоси та міфи, а історичний період починається з активності людей, які стають своєрідними архітекторами цього всесвіту.

Особливої уваги заслуговує така властивість архітектоніки всесвіту Warhammer, як її синтетичність, у якій втілюються абстрактні релігійні вчення поряд із футуристично-фантастичними уявленнями про розвиток науки і техніки. Загалом, філософи завжди протиставляли науку та міфологію, у той же час простежуючи і певний їх зв'язок. Наприклад, А. Ф. Лосєв вказує, що, попри свою нетотожність, наука та міф тісно пов'язані,

адже розвиток науки й сьогодні супроводжується певною міфологією та міфотворчістю, як окреме явище людського мислення, бере матеріал з науки [17, с. 29]. Більше того, сама наука бере свій початок з міфу, є її предком, адже міф був найпершим способом людини осмислити оточуючий світ, саме з міфу розвинувся інтерес людства до вивчення різних феноменів та явищ, їх пояснення та аналізу [2, с. 14]. Загалом, футуристичні та фантастичні концепти історії цього вигаданого всесвіту синтезуються з міфологічною її частиною в єдине ціле. Міфологічність наукового компонента виправдовується абстрактністю часової і просторової локалізації подій, повністю не відриваючи їх від реальності. У той же час, релігійно-міфологічний компонент, завдяки синтезу з наукою, має умовно реальний прояв у всесвіті. Це дозволяє гармонійно поєднати міфологічні, релігійні, наукові та науковофантастичні знання уявлення сучасної людини.

Причина «неочевидна» в Матеріумі, тобто матеріальному світі, полягає в надмірних якостях цих божеств. Подібно хаосу, тобто сфері Імматеріума, будучи його дітищем, вони мають величезну енергетику, яка нездатна до будь-якої структуризації. Вони мають лише умовне втілення, так як одна з їх якостей – постійна зміна, «перебіг», інтенсивна метаморфоза. Особливо яскраво це проявляється в бога Тзінча, який репрезентує вказану ідею. Він вічно змінюється і перевтілюється, має безліч імен і форм [47]. Решта божеств також мають неоднозначний опис, що містить в собі безліч протиріч і амбівалентності.

Подібно до Нургла, це божество має зв'язок з концепцією життя і безсмертя. У всесвіті Warhammer Тзінч наділяв своїх адептів безсмертям, проте їх зовнішня форма була іншою, ніж у Нургла. Якщо останній просто зупиняв процес розкладання, тобто смерті, розтягуючи його до нескінченності, то Тзінч змінював саму форму існування індивідуума. З огляду на, що він володіє знаннями, в тому числі в області законів матерії, він не протистоїть і не йде їм наперекір як Нургл, він шукає способи обійти їх, змінити, підлаштувати. Це одна з причин їх антагоністичного характеру.

Обидва цих божества відрізняються особливим концептом трансмутації, проте в обох випадках вона несе не конструктивний, а деструктивний характер.

Безсумнівно, що фізичний і ментально-психологічний стан впливають один на одного. Наприклад, Б. Спіноза зазначає, що душа є ідея тіла [39, с. 82]. Відповідно, тіло є не що інше як форма, матеріальне втілення цієї ідеї, тобто самої душі. Зміна одного з цих взаємодіючих елементів веде до метаморфоз іншого. Буття, зокрема матеріальна екзистенція, має певні закони, за якими воно функціонує. Всі елементи зумовлені ним, тобто, детерміновані в духовному і матеріальному аспекті як частина загального. Докорінна зміна індивідуума, яка суперечить загальним положенням, робить з індивіда якийсь чужорідний елемент. Він стає антагоністичним для загальної архітектоніки, що призводить до онтологічного дисонансу. Так, наприклад, у всесвіті Warhammer члени ордена «Тисяча Синів» після впливу Тзінча відчували страждання від трансформації. Це символ виродження, не тільки фізичного, а й раціонального. Якщо метаморфози індивіда, викликані Нурглом, беруть свій початок в матерії, тобто в тілесності, то зміни Тзінча ініційовані через інтелектуальну сферу і переходять на фізичну сферу.

Зміни Тзінча не є природним феноменом, і вони не стабільні. Сам він хаотичний, тому зміни, які він викликає в індивідуумі, мають ту ж природу. Це постійний перехід від однієї структури до іншої, що не має постійного будови. Це божество символізує постійне розкладання ментальної та інтелектуальної сфери, що впливає і на екзистенцію. Варто відзначити, що будь-яка система може мати винятки. Наприклад, Б. Паскаль зазначає, що хоч у природи і є свої закони, однак «інший раз природа влаштовує нам підступ і не підпорядковується власними правилами» [29, с. 72].

