

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Інститут філології

Кафедра зарубіжної літератури

**Трансформація скандинавської міфології
у романі Ріка Ріордана «Меч Літа»**

Кваліфікаційна робота

освітнього ступеня «магістр»

студентки II курсу

спеціальності

«Зарубіжна література та англійська мова:

теорія та методика навчання»

Євсейчик Катерини Юрївни

галузь 01 – Середня освіта / Педагогіка

спеціальність – 014.02 Середня освіта

Науковий керівник:

к. філол. н., доц. Любарець Н. О.

Рецензент:

д. філол. н., проф. Мегела І. П.

Допущено до захисту

Протокол засідання кафедри № ____ від _____

Завідувач кафедри _____ проф. Мірошніченко Лілія Ярославівна

Київ — 2021

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. СУЧАСНА ФЕНТЕЗІЙНА ЛІТЕРАТУРА ДЛЯ МОЛОДІ ТА ЇЇ ІНТЕРПРЕТАЦІЯ СКАНДИНАВСЬКИХ МІФІВ	8
1.1. Література для молоді та жанр роману-фентезі	8
1.2. Міфологічна складова як засаднича риса жанру романів-фентезі та особливості залучення скандинавської міфології	15
1.3. Іронія як художній прийом та спосіб осучаснення міфу у сучасній культурі та літературі	24
Висновки до розділу 1.....	29
РОЗДІЛ 2. ТВОРЧА РЕЦЕПЦІЯ СКАНДИНАВСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ У РОМАНІ РІКА РІОРДАНА «МЕЧ ЛІТА»	30
2.1. Іронічний модус роману «Меч Літа» як основний прийом відтворення міфологічного сюжету.....	31
2.1.1. Поєднання молодіжного роману та давньоскандинавських міфів.....	32
2.1.2. «Нове життя» міфології у XXI столітті.....	34
2.1.3. Роман «Меч Літа» як захочення молодіжного читача до звернення до міфологічних першоджерел	36
2.2. Інтерпретація образів богів скандинавського пантеону та інших міфічних істот у романі «Меч Літа».....	37
2.2.1. Інтерпретація образів богів – асів: Один і Тор	37
2.2.2. Інтерпретація образів богів – ванів: боги-близнюки Фрейр і Фрейя.....	47
2.2.3. Інтерпретація образу Локі	50
2.2.4. Інтерпретація образів магічних істот: йотунів, гномів, ельфів та валькірій	56
2.3. Творче переосмислення Ріком Ріорданом класичної давньоскандинавської схеми світобудови	62
Висновки до Розділу 2.	65
РОЗДІЛ 3. СКАНДИНАВСЬКА МІФОЛОГІЯ ТА ЇЇ СУЧАСНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ У КОЛІ ЧИТАННЯ ШКОЛЯРІВ	66
3.1. Місце і роль міфології у шкільному курсі зарубіжної літератури ..	66
3.2. Роман Ріка Ріордана «Меч Літа» як твір для позакласного прочитання.....	69

3.3. Позакласний захід на тему : «Повчання Одіна, Або як жити в ХХІ столітті_Scandinavian edition».....	70
Висновки до Розділу 3.	78
ВИСНОВКИ	79
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	82
ДОДАТКИ.....	90
Додаток 1. Результати опитування щодо скандинавської міфології та літератури жанру «фентезі»	90
Додаток 2. Приклад анонсу позакласного заходу.....	96
SUMMARY.....	97

ВСТУП

Міф – феноменальне явище людської культури. Він пронизує мало не всі сфери життя сучасної людини, часто навіть неусвідомлено. Звісно, архетипні історії видозмінюються відповідно до вимог та реалій певної епохи, підлаштовуючись під панівні у певний момент світового прогресу ідеї та порядки, однак навіть видозмінені, міфологічні сюжети часто складають масивну частку сюжетів художніх творів, а іноді навіть диктують закономірності розвитку подій у творі.

На сьогоднішній день особливо помітним вплив міфології є у жанрі фентезі, який активно напряду запозичує архетипні сюжети, а також творчо їх переосмислює, підлаштовуючи під світ художнього твору. Популярність подібних творів не підлягає сумніву – достатньо згадати як феноменальний успіх «Пісні Льоду та Полум'я» (також відому завдяки екранізації під назвою «Гра престолів»), так і, до прикладу, незгасний інтерес широкого загалу до супергеройських/суперзлодійських коміксів, тобто осучаснених міфів.

Особливим чинником такої літератури є скандинавська міфологія, вплив якої, хоча й чітко простежується у текстах, досить часто залишається прихованим від звичайного (непрофесійного) читача, зокрема основного «споживача» літератури фентезі – *young adult*. Непрофесійний читач, можливо, впізнає алюзію на Ісуса Христа в образі Аслана у «Хроніках Нарнії», але, наприклад, епізод з драконом, що оберігав прокляте золото, для багатьох залишиться досить незрозумілим, не кажучи вже про мотив очищення Юстеса шляхом прийняття християнства [26, с.525-527]. Одна з причин цього – це абсолютно не передбачене шкільною програмою ознайомлення з міфами. Так, у програмі курсу зарубіжної літератури тему «Міфи народів світу» знаходимо у структурі шостого класу, причому вивчення скандинавських міфів не передбачене взагалі. У той самий час, вивчення міфології з критичної та компаративної точки зору було б більш ніж доцільним для старшокласників. Скандинавістика як така відкриває величезні можливості для дослідників.

Проблема ігнорування такого вагомого культурного пласту не повинна залишитися невирішеною також у контексті євроінтеграції України та посилених в останні роки історичних та археологічних досліджень, спрямованих на віднаходження культурних, соціальних, етнічних та інших взаємозв'язків норманів та сучасних українців.

Також, поза темою вивчення скандинавської міфології, ми маємо активну світову дискусію щодо молодіжного читання – особливо в контексті тотальної діджиталізації. Відкритими залишаються питання, чи цікаво молоді читати; про що любить читати молодь; як молодь, власне, читає. Отже, є необхідність як у, власне, створенні спеціальної молодіжної літератури, так і в її науковому дослідженні.

Таким чином, вибір теми можна було б представити у вигляді діаграми-кругів Ейлера, де першою множиною було б дослідження скандинавської теми в науковому літературознавчому колі— у даній роботі скандинавські міфи є основним **матеріалом** для дослідження; другою множиною було б дослідження особливостей літератури для молоді – **об'єктом** даної наукової роботи виступає популярний американський молодіжний роман-фентезі «Меч Літа», написаний Ріком Ріорданом у 2015 році; а на перетині ми б отримали дослідження скандинавської міфології як важливого складового елементу сучасної молодіжної романістики, адаптованої для прочитання сучасним юним читачем.

Предмет дослідження – інтерпретований світ скандинавської міфології, зокрема, його головні персонажі та світобудова, представлені у романі Ріка Ріордана «Меч Літа».

Матеріал дослідження також включає Старшу і Молодшу (Поетичну) Едди та ряд давньоісландських пісень і саг, як основні джерела сучасного знання про скандинавську міфологію.

Актуальність дослідження зумовлена декількома чинниками:

- сталим інтересом літературознавства до вивчення міфу – прикладом може слугувати наукова діяльність Н. Лисюк¹, О. Кирилюка², Г. Драненко³ та інших дослідників.
- зростаючою цікавістю світової і, зокрема, української спільноти до нордичної культури – свідченням цього може бути поява на українському книжковому ринку перекладів як поп-культурних робіт (наприклад, «Скандинавська міфологія» Ніла Геймана, 2017 рік) [8], так і міфологічних першоджерел («Старша Едда» у перекладі В. Кривоноса, 2020 рік) [53].
- необхідністю акцентування дослідницької уваги на молодіжному романі як жанрі в умовах сучасної тенденції зменшення зацікавленості підлітків у читанні;

Наукова новизна дослідження полягає:

- у зверненні до нового для українського читача тексту, адже роман Ріка Ріордана ще не перекладений українською, а відтак не досліджуваного українськими літературознавцями;
- у вивченні скандинавського міфу, який залишається переважно поза межами уваги в українських наукових колах [15];
- в акцентуванні уваги на трансформації міфу у текстах ХХІ століття, зокрема на інтерпретації міфологічного сюжету у творах жанру «фентезі».
- у прагненні розширити вивчення міфологічних джерел у шкільній навчальній програмі та програмі позакласного читання.

¹ Лисюк Н. А. Міфологічний хронотоп: Матеріали до курсів «Міфологія», «Міфологія слов'янська та світова». – К.: Український фіто соціологічний центр, 2006. – 200 с.

² О. С. Кирилюк Універсально-культурні смисли символу світового Дерева // Науковий вісник НЛТУ України . 2006. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/universalno-kulturni-smisli-simvolu-svitovogo-dereva>

³ Особливості переосмислення міфу про Алкмену та Амфітріона в літературі ХХ ст. [Текст] : дис... канд. філол. наук: 10.01.04 / Драненко Галина Флоріївна ; Чернівецький національний ун-т ім. Юрія Федьковича. - Чернівці, 2002. - 233 с.

Мета роботи – дослідження творчого переосмислення та актуалізації скандинавського міфу у сучасному підлітковому романі-фентезі з циклу «Магнус Чейз та боги Асгарда» Ріка Ріордана, «Меч Літа».

Мета роботи зумовлює виконання **завдань**:

- ознайомитися з типологією вікової літератури та визначити роль фентезійної літератури у колі читання молоді;
- простежити функціонування скандинавського міфу в романах-фентезі;
- з'ясувати роль іронії як художнього прийому адаптації та трансформації міфу у молодіжному романі;
- простежити втілення іронічного модусу в романі Ріка Ріордана «Меч Літа»;
- проаналізувати інтерпретацію образної системи скандинавської міфології у романі Ріка Ріордана «Меч Літа»;
- зацентрувати увагу на важливості включення скандинавського циклу міфів до шкільної програми;
- обґрунтувати доцільність уведення роману до програми позакласного шкільного читання;
- розробити план позакласного заходу для учнів 9-11 класів, присвяченого скандинавській міфології та використанню її сюжетів у сучасній літературі.

Методологія дослідження передбачає використання міфопоетичного методу, методу глибинного читання тексту, компаративного методу, статистичного методу, методичного моделювання.

Структура роботи: наукова робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел, який налічує 72 позиції, з них іншомовних – 15, двох додатків та анотації англійською мовою. Обсяг роботи – 81 сторінка.

РОЗДІЛ 1. СУЧАСНА ФЕНТЕЗІЙНА ЛІТЕРАТУРА ДЛЯ МОЛОДІ ТА ЇЇ ІНТЕРПРЕТАЦІЯ СКАНДИНАВСЬКИХ МІФІВ

1.1. Література для молоді та жанр роману-фентезі

Термін «література для молоді» є досить новим для світового і, зокрема, українського літературознавства. В науковий вжиток він увійшов у 1960-х роках – рушієм вважають роман Дж. Селінджера «Ловець у житі» (1951 рік), який хоч і був написаний для дорослих читачів, спричинив немалий ажіотаж серед молоді, а роман «Аутсайтери» (The Outsiders»; 1967 рік) американської письменниці С. Гінтон став основою для сучасної класифікації «літератури для молоді». Особливість терміну полягає і в тому, що він по суті є аморфним, оскільки складові терміни "young adult" та "література" є динамічними, змінюючись по мірі змін у сфері культури та суспільстві, які забезпечують їхній контекст. Поняття «молодь» чи розуміння того, хто такі “young adults” змінювалось через численні фактори, серед яких можна назвати технологічний прогрес, суспільні та політичні зміни, культурні тенденції тощо. Коли термін «молодіжна література» вперше знайшов загальне вживання в кінці 1960-х років, він стосувався, перш за все, реалістичної фантастики, яка базувалася на реальному (на відміну від уявного), сучасному світі і будувала сюжет навколо тих проблем та життєвих обставин, що цікавили молодих читачів у віці приблизно 12- 18 років. На сьогодні ситуація дещо змінилася: вікові рамки розширились від 10 до 25 років. Причин цьому є чимало, серед них, наприклад, загальний ріст кількості населення і зростаючої частки молодих людей у ньому (згідно з даними ООН, станом на 2019 рік у світі проживає 1,2 мільйона молодих людей віком від 15 до 24 років). Закон України [38], до прикладу, визначає молодь як громадян віком від 14 до 35 років. Складова терміну «література», що традиційно означало саме художню літературу, також

розширилось, включивши нові форми літературної творчості: комікси та графічні романи тощо.

Варто також зазначити, що на сьогодні відсутня єдність у термінології – так, в українській традиції зазвичай виділяють дитячу та молодіжну літературу, що за віковою ознакою орієнтована на читачів шкільного віку, в той час як в, до прикладу, американській традиції виділяють таке поняття як *Young Adult Literature* або *Adolescent Literature*, що має значно ширші вікові рамки. Наразі деякі дослідники можуть використовувати адаптований термін «адоlescцентна література», але значного поширення він не має [25].

Наведемо деякі визначення терміну «*Young Adult Literature*» або ж «юнацька література». За В.В. Кизиловой, «Література для дітей та юнацтва – художні твори різних родів і жанрів, що на рівні своєї формозмістової єдності адресовані читачу відповідної вікової категорії, задовольняють його емоційні, естетичні й етичні запити, можуть мати подвійну рецепцію (дитина й дорослий) [...]. Залежно від вікової категорії читача її доцільно диференціювати на літературу для дітей (дошкільний і молодший шкільний вік) і підлітково-юнацьку (середній і старший шкільний вік)» [16]. Слід також зазначити, що адоlescцентна література значно відрізняється від, по-перше, дорослої літератури, а по-друге, від дорослої літератури про підлітків (наприклад, «Ромео та Джульєта» – твір, що є невід’ємною частиною шкільної програми). Джон Бушман у статті «Література для юнацтва в класі – чи є вона?» (“*Young Adult Literature in the Classroom – Or Is It?*”) зазначає, що справжня молодіжна література повинна слугувати інтересам самих підлітків та юнацтва, тобто герої мають бути правдоподібними для своєї цільової аудиторії, навіть якщо вони здаватимуться нереалістичними дорослій, «вченій» аудиторії [60, с. 40].

Через неоднозначність термінології та стрімкі зміни у культурі та соціальному становищі підлітків та юнацтва існує також думка про недоцільність виокремлення юнацької літератури як окремого жанру. Так, австрійська письменниця Крістіне Нестлінгер вважає, що передчасне

дорослішання сучасних підлітків існує лише «дитяча література і література» [10, с.49].

Зважаючи на специфіку досліджуваного матеріала, об'єкт даної роботи – перший з циклу романів Ріка Ріордана про Магнуса Чейза та богів Асгарда, «Меч Літа» – буде розглядатися як репрезентативний варіант адолесцентної (молодіжної) літератури з акцентом на таких складниках:

а) головні герої – 16-річний юнак та його друзі-однолітки. Роман також представляє широку палітру персонажів-підлітків – окрім узагальненого образу головного героя (білий 16-річний американець) маємо валькірію-мусульманку, персонажа з вадами слуху та інших.

б) роман приділяє основну увагу підлітковій рецепції навколишнього світу (а не зовнішній оцінці самого героя та його вчинків). Цьому сприяє і формат оповіді від першої особи та внутрішня фокалізація – читачі дивляться на світ роману та його персонажів очима Магнуса.

в) проблематика роману зорієнтована на читача молодіжного віку. Поміщені у фантастичний світ, герої роману залишаються звичайними підлітками: валькірія-мусульманка Саміра підробляє репетиторством та закохана у свого майбутнього нареченого; Магнус переживає особисту втрату – його матір жорстоко вбивають за декілька років до початку дій в романі тощо; Хартстоун, друг Магнуса – глухонімиий і має напружені стосунки з батьками тощо.

г) лексичні засоби роману використовують притаманну молоді манеру розповіді. Так, автор використовує прийом прямого звернення до читача, передаючи оповідь Магнусу, який сам є young adult. До прикладу, роман починається зі слів “Ну що ж. Зараз ви, народ, почувете сумну повість про мою болісну та трагічну загибель. Попереджаю наперед, що вмирати в муках - то не круто, тому навіть і не намагайтеся повторити це вдома і не завалюйте мене запитаннями типу: «Можна я теж помру в муках, Магнус? Це ж так весело!»” [43,с.1];

е) велика увага в романі приділяється не лише розгортанню сюжетних подій, але й передачі емоційному стану героїв. Так, автор словами Магнуса завжди детально прописує, які почуття охоплюють героя в певний момент – читаючи молодь може співвіднести свої відчуття в реальному світі до почуттів Магнуса.

Через вікову специфіку цільової аудиторії література для молоді часто модифікує традиційні літературні жанри. Так, до «класичних» прикладів можна віднести жанри графічного роману, коміксів, цифрового наративу (найчастіше – сюжетні комп'ютерні ігри) тощо. Романи Ріка Ріордана належать до категорії романів-фентезі, одного з найпопулярніших жанрів серед молоді. Так, згідно зі статистичними даними, у Італії твори категорії «наукова фантастика та фентезі» (“science fiction and fantasy”) займають перше місце за популярністю серед читачів віком від 10 до 14 років з показником в 55%. Цікаво, що великою популярністю у італійської молоді користуються також міфи та легенди (“Myths and legends”) – четверта позиція в рейтингу з показником у 37% [72]. Схожа тенденція спостерігається і у Британії – згідно з дослідженням 2020 року, жанр «Fantasy fiction» як улюблений позначили 22% респондентів загалом, а серед молоді (вікова категорія 16 – 24 роки) – 25%. Більший відсоток набрав лише варіант «None», який, за логікою опитування, означає або цікавість до категорії non-fiction (наступний підрозділ опитуванні) або взагалі відсутність інтересу до читання як такого [63]. Згідно з даними сайту publishdrive.com, отриманих в ході дослідження змін на книжковому ринку під час коронавірусної пандемії, жанр «фентезі» у квітні 2020 року став одним з «категорій-бестселлерів» з найбільшим ростом продажів («Bestselling Categories with the Highest Growth Rate») на платформах Apple, Bookmate, Google та Scribd [64]. Роман Ріка Ріордана «Меч Літа» зокрема теж займає високі позиції у рейтингу популярності: так, роман увійшов до списку бестселлерів платформи Amazon у 2015 році [58], а також до престижного списку New York Times Best Sellers list у 2016 році [68]. Отже,

роман-фентезі як об'єкт дослідження представляє особливий інтерес з огляду його явної востребуваності та популярності серед вагової частки суспільства.

Для розуміння жанрової природи роману-фентезі маємо звернутися до довідкової літератури. Перш за все, потрібно зазначити, що в українському літературознавстві поняття «фантастичної літератури» та «літератури-фентезі» часто змішуються через, по-перше, формальну схожість термінів, а по-друге, взаємопроникність понять. Так, «Літературознавча енциклопедія» тлумачить поняття «фентезі» як жанровий різновид фантастики, в якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, рицарського епосу, поєднані з реалістичною нарацією, змальовуються віртуальні світи із середньовічними реаліями, нетехнічною психологією» [18, с. 529-530]. За Н. Логвіненко [23, с. 38], наразі дослідники виділяють три основні напрями літератури фентезі: *класичний, історичний та науковий*, серед яких, відповідно, виокремлюють такі жанрові різновиди:

- **героїчне фентезі** – герой зазвичай подорожує один, іноді підбираючи екзотичних супутників, з якими вони збирають певні артефакти. Зазвичай твори цього жанрового різновиду досить короткі. Прикладом може бути серія оповідань про Конана-варвара американського письменника Роберта Ірвіна Говарда.
- **високе (епічне) фентезі** – в основному у творах цього піджанру зображують боротьбу з надприродними силами. У цьому різновиді фентезі зазвичай група протагоністів має врятувати світ від катастрофи, про яку було пророцтво. Фантастичний світ має бути зображеним в усіх деталях, тому зазвичай такі твори досить великі в об'ємі. Класичні приклади – то «Володар перснів» Дж. Р. Р. Толкіна та «Пісня льоду та полум'я» Дж. Мартіна.
- **ігрове фентезі** – опис подій нагадує проходження гри; цікаво, що ігрову адаптацію може зазнати і той твір, який першопочатково не позиціонувався як ігровий – наприклад, культові романи А.

Сапковського про Відьмака прославилися на весь світ завдяки ігровій адаптації.

- **історичне фентезі** – пов’язане з поняттям «альтернативної історії» – події відбуваються у реальному світі за участі реальних історичних осіб як персонажів, але з додаванням фантастичних елементів, як-от магичні істоти, надприродні сили тощо. Прикладом можна назвати «11/22/63» С. Кінга, у якому автор «додає» в звичну реальність 2007 року портал у 1958 рік, а головний герой намагається зупинити вбивство Джона Кеннеді.
- **гумористичне фентезі** – розраховане на висміювання традиційних для фентезі шаблонів та штамтів. Таким є гумористичний роман «До зброї! До зброї» Т. Пратчетта.
- **темне фентезі** – часто включає в себе елементи горор-жанру, змальований світ, де зло або вже перемогло або поступово захоплює весь художній світ. Так можна класифікувати цикл романів «Щоденники вампіра» Л. Дж. Сміт.
- **ліричне фентезі** – відтворює суб’єктивне особисте почуття або настрої автора. Приклад – «Світ Роканнона» Урсули Ле Гуїн, в якому активно задіяний прийом «планетарної романтики».
- **дитяче фентезі** – орієнтоване на читачів відповідної вікової категорії. Часто таким позиціонують перший роман циклу Джоан К. Роулінг – «Гаррі Поттер та філософський камінь».
- **міське фентезі** – активно використовує міську міфологію, тобто у реальні сучасні міста навідується прибульці, розгортається протистояння людей та надприродних істот тощо, як у романі Ніла Геймана «Небудь-де».
- **технофентезі** – зображує світ, в якому технології та магія або співіснують, або переходять одне в інше; при цьому, на відміну від наукової фантастики, наукове або псевдонаукове пояснення «магічних

технологій» необов'язкове. Так, до технофентезі можна зарахувати «Франкенштейна» Мері Шеллі.

Виходячи з даної класифікації, роман Ріка Ріордана можна охарактеризувати як гумористичне фентезі з елементами епічного та ігрового фентезі, адже «Меч Літа» містить ознаки декількох піджанрових різновидів. На відміну від тих самих «Хронік Нарнії», де міфологічні події є органічною частиною подієвості і зображуються у серйозному ключі, «Меч Літа» використовує міф лише як базову площадку для розгортання подій, змальованих крізь призму гумору. Наприклад, головного героя, Магнуса, щиро цікавить, куди ходить в туалет армія хоробро полеглих Фольквангу. Тим не менш, важливим є і елемент епічного фентезі, адже оповідається про групу протагоністів, покликаних попередити катастрофу світового масштабу – Рагнарьок. Елемент ігрового фентезі виражений особливостями структури роману та сюжетною лінією – ми бачимо, як головні герої поступово наближаються до фінального артефакту («Меча Літа»), який знадобиться для фінальної місії (бій із Суртром), попутно виконуючи міні-місії – доручення від богів (Тор, Фрейя, Ран та інші). Додатково ми маємо чіткі межі переходу між локаціями (з Фольквангу до Нідавелліру, наприклад) та станами персонажів, зокрема Магнуса, який кілька разів опиняється на межі життя і смерті у такому собі *demi-monde* (з французької – «напівсвіт»), де віртуально зустрічає кілька разів Локі та один раз свого батька, Фрейра. Подібна побудова художнього твору дуже схожа на сюжет комп'ютерної гри – враховуючи, що буквально недавно, у листопаді 2020 року, відбувся реліз комп'ютерної гри «Assissn's Creed: Valhalla» («Кредо асасіна: Вальгалла»), де якраз наявні переходи між локаціями та розвинута сюжетна лінія, базована на виконанні певних місій, ігрова адаптація роману могла би бути доречною та вигідною розробкою.

1.2. Міфологічна складова як засаднича риса жанру романів-фентезі та особливості залучення скандинавської міфології

Романи жанру «фентезі» активно використовують міфологічні сюжети в якості етико-естетичної та структурної основної вісі. Польський письменник А. Сапковський, відомий в першу чергу своїм циклом романів про відьмака, стверджував, що «архетипом всіх романів жанру фентезі є легенда про короля Артура та лицарях Круглого Столу» [48, с. 2]. За А. Сапковським, Толкін став своєрідним центром канону фентезі, використавши архетип артурівського циклу легенд, а всі інші письменники – наслідують його у свою чергу. Це твердження викликає певний сумнів, адже вплив англосаксонської міфології на світову літературу хоча й очевидний, але не тотальний. Оскільки об'єктом даної роботи виступає в першу чергу скандинавська міфологія, увагу буде звернено на залучення саме її мотивів та впливів на фентезі-літературу.

Використання мотивів міфології у літературі – питання, що потребує окремої уваги дослідників. Зазвичай у авторів є два шляхи: або запозичуються елементи міфологій у їхній першопочатковій, незмінній природі, або творчо переосмислюють цілі міфологічні сюжети. Першим, умовно «простішим» шляхом пішла, до прикладу, Джоан К. Роулінг, яка помістила таких хтонічних створінь, як цербер, троль, кентавр чи василіск, у цикл книг про юного чарівника (наприклад, [44, с. 132]). Другий шлях можна класифікувати у свою чергу на дві підкатегорії: «історизація» міфологічного сюжету та переінакшення міфу на сучасний лад. Під історизацією в даному випадку мається на увазі такий прийом, який використав Пол Андерсон у своєму романі «Війна богів», заснованому на скандинавських міфах: після легендарної війни між асами та ванами, ван Ньйорд бажає помститися верховному асу Одіну і перероджується (інкарнує) у Хаддінга – легендарного короля данів. Принцип «історизації» міфу також можна застосувати до такого художнього прийому як створення «другої реальності» – спеціального всесвіту, де функціонують свої правила та закони і де міф – природна частина

світу. Подібний прийом застосовував К.С.Льюїс у «Хроніках Нарнії», створивши паралельний до сучасного йому світу ще ряд інших (адже Нарнія не була єдиною) та сповнивши його християнськими та іншими міфологічними архетипами. «Осучаснення» міфу – це один з найпопулярніших прийомів у жанрі «фентезі» на сьогоднішній день. Саме його знаходимо у романах Ніла Геймана та Ріка Ріордана, які поміщають міфологічних героїв у реалії ХХІ століття. У творах такого типу міф доповнюється атрибутами сучасності – телебаченням, гаджетами, Інтернетом тощо – або й лишається незмінним, а художній ефект досягається за рахунок сприйняття міфічних подій героєм – сучасником читачів. У романі, що є об'єктом цього дослідження, Рік Ріордан поєднує два прийоми: відомий міф про Локі в образі гедзя, що вкусив дверга-коваля, присутньо дублюється, тільки замість Локі в ролі гедзя виступає його донька Саміра, а головний зал Вальгалли та Світове Дерево Іггдрасіль змальовуються так, як в міфах, але читачі спостерігають за цими вічними образами очима 16-літнього юнака, який досить жваво реагує на нові «реалії» свого «загробного» життя.

За Є. Жаріновим, «для більшості англomовних авторів, які працюють у жанрі «фентезі» саме ця [скандинаво-германська] міфологічна модель стала найбільш привабливою» [13]. Дослідник вважає, що причиною цьому може бути спільне історичне (генетичне?) коріння. Також висловлюється думка, що однією з причин надзвичайної популярності саме германо-скандинавської міфології у другій половині ХХ століття була публікація роману Толкіна «Володар пернів». Під час Другої світової війни нацистський режим активно використовував германо-скандинавський міфологічний пласт та атрибутику задля «аргументації» власних політичних та ідеологічних позицій, зокрема, ідея про зверхність арійської раси «логічним» шляхом виводилась з міфів про світ льоду та Рагнарьок. Всім відомий символ – свастика – теж атрибут культурної спадщини германців. І хоча, здавалося б, закономірною реакцією світової спільноти на скандинавську міфологію у 1950-х роках повинно було б бути як мінімум тотальне несприйняття, принцип «поганої реклами не

буває» був справджений – цікавість до саг та еддичних пісень отримала новий поштовх до розвитку. Варто зауважити, що Толкін не «з нуля» розробив цілу фентезі-систему, засновану на скандинавістиці – до нього важливий внесок у цьому напрямі зробив Е. Р. Еддісон, учений-лінгвіст, викладач старонорвезької мови та автор роману «Черв Уроборос» (1922), головний герой якого переноситься в світ, в чомусь аналогічний історичному минулому епохи Середньовіччя у північній Європі.