Зміни екзистенції індивідуума Нургла і Тзінча носять якраз протиприродний характер, хоча і досягаються різними шляхами. Бог Хаосу Тзінч – це репрезентація чистого теоретичного розуму в його гіперболічній формі, який повністю відірваний від емпірики, тобто реального світу. Він –це

розум, повністю наданий сам собі. Його метафізичні конструкції не просто не мають нічого спільного з реальністю, але антагоністичні їй. Він ірраціональний і абсурдний в своїй раціональності.

Наступна особливість Тзінча – це його зв'язок з чаклунством. Подання про цю специфічну рису Тзінча пов'язано з ранньою формою релігії – магією. Ця форма репрезентує зовсім інше світовідчуття і світогляд архаїчної людини. Якщо інші форми, такі як тотемізм, анімізм, фетишизм, припускають страждальний стан людини, то магія – це активна роль індивідуума в певному акті, який драпіроване в магічну форму. Людина більш не залежить повністю від волевиявлення вищих сил, вона сама може нав'язати їм своє власне бажання. Це антропоцентричний поворот релігійної свідомості, який передбачає вплив волі індивідуума на архітектоніку і процеси буття. Людина перестає віддавати всі активні онтологічні функції силам надприродним і набуває активного і творчого початку.

Іконографія Тзінча вказує на його зв'язок з магічною сферою. Серед усіх його рис варто відзначити одну особливу – це поява безлічі осіб, що виникають на його тілі, які дивляться на співрозмовника і знущаються над ним. Перший елемент чаклунства в цьому образі - це якесь лихе око. У первісному мисленні власник лихого ока і чаклун - це синоніми [16, с. 161]. Під поганим оком розуміється певний вольовий вектор чаклуна, який має негативний вплив на певного індивідуума, на того, на кого дивляться. Саме око лише знаряддя, провідник цієї якоїсь негативної тенденції. З огляду на іконографію і загальну характеристику Тзінча, можна сказати, що очі на його тілі є провідниками його деструктивного волевиявлення, подібно чаклунського погляду. Другий елемент - лжесвідчення, як прояв колдовства. Згідно Л. Леві-Брюлю, безпідставне обвинувачення, якщо навіть в дійсності індивід не винен, приносить нещастя індивіду, зачаровує його, що згодом приносить негативні наслідки і навіть смерть [16, с. 167, 168].

Тзінч – символ переходу від латентного буттєвого стану людини до активного. Він уособлює собою вольову заставлену зміну матеріальної та

нематеріальної сфер (природного і надприродного), ідею, яка має місце в архаїчному осмисленні індивідуумом феномена магії. Раніше було підкреслено певний аскетичний характер Тзінча і його зв'язок з чаклунством, він поєднує в собі два цих компонента. Протилежність між аскезою і містикою збільшується, коли перше піддається раціоналізму («мирська» аскеза), а друге - повному відчуженню від реалії [5, с. 9]. Синтез між двома цими практиками можливий, але тільки якщо кожен з елементів більш-менш помірний, тобто не впадає в будь-яку крайність. Тзінч, звичайно, поєднує в собі і містику (чаклунство), і аскетичний елемент, але в своїх радикальних формах. Цей дисонанс також вказує на деструктивний характер даної персоналії.

4.4. Смислова девальвація і деформація внутрішнього змісту запозиченого

Вище було вказано зв'язок Нургла з алхімією. У Тзінча теж існує це взаємовідношення. Однак якщо Нургла символізує зовнішню алхімію, то Тзінч -внутрішню, тобто внутрішнє «алхімічні роблення», пов'язане з інтелектуальною, ментальної, психологічної концентрацією. Це ще раз вказує на їх антагоністичні взаємини. Нургла і Тзінч – це протистояння двох ідей генезису, становлення і розвитку Всесвіту – природного (релігійного) і інтелектуального (філософського) відповідно. Якщо перша ідея найбільше нагадує деїстічну концепцію, де всі закони встановлені і все розвивається відповідно до них, то друга – це ідея великого Розуму (інтелекту), який сам і є ці закони.

Останній бог Хаосу – це Слаанеш, який носить ім'я «Принц Надмірності», «Лорд Насолоди», «Принц Задоволення» та ін. У цього божества є особливості, які сильно виділяють його серед інших божеств Хаосу. По-перше, Слаанеш наймолодше божество. Якщо інші з'явилися практично одночасно, то Слаанеш з'явився в більш пізні періоди Всесвіту.

Але, не дивлячись на свою молодість, він володіє достатньою силою і владою, щоб його поважало «старе покоління» [46].

По-друге, Слаанеш з'являється в момент падіння і винищення раси Ельдарів. Згідно міфології Warhammer, ця раса найбільш технічно розвинена, наприклад, в порівнянні з людьми, їй чужі емоції і почуття, її представники оперують більше розумом і логікою. Проте раса Ельдар поступово піддалася моральному розкладанню і хтивим бажанням. Б. Паскаль зазначає, що «якоюсь малістю здалися б земні блага, коли б уява не надавало їм ціну» [29, с. 62], і що розсудливі люди частіше потрапляють під владу уяви [29, с. 60]. Тобто афективний вплив більш інтенсивно і більш радикально захоплює індивідуума, який максимально намагається раціоналізувати свою екзистенцію. Це можуть бути пристрасті, забобони або прагнення до насолоди, тобто все те, проти чого бунтує розум, але він не здатний «протверезити» індивідуума з огляду на те, що його свідомість вже у владі уяви. А уява – це ентелехія майбутнього акта, вчинку або дії. Подібне сталося і з Ельдарами: бажання чуттєвих насолод призвело до «засліплення» морального почуття і «глухоти» до голосу розуму. В результаті «розбещення» і з'явився Слаанеш, як репрезентація вольового прагнення до почуттєвої насолоди і задоволення. Його поява супроводжувалося знищенням більшої частини раси Ельдарів і загибеллю майже всіх їх богів. Слаанеш є персоніфікованим архетипним образом, який має певні зв'язки з комплексами і психозами, викликаними при раціоналізації і придушенні певних афективних потягів [46].

По-третє, вище вже було відзначено антагоністичне взаємовідношення між Кхорном і Слаанеш. Кхорн – це яскраве вираження деструктивного садистського асексуального характеру. Деструктивність Слаанеш має більш широкий діапазон форм прояву садистського елемента. Якщо Кхорн проявляє тенденції насильства лише в формі жорстокості мілітаристського характеру і лише в формі садизму, то Слаанеш це сексуальний і асексуальний садизм і мазохізм одночасно, з урахуванням того, що обидва ці феномена

несуть в собі отримання насолоди. Важливий аспект мазохізму, зокрема сексуального, це повна відсутність своєї власної волі, рабське підпорядкування, абсолютне прийняття чужого домінування [60, с. 371]. Слаанеш є якраз проявом цього загального домінування, тоді як ті, хто поклоняються йому, – його абсолютні раби. Деструктивність даного способу посилюється тим, що в ньому переважає сексуальний контекст. Справа в тому, що «немає такої сфери діяльності, в якій характер людини проявлявся б точніше, ніж в статевому акті: саме тому, що тут найменше можна говорити про «вивчену» поведінку, про стереотипі чи наслідування» [60, с. 370]. Саме тому в образі Слаанеш зосереджена садистська деструктивність в своєму чистому вигляді, без будь-яких «домішок». Вона не має нічого спільного з позитивними тенденціями, а лише спрямована на деструктуризацію. Ця деструкція має абсолютний і радикальний характер. Всі форми такого волевиявлення і вчинків, репрезентації якого є Слаанеш, тобто актів садизму і мазохізму, – це не вираження форм «прояви життя», це «імпульс удушення життя» [60, с. 369].

Зовнішній опис цього божества Хаосу і те ставлення, яке він до себе викликає, вказують на те, що в цьому образі присутній елемент контраст-гармонії. Р. Отто зазначає, що для древніх релігій був характерний такий феномен, при якому чим страшніше об'єкт, тим більше він привабливий, при цьому він викликає в індивідуумі певний п'янкий (діонісійский) потяг, а потім і нумінозне відношення [28, с. 59]. Неможливо пояснити образ Слаанеш виходячи тільки з естетичної категорії «прекрасного», бо під неї він не підходить. Проте в міфології всесвіту Warhammer саме йому відведена певна своєрідна роль онтологічної «краси». Але ця краса деформована, енергетика настільки велика, що немає конкретного образу чарівного, а лише змішання окремих елементів, конгломерат в одній істоті. Зважаючи на таке змішання, при відсутності естетичних категорій й ідеалів, «прекрасне» і «красиве» тотожні в образі Слаанеш «жахливого» і «огидного». Це можливо лише в зв'язку з особливим нумінозним характером цього образу. Також

відсутність конкретних категорій «прекрасного» і «потворного» – це абсолютизація цього образу як естетичного феномена, тобто цей образ не має ніяких атрибутних обмежень. Він всеосяжний і включає в себе повноту «прекрасного», навіть у формі «жахливого». Але, насправді, цей всеосяжний ідеал є виродженням, бо в ньому головує не «прекрасне» в «жахливому», а навпаки. Відзначимо, що в образі Слаанеш присутній мотив діонісійного сп'яніння, яке супроводжується двома специфіками. По-перше, це надлишок енергії, в тому числі в сфері афективного сприйняття і рефлексії[27, с. 121]. Індивідуум вже не тільки не контролює свої вчинки і рішення, але і виключає аналітичний компонент, тобто оцінку дій і результатів. Б. Паскаль стверджує, що людина не відчуває надмірність, проте сам же від неї страждає [29, с. 49, 50]. Більш того, якщо говорити про насолоду, то актуально буде думка Ж.О. Ламетрі: «Надмірні чуттєві насолоди позбавляються своєї яскравості і перестають бути насолодою» [15, с. 173]. При втраті насолоди людина, що знаходиться під впливом афекту, буде прагнути повернути цей стан. В такому випадку буде знято питання легітимності використання того чи іншого способу для його досягнення, що в свою чергу буде виключати фільтрацію цих способів по їх впливу на самого індивіда або його оточення. Більш того, цей вольовий вектор не піддаватиметься коригуванню з боку раціональності і моральності. Саме з огляду на це «затемнення» свідомості і відбувається несприйняття надмірності, яка надає деструктивний характер на цілісність індивіда. Сам образ Слаанеш просочений аспектом «надмірності» як якогось блага, тому одне з імен його «Принц Надмірності».