Гарним варіантом «історизації», навіть «історичної контекстуалізації» скандинавської міфології є повість британської письменниці А.С. Баетт «Рагнарьок: кінець світу богів» (A.S. Wyatt «Ragnarok: The End of the Gods», 2011 р.). Головна героїня – неназвана «худенька дівчинка» (автобіографічний образ), яка під час Другої світової війни, перебуваючи в евакуації, відкриває для себе світ скандинавських міфів, особливо – міф про Рагнарьок. Нордичні міфи з їхньою жорстокістю, несправедливістю, та однаковим кінцем і для людей, і для богів (тобто, смертю), знаходять у душі героїні значно більше прийняття та розуміння, аніж «розповіді про доброго та ніжного Йсуса», які дітям кожної неділі читає пастор. Головна героїня проводить паралелі зі своїм життям: якщо Фрігг взяла обіцянку мало не з кожної рослини в світі не кривдити Бальдра, але логіка міфу передбачала його смерть і «світліший з асів» все-таки загинув, то чи не означає це, що її батько, який зараз служить на фронті десь в далекій Африці, теж не повернеться, хоча всі дорослі стверджують, що все неодмінно буде добре. В кінці твору таки живий батько з донькою рубають велике дерево-ясень в саду (відсилка до Іггдрасіля), війна скінчилась, а в домі знову з'явилися вершки та мед, але дівчинка пам'ятає – там, за воротами, на вулиці – той самий «bright black world she had walked in the time of her evacuation» («яскраво-чорний світ, яким вона ходила під час евакуації») [61, с. 153]. Бачимо, що скандинавська міфологія здатна створити не просто паралельний, а відтак – відокремлений від реального світ, а стати органічною частиною цього світу, навіть духовною опорою. «Худенька дівчинка» не вірить в богів в релігійному сенсі, але вони для неї до певної міри

реальніші за «стандартного» бога християнства – і худенька дівчинка абсолютно точно не одна така. Це логічним чином приводить нас до думки щодо доцільності введення скандинавської міфології в шкільний курс, про що буде згадано у III розділі даної роботи, а також дозволяє говорити про поглиблення ракурсу вивчення міфології у закладах освіти. Зазвичай міфологію сприймають як набір певних оповідок, які читаються як «прості казочки» чи легенди, а внутрішня структура, закладений давніми народами світогляд та зв'язок з реальним життям ігноруються. Тим не менш, робота в цьому напрямку ведеться – вже не раз згаданий Толкін своїм «Володарем пернів» означив художній спосіб інтерпретації та прив'язки міфу до реальності (у сенсі реалій життя справжніх людей); а в науковому середовищі цим питанням активно займався Є. Мелетинський. У статті «Скандинавська міфологія як система» він детально досліджував структуру космологічної системи скандинавського міфу, розкладаючи її на опозиційні структурні одиниці [27, с. 39]. Згадуючи роботу В.В. Іванова та В.Н. Топорова про слов'янську міфологію («Славянские языковые моделирующие системы», [14, с. 63-180]), Є. Мелетинський стверджує, що схожий набір семантичних опозицій знаходимо і у скандинавській міфологічній системі. Так, автор виділяє наступні опозиційні пари: «доля / недоля (в уявленнях про долю і норн, в розподілі перемог і поразок Одина та валькірій), життя / смерть (через уявлення про вічне оновлення життя в Вальгаллі, про молодильні яблука Ідунн, про животворяще космічне дерево тощо), парне / непарне (демонічна одноокість Одіна, однорукість Тюра тощо), верх / низ (небо і земля, Вальхалла і Хель тощо), південь / північ і захід / схід (демони на сході і півночі, а не на заході і півночі, як у слов'ян), суша / море (боротьба Тора зі світовим змієм, витягування землі з води), вологий / сухий (життєдайна волога космічного дерева і джерел), день / ніч, вогонь / волога, свій / чужий (Мідгард / Утгард, боротьба Тора з велетнями тощо), старший і молодший (покоління богів) тощо». Подібний аналіз у дещо спрощеному варіанті є доцільною та актуальною вправою для учнів та студентів, адже дозволяє як встановити

структурні зв'язки у здавалося б, простому наборі історій, так і слугує інструментом для отримання особливої естетичної насолоди, на кшталт тої, яку отримувала «худенька дівчинка», проводячи аналогії з особистим життям.

Для розуміння привабливості скандинавської міфології для сучасного читача, особливо young adult, було проведено опитування, до участі в якому були запрошені учні 6-11 класів та I-II курсів закладів вищої освіти. Учасники та учасниці опитування – це учні загальноосвітніх закладів середньої освіти, в яких було пройдено університетську практику (Міжнародний ліцей «Глобус» та загальноосвітня школа №40), а також їхні старші друзі-випускники, які є наразі студентами I-II курсів закладів вищої освіти. Серед пропонованих респондентам потенціальних чинників, які могли б зацікавити у ознайомленні зі скандинавськими міфами, були:

- цікаві характери персонажів;
- незвичайні сюжетні лінії;
- магічні здібності персонажів;
- чарівні локації (наприклад, Асгард);
- символи (наприклад, руни);
- магічні артефакти (наприклад, молот Тора Мйолльнір).

Додатково респонденти відзначали такі фактори як:

- продуманість характеру головного персонажа;
- цікавість до грецької міфології;
- перенесення міфології давніх часів у сучасність (як зробили [студії] Marvel та DC);
- персонажів Локі та Фрейю;
- використання міфології у коміксах та аніме;
- природа Ісландії та Норвегії;
- скандинавський стиль в архітектурі та дизайні.

Детальніше з питаннями та результатами дослідження можна ознайомитися в розділі Додатки.

В середньому, на запитання про цікавість скандинавської міфології за шкалою від 1 до 10, де 1 – тема нецікава, а 10 – це улюблена тема, респонденти дали оцінку 7,8. Специфіка дослідження полягає у обмеженості вибірки (в опитуванні взяли участь 43 респонденти), але навіть подібне «камерне» дослідження дає змогу приблизно зрозуміти як рівень обізнаності та зацікавленості учнів у темі, так і ті фактори, які роблять принаймні певний сегмент літератури для них цікавим.

Детальніше з питаннями та результатами дослідження можна ознайомитися в розділі Додатки.

Як було зазначено раніше в цьому розділі, скандинавська міфологія - одна з основоположних рис творів жанру «фентезі», який сформувався, за великим рахунком, лише у ХХ столітті. Тим не менш, помилково було би вважати, що до скандинавський культурний та міфологічний пласт ігнорувався. Варто з'ясувати також, що, власне, становить скандинавську міфологію, якими є її джерела, хто як і коли її досліджував та які наукові пошуки у цій сфері проводяться сьогодні.

На відміну від, наприклад, грецької міфології, літературні джерела якої, перш за все, збереглися в значно більшій кількості, а також якій не давали «канути в Лету» постійні цитування європейськими митцями в найрізноманітніших творах мистецтва, скандинавська міфологія не може похвалитися величезною кількістю достовірних ресурсів. Основними джерелам сучасних знань про германо-скандинавську міфологію прийнято вважати «Старшу Едду» (знану також як «Поетичну Едду чи «Семундову Едду») [53] та «Молодшу Едду» авторства Сноррі Стурлусона [28]. До вагомих джерел також зараховують ряд ісландських саг [45] [46] [47], відому збірку поезії та пісень скальдів «Коло земне» (укладання збірки зазвичай приписують тому ж Сноррі Стурлусону) [54], а також написам на рунічних каменях (які, окрім скандинавських країн, можна знайти навіть в Україні та Італії [65]. Не в останню чергу складна ситуація з літературними першоджерелами склалася через процес християнізації скандинавських країн

– за К. Корольовим, «християнізація Скандинавії призвела в тому числі і до забуття міфів, [...] але не віри, що зберігалася в селах віками, незважаючи на всі зусилля християнських священників. Лише з початком «ученого ренесансу» у північній Європі у XVI – XVII столітті міфи скандинавів були заново «відкриті» та повернулися у європейський контекст» [20, с. 5].

Не можна недооцінити і рух романтиків з його цікавістю до народного мистецтва, фольклору та традицій – саме романтикам скандинавська міфологія завдячує своїм відродженням у XVIII - XIX столітті. Так, у цей період з'являються музичні твори Р. Вагнера (опери «Смерть богів» (1848), «Валькірія» (1849-1856) та ряд інших), твори Е. Гофмана (роман «Еліксири диявола» (1815), в якому використані в тому числі германські міфологічні мотиви), Е. Тегнера («Сага про Фрітьофа» (1825)), Р. Хеббеля (трилогія «Нібелунги» (1862)), Г. Ібсена («Пер Гюнт» (1867)).

Є. Морозова називає період романтизму в Німеччині «відродженням герmano-скандинавської міфології», яке передувало виникненню Націонал-соціалістичної робітничої партії Німеччини (НСРПН) та нацистської ідеології. Ж. Дюмезиль у своїй праці «Міфи та боги германців» писав: «Третьому рейху не довелося створювати власні основоположні міфи: можливо, саме навпаки, відроджена германська міфологія надала змученій Германії свою форму, свій дух та настанови» [62, с. 47]. За Є. Морозовою, хоча «відродження герmano-скандинавської міфології було розпочате романтиками, справжнього піднесення вона зазнала при націонал-соціалістах» [29, с. 398] – проте великим питанням лишається те, чи можна назвати подібне явище «піднесенням». Міфологія була однією з характерних рис ідеологічної пропаганди Третього Рейху. Так, К. Гінзбур у статті «Германська міфологія та нацизм» [9, с. 247] писав: «спадкоємний зв'язок німецької міфології і політичних, військових, культурних принципів Третього рейху був одним із загальновідомих стрижнів нацистської пропаганди. Ця спадкоємність, яка постійно виставлялася напоказ, служила найважливішим джерелом ідеологічної легітимації для гітлерівського режиму». Герmano-скандинавські міфи «вивчалися» такою

організацією як *Ahnenerbe* – «Спадок предків» (повна назва звучала як «Німецьке товариство з вивчення давньої германської історії та спадку предків»). Товариство, під керівництвом самого Генріха Гімmlера, займалося псевдонауковими археологічними дослідженнями (шукали Святий Грааль), створювали націонал-соціалістичну «нову релігію» – комбінацію давньогерманського язичництва, «ще не спаплюженого євреями» християнства та окультизму; існував цілий відділ рунології тощо. Метою діяльності Аненербе було ідеологічне обґрунтування теорії «нордичної раси», «арійської раси» як вищої по відношенню до всіх інших. Таким чином, за часів Третього рейху скандинавська міфологія стала матеріалом для нацистських експериментів, які не можуть бути розглянуті як наукові в силу їхнього максимально ідеологічного забарвлення.

Починаючи з 1950-х років, міфологія стрімко популяризується через зростаючий за експонентою інтерес до творів жанру «фентезі». Так, саме в цей час створюються та видаються такі гіганти, як «Хроніки Нарнії» (1950-1956) К.С. Льюїса та «Володар перснів» (1954-1955) Дж. Р.Р. Толкіна. Міфологія, зокрема і особливо скандинавська, отримує нове життя і переходить із розряду забутих історій у розряд матеріалу для творів про умовних супергероїв (у ХХІ столітті – вже справжніх супергероїв).

Станом на сьогодні ми спостерігаємо стабільний ріст зацікавленості масового читача у скандинавській міфології. Причин цьому може бути декілька:

1. сучасні екранізації фентезі-романів – наприклад, мега-популярна кінотрилогія «Володар перснів», серія фільмів «Хроніки Нарнії», відомий серіал «Гра Престолів», який базується на циклі романів Дж. Мартіна «Пісня льоду та полум'я»;
2. світовий доступ до мережі Інтернет, який дозволяє дистанційно ознайомитися з певною культурою, не покидаючи власної кімнати. Так, не представляє жодних труднощів перейти за

хештегом #viking у соцмережі Інстаграм та надихнутися північною естетикою і дізнатися щось про Одіна чи Тора;

3. ідея релігійної толерантності у розвинених країнах. Досить багато людей у XXI столітті відчують потребу «повернутися» до язичництва – наприклад, у Ісландії офіційно визнана релігія Асатру («віра в асів-богів»), а кількість adeptів організації Asatru Association of Iceland у період з 2009 до 2018 року збільшилася вчетверо (з 1275 людей до 4473) [66]. Наразі Asatrúarfélagið («Спільнота асатру») - п'яте за величиною релігійне об'єднання в Ісландії та найбільше, яке не базується на християнстві. Зараз там зареєстровано близько 4800 учасників [59]. Доказом популярності міфології може слугувати і факт наявності досить дорогих популярних культурних продуктів, наприклад, серіалу «Рагнарбок» на платформі Netflix – відомого лідера в телекомунікаціях. Вихід подібного серіалу, сюжет якого базується на скандинавській міфології і де, наприклад, показано, як учні в школах вивчають з книжок міфи про старих богів, свідчить про високий рівень зацікавленості глядацької аудиторії в матеріалі – адже проект на платформі Netflix повинен бути в першу чергу прибутковим.

Отже, в якості підсумку до розділу, можемо зазначити, що скандинавська міфологія як матеріал для літературознавчого аналізу:

- Представляє собою ряд джерел, таких як «Старша Едда», «Молодша Едда» та ряд саг, балад та пісень.
- Має досить обмежену кількість збережених літературних пам'яток.
- Була заново віднайдена в епоху романтизму.
- Використовувалась як матеріал для ідеологічної пропаганди Третього рейху.

- Стала одним з основних джерел натхнення для творів жанру «фентезі» у 1950-х роках.
- Є популярним вибором в сенсі тематичного оформлення художнього твору через зростання цікавості аудиторії.

1.3. Іронія як художній прийом та спосіб осучаснення міфу у сучасній культурі та літературі

У своїй праці «Епос і роман» (1975) М. Бахтін виділив наступні конститутивні риси жанру «епопея»:

1. «предметом епопеї служить національне епічне минуле, «абсолютне минуле», за термінологією Гете і Шіллера;
2. джерелом епопеї служить національний переказ (а не особистий досвід і вільний вимисел, який виростає на його основі);
3. епічний світ віддалений від сучасності, тобто від часу співця (автора і його слухачів), абсолютною епічною дистанцією» [2, с.456].

У романі «Меч Літа» спостерігаємо, як Рік Ріордан переводить епос – «Старшу Едду» в першу чергу – в роман, відповідно, «порушуючи» вищеназвані риси абсолютно у ключі, заданому видатним російським літературознавцем: предметом роману та його джерелом служить не національний досвід, а особисті переживання героїв; художній світ наближений до сучасності (Бостон ХХІ століття). Один з провідних прийомів, який дозволяє Ріордану органічно перейти з одного жанру в інший, є іронія.

Поняття іронії виникло ще за античних часів. Якийсь час під іронізуванням мали на увазі щось на кшталт «брехні» – так, у Арістофанових «Хмарах» Стрепсіад, коли перераховує, як народ може його обізвати («А тоді хай би й кожен про мене казав: От зухвалий нахаба, пустий дурноляп, От мерзенний вигадник, безстидний брехун...»), використовує слово *eigēn* –

«брехун» або «хитрець» [1]. З етимологічної точки зору, грецьке *eirō*, яке означало просто «говорю», стало прообразом латинського «*verbum*» та англійського «*word*». Перший, у кого поняття «іронія» використовується у більш звичному для нас значенні (Енциклопедія Сучасної України тлумачить іронію як «спосіб вираження думки, коли слово чи висловлювання контекстуально набуває значення, протилежного буквальному смислу» [52]) – це Платон. У своїх діалогах «Бенкет» [35] та «Софіст» [36, с. 331-412] Платон неодноразово звертається до іронізування як способу філософування, особливо описуючи слова Сократа. Так звана сократівська іронія – це приведення співрозмовника чи опонента до протиріччя самому собі, «іронічна маєвтика». За О. Лосєвим, «... у Платона поняття іронії стає більш позитивним та глибоким. Іронія – це не просто обман та дурноляпство, це те, що виражає обман лише ззовні, і те, що, присутньо, виражає повну протилежність тому, що не виражається. Це певна насмішка чи знуцання, що має в собі вельми очевидну печаль, що направлена на те, щоб від виглядом самоприниження досягати вищої справедливої мети» [24, с. 564].

У Середні віки іронія була важливою складовою народної сміхової культури. Як писав М. Бахтін у передмові до роботи «Творчість Франсуа Рабле та народна культура Середньовіччя та Ренесансу», «...обсяг і значення цієї культури в середні століття і в епоху Відродження були величезними. Цілий неозорий світ сміхових форм і проявів протистояв офіційній і серйозній (за своїм тоном) культурі церковного і феодального середньовіччя. <...> Всі різноманітні прояви і вираження народної сміхової культури можна по їх характеру поділити на три основних види форм:

1. обрядово-видовищні форми (святкування карнавального типу, різні майданні сміхові дійства тощо);
2. словесні сміхові (в тому числі пародійні) твори різного роду: усні і письмові, латинською і на народних мовах;
3. різні форми і жанри фамільярно-майданної мови (лайка, клятви тощо)» [3, с. 4-5].