По-друге, діонісійний стан характеризується тим, що афекти повністю беруть верх над індивідуумом, утворюючи низку метаморфоз зважаючи на вплив афектів [27, с. 77]. Дана особливість вказує на зв'язок з екстатичним станом. Образ Слаанеш – це символ особливої сексуальної екзальтації і екстазу. З одного боку, сексуальність є частиною багатьох ініціативних обрядів народів світу і невід'ємною частиною культових дій, пов'язаних з

родючістю, народженням, смертю та ін. Еліаде зазначає певний зв'язок між сексуальністю, пізнанням таємних істин і святістю [66, с. 72, 73].

З іншого боку, як елемент образу даного божества, вона не несе в собі позитивних тенденцій. Хоча ця сексуальність за своєю природою і сакральна, вона веде до розкладання індивідуума, порушення його цілісності. Також суть багатьох ініціаційних обряді – це досягнення стану, при якому індивідуум стирає всі свої особистісні якості і знаходить абсолютний і всеосяжний характер, але в подальшому це призводить до становлення цілісної індивідуальності або її аналога (наприклад, будь-яка сформована і конкретна ідентичність всіх членів групи). Але в Слаанеш цей абсолютний і всеосяжний стан екстазу не веде до формування окремих людей чи отримання будь-яких знань. З деструктивної сексуалізації своїх адептів Слаанеш черпає сили, руйнуючи їх цілісність у всіх сферах і забираючи саме життя [46].

У Слаанеш з'єднані два начала – чоловіче і жіноче. Цей персонаж міфології Warhammer – класичний образ гермафродита, але за своїм змістом суть його відрізняється від класичного архетипу. Бігендер є поширеним феноменом в різних релігійних культурах. М. Еліаде зазначає цікавий парадокс сакральності різних статей: у чоловічого співтовариства викликала інтерес обрядовість жіночих культів, і також навпаки, що породило одночасне прагнення до антагоністичному поділу цих різних гендерних сакральностей і одночасно прагнення знайти шлях до загального стану, де ці протилежності є суть одного [67, с. 203, 204]. Безсумнівно, що гермафродит є символом злиття таких протилежностей. Однак Слаанеш не несе в собі такого посилу, а несе в собі еротизоване переобтяжене значення. Вся сакральність бі-гендерних лежить лише в єднанні двох начал в одній персоналії, має деструктивний характер. Еротизм і вульгаризм затьмарюють вітальний (життєвий) початок. Вони спотворюють поняття життя, деформують його до такої міри, що гедоністичні руйнування стають тотожним їй. Спотворюється не тільки поведінка, а й зовнішній вигляд

самого життя, що яскраво відбивається в адептах Слаанеш. Якщо архетип гермафродита вказує на процес переродження через смерть, що яскраво проявляється в міфології і ініціаційних практиках народів світу, то в Слаанеш це тенденції деградації і деструкції – це смерть через переродження.

Підводячи підсумки щодо даного божества Хаосу в міфології Warhammer, необхідно відзначити, що Слаанеш – це символ виродження енергії, при цьому саме вітальної. Її постійний приплив породжує ще більшу спрагу, подібно до почуттєвої насолоди, яка вимагає збільшення якісних і кількісних характеристик задоволення, а іноді і зміну форми аж до деструктивної. Цьому стану не властиві кордони і міра. Слаанеш – це всепоглинаюча деструкція, яка має своє поширення навіть на сферу Хаосу, він символ його остаточної деструкції і дестабілізації. Навіть попри те, що це божество народилося найостаннішим, зважаючи на свій «ненаситний» характер воно за значимістю стоїть у всесвіті Warhammer поруч з древніми божествами.

Висновки до IV розділу

В четвертому розділі було проаналізовано основні образи відеогри та визначено, як образи інтерпретують міфи. Всі ці архетипи деструктивності можуть мати місце в свідомості індивідуума, як радикальні форми психозів або як їх симптоми. Згідно міфології Warhammer, ці божества використовують сили і життя адептів як спосіб посилення себе, також і деструктивні архетипи «поїдаючи» особистість (порушуючи її цілісність, в тій чи іншій сфері) посилюють свій вплив, аж до її повного виснаження і знищення. Ці архетипи деструкції мають специфічний характер: вони викликають певні деструктивні тенденції в індивідуумі, підживлюють їх, потім використовують їх для свого посилення. В цілому необхідно відзначити, що в сучасному світі сфера міфу має широкий діапазон, вона зачіпає безліч сфер людської екзистенції.

Підводячи підсумки аналізу божеств Хаосу в штучної міфології всесвіту Warhammer, варто відзначити, що в образах цих чотирьох богів виявляються архетипи деструктивності. Отже, Нургл – це архетип деструктивності в області вітального, крім того, в ньому яскраво присутній елементи некрофільського характеру; Кхорн – деструкція емоційно-вольового характеру; Тзінч – це виродження і деформація раціональності, що межує з містифікацією і абсурдом; Слаанеш – виродження в сфері чуттєвого, в тому числі в галузі естетичного. Відзначимо, що всіх цих персоналій об'єднує концепція крові і життя (життєвої сили).

Відеоігри – це невід'ємна частина сучасного світу. Безперечним є їх вплив на свідомість індивідів. Вони також відображають особливість сучасного міфотворчості, специфіка його еманації полягає в наявності особливого архаїчного (міфологічно-релігійного) компонента, присутнього в свідомості творця. Відеоігри, таким чином, є сферою виходу архетипних уявлень, які є в наявності в підсвідомості індивідуума.

ВИСНОВКИ

В цій роботі зроблено спробу визначити особливості жанру фентезі та проаналізувати процеси інтерпретації міфологічних образів у сучасній фантастичній творчості. З огляду на дихотомії страху і бажання індивідуум знаходиться в деякому напруженому стані. І на тлі цього протиріччя виникає друга причина «привабливості» таких штучних образів. Цією причиною є привласнення діючому образу статусу «numen», тобто щось «досконалого іншого». Було детально вивчено міфічність персонажів у різних аспектах, зокрема і в сучасних відеоіграх.

1. В ході дослідження розкрито проблему міфу та міфологічної свідомості в філософії та літературознавстві. Так ми визначили, що важлива причина, яку необхідно розглянути окремо – це криза сучасного ірраціонального мислення. Зокрема, це яскраво проявляється у творчій (естетичній) формі, коли акти творіння набувають форми абсурдні, порожні і деструктивні. А також в сфері релігійного, так як в сучасному світі до релігії неоднозначне і критичне ставлення, оскільки вона не задовольняє тієї потреби в сакральному й ірраціональному, яке необхідно індивіду. Людина, безсумнівно, звикає до наявності у своїй екзистенції якоїсь ірраціональної сфери, яка довгий час була релігійною традицією. З плином часу, а також в результаті зайвої раціоналізації ірраціональний елемент релігії відійшов на другий план.

2. Важливим завданням дослідження було проаналізувати основний категоріальний апарат, виявити базові концепти у поглядах на міф семіотикою, міфокритикою, структуралізмом, феноменологією, філософією загалом. У контексті дослідницької роботи визначено, що сфера ірраціонального служить специфічним механізмом для психологічної розрядки людини від зайвої раціоналізації і формалізації. Ця сфера заповнюється духовно-релігійними компонентами, що мають характер надприродного, езотеричного, трансцендентного. Однак якщо цього «трансцендентного» компонента немає, то утворюється «порожнеча», яку

індивід намагається компенсувати будь-якими іншими елементами, які хоча б чисто формально схожі з першими. Це такі концепції, які завдяки своєму абсурду і новизні набувають форму дійсних і дієвих абсолютно реальних феноменів. Хоча за своїм внутрішнім змістом вони релятивні і спекулятивні, що веде до секуляризації раціонального і ірраціонального як форми надприродного в людині. Така ситуація «підміна» ірраціонального, точніше його змісту, часто відбувається тоді, коли цю сферу залишає релігійно-містичне.

3. Виявлено базові концепти у поглядах на міф. міфологеми є тенденціями і концептами сучасного світу, не втрачаючи свого першого сенсу. Саме тому метод і мова їх вираження приймають іншу форму. Це яскраві візуальні образи, а не конкретні семіотичні (семантичні) системи. Хоча, без сумніву, ці образи включають в себе певні набори символів, вони одночасно і розмиті, і з'єднані між собою, тобто не присутні в чистому вигляді, який надавав би конкретність і однозначність образу. У цьому полягає суть персоналій, які присутні в штучній міфології. Також було визначено, що міф для міфотворця чи міфокритика – з погляду значення або дії – такий самий світ, яким є звичайна реальність, але він апокаліптичний у тому сенсі, що все в ньому вже з’ясоване, тобто це світ повної метафори, у якій все потенційно ідентичне з усім іншим, неначе є безмежним єдиним тілом. Тому міфотворення як квінтесенція міфологічного мислення є мистецтвом безумовної метафоричної ідентичності.