У словесних сміхових творах іронія яскраво виражалась у пародійних творах латинською мовою. Так, М. Бахтін згадує «Вечерю Кіпріана» – «карнавальньо-бенкетну травестію всього Священного писання»; численні пародійні літургії («Літургія п'яниць», «Літургія гравців») та заповіді («Заповіт свині», «Заповіт осла»), а також пародії на найсвятіші тексти, зокрема на «Отче наш». Бачимо, що поєднання високої літератури із низькою, літературою сміху, є давнім комічним прийомом і до сьогодні активно використовується у світовій літературі.

За Пивовєвим, «іронія грає важливу роль в перехідні періоди як інструмент і каталізатор переоцінки культурних цінностей. Своєрідним втіленням цього є роман М. Сервантеса «Дон Кіхот» [32, с. 14-15], що відобразив процес переоцінки феодально-рицарських цінностей. Буржуазна епоха відкинула ці цінності як ті, що не відповідали новим соціально-економічним відносинам, але разом з тим вона відмовилася від ідеалів лицарського благородства і загальнолюдського гуманізму, промінявши їх на «ідеали» вільного підприємництва, практицизму і крамарювання». Закономірно, що іронічні, сатиричні твори з'являються у переломні моменти історичного процесу – як державного, який через свою автоматичну масштабність не може не впливати на культурну сферу, так і громадського чи індивідуального характеру. Так, дуже часто при поєднанні цих чинників ми бачимо, як певний літературний твір сам стає «переломним моментом» у історії літератури; до прикладу, той самий «Дон Кіхот» вважають одним із факторів впливу на формування сучасної іспанської мови, а в Україні в свою чергу в подібному ж ключі виділяють «Енеїду» Котляревського – текст, що має особливе значення для даної роботи, адже він іронічно змальовує міфологічні сюжети (щоправда, давньоримські, а не скандинавські). Наприклад, відомі рядки опису злості богині Юнони:

«Но зла Юнона, суча дочка,
Розкудкудакалась, як квочка, —
Енея не любила — страх» [21]

За Пивоевим, «... особливої ролі дотепність набула в епоху **бароко**, тому що в його естетиці з'явилися прагнення до зіставлення різного і несподіване виявлення подібності несхожого, що вважалось найістотнішим в цій культурі, тому дотепність можна вважати найважливішим елементом культури бароко <...> дотепність входить в моду і стає обов'язковим елементом салонного спілкування <...> **Ренесансний** сміх завдяки своїй амбівалентності з'явився чудовим інструментом культуротворчості і переоцінки цінностей. Осміюючи себе, людина очищалась від заскорузлої луски застарілих і шкідливих звичок, висміюючи інших, вона вивищувала себе над їхніми недоліками. <...> Більш простим і навіть примітивним є **просвітницький** сміх, котрий частіше стає сатиричним, хоч в ньому залишається місце для іронії, бо сміятися над носіями влади не завжди було безпечним заняттям. Нерідко ця іронія спрямована проти релігії і церкви. Так, іронічне зіставлення трьох християнських церков і викриття «нісенітниць фанатизму і марновірства» міститься в памфлеті Дж. Свіфта «Казка про діжку», написаному в нарочито плутаному стилі» [32, с. 16-17]. У «Казці» Дж. Свіфт у вигляді трьох братів, Петра, Мартіна та Джека іронічно зображує три церкви (іронічно хоча би й тому, що маскуванню фальшиве): католицьку, лютеранську та кальвіністську [49]. Враховуючи, що памфлет був внесений папою римським до Index Prohibitum, можемо зробити висновок щодо потужності іронії як ідеологічного інструмента.

Особливе місце у вивченні іронії займає поняття «романтичної іронії», пов'язане в першу чергу з іменами Ф. Шлегеля, А. Мюллера, Новаліса (Ф. фон Гарденберга). У свою чергу сам Ф. Шлегель зазнав впливу ідей німецького філософа Й. Г. Фіхте, зокрема, його твердження про суб'єктивне «Я», а весь довколишній світ – як похідне від нього. Саме «фіхтеанство, поряд з шеллінгіанством, справило значний вплив на формування у Ф. Шлегеля романтичних поглядів на дійсність, зокрема, його вчення про романтичну іронію. Розглядаючи світ у русі, в прагненні до нескінченного, Ф. Шлегель відзначає відносність існуючих форм життя та узаконює іронічне ставлення до них. Іронія у Ф. Шлегеля – не стилістичний прийом, а сторона світогляду, що

знаходить відбиття у творчій діяльності. Романтики заперечують кордон між трагічним і комічним, реальним і фантастичним, вони ламають бар'єри між окремими жанрами. Художник-творець наділяється ними правом іронії до всього, що вважається недоторканим, стійким.» [11, с. 221-222]. Отже, у романтизмі іронія стає не просто інструментом, а цілою світоглядною системою, яка була відображена у творах доби.

Окремо літературознавці виділяють іронію данського філософа К'єркегора, яка є своєрідним продовженням іронії романтичної. К'єркегор, будучи студентом Шеллінга, у 1841 році захистив магістерську роботу на тему «Про поняття іронії з особливою повагою до Сократа», в якій він зазначає, що «іронія спрямована не проти окремого феномена, окремого існування, але на те, що все суще стає чужим по відношенню до іронічного суб'єкта, а він стає чужим до всього сущого, і як дійсність втрачає для нього свою законність, так і він в деякій мірі стає недійсним. Слово "дійсність" вжито тут перш за все в значенні "історичної дійсності", тобто дійсності, що існує в певний час і за певних обставин» [22]. К'єркегор, продовжуючи позиції романтизму щодо іронії як світоглядної системи, акцентує увагу також на самому суб'єкті іронії, таким чином залучаючи і психологічний елемент.

У ХХ столітті особливо стрімко розвивається жанр інтелектуальних романів, які «не можуть обійтися без іронії» [32, с. 30]. За Пивоєвим, «іронія – це форма інтелектуалізму, яка створює смислову структуру трьох суперечливих і взаємно додаткових планів, проявляючись в бімодальності і двобічності. Щоб правильно сприймати і тримати в полі свідомості ці виміри іронії, необхідно мати багатий і витончений інтелектуальний досвід. Ось чому іронія часто має у інтелектуалів конвенціональний сенс впізнання «свого». Це «пробний камінь», яким випробовують «чужого», перш ніж прийняти його в своє коло» [32, с. 30]. Бачимо, що розуміння концепту іронії має тенденцію до все більшої психологізації, наряду з дослідженням функції іронії у тексті.

Висновки до розділу 1. У сучасному літературознавстві немає усталеної точки зору щодо термінології жанрового визначення цілого шару літератури, адресованої віковій групі 14-35 років, це засвідчує проблема одночасного існування термінів «молодіжна література», «адоlescцентна література», «young adult література» тощо. Ми послуговуємося терміном «література для молоді», який найточніше окреслює вікову специфіку цільової аудиторії. Одним із важливих жанрів молодіжної літератури спостережено жанр «фентезі», передумови виникнення та історія розвитку якого описані у роботі. Як популярний жанр він має певні різновиди, окреслені у магістерському проєкті. Жанровий різновид роману Ріка Ріордана «Меч Літа» було визначено як гумористичне фентезі з елементами епічного та ігрового. Висновки були також підкріплені статистичними даними та результатами власного проведеного опитування.

Особлива увага була приділена міфологічній складовій романів жанру «фентезі» і зокрема скандинавській міфології, яка є одним з основоположних джерел фентезі-творів. Цей масивний культурний та літературний пласт, який пережив репресії з боку християнства, був поновлений у своїй правах романтиками; і спотворено використаний нацистами під час ідеологічного панування НСРПН, зрештою зміг «вижити» завдяки використанню міфологічних сюжетів у творах жанру «фентезі».

У дослідженні концепту іронії було з'ясовано, що вона виступає потужним смислотворчим та стилістичним інструментом. У різні історично-культурні епохи розуміння концепту іронії модифікувалось та доповнювалось. Іронія також розглядалась багатьма дослідниками як феномен не тільки літературний, а культурний та психологічний. Для Ріка Ріордана у романі «Меч Літа» іронія є важливим прийомом побудови зв'язку художнього твору та читача, адже дозволяє «скоротити дистанцію» між молодою людиною XXI століття та давніми міфічними персонажами.

РОЗДІЛ 2. ТВОРЧА РЕЦЕПЦІЯ СКАНДИНАВСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ У РОМАНІ РІКА РІОРДАНА «МЕЧ ЛІТА»

У першому розділі роботи були наведені результати соціологічних досліджень стосовно популярності жанру фентезі у юнацької аудиторії читачів. Також було проведене власне дослідження, яке, по суті, підтвердило результати більш масштабного опитування – більшість респондентів відмітили жанр фентезі як один із найулюбленіших; середня оцінка за шкалою від 1 до 10 становить 8,02 (детальніше див. Додаток 1). Серед факторів, які найбільше захоплюють читачів у романах-фентезі, абсолютними рекордсменами є більш загальні варіанти «Незвичайні сюжетні лінії» та «Цікаві характери персонажів» – їх відмітили 65,9 % та 63,4% респондентів відповідно, а також вже більш специфічний для жанру «фентезі» варіант «Магічні здібності персонажів» - 63,4%. При цьому вже вузчі варіанти «Магічні артефакти (наприклад, молот Тора)» та «Символи (наприклад, руни)» не сильно, але поступаються лідерам – 53,7% та 51,2% відповідно. Таким чином, бачимо, що для читачів молодіжного віку (в опитуванні брали участь учні 6-11 класів та студенти I-II курсів ВНЗ) на перший план виходить загальна насолода від читання – захопливий сюжет, герої, з якими можна себе ототожнити – а суто міфологічна частина цікавить їх дещо менше. Вірогідним видається припущення, що, говорячи мовою бізнесу, заради створення атрактивного продукту книжкового ринку, автору необхідно в першу чергу зважати на запити та задовольняти найбільшу потребу своєї цільової аудиторії. Говорячи ж мовою педагогів-словесників, наше завдання – навчити читачів розкодувати алюзивний пласт і цим посилювати літературознавчий компонент вивчення зарубіжної літератури із залученням означеного успішного роману.

2.1. Іронічний модус роману «Меч Літа» як основний прийом відтворення міфологічного сюжету

Рік Ріордан як автор і як знавець міфології використав декілька прийомів для успішного вирішення цієї задачі – поєднати на вимогу сьогоденної вибагливої читацької аудиторії у власному художньому творі сучасних супергероїв з сюжетами та персонажами, яким налічується чи не тисячу років. Серед цих прийомів нас у першу чергу цікавлять такі:

1. **Наратив від першої особи – внутрішня фокалізація.** Такий прийом дозволяє одразу встановити зв'язок між потенційним читачем та головним героєм твору, 16-річним Магнусом, навіть ототожнити себе з підлітком, очима якого читачі бачать художній світ роману.
2. **Помірне використання молодіжного сленгу.** Слід сказати, що знати та витримати міру в цій сфері може бути дещо складно, адже якщо автор не почуває себе впевнено з використання молодіжних фраз, це одразу відчувається при читанні. Після ознайомлення з оригінальним текстом [69] та з двома версіями перекладу його російською мовою ([42] [43]), можна зробити висновок, що автору та перекладачам вдалося створити текст, який не викликає відчуття штучності. Особливість авторського стилю виражається у тому, що, незважаючи на періодичні неформальні вставки на кшталт «blink the gunk out of my eyes» («продер очі»), «I could grab some stuff to pawn» («А там, того й гляди, щось і поцупити можна») або неklasичних порівнянь типу «The guy was like a homeless vampire ninja» («Чувак скидався мені на бездомного вампіра-ніндзю»), Магнус переважно стримано сприймає навколишній світ (з відповідною «класичною», «нормативною» лексикою) – це імпонує читачам, які у своїй віковій групі мають досить широкий спектр почуттів та усталені світоглядні позиції, але яким ще не вистачає практичного досвіду в їх вираженні у формі, зрозумілій світу (зазвичай, дорослим в

першу чергу). Подібний прийом надзвичайно ефективний для розширення словникового запасу читача, адже лексика, ретельно підібрана автором, не є занадто простою, але вживаною у незвичайному контексті, що спонукає читачів до власних експериментів у порівняннях, метафорах тощо.

3. Використання засобів комічного – в першу чергу іронії.

Те, що роман «Меч Літа» – іронічний, стає зрозуміло буквально з перших рядків твору: «Ну що ж. Зараз ви, народ, почувете сумну повість про мою болісну та трагічну загибель. Попереджаю наперед, що вмирати в муках - то не круто, тому навіть і не намагайтеся повторити це вдома і не завалюйте мене запитаннями типу: «Можна я теж помру в муках, Магнус? Це ж так весело!». За класифікацією В.М. Пивоєва [32, с.55], тип іронії в романі – комічний, адже весь твір пронизано доброзичливим гумором, герої-протагоністи викликають симпатію, а злісна сатира чи різка антипатія навіть до антагоністів – відсутні. Цікавим предметом для дискусії в «Мечі Літа» є співвіднесеність міфологічної «правди» – тобто, слідування канонічним сюжетам – та їхнього іронічного змалювання в сучасному художньому творі. Надалі в підрозділі досліджуватимуться питання, чи виграє молодіжний роман від використання давніх історій (2.1.1); чи отримує міфологія «нове життя», будучи перенесеною в XXI століття (2.1.2); чи працює подібна схема на досягнення вищої мети – заохочення young-adult читача як до прочитання власне роману, так і до звернення до першоджерел (П.1.3).

2.1.1. Поєднання молодіжного роману та давньоскандинавських міфів

Роман «Меч Літа» – яскравий приклад «подвійного кодування», про яке свого часу писав Умберто Еко. За У. Еко, який в свою чергу запозичив цей термін у архітектора Ч. Дженкса, «подвійне кодування – це одночасне використання інтертекстуальної іронії та прихованого метанаративного звернення» [57, с.47-49]. Подвійно закодований постмодерністський твір орієнтований одночасно на задоволення потреб як пересічного читача, так і на

«втаємниченого», який розпізнає закодовані автором смислові шари, що алюзивно відсилають до класичних творів. Так, подвійне кодування роману «Меч Літа» є беззаперечною його перевагою як літературного твору, адже читацьке задоволення отримає як людина, яка про скандинавську міфологію має уявлення в кращому випадку лише з фільмів Marvel, так і поціновувач оригінальних легенд та міфів. Умовно кажучи, перший насолоджуватиметься захопливою оповіддю, нетривіальними сюжетними поворотами, харизматичними персонажами та доброзичливим гумором, в той час як другий, «втаємничений», читач з відповідним багажем знань отримує також задоволення від інтелектуального зусилля.

У романі «Меч Літа» стираються умовні рамки «сучасності» історій. Так, не має жодного значення *age gap* (багатостолітня дистанція) між молодіжним романом, написаним у XXI столітті, та «Старшою Еддою», наприклад, яку було опубліковано вперше лише у 1260 році. Така авторська стратегія дає низку переваг роману:

- a) більшу сюжетну глибину, адже роман має справу з архетипними сюжетами та персонажами;
- b) більший контраст задля досягнення комічного ефекту і, відповідно, задоволення читача;
- c) створення відповідного сюжетного «тла», на якому розігруються основні події за участі «потрібних» автору та цільовій аудиторії персонажів – наприклад, 16-річних підлітків.

Більше того, така колаборація слугує на користь і скандинавській міфології:

- a) подібна інтерпретація пробуджує інтерес раніше «невтаємниченого» читача до першоджерела. Рік Ріордан також дуже завбачливо пропонує наприкінці роману невеликий словничок, в якому коротко охарактеризовані основні боги – аси

та вани, інші міфічні істоти, поданий короткий опис рун, артефактів, локацій.

- b) міфологія «оживає» для сучасного читача – тепер Один не просто дядько в дивному плащі з пов'язкою на місці одного з очей, а вже майже старий знайомий; роман формує завідомо позитивне ставлення до фігур, які при стандартному прочитанні міфів можуть не викликати певного особистого почуття читача через стилістику.

Таким чином, можна зробити висновок, що рішення поєднати міф та роман у фентезі-твір, орієнтований на юнацьку аудиторію, виявилось цікавим та, завдяки майстерності автора, успішним літературним дослідом.

2.1.2. «Нове життя» міфології у XXI столітті

Історія інтересу до скандинавської міфології, коротко описана у першому розділі, спонукає замислитись, окрім іншого, над тим, які риси цих легенд дозволили їм не просто вижити, а й активно розвиватись у XXI столітті. Приємно усвідомлювати, що тисячолітні персонажі абсолютно органічно вписуються в сучасний контекст – проти них грав фактор часу, певна кількісна обмеженість в письмових (а відтак довговічних) пам'ятках, навіть ідеологічна складова під час Другої світової війни з її нацистською міфологією. Тим не менш, більшість сучасної молоді має принаймні базове уявлення про скандинавську міфологію, не останню роль у цьому швидше за все відіграв кінематограф. Так, згідно з проведеним дослідженням, на питання «Чи чули ви коли-небудь про Одіна, Тора, Локі та інших персонажів скандинавської міфології?» 76,7% респондентів відповіли «Так» і 18,6% відповіли «Чув/чула, але дуже давно / не пам'ятаю»; 48,8% респондентів відповіли, що читали скандинавські міфи в школі або самостійно; середня оцінка, яку респонденти дали цьому досвіду становить 4 за 5-бальною шкалою. Скандинавські мотиви у літературі та/або кіно помітили 79,1% респондентів. Дізнатися більше про скандинавську міфологію виявили бажання 90,8% респондентів (з них 60,5%

відповіли «Так» і 30,2% обрали варіант «Скоріше так»). Можемо зробити висновок, що рішення Ріка Ріордана використати скандинавську міфологію було досить вигідним – тема явно викликає інтерес у цільової аудиторії, яка у більшості своїй готова і хоче споживати тематичний «продукт», але при цьому ринок «продукції» досить вільний – отже, попит є, а пропозицій ще не так багато (або, як можливий варіант, доступ до продукції є з тих чи інших причин обмеженим).

Скандинавська міфологія входить у роман «Меч Літа» одночасно дослівно і переінакшено. Якщо у фільмі «Тор» від першопочаткових міфів лишилися, присутньо, одні імена та Мйолльнір, «Меч Літа» абсолютно точно, до дрібниць, переказує оригінальний сюжет, але сам міф вже не творить центр подієвості роману, на перший план якої виходять герої-підлітки. До прикладу, навіть такий малий елемент, як те, що у Вальгаллі 540 дверей, вперше згаданий Одіном у «Промовах Грімніра», зображується в романі у той момент, коли Магнус дивиться на панель з кнопками ліфта готелю «Вальгалла» – там 540 поверхів. Збережені не тільки деталі – на відміну від того ж Марвела, ідеально точно відтворені родово-сімейні зв'язки між міфологічними персонажами, легендарні сюжетні ходи відтворюються з точністю – наприклад, Мімір так само втрачає свою голову через конфлікт ванів та асів, Одін так само радиться з цією головою, але у романі читаці дізнаються, що Мімір застосовує свою мудрість на те, як вигідніше зіграти в казино, де поставити ігрові автомати та як добре (і вигідно) було б влаштувати драконячі перегони. Одним словом, Ріордан бере за основу архаїчний високий сюжет і, абсолютно не всупереч йому, додає «приземлених» елементів, переводячи «Старшу Едду» з розряду «давньої» літератури у розряд «осучасненої», з жанру міфу в сучасний епічний жанр – роман. За великим рахунком, «Меч Літа» можна назвати фанфікшн на тему скандинавської міфології, що є темою з великим потенціалом для літературознавчих досліджень у XXI столітті.

2.1.3. Роман «Меч Літа» як захоочення молодіжного читача до звернення до міфологічних першоджерел

Питання мотивації до читання досить комплексне, адже воно передбачає залучення не тільки літературних факторів (наприклад, авторський стиль чи жанрові особливості твору), а й психологічних, загальнокультурних, соціально-економічних та навіть ідеологічно-політичних чинників. До того ж категорія young-adult читачів особливо вразлива до модних тенденцій – у вік Інстаграму та інших соціальних мереж бажання читати часто виникає лише після прочитання відгуку однолітків на книгу чи перегляду відповідного відео у блогі. Цю тенденцію іноді намагаються підхопити учителі (рідше викладачі) – максимально діджиталізують свої уроки, проводять уроки із залученням мультимедійних засобів, активно користуються інтерактивними дошками та іншими гаджетами тощо. І хоча подібний прийом здатний зацікавити учнів, перевантаження подібними активностями веде до зворотного ефекту. Серед факторів, які респонденти називали в якості чинників, що пробуджують інтерес до скандинавської міфології, згадувалися такі:

1. загадковість персонажів (зокрема, один респондент згадав Локі та неоднозначність його характеру);
2. відсилки до скандинавської міфології у аніме (зокрема, «Атака Титанів»), коміксах та фільмах студій DC та Marvel;
3. любов до скандинавських країн та, відповідно, їх культури – зокрема, згадувалися Ісландія та Норвегія.

Таким чином, згідно з результатами опитування інтерес та бажання ознайомитися з міфологічними першоджерелами викликають «класичні» літературні чинники (цікаві герої, захопливий наратив тощо), чинник інтертекстуальності – учням цікаво віднаходити зв'язки між творами, а відтак структурувати отриману інформацію, та екстралітературні чинники – зазвичай це інтерес до певної культури.

Якщо розглядати роман Ріка Ріордана «Меч Літа» як спробу замотивувати учнів звернутися до сюжетного першоджерела, можна стверджувати, що задля досягнення мети автору потрібно задовольнити 2/3 з вищеперерахованих «вимог»: «класичний» набір (сюжет – персонажі) + ключі до пошуку інтертекстуальних зв'язків. Екстралітературні чинники під сферу контролю не потрапляють. «Меч Літа» як сучасний юнацький роман-фентезі, написаний зрозумілою підліткам мовою. У ньому Ріордан зображує осучаснених архетипних героїв і водночас близьких цільовій аудиторії персонажів, а також з коротким довідником зі скандинавської міфології з відповідними посиланнями – повністю задовольняє поставленим критеріям.

2.2. Інтерпретація образів богів скандинавського пантеону та інших міфічних істот у романі «Меч Літа»

Як було зазначено у пункті 2.1.2 даної роботи, Рік Ріордан переносить оригінальний міф у свій роман, залишаючи його основу незмінною, але нанизуючи на першопочатковий «кістяк» сучасні деталі. Так, не виключенням стали образи богів, йотунів, ванів, валькірій, ельфів, гномів та інших створінь, якими багата і міфологія, і роман. У даному розділі увагу буде зосереджено на основних персонажах, образи яких переосмислюються та доповнюються автором. Структура підрозділу віддзеркалює класичний поділ скандинавських богів на асів (Одін, Тор), ванів (Фрей, Фрея), окремо розглянемо образ Локі, а також інших магічних істот (гноми та альви (світлі ельфи), йотуни, валькірії) та створінь (Фенрір).

2.2.1. Інтерпретація образів богів – асів: Одін і Тор

Одін

Одін – ключовий персонаж скандинавського міфологічного циклу. Він є очільником пантеону богів, Всебатьком, Творцем, Високим, богом мудрості та

войовничості, главою Вальгалли, наймогутнішим з асів. У нього тисячі імен і в кожній країні його знають під іншим. Саме Один з братами Вілі та Ве створили всі дев'ять світів з тіла Іміра. Саме Один, Хеймдалль та Локі створили з двох полін перших чоловіка та жінку. Тим контрастніше (але, як виявиться наприкінці роману, і логічніше) виглядає образ Одіна в «Мечі Літа» – адже там верховний бог з'являється у звичній подобі лише в останніх розділах.

На перший погляд, роль Всебатька в романі абсолютно зредукована, що йде врозріз з каноном. Однак, однією з характерних особливостей образу Одіна в сагах та піснях є його здатність до маскуванню (що споріднює його, в свою чергу, з Локі, про що ще йтиметься у наступних розділах роботи) та подорожей невідомим. Так, у поемі «Бесіда з Вафтрудніром» Один представляється йотуну під іменем Гагнрад – «повелитель перемоги»; Вафтруднір лише під кінець інтелектуального двобою розуміє, хто перед ним (або показує, що зрозумів). У «Пісні про Харбарда» Один у подобі перевізника Харбарда відверто глузує з власного сина Тора – знову-таки, залишаючись невідомим. Один також часто з'являється інкогніто серед людей у Мідгарді – так, у «Промовах Грімніра» Один замаскований подорожуючим приходить до конунга Гейрреда, котрий, аби вивідати таємниці загадкового гостя, катує його вогнем. Агнар, син Гейрреда, жаліє Грімніра (Одіна) і подає йому повний ріг питва, за що Один красно йому віддячить:

«Шануйся ти, Агнаре,

щастя тобі

сам Вератюр позичає; [Вератюр – «Тюр людей», ще одне ім'я Одіна]

за тебе питво

отримаєш ти

істинно гарну віддяку».

([39, строфа 3])

Віддячити Один може найціннішим – мудрістю. Відтак він ділиться з юним Агнармом знаннями про палаци та зали богів, істот, що живуть поруч із богами, про Іггдрасіль, а також називає зо два десятки своїх імен:

«...Сідхорттом, Сідскеггом,

Сігфадром, Хнікудом,

Альфадром, Вальфадром,

Атрідом і Фарматюрмом.

Ці імена

відтоді ношу,

відколи мандрую між люди.

[39, строфа 48]

Мотив маскування Одіна та подорожування інкогніто – взагалі чи не провідний мотив його образу. Так, окрім численних згадок про це у «Старшій Едді», у сазі «Про Олава, сина Трюгві» є прикметний епізод. До Олава одного вечора завітав старий чоловік. Він був вдягнений у плащ та широкого капелюха і мав лише одне око. Він розказував історії про все на світі і конунг все ніяк не міг наслухатись, допоки єпископ не сказав йому, що вже пора спати. Вранці гостя ніде не могли знайти. Тоді Олав сказав, що, мабуть, це був не чоловік, а сам Один – але йому не вдалося його перехитрити [47, строфа LXIV]. Тут важливо зауважити, що цей епізод вдвічі цікавіший, якщо розуміти, що Олав конунг – це Олав Трюгвісон, реальна історична особистість, король Норвегії у 995-1000 роках, жорсткий поборник християнізації Норвегії. Більше того, він був далеким родичем шведської принцеси Інгерд, дружини Ярослава Мудрого, і тривалий час через політичні причини був змушений проживати у Київській Русі, де служив у дружині конунга (князя) Володимира і навіть, за деякими свідченнями, брав активну участь у хрещенні Русі [47, строфи VI, VII, VIII]. Надзвичайно показовим вищенаведений уривок із саги є через феномен двовір'я, яке панувало (і, можна сказати, досі панує) на теренах Скандинавії.

Отже, маємо з'ясувати, як Рік Ріордан вчиняє з мотивом приховування Одіном своєї сутності, але й його одночасною всеохопною присутністю його як Всебатька. Упродовж роману читачі бачать численні звертання до Одіна: у Вальгаллі тани виносять доленосні для ейнхеріїв рішення із зауваженням: «Якщо Одін не захоче втрутитися», – але він не втручається, а його трон залишається незайнятим. Валькірії та ейнхерії розказують Магнусу, що вже два роки, як Одіна ніхто не бачив, тому, як пояснює Саміра, такий фурор спричинює один із новопомерлих ейнхеріїв, що виявився сином Одіна – адже так вони знають, що він десь бродить у світі живих. Іменем Одіна присягаються. Локі передає йому через Магнуса привіти. В середині роману виявляється, що Саміра виконує його особистий наказ – і що «поселити» Магнуса у Вальгаллу було частиною його плану (тобто, саме Одін був зачинщиком усіх подій, що сталися в житті Магнуса з моменту його смерті – такий оксюморон абсолютно відповідає стилістиці роману). Тим не менш, Одін «у плоті і крові» з'являється перед читачами лише у розділі LXIX, коли абсолютно неочікувано набуває своєї подоби, відкинувши маскування – весь цей час він приховувався під личиною Ікса – напівтроля, одного з приятелів Магнуса з його поверху у Готелі Вальгалла. Бачимо, що подібна авторська стратегія маскування та розмаскування персонажа не протиставляється канонічному тлумаченню образу Одіна.

Одін наздоганяє свої позиції у розділі LXX, бо це кульмінаційний момент – Всебатько роз'яснює сенс передбачення норн, розкриває свій план щодо «спецоперації» Магнуса та його друзів, нагороджує героїв та воздає шану загиблим валькіріям. Він знову на троні: судить та винагороджує, зрештою править своїм світом. Тим не менш, Рік Ріордан зрадив би своєму стилю та задуму, якби змалював романного Одіна пафосним старцем у білому плащі з посохом в руках. Так, у Ріордана Одін «дев'ять днів та ночей провисів на Світовому Дереві, знесилений від болю, аби пізнати таїну рун. Шість днів простояв у лютий мороз, аби першим стати в чергу і першим дізнатись чари

смартфону» [42, с. 414]. А буквально нещодавно він «витримав сім тижнів семінару про навчання майстерності оратора-мотиватора» в результаті якого всі присутні в головному залі Вальгалли мали шанс споглядати цілу комп'ютерну презентацію під назвою «План Одіна або Як зробити своє життя успішним після смерті» [42, с. 414]. Новеньке видання книги «Сім героїських якостей» скоро можна будет придбати в сувенірних крамничках Вальгалли. Херт в якості винагороди за свою хоробрість та вибір на користь знань отримує в дарунок DVD-диск та книгу «Рунічна магія з Всебатьком» з автографом автора. Таким чином автор витримує упродовж усієї оповіді іронічний модус і викликає щирий захват «осучасненням» давньоскандинавських богів.

Тим не менш, навіть Ріорданів Одін цілком виправдовує одне зі своїх імен – «Високий». У своїй промові Одін більш ніж серйозно та урочисто воздає шану загиблим: «Гунілла. Маргарет. Ірен, – сказав він проникливим голосом. – Всі вони повністю усвідомлювали, наскільки небезпечно бути валькіріями. І не вагаючись пожертвували собою в ім'я сьогоднішньої перемоги» [42, с. 417]. Він справедливо та чесно винагороджує Херта та Блітца, даруючи одному такі бажані та сакральні знання, а іншому – можливість слідувати за своєю мрією; дає право вибору Магнусу та Самірі, а також омріяну свободу вільного пересування: Магнусу дозволено вільно мадрувати між всіма Дев'ятьма Світами, а Саміра знову може літати, бо її статус валькірії поновлено. Отже, роль Одіна як верховного судді, справедливого та поважного лідера у романі збережена і відтворена у романі з додаванням іронічних елементів, які, не змінюючи суті образу, додають йому привабливості та позитивної комічності.