4. Охарактеризовано жанрові особливості фентезі. Визначено, що фентезі як характерна риса чарівних оповідей включає в себе «ознаку невідомого, дивність способу зображення, бажане усвідомлення нереальності, несхожість з первинним світом, тобто відчуттям подиву, що неодмінно супроводжує сприйняття подібних творів. Досягнення «зачарування» є, напевне, найскладнішим завданням для автора, оскільки вимагає розвиненого почуття міри: адже чим більш віддалений створюваний світ від первинного, тим важче його зробити досконалим».

5. Було визначено завдання дослідити вплив класичного героїчного епосу та фентезі на створення «Володаря перснів», виявити міфологічні основи епопеї Дж. Толкіна «Володар Кілець» в її співвіднесеності з «Сильмариліоном» в контексті авторської концепції героїчного в епоху середньовічного лицарського роману і творами Дж. Толкіна. Зокрема визначено, що для створення світу Середзем'я Толкін запозичив елементи скандинавського епосу («Мала Едда») , а також по-своєму і інтерпретував сюжетні мотиви таких епоса про короля Артура, «Пісні про Нібелунгів» та ін.

6. Охарактеризовано особливості міфологічного в масовій культурі та віртуальній реальності. Сучасне постмодерне та постпостмодерне (метамодерне) суспільство звертається до все нових і нових інтерпретацій міфу, різні суспільно- політичні аспекти життя так чи інакше використовують та апелюють міфологічну свідомість людини, часто навіть маніпулюють нею. Порівняно з багатьма іншими фентезійними міфологічними системами і всесвітами, всесвіт гри Warhammer 40.000 стоїть дещо відокремлено завдяки своїй еклектичності, змішанню елементів багатьох джерел – інших фентезійних світів, історії, наукової фантастики та ін.

7. Проведено порівняльний аналіз інтерпретації світу у Середзем'ї, The Elder Scrolls, Warhammer 40k. Відеоігри мають свою онтологічну (просторову) специфіку. Вони стають невід'ємною частиною освітнього процесу, як особистісного, так і професійного. Крім того, деякі дослідники розглядають їх як специфічну боротьбу з архаїчними (релігійно-міфологічними) страхами. Образи богів Хаосу є еманація, «виявлення», розгортання релігійно-міфологічних установок авторів Всесвіту Warhammer. Безсумнівно, що ці образи відрізняються від традиційних політеїстичних божеств. Сучасне уявлення про богів політеїстичних релігій раціоналізована і формалізована, так як при дослідженні релігії, в тому числі і її міфологічної складової, до неї і її елементів підходять як до досить чіткої і структурованої

системи. Яскраві і абстрактні образи штучної міфології у всесвіті Warhammer, в тому числі і зовнішній вигляд богів Хаосу, – це єдиний спосіб своєрідного художнього транскрибування і репрезентації цих «аморфних» уявлень в свідомості індивідуума. В архаїчні часи для розуміння міфологем і їх суті використовувалися особливі методики переживання образів – особливі містерії й ініціаційні практики.

СПИСОК ВИКОРИСТАННИХ ДЖЕРЕЛ

1. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М., 1994.

2. Бирлайн Дж. Ф. Параллельная мифология. Москва: КРОНПРЕСС, 1997. 336 с.

3. Большаков В.П. Искушение стихиями // Башляр Г. Вода и грезы: Опыт о воображении материи. - М.: Изд-во гуманитар. литературы, 1998. – С. 3- 19.

4. В. Соловьёв. Онтология // В. Соловьёв. Толковый словарь по философии [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://terme.ru/termin/ontologija.html

5. Вебер М. Избранное. Образ общества. - М.: Юрист, 1994. - 704 с.

6. Гопман В. Л. Фэнтези // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий. – М. : Н. П. К. Интелфак. – 2001. – С. 1161–1164.

7. Есхатологічні міфи // МНМ

8. Зварич І. Міф, мистецтво слова і час // Ренесансні студії. Вип. 7: Ін-т літ-ри ім.Т.Шевченка НАН України, Запоріж. держ. ун-т. - Запоріжжя, 2001. - С. 82-93.

9. Калевала. Карело-финский эпос / пер. Л. П. Бельского. — Петрозаводск, Карелия, 1973. — 176 стр.

10. Кальвіно Італо. Паломар // Всесвіт. – 2002. – №11-12. – С. 6-50.

11. Кассирер Э. Сила метафоры // Теория метафоры / Под ред. Арутюновой II.Д.- М.: Прогресс, 1990. – С. 33-43.