Тор

Син Одіна, син Йорд (Землі), чоловік Сів, вбивця йотунів, друг людей, батько Магні, Моді та Труд – ці та багато інших кенінгів Тора знаходимо у міфологічних текстах. Якщо кенінги на позначення родових та сімейних стосунків є простою даністю (хоча те, що Тор не є народженим у шлюбі Одіна з Фрігг, теж досить цікаво), для розуміння характеру та функцій Тора як

персонажа потрібно звернути увагу на такі сталі метафоричні епітети як Jötnabani / Jötnadólgr – «недруг (або вбивця) йотунів», Verliðar – «друг людей» та Miðgarðsorms dólgr – «недруг Змія Мідгарду» - саме такі ролі будуть ключовими для романного Тора.

Міфологічний образ Тора є досить комплексним, що до певної міри йде врозріз з уявленням про Тора, яке нав'язує поп-культура, як такого собі здоровенного велетня з молотом в руках, що рятує людство і п'є медовуху галонами. Більше того, з якоїсь причини саме образ Тора страждає від ультраспрошення чи не першим, коли мова йде про осучаснення міфів. До прикладу, у своїй передмові до «Скандинавської міфології» Ніл Гейман, який так і заявляє, що хотів переказати більш популярною мовою старі історії, пише, що «Тор, з його нищівним молотом залишився таким само сильним, як у коміксах, але виявився, м'яко кажучи, не найкмітливішим із богів» [8, с.6]. Таким чином у загальній суспільній свідомості Тор постає певним клішованим образом: здоровенний добряк, не надто розумний, але такий, що любить похизуватися своєю зброєю, ще й з нападами агресії на додачу. Саме таке кліше використав і Рік Ріордан у романі «Меч Літа», що з однієї сторони додає комічності твору, але з іншої – не найвдалішим образом знижує пафос образу бога. Якщо у романному зображенні Одіна, як було показано раніше, було збережено його основний функціонал, то Тор був змальований Ріорданом досить однобоко.

Вперше з Тором Магнус та читачі зустрічаються у розділі LXIX. Іронічно, що перша реакція Магнуса на аса – це здивування від факту, що останній абсолютно несхожий на героя коміксів: у Тора немає яскравих колгот або червоного супергеройського плаща чи шолома з рогами чи крильцями. Натомість «реальний Тор виявився значно страшнішим. І червонішим. І рудішим. І грубішим. Лаявся він не згірш моряка з високим словниковим запасом» [42, с. 312]. Проте коли загрозу, що нависла над асом, вдалося подолати (Магнус та його меч Джек врятували Тора від кам'яного захвату

йотунші), Тор різко преобразився: «Розлючений бог грому і блискавок підступав до мене. Вода текла з його рудої бороди на упаковану в кольчугу велику груди. Кулачища в залізних рукавицях були міцно стиснуті.

– Це, – губи його раптом розпливлися в усмішці, – було приголомшливо.

Кулак, розміром з кувалду, розтиснувся, і він з такою силою лягнув долонею мені по плечу, що суглоби у мене хруснули.

– Запрошую тебе на обід» [42, с. 316].

У наступному розділі Тор втрачає майже всю серйозність свого образу: він шаленіє з того, що через викрадення Мйолльніра не подивився останній сезон серіалу «Шерлок» (молот виконує функцію приймача сигналів телебачення, до того ж саме він має найкраще розширення в усіх Дев'ятьох Світах). Зовнішність Тора теж має осучаснений вигляд: на лівому біцепсі у нього татування у вигляді сердечка з ім'ям Сів, а на пальцях – імена синів Моді та Магні (це найулюбленіші з його синів, зізнається Тор, але скільки їм років та чи народилися вони взагалі – він не в курсі). Тор живе у XXI столітті, а тому втрачений Мйолльнір він намагався пошукати у застосунку «Знайти молот» (за аналогією до подібного застосунку для гаджетів марки Apple), проте він навіть не може правильно вимовити ім'я «Джек». Окремий шар іронії становить повторюваний прийом висміювання Тора командою друзів через нерозуміння богом грому знаків жестів. Так, Херт показує жестами фразу «Не бог, а виродок якийсь», що Тор «розуміє» як схвалення своїх вчинків і заявляє: «Ти абсолютно правий, містер Ельф». Таким чином, ріорданівський Тор майже повністю втрачає свою міфологічну глибину.

Тим не менш образ «осучасненого» Тора не міг з'явитися безпідставно. Дійсно, в міфологічних джерелах Тор виступає як сила, нищівна до ворогів (особливо, йотунів), часто несправедлива у своєму запалі. Так, у «Сказанні про Трюма», щойно знову отримавши до рук свого дорогого молота, Тор перебиває всіх йотунів, що зібралися святкувати весілля. І саме в «Сказанні

про Трюма» образ Тора єдиний раз постає комічним з усіх інших поем, саг та пісень «Старшої Едди»: втративши свого молота, Тор йде за порадою до Локі (важливий елемент для аналізу образу і саги, і роману). Локі, позичивши соколине вбрання у Фреї, полетів у Йотунхейм і з'ясував, що то турс (себто, йотун) Трюм вкрав Мйолльніра. Жодною ціною не хотів Трюм повертати коштовний трофей (адже немало та зброя перебила його братів, сестер та предків), і тільки якщо світла Фрейя погодиться вийти за нього – тоді аси отримають молот назад. Звісно, Фрейя була не в захваті, але й молот був потрібний, – захистити Асгард та Мідгард, світи богів та людей. Тоді Локі придумав план: перевдягнути Тора у сукню і видати Трюму за Фрейю. Щойно, згідно з традицією, Мйолльнір дістануть для освячення шлюбу, Тор його отримає назад (іронічно, але у статті з Вікіпедії про Тора в графі «Сім'я» написано: дружина – Сів, чоловік – Трюм). Кілька разів план ризикував провалитись: по-перше, Тор був взагалі не в захваті від такого повороту сюжету і хотів відмовитися, поки Локі прямо йому не сказав:

*«...Змовкни ти, Торе,
стримай слова.*

*Хутко замешкають
йотуни в Асгарді,
якщо ти свій молот
забрати не зможеш.*

*Тор тоді вбрався
у шати весільні,
повісив на шию*

намисто Брісінгів [намисто було позичене у Фрейї; історія того, як вона його отримала теж не презентує її з найкращої сторони в канонічному тексті і була переграна Ріком Ріорданом в «Мечі Літа»]

у нього позаду

висіли ключі, [у кожної поважаючої себе норвежки має бути при собі зв'язка

ключів, це важливий атрибут образу нареченої]

*сукня жіноча
закрила коліна,
груди широкі –
каміння коштовне,
гарний убір
голову вкрив»*

[50, строфи 18-19] – з детальності опису весільного вбрання теж можна судити про певний ступінь іронічності образу.

Приїзд нареченої до Йотунхейма лякає Трюма: скажений погляд в очах псевдо-Фрейї, а також кількість їжі та меду, який «дівчина» може за раз поглинути, проте Локі зумів завірити нареченого, що то від шаленого кохання, адже Фрейя не спала від хвилювання вісім ночей, рівно як не могла ані їсти, ані пити:

*«так квапилась діва
до Йотунхейму»*

[50, строфи 26 та 28].

Щоправда, щойно отримавши до рук Мйолльнір, наречена швидко розправилася з чоловіком та гостями:

*«...йотунів рід
знищено весь»*

[50, строфа 31].

Отже, бачимо, що поєднання образу Тора з комічним елементами не було авторським чи новаторським рішенням Ріка Ріордана – до нього це було зроблено кілька століть тому.

З явних «мінусів» інтерпретації автором образу Тора є повне ігнорування серйозної частини ідентичності бога грому. Так, в канонічних

текстах Тор далеко не завжди потребує поради хитрого Локи чи Тюра (як було в «Пісні про Хюміра»). У «Промовах Альвіса» [53, с. 189-199] Тор, по суті, повторює прийом свого батька і вступає у інтелектуальну бесіду-двобій з Альвісом, двергом, який осмілився женихатись до «білої діви» – доньки Тора як проти її волі, так і всупереч волі її батька. Тор хитрістю змушує Альвіса розказувати «усю правду про різні світи» аж до світанку – а з першим же променем сонця дверг перетворюється на каміння. «Промови Альвіса» «є своєрідною римомою» до «Бесіди з Вафтрудніром» [53, с. 466], де Один перемагає у схожому змаганні турса Вафтрудніра.

У певних регіонах Скандинавії Тор також посідав місце головного бога пантеону. Ось як про це пише історик епохи Середньовіччя Адам Бременський: [язичницький храм в Уппсалі] весь прикрашений золотом, а всередині знаходяться статуї трьох поважних богів. Наймогутніший з богів – Тор – посідає на троні всередині парадної зали; по одну сторону від нього – Водан (Один), а з іншої – Фріккон (Фрейр). Тор, як кажуть свеони (шведи) – править громом, ріками, вітрами, дощами, погодою та врожаєм. Водан, що означає «гнів» – бог війни, він викликає мужність у воїнах, які б'ються з ворогом. Фріккон – дарує смертним насолоди» [5, с. 436]. Отже, у Швеції Тор займав позицію лідера культу; про це свідчать і культурні артефакти: зображення Мйолльніра вишивалось на вбранні нареченої, аби Тор благословив її шлюб, Тору приносились жертви заради хорошого врожаю; коли розпочався процес тотальної християнізації, багато прихильників старих богів почали носити маленькі намиста із зображенням Мйолльніра – по аналогії хрестика на шиї у християн. За Корольовим, «...для населення «внутрішньої» по відношенню до зовнішніх Норвегії та Данії Швеції грубуватий та щирий Тор був ближчим та зрозумілішим за войовничого та лукавого Одіна» [20, с. 20]. Як бачимо, сакральна роль Тора в історичній реальності була досить вагомою, а в деяких регіонах Скандинавії – навіть домінуючою.

Отже, можна зробити висновок, що образ Тора у романі Ріка Ріордана інтерпретується виключно з комічно-іронічного боку, що попри те, що цей прийом не є новим для літератури, спрощує сприйняття образу та позбавляє художній твір певної глибини.

2.2.2. Інтерпретація образів богів – ванів: боги-близнюки Фрейр і Фрейя

Фрейр – бог, що належить до раси ванів, син Ньйорда, брат-близнюк богині краси та любові Фрейї – і батько Магнуса. У роман «Меч Літа» Фрейр «фізично» з'являється лише наприкінці роману, у розділі LXVIII, коли Магнус після бою з Фенріром та порятунку свого друга Хафборна в черговий раз опиняється між життям та смертю. Тим не менш, образ Фрейра є постійно присутнім у романі. Так, окрім очевидного родинного зв'язку з головним героєм, про який читачам стає відомо досить рано, під час першого ж візиту до Вальгалли, у романі фігурує меч Сумарбрандер – Меч Літа (також відомий як Джек), за яким Магнуса відправляє дядько Рендольф і який згодом стає справжнім другом Магнусу (тоді й обирає собі дивне для міфічного артефакту ім'я).

Фрейр належить до ряду найбільш поважних богів скандинавського пантеону. Як оповідають міфи, боги-вани Фрейр, його батько Ньйорд, прийомний син Одіна, та сестра-близнючка Фрейя в рамках мирного договору між асами та ванами оселилися жити серед асів. У володіннях Фрейра є цілий світ Альвхейм – дім альвів (ельфів), саме звідти родом друг Магнуса Хартстоун. Як було вже зазначено у попередньому пункті цієї роботи, Фрейр займав одну з лідерських позицій в пантеоні богів. Так, свеони (шведи) поклонялися йому та приносили на його честь жертви; згідно з текстом «Саги про Інглінгів», Одін помістив Фрейра жити в Уппсалі, Швеція, а рід шведських королів династії Інглінгів – це нащадки Фрейра від шлюбу з Герд. Історія про йотуншу Герд є одна з ключових в сюжетній лінії Фрейра – в першоджерелах вона зображується, насамперед, у поемі «Промовах Скірніра», події якої не одноразово переповідають в романі.

Згідно з текстом «Промов», Фрейр, одного разу сівши на трон Одіна (той самий Хлідск'яльв, з якого видно всі світи і немає нічого прихованого), побачив у Йотунхеймі прекрасну дівчину Герд, і охопило його кохання і смуток. У такій сюжетній колізії нас вражає відхід від традиції, адже зазвичай в скандинавській міфологічній системі це йотунам завжди потрібні наречені з племені богів, але не навпаки. Тим не менш, ми бачимо, як порушується це правило у «Промовах Скірніра», адже тепер Фрейр зажадав собі велетку-наречену. Проте цим випадком порушення правил не обмежуються, адже, аби отримати жадане, Фрейр віддає своєму слугі Скірніру власного коня та меча – цікаво, як по-різному сприймають меч Скірнір та Фрейр відповідно. Скірнір просить коня і меча, і якщо коня і він, і Фрейр описують однаково, «...що крізь морок промчить, крізь пломінь смертельний», то про меч Скірнір каже «і того меча, нищити здатного йотунів рід» (акцент на руйнівній силі), в той час як Фрейр акцентує увагу на володарі меча : «і того меча, нищити здатного, як мудрий ним володіє». Може, він тому його і віддав, бо не вважав Скірніра особливо мудрим і здатним тим мечем, зрештою, скористатися Отримавши свою винагороду, Скірнір відправляється до садиби Гюміра та доньки його Герд, де спочатку спокушає її яблуками життя, багатством, потім погрожує вбити тим самим мечем, але все марно, Герд не бажає мати Фрейра за чоловіка (що теж досить дивно саме по собі, адже Фрейр – загально визнаний скандинавський ідеал чоловічої краси, ван, ще й володар Альвхейму). І лише тоді, коли Скірнір погрожує розправитися з батьком Герд, а її саму приректи на невимовні страждання, йотунша погоджується «зустріти й кохати // Ньйордового сина». Таким чином, образ Фрейра перетворюється з ідеалізованого вана на юнака досить безвольного (сватається за нього слуга), зухвалого (ніхто не осмілився б сісти на Хлідск'яльв, окрім Одіна; про це згадуватиме і Локі у «Мечі Літа») та недалекоглядного (хто ж бо віддає таку зброю, знаючи, що помре в Рагнарбок без неї).

Образ ріорданівського Фрейра більшою мірою базується саме на «Промовах Скрімніра», але при цьому схиляється до ідеалізованої версії вана. Так, за словами Магнуса, «він виглядав як голлівудський вікінг, і був схожий на кіношного Тора більше, ніж реальний Тор» []. Він випромінює м'яку ауру саява, він сильний та добрий і готовий на все заради любові, принаймні на перший погляд. І хоча можна було б зупинитись на потрактуванні образу ріорданівського Фрейра на такій ідеальній ноті, знання першоджерельного тексту відкриває перед читачами нові смисли. По-перше, ми бачимо Фрейра виключно очима Магнуса – сироти, який вже два роки не відчував материнської любові та турботи, а власне батька ніколи не знав. Тому, скоріше за все, він буде схильний до необ'єктивної оцінки власного батька. Власне, Магнус так і каже: «Можливо, я повинен був на нього злитися, але – ні. Після смерті мами у мене якось зникла схильність до образ <...> Тому я зараз просто, без задніх думок, ловив чисте щастя моменту» [42, с. 407-408]. По-друге, певні елементи біографії Фрейра автор замовчує – наприклад, те, що у Фрейра, скоріш за все, були стосунки з власною сестрою або ж те, що Герд фігурує в романі як дружина Фрейра, хоча в оригінальній поемі чітко йшлося лише про фізичні стосунки, про шлюб не було ані слова.

Хоча Фрейр абсолютно точно залишається улюбленцем богів (той самий Альвхейм був дарований йому, коли в нього прорізався перший зуб), красенем та, по суті, добрим божеством – богом врожаю, плодючості, хорошої погоди тощо – він має і свою темну сторону, яка в романі ігнорується. Причин цьому може бути кілька, але найвірогідніше, що вибір було продиктовано з логіки збереження балансу протистояння добра та зла: Магнус щойно ледве врятувався, троє валькірій загинуло, що буде з друзями головного героя – невідомо, навколо морок та холод – і на протигагу всьому виступає світлий Фрейр. Його ідеальність – необхідна в якийсь момент умова психологічного та фізичного виживання персонажів (Магнуса в першу чергу), що теж в свою чергу додає певної психологічної глибини наративу.

Фрейя – шанована богиня, найвродливіша в усіх Дев'ятьох Світах, володарка Фольквангу – місця для половини загиблих хороброю смертю (іншу половину, згідно з мирним договором між ванами та асами забирає Один до Вальгалли). Фрейя як персонаж роману «Меч Літа» зустрічається з головними героями у розділі XXXIX (і в буквально кількох рядках попереднього) і автор одразу окреслює три її головні ролі-функції в романі: тітка Магнуса, мати Блітцена, сестра Фрейра. З вищеназваних рушіїв розвивається її коротка сюжетна лінія. Як тітка Магнуса, Фрейя радісно приймає друзів у своєму палаці та направляє далі до Нідавелліру. Те, що вона – мати Блітцена-гнома відсилає читачів до сюжету про те, як Фрейя отримала свою атрибутивну прикрасу (намісто Брісінгів), а також і багато інших прикрас. Цей сюжет переказаний Блітценом Магнусу досить точно, за виключенням того, що офіційною дружиною Фрейя, ясна річ, нікому з гномів не ставала. Через тісний (особливо тісний, за словами міфологічного Локі) зв'язок з братом Фрейром, Фрейя не може зберегти у себе Меч Літа, але вона наштовхує Магнуса до важливої думки – з мечем потрібно в першу чергу подружитися; вбивати – то не головна його здібність та функція. Загалом, образ ріорданівської Фрейї не суперечить міфологічним відомостям про богиню, але у романі їй відведена лише епізодична роль. Тим не менш, Фрейя майже уникає іронічного змалювання автором (чого не вдалося Тору та Одіну), можливо лише за винятком натяку на її численні «шлюби» з любові до прикрас, що до певної міри є свідченням шанобливого ставлення до образу матері, який у романі ретроспективно втілює Наталі Чейз та реально – Фрейя.

2.2.3. Інтерпретація образу Локі

Локі – мабуть, найскладніший і водночас найцікавіший персонаж скандинавської міфології. Будь-яка інтерпретація його образу є невірною і неповною. Пригадуються слова Оскара Уайльда: «Визначити – значить обмежити», – а обмежити архетипний образ трікстера, по суті, неможливо. У ту мить, коли читачам лише здається, що вони щось знають про Локі, – в той

самий момент вони вже нічого не знають, бо все змінилося. Бог хаосу, вогню, обману – так його зазвичай зображують у масовій культурі. В подібному змалюванні є своя доля правди, адже дійсно, в скандинавській міфології важко знайти когось, хто міг би подолати Локі у хитрості та вмінні вийти сухим з води у, здавалося б, безвихідній ситуації. Тим не менш, популярне зображення Локі як стовідсоткового антагоніста, ворога богів та людства є щонайменше однобоким.

Наскільки неоднозначним персонажем є Локі можна судити принаймні з того, що читачам навіть достеменно невідоме його походження чи раса – він не ван, не ас, не йотун. Його батько – Фарбауті – йотун, тобто, льодяний велетень; його мати – Лауфей – невідомого походження, але ім'я фігурує у списку асінь в одному з розділів Молодшої Едди (див. «Тула про імена» у розділі «Мова поезії»). На думку дослідника Рудольфа Зімека, Фарбауті, ім'я якого перекладається як «той, що жорстоко вражає», ототожнюється з блискавкою, а Лауфей, ім'я якої перекладається як «листя» – з сухим листям. Локі, як дитина, з'явився під час удару блискавки у сухе листя і став уособленням лісової пожежі – стихії вогню [70, с.78]. Тому іноді в джерелах та художній літературі можна зустріти думку про те, що Локі – вогняний велетень, такий само, як і Суртр, наприклад. Отже, вже на самому початку ми маємо сина йотуна та умовної богині асів (судячи з імені, можна було б також обережно допустити, що вона могла належати до роду ванів – богів природи), який уособлює вогонь, але при цьому живе разом з богами-асами в Асгарді.

Окрім походження, виникає питання, як і навіщо взагалі Локі потрапив до асів. У «Пересварці Локі» головний герой заявляє Всебатькові:

*«Чи пам'ятаєш ти, Одіне,
ми в давнину
змішали кров нашу?
Пива-бо пити,*

*казав ти, не стану,
якщо не наллють нам обом».*

[31, строфа 9]

Таким чином Локі пригадує Одіну обряд братерства – обмін кров'ю. Тобто, Один та Локі – як мінімум так звані кровні брати, що породило в свою чергу наступне припущення: Один та Локі є суть одне і те саме. Локі в даній інтерпретації – це темна сторона самого Одіна, який, як і Локі, відомий своєю мудрістю (зворотна сторона медалі – хитрість) та хистом до маскуванню (= перевертання) [71].

Дійсно, у багатьох ключових сюжетах Один та Локі є нерозлучними супутниками і часто мандрують разом – з третім богом, Геніром. Так, саме Один, Локі та Генір створили перших людей, Аска та Емблу. У «Промовах Регіна» розповідається про те, як, подорожуючи, Локі вбиває каменем Регінового брата Отра, коли той рибалив у подобі видри. В якості викупу боги видали сім'ї Регіна купу золота, але воно було крадене і прокляте. В майбутньому воно трансформувалося у ті скарби, що відомі як «золото Нібелунгів», які не принесло нікому нічого, окрім горя й смерті. Наступний популярний сюжет про цю тріаду богів є надзвичайно цікавим з точки зору порушення логіки образу Локі як повного антагоніста. Так, у баладі «Lokka táttur» («Казка про Локі») [51], селянин, програвши власного сина трюлю, просить допомоги спочатку у Одіна, а потім у Геніра – обидва боги намагаються обдурити трюля і сховати хлопця, але той все одно знаходить свою здобич і замаскованою під зернятко, і схованого у пір'ї лебедя. Тільки Локі, до якого селянин звернувся востаннє, зміг допомогти – він спіймав трюля у пастці та знищив. Отже, у баладі Локі виступає як а) протагоніст; б) захисник людей; в) такий, що перемудрив навіть Одіна, що не суперечить природі характеру трікстера (згадати хоча б Прометея), але не ідеально узгоджується з іншими рисами персонажа, що розкриваються в більшості міфів.

Уявлення про Локі-антагоніста руйнується і при зверненні до таких текстів, як, наприклад, «Сказання Трюма», де Локі був першим, до кого Тор звернувся, коли йотун Трюм вкрав його молот – і Локі не підвів: мало того, що, не гаючи часу, полетів у Йотунхейм шукати молота, так ще й продумав цілий план щодо його повернення назад, захистивши Фрейю від небажаного шлюбу, богів та людей від свавілля йотунів, яке б вони вчинили, знаючи, що Тор залишився без своєї могутньої зброї, – та ще й значно розважився, коли поїхав як служниця Фрейї (хоча варто помітити, що перевдягатися в жіноче вбрання – то був великий сором, і Локі розділив його разом з Тором) разом з псевдо-нареченою.

Неабиякий дослідницький інтерес викликає «Перебранка Локі» – текст, що чи не найкраще характеризує останнього. Відомий сюжет, де розлючений через те, що його вигнали з бенкету, Локі все одно повертається до Егірової зали та по черзі принижує майже всіх шановних гостей. Дістається й Одіну, який, на думку Локі, несправедливо винагороджував нікчемних людей та ще й шаманив як відьма (то сором для чоловічої сутності); дістається Брагі – за боягузтво; ряду богинь та богів – за хтивість та подружню зраду (часто з ним самим); Локі також злить Фрігг та Скаді, коли заявляє, що він «першим й останнім» був повинний у смертях Бальдра та Т'яцці (сина Фрігг та батька Скаді). Розлютивши богів до нестями, Локі хотів був втекти, але боги піймали його, перетворили одного його сина на вовка, змусивши його розірвати свого власного брата та прив'язали Локі нутрощами його роздертого сина до скелі. У пориві помсти богиня Скаді підвісила змію над зв'язаним Локі і тепер отрута крапає тому прямо на обличчя. Подібні нелюдські муки Локі терпітиме аж до Рагнарьока, коли всі пути, навіть з нутроців власного сина, розсипляться.

Неоднозначність сюжету в аналізі образу Локі полягає у тому, що постає питання – чи можна стверджувати, що катування, влаштоване богами, по суті, є покаранням за неприємну правду, виголошену привселюдно. Саме це

питання і цей сюжет є центральними в інтерпретації образу Локі в романі «Меч Літа».

«Наживо» з Локі Магнус у романі не зустрічається – син Лауфей присутній лише в його снах та передсмертних галюцинаціях. Не дивно, адже, як дізнається Магнус у розділі XX, Локі є прив'язаним до кам'яної скелі і може подорожувати лише віртуально – тим не менш він зберігає зв'язок зі своїм фізичним тілом. Так, під час розмови з Магнусом, «обличчя Локі раптом перекривилося, він скрикнув, а коли обернувся до мене, від одного з його шрамів йшла димка» від отрути, що в реальності капала йому просто на обличчя. У розділі LXIV Локі розповідає, за що саме покарали його боги – за те, що хитрістю змусив сліпого бога Геда вбити Бальдра. Ось як описує це сам Локі:

«– Омела біла. Фрігг абсолютно про неї забула. І справді, здавалося б, така малість. Але я зробив з неї дротик і вручив його сліпому братові Бальдра – богу на ім'я Гед. Він так засмучувався, що не може прийняти участь в загальному святкуванні. Ну, я і втішив бідолаху. Направив його руку з дротиком прямо в братика. І найгірші побоювання Фрігг збулися. Отримав ідеальний юнак по заслугах.

– За те, що був занадто красивим і популярним?

– Так, - кивнув Локі.

– За те, що його всі любили?

– Саме так. – Він близько нахилився до мене. – Тільки не переконуй мене, ніби не робив ніколи нічого подібного. Крадіжка з машин, з кишень. Ти ж вибір свій зупиняв на тих людях, які тобі не подобалися. Багатих, красивих, зарозумілих снобів, тому що вони тебе дратували.

Мені стало ще холодніше» [42, с. 298].

Цей епізод детально ілюструє момент заглиблення Магнуса (і читачів) у персонажа Локі, дає на коротку мить оцінити небезпечну непередбачуваність його мотивів. Окрім того, даний епізод є адресованим цілком підліткової аудиторії. Америка відома своїм підвищеним рівнем уваги до епізодів булінгу та шкільного тероризму, а мотив, що підбурює Локі до вбивства Бальдра, певним чином нагадує мотивацію агресивного підлітка чи навіть маньяка, який компенсує власний комплекс убивством іншої людини, але стверджує і навіть вірить, що остання це «заслужила». Бальдр був улюбленцем богів, дратуюче популярним та класним – і отримав за це дротика в серце від маргіналізованого Локі, який, до того ж, зманіпулював іншим богом.

Цікаво, що у романі образ Локі є від початку неоднозначним, тобто жодного разу читачі не спроможні чітко детермінувати його як стовідсоткового антагоніста. Більше того, у розділі XXI Магнус каже, що «Саміра, хоч як би недовго я її знав, була мені симпатична, та й предок її, яке б він там начало не уособлював, мені цілком подобався» [42, с. 123]. Це і не дивно, адже за Локі, перш за все, визнається його фізична привабливість, хоч її і псують жахливі шрами на обличчі від отрути, а в красивих очах присутня постійна напруга та «якесь шаленство». По-друге, Локі вміє обернути будь-яку ситуацію собі на користь і може переконати у будь-якому аргументі. За словами Магнуса, йому б «вживані машини продавати» – такий от комплімент красномовству. Найнебезпечніша брехня – та, в якій є доля правди, і Локі активно цим користується. Він розказує Магнусу абсолютну правду про його батька, не приховує своїх власних злочинів, визнає свою роль у Рагнарьоці; він домовляється з донькою Хель про можливе возз'єднання Магнуса з його матір'ю Наталі; зрештою Локі, напевно, найхаризматичніший і найбільш невимушений у своїй поведінці з-поміж персонажів роману. Автор декларує це, починаючи з футболки з логотипом Red Socks, яку носить Локі, і продовжуючи тим, що останній зухвало жує печиво на троні Одіна, Хлідск'яльві.

Ще один важливий для цілісного уявлення про образ персонажа момент – Локі до певної міри імпонує young adult читачам своїми бунтарськими позиціями: так, в той час як всі навіюють Магнусу думку, що від долі та Рагнарьоку нікуди не дінешся, Локі стверджує: «Доля, Магнус, така справа. Навіть якщо ми в цілому не можемо її змінити, то цілком здатні змінювати деталі. Це спосіб, яким ми проти неї повстаємо і залишаємо свій слід» [42, с. 117]. Отже, можна сказати, що Локі зберігає свій мефістофелівський посил «Я – частина тієї сили, що вічно хоче зла і вічно творить благо». «Неможливість» – його друге ім'я, адже там, де немає виходу, Локі його знайде, але при цьому найпростіші (і відтак найсильніші) речі іноді здатні взяти над ним владу (наприклад, він не може елементарно фізично переміщуватися; або, у більш духовному плані, його хитромудрий план руйнує сила простої дружби та щирі почуття).

Образ Локі був змальований Ріком Ріорданом з особливою ретельністю: його мотивація – продумана, його план – хитрий, його аргументи – непереможні, але Рагнарьок все-таки не настане, поки час не проб'є. Автор зумів зберегти амбівалентність образу бога вогню.

2.2.4 Інтерпретація образів магічних істот: йотунів, гномів, ельфів та валькірій

У скандинавській міфологічній традиції окрім богів двох рас, асів та ванів, існує цілий ряд інших видів магічних персонажів – причому часто вони є не менш важливими фігурами у міфологічному наративі. Якщо пригадати Світове дерево Іггдрасіль та Дев'ять світів, що розташувалися на його гілках та коренях, то не дивує, що для асів існує свій окремий світ, Асгард; для ванів – Вангейм, а для людей – Мідгард. Тим не менш, однією з найважливіших локацій скандинавської міфології є Йотунгейм, домівка йотунів – льодяних велетнів, турсів. Також для нашого дослідження є важливим звернутися до таких світів як Альвгейм, царство Фрейра і домівка світлих ельфів; та Нідавеллір – батьківщина гномів (двергів, темних ельфів) (детальніша

інформація про світобудову – в наступному розділі). Всі ці персонажі не раз з’являються у давніх поемах, піснях та сагах – в романі «Меч Літа» їм теж надана неабияка роль.