12. Кассирер Э. Мифологическое мышление // Кассирер Э. Философия символических форм: У 3 т.–М.: СПб.: Университетская книга, 2002. – Т.2. – 280 с.

13. Ковалів Ю. Абетка дисертанта : методологічні принципи написання дисертації. – К., 2009. – 458 с.

14. Козлов А. Мифологические школы в зарубежном литературоведении // Теории, школы, концепции. (Критические анализы). Художественный текст в контексте реальности. - М.: Наука, 1977. - С. 144-151.

15. Ламетри Ж.О. Сочинения. 2-ое издание. - М.: Мысль, 1983. - 509 с.

16. Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении / пер. с фр. Б.И. Шаревской. - М.: Академический проект, 2015. - 428 с.

17. Лосев А.Ф. Философия. Мифология. Культура. - М.: Политическая литература, 1991. – 525 с.

18. Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров: Человек. Текст. Семиосфера. История. - М.: Языки рус. культуры, 1999. – 464 с.

19. Лотман Ю.М. Происхождение сюжета в типологическом освещении // Статьи по типологии культуры / Матер. к курсу теории литературы. Вып. 2. – Тарту: ТГУ, 1973. – С. 2 - 41.

20. Луговская Т. Скандинавская мифология. Боги, миры, чудовища и Эдды. [Електронний ресурс]// Мир Фантастики – Режим доступу до ресурсу: https://www.mirf.ru/worlds/legendy/skandinavskaya-mifologiya-bogi-miry-edda/

21. Мабиногион. Килох и Олвен [Електронний ресурс] // Мифы и Легенды. Тексты – Режим доступу до ресурсу: http://www.fbit.ru/free/myth/texty/mabinogi/007.htm.

22. Маклаков И. А. «Властелин Колец» в контексте западноевропейских литературных традиций : дис. канд. філ. наук : 10.01.03 / Маклаков Иван Александрович – Казань, 2007. – 171 с.

23. Мелетинський Е. М., Гуревич А. Я. Німецько-скандинавська міфологія // МНМ

24. Минералова И. Г. Детская литература : [учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений] / И. Г. Минералова. – М. : ВЛАДОС, 2002. – 176 с.

25. Мифы народов мира: энциклопедия: В 2 т. / [гл. ред. С.А. Токарев]. – М.: Сов. энциклопедия, 1982. – Т. 2: К – Я. – 720 с

26. Міфи Давньої Греції / головний ред. М. А. Кун. — Т.: АТ «Тарнекс», за участю МП «Мальви», 1993. — 416 с. / [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://legends.co.ua/greek-myths

27. Ницше Ф. Падение кумиров: Избранное. - СПб.: Лениздат, 2014. - 224 с.

28. Отто Ранк. Священное. Об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным. -СПб.: АНО «Изд-во С.-Петерб. ун-та», 2008. – 27

29. Паскаль Б. Думки. – К.: Дух і літера, 2009.- 704 с.

30. Песнь о Нибелунгах [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://www.fbit.ru/free/myth/texty/pnibelun/home.htm

31. Петев Н. И. Генезис онтологического пространства искусственной мифологии (на примере вселенной игры Warhammer 40.000). Новые идеи в философии: материалы III Междунар. науч. конф. Москва: Буки-Веди, 2017. С. 19-32.

32. Платон. Держава. – К., 2000. – 355 с. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:http://litopys.org.ua/plato/plat.htm

33. Поліщук Я.О. Естетика міфу і міфологічний горизонт раннього українського модернізму // Автореф. дис… д-ра філол. наук / Ін-т літератури ім. Т.Г.Шевченка НАН України. – К., 2000. – 30 с.

34. Пророцтво вельви [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://edda.in.ua/teksti/starsha-edda/pisni-pro-bogiv/prorokuvannia-volvi-1

35. Пятигорский А. М. Материалы по истории индийской философии. — М., 1962

36. Рубінштейн Р. І. Єгипетська міфологія // МНМ

37. Ріфтін Б. Л. Інь і ян // МНМ

38. Скрипник А.П. Моральное Зло. - М.: Политиздат, 1991. - 351 с

39. Спиноза Б. Этика. - М.: АСТ, 2001. - 336 с.

40. Стаття «Іша» [Електронний ресурс] Warhammer 40000 Wiki // Режим доступу до ресурсу: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Иша

41. Стаття «Боги хаосу» [Електронний ресурс] // Энциклопедия «Warhammer 40000» – Режим доступу до ресурсу: http://cyclowiki.org/wiki/Боги_Хаоса

42. Стаття «Дихотомія Алдуїн-Акатош» [Електронний ресурс] // The Elder Scrolls Wiki – Режим доступу до ресурсу: https://elderscrolls.fandom.com/ru/wiki/Дихотомия_Алдуин-Акатош

43. Стаття «Катджити» [Електронний ресурс] // The Elder Scrolls Wiki – Режим доступу до ресурсу: https://elderscrolls.fandom.com/ru/wiki/Катджиты_(Lore)

44. Стаття «Кхорн» [Електронний ресурс] // Энциклопедия «Warhammer 40000» – Режим доступу до ресурсу: http://cyclowiki.org/wiki/Кхорн

45. Стаття «Нургл» [Електронний ресурс] // Энциклопедия «Warhammer 40000» – Режим доступу до ресурсу: http://cyclowiki.org/wiki/Нургл

46. Стаття «Слаанеш» [Електронний ресурс] // Энциклопедия «Warhammer 40000» – Режим доступу до ресурсу: http://cyclowiki.org/wiki/Слаанеш

47. Стаття «Тзінч» [Електронний ресурс] // Энциклопедия «Warhammer 40000» – Режим доступу до ресурсу: http://cyclowiki.org/wiki/Тзинч

48. Стаття «Хронологія» [Електронний ресурс] // The Elder Scrolls Wiki – Режим доступу до ресурсу: https://elderscrolls.fandom.com/ru/wiki/хронология

49. Стурлусон Снорри. Младшая Эдда. - СПб.: Наука, 2005. - 139 с.

50. Стурлусон Сноррі. Молодша Едда [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://norroen.info/src/snorra/

51. Тихомирова О.В. Міфічний квест у літературній спадщині Дж.Р.Р. Толкіна: дис. ... канд. філ. наук: 10.01.04 / Тихомирова Олена Володимирівна. – Київ, 2003. – 238 с.

52. Толкиен, Дж. Р. Р. О волшебных сказках Текст. / Дж. Р. Р. Толкиен // Утопия и утопическое мышление / [сост. Виктория Чаликова]. – М. : Прогресс, 1991. – С. 277–299.

53. Толкиен Дж. Р.Р. Сильмариллион: Сборник, М., 2001.

54. Толкін Дж.Р.Р. Володар Перстнів / Джон Роналд Руел Толкін; [переклад з англ. Олена Фешовець]. – Львів: Астролябія, 2006. – 1088 с.

55. Топоров В. Н. Ведійська міфологія // МНМ

56. Топоров В. Н. Космогонічні міфи // МНМ

57. Топоров В.Н. Миф. Ритуал. Символ. Образ. Исследования в области мифопоэтического. - М.: Прогресс, 1995. – 623 с.

58. Фрай Н. Архетипний аналіз: теорія мітів // Антологія світової літературно– критичної думки XX століття / За ред. М.Зубрицької. – Львів: Літопис, 1996. – С. 111-135.

59. Фрейд З. Тотем и табу. - СПб.: Лениздат, 2014. - 224 с

60. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности. - М.: АСТ, 2016. - 624 с.

61. Чекмаев С., Куликов И. За Веру! Религии Warhammer 40000. [Електронний ресурс] // Мир Фантастики: ежемесячный журнал.

– 2009. – Режим доступу до ресурсу: http://old.mirf.ru/Articles/art2822.htm.

62. Широкова Н. С. Мифы кельтских народов – М.: Астрель: АСТ: Транзиткнига, 2005. – 431 с.

63. Юм, Д. Сочинения. В 2-т. – Т. 2. – М. : Мысль, 1996. – 799 с.

64. Balkin J. M. The State of Play: Law, Games, and Virtual Worlds. New York University Press, 2006. 304 p. Bhabha, H. Culture's in-between. Questions of Cultural Identity / ed. by Stuart Hall and Paul du Gay. London: SAGE, 2008. P. 58.

65. Dundes A. Fables of the Ancients? New York, 2003. XIV, 89 p.

66. Eliade M. Le Mythe de l'Eternel Retour. - Paris: Gallimard, 1949

67. Eliade M. Rites and Symbols of Initiation [Електронний ресурс] / M. Eliade // Rites and Symbols of Initiation – Режим доступу до ресурсу: https://pdfcoffee.com/eliade-mircea-rites-and-symbols-of-initiation-harper-amp-row-1958pdf-2-pdf-free.html.

68. Flieger, Verlin. Fantasy and Reality: J.R.R. Tolkien's World and the Fairy-Story Essay / Verlin Flieger // Mythlore. – 1999. – # 22.3. – P. 4 – 13.

69. The Bethesda Podcast [Електронний ресурс] // The Bethesda – Режим доступу до ресурсу: https://tunein.com/podcasts/Sports--Recreation-Podcasts/The-Bethesda-Podcast-p1134380/?topicId=122224346

70. Tolkien J.R.R. On Fairy Stories / J.R.R. Tolkien // The Monsters and the Critics and other Essays / [ed. by Christopher Tolkien]. – London: Allen and Unwin, 1983. – P. 109 – 161.

71. Tolkien, J.R.R. The Silmarillion. – Houghton Mifflin Publishers, 2004