Йотуни – зазвичай змальовуються як закляті вороги асів-богів. Тим не менш, це узагальнення, яке часто є помилковим. Турси фігурують в майже усіх текстах першої половини «Старшої Едди» (яка оповідає про богів, а не про героїв, як друга частина). І якщо, до прикладу, у «Сказанні про Трюма», де йотун на ім’я Трюм викрав молот Тора, досить необачливо вимагав в якості викупу собі Фрейю в дружини та ще й не розпізнав у нареченій розлюченого Тора (за що, власне, і поплатився життям) то у «Бесіді з Вафтрудніром» Один визнає, що їде в гості до одного з наймудріших створінь в світі:

*«Порадь мені, Фрігг,
час мені їхати
до Вафтрудніра;
знаннями своїми
помірятись хочу
з турсом всемудрим»* [4, строфа 1].

Варто пам’ятати, що йотуни – раса, давніша за богів-асів. Так, у «Пророцтві вьольви» стара провидиця каже:

*«Я йотунів знала
до віку рождених,
що мене породили
за давніх-давен»* [41, строфа 2].

Також у «Молодшій Едді», коли оповідається про створення світу та перших створінь, які його населили, звучить ім’я Імір. Це перша істота, що став/стала (у Іміра немає статі в оригінальному тексті) «матеріалом» для перших йотунів. Згідно з «Видінням Гюльві», під лівою рукою «дуже злого» Іміра, коли він

потів, постали чоловік та жінка, а одна нога з іншою зачали сина – звідти й рід йотунів, «його (Іміра) злих родичів» [28].

Йотунів зображено як хтонічних ворогів людства – і, відповідно, Тор зі своїм Мйолльніром постає головним захисником від злої напасти. Тим не менш, існують серйозні винятки. Так, відомий сюжет про богиню-велетку Скаді. Коли боги вбили її батька Т'яцці (про що хвалився Тор у «Пісні про Хальбарда»), Скаді прийшла до Асгарда, сповнена жагою помсти. Боги з якоїсь причини вирішили владнати справу мирно – і Скаді висунула кілька умов. Перше, її мали розсмішити (класичний сюжет на кшталт Царівни-Несміяни; з тим завданням легко впорався Локі, хоча до почуття гумору Скаді можуть виникнути деякі запитання). Друге, Скаді мала вийти заміж за одного з богів, будь-якого неодруженого на свій вибір; але обирати можна було лише за ступнями. Скаді, подумавши, що найчистіші ноги мали б належати світлому богові Бальдру, обрала власника найкрасивіших, але виявилось, що то був Нйордр (ван, бог моря – тому й ноги чисті). Таким чином, Скаді-йотунша, одружившись (щоправда, ненадовго) з Нйордром-ваном, стала асиньєю і її статус було «підвищено» до «богині». Насамкінець, Один взяв очі вбитого Т'яцці та закинув їх на небо, де вони стали зірками. Бачимо, що образ йотунів як хтонічних ворогів та тотальних антагоністів хоч і має місце у багатьох першоджерелах, проте не є одновимірним. Велетні все ж лишаються повноцінними персонажами, а не просто «негативним тлом» для суцільно позитивних асів чи ванів.

У романі Ріка Ріордана йотуни представлені дуже обмежено, у порівнянні навіть з гномами чи ельфами (у Магнуса двоє кращих друзів – це дверг та ельф). Так, на сторінках твору читачі знаходять Утгард-Локі, який демонструє свої магичні здібності за допомогою перевтілення у орла і, хоча і маніпулює Магнусом, змушуючи останнього дістати йому яблуко молодості, в цілому ставиться нейтрально-позитивно до головних героїв; досить неприємного перевізника Харальда, який організовує «рибалку» на

Йормурганда (у «Старшій Едді» він фігурував як Хюмір). Першу льодяну велетку читачі спостерігають під час першої зустрічі Магнуса з Тором – і бачать недовго, адже, рятуючи бога, ейнхерій вбиває її своїм мечом. Згодом, намагаючись знайти втрачений Мйолльнір, головні герої потрапляють до двох її сестер Г'єлп та Грейп, які, розлючені загибеллю сестри, порушують магичні закони гостинності і теж стають жертвами Джека-меча. Невчасно повернувшись додому, їх п'яненький батько-велетень Гейрод спочатку пропонує пограти героям «у м'ячика» (виграєш, якщо зможеш вижити, оскільки «м'ячик» - це здоровенні вуглини величиною з крісло), а потім все одно гине під завалами власного дому.

Отже, Рік Ріордан, змальовуючи йотунів у романі «Меч Літа», користувався як поп-культурним розумінням того, хто такі йотуни, так і першоджерелом – наприклад, деякі моменти з короткої сюжетної лінії романного Утгард-Локі чітко вхоплені з першоджерела (наприклад, елемент перевтілення або ж сюжетний мотив з яблуками життя). При цьому головна велетка, Скаді, лишилась взагалі не названою – її ім'я не пригадується навіть у контексті покарання Локі, хоча саме Скаді підвісила отруйну змію над богом-трікстером. Образи велеток-сестер та їх батька взагалі нагадують більше фольклорних трохи пришелепкуватих тролів, аніж хтонічних ворогів самих богів. Таким чином, збірний образ йотунів залишається неповним, адже роман змальовує велетнів як буйних, але, в принципі, не особливо небезпечних персонажів-антагоністів, яких і вбити не дуже-то й жаль (звернімо увагу на те, як легко Магнус з ними розправляється, хоча вбивство точно не є частиною його натури; відповідно, він велетнів і за рівноцінних істот не вважає).

Натомість спостерігаємо величезний контраст у ситуації з образами **ельфів** та **гномів**. Так, у першоджерелах про ельфів взагалі майже не згадують (є відомості про те, що існує такий собі світ Альвгейм, де править Фрейр, і те, що світлі ельфи дуже красиві), а про гномів згадок хоч і більше, проте жодної позитивної. Так, про двергів відомо, що свій родовід вони ведуть від жирних,

з палець товщиною, черв'яків, а також що ці талановиті ковалі та майстри різнопланового характеру – наприклад, ювеліри, живуть під землею і не виходять на сонце. Рік Ріордан використав подібні непроявлені місця в описах собі на користь і створив комплексні образи як конкретних персонажів, Херта та Блітцена (ельфа та гнома відповідно), так і їхніх рас. Більше того, ці персонажі дуже важливі для того, що можна було б назвати дидактичною метою роману, зважаючи на його цільову аудиторію. Так, обидва Херт та Блітцен є за великим рахунком аутсайдерами, як в Мідгарді, так і в своїх світах. Хертстоун – глухонімий, ця вада стає майже нездоланною перепорою в його спілкуванні з власними батьками (особливо після смерті брата) – і не тому, що батьки не розуміють мови жестів, а тому, що Херт виявився не таким ідеальним, як всі інші ельфи. Важливим епізодом для розуміння цього персонажа є його екзистенційний вибір: отримати дар слуху та мови або ж пізнати таїну магії рун. Херт обирає останнє, і це може мати величезний потенціал для дискусій в умовному класі на уроці зарубіжної літератури. Блітцен у свою чергу заявляє, що відчуває себе «чеком за покупку». Його мати – Фрейя, яка, не в змозі протистояти красі ювелірних прикрас, створених гномами, віддається їм як дружина (на одну ніч) і народжує від гномів багато дітей, одним з яких і є Блітцен. Образ Блітцена – це образ умовної покинутої дитини багатих батьків: ідеальній матері немає до нього особливого діла, вона з ним так само ніжна, як з усіма іншими просто в силу своєї натури; з батьком у Блітцена відносини теж напружені. Більше того, серед своєї раси талант Блітцена – мода – не знаходить визнання чи бодай навіть розуміння. Тим не менш, обидва герої, Блітцен та Херт, доводять світу та самим собі свою значущість та здібність завести справжніх друзів.

Валькірії – образ досить екзотичний. Сприймаємо його як такий, що має великий потенціал для літературознавчих та культурологічних досліджень. Валькірія – це молода гарна дівчина-воїтелька, яка служить напряду Одіну, збирає душі полеглих хороброю смертю і відправляє їх до Вальгалли, де, в

свою чергу, їй випадає ще й роль «офіціантки», адже вона повинна подавати ейнхеріям мед та пиво. У «Старшій Едді» образ валькірії знаходимо у «Промовах Сігрдріви» [40], де згадується сюжет про непослух Сігрдріви-валькірії (попри вказівку Одіна, вона вразила конунга Хьяльмгуннара у битві), за що Вальфадр вколов її сонним шпичаком (готовий сюжет про Сплячу красуню) та сказав, що вона більше ніколи не переможе у битві і має вийти заміж, на що Сігрдріва сказала, що вийти заміж вона може лише за того, кому страх невідомий. Так вона і спала магічним сном, допоки відомий герой Сігурд (Зігфрід) її не звільнив. Сігрдріва відома в світовій культурі також як Брюнгільд.

Образи валькірій у романі Ріка Ріордана представлені в першу чергу Самірою Аль-Аббас (або просто Сем) та Гуннілою, капітаном валькірій. Саміра з'являється в перших же розділах як валькірія, що відносить Магнуса до Вальгалли (як у фіналі роману дізнаються читачі – за спеціальним наказом Одіна). Образ Сем – один з найцікавіших: вона мусульманка, попри очевидний зв'язок зі скандинавськими богами, адже вона виявляється донькою Локі – факт, який вона іноді безуспішно намагається приховати. Крім того, Сем – звичайна школярка-старшокласниця, яка підпрацьовує репетиторством. На додачу вона закохана у свого майбутнього нареченого. Таким чином, образ Саміри – збірний образ «сильної дівчини», яка може завзято командувати цілою зграєю хлопців, яка знає ціну собі і яка спроможна захистити себе і своїх друзів. Саміра – вірна служниця Одіна, але, на відміну від сліпо покірної правилам Гунніли, вона здатна бачити світ не тільки у чорно-білих тонах (можливо, це їй дісталось від обох її батьків). Саміра безмежно любить свою роботу, а особливо – польоти, тому коли її позбавляють статусу валькірії через «помилку» з Магнусом, вона відчувається неймовірно пригніченою, але знаходить в собі сили стати на боротьбу проти вогняного велетня Суртра – одного з головних антагоністів роману. Упродовж роману Магнус та читачі знайомляться і з ніжною стороною її особистості, що додає образу валькірії

певної близькості до потенційних читачок та сюжетної глибини. Гунніла, сестра Саміри по мечу, теж не дарма отримала своє звання капітана – вона відважна, сувора, але і упереджена. Так, вона не довіряє Самірі виключно через її спадковість (сама Гунніла – донька Тора; недовіра її пояснюється в тому числі розбитим серцем) і навіть влаштовує цілу інтригу, аби позбутися ненависної колеги. Тим не менш, в останні свої хвилини Гунніла хоробро стала на захист Магнуса та компанії, вигравши такий необхідний їм час. Капітан валькірій загинула як справжній воїн, доводячи, що навіть у останню секунду не пізно виправити помилку.

Отже, образи валькірій були використані Ріком Ріорданом у достатній відповідності до канону. Хоча автор і не використав традиційний сюжет Брюнгільди-Сплячої красуні-мстительки, збірний образ валькірій був переданий ним дуже точно.

2.3. Творче переосмислення Ріком Ріорданом класичної давньоскандинавської схеми світобудови

Міфологічна скандинавська світобудова представлена в першу чергу образом Світового дерева – ясеня Іггдрасіль. Цей знаковий образ є присутнім у багатьох міфологіях (наприклад, у слов'янській) та активно експлуатованим сучасною культурою. Подібний символ не міг не знайти свого втілення у романі Ріка Ріордана «Меч Літа».

Про Іггдрасіль з міфологічних джерел відомо одночасно і багато, і мало. З «Пророцтва Вьольви» та «Видіння Гюльві» дізнаємося, що Всесвіт та Іггдрасіль зокрема був створений Одіном, Вілі та Ве після вбивства Іміра; відомо, що на Іггдрасілі розташувались всі Дев'ять світів, які тільки є:

1. Асгард – обитель богів-асів;
2. Ванагейм – обитель богів-ванів;

3. Мідгард – світ людей;
4. Йотунгейм – батьківщина льодяних велетнів;
5. Нідавеллір – підземне царство гномів-двергів;
6. Альвхейм – домівка світлих ельфів, якою править ван Фрейр;
7. Гельгейм – царство Гель (Хель), доньки Локі; місце, куди попадають душі тих, хто помер не хороброю смертю;
8. Муспелльгейм – першопочатковий світ вогню;
9. Ніфльгейм – першопочатковий світ льоду.

Одразу слід сказати, що Рік Ріордан повністю зберігає цю структуру та функції світів. Творче ж переосмислення світобудови полягає у першу чергу у більш візуальному зображенні вищезазначеного дерева, а також у наданні Дев'ятьом світам функцій ігрових локацій (що було згадано у Розділі 1 даної роботи) в якості чинника, що споріднює фентезійний роман Ріка Ріордана з класичними взірцями піджанру «ігрове фентезі».

Головний герой роману переміщається між світами – спочатку незаконно покинувши Вальгаллу, а в кінці роману – отримавши на те офіційний дозвіл від Одіна. Відвідує він, тим не менш, не всі локації. Так, дія роману відбувається в Асгарді (Вальгалла знаходиться саме там, проте на сам закинутий богами, але прекрасний Асгард Магнус з Гуннілою теж глянули); Мідгарді (світ звичайних людей; з нього все і починалось, адже головний герой – наполовину людина); Йотунгеймі (епізод із порятунком Тора); Нідавеллірі (змагання гномів) та Вангеймі (зокрема в палаці Фрейї, Сессрумнірі). Інші світи лише згадуються персонажами роману – наприклад, головний антагоніст Суртр живе у Муспелльгеймі, а богиня Гель у видіннях Магнуса постає у Гельгеймі.

Рік Ріордан зображує Ігдрасіль як величезне дерево, яке слугує як портал у всі світи. Хоча ідея з порталами явно осучаснена, вона абсолютно не йде врозріз з міфологічним сюжетом. Наявний і Біфрост – міст-радуга між Асгардом та Мідгардом, хоча Магнус і зауважує, що на звичайну земну

райдугу це мало схоже, настільки великий та сяючий цей міст. Найнесподіванішим образом Іггдрасілю є образ білки Рататоск. Так, у «Молодшій Едді» Рататоск («Гризозуб») – доволі мерзенний персонаж, білка-посланець, яка перебріхує повідомлення орла з вершини ясеня до дракона Нідхьогга, який живе у коріння Іггдрасіля, спричинюючи своєю брехнею постійні конфлікти між двома створіннями. У романі «Меч Літа» білку Рататоск можна коротко описати одним словом: «Гав». Саме цей звук видає істота, коли на неї натрапляють головні герої під час подорожі Іггдрасілем – ось, як про це каже Магнус: «Уявіть собі на секунду бостонського тер'єра, який досяг ваги в шість тисяч фунтів, який поперхнувся кісткою, і ви зрозумієте, що це був за звук. Очі у Хертстоуна витріщилися. Самого звуку він чути не міг, але, мабуть, відчув ногами, як завібрувала підлога» [42, с. 136]. Бачимо, що автор використав третьорядний образ міфології на користь комічній складовій роману – і зробив це успішно.

Окремо в контексті локацій роману хотілося б зазначити неабияку роль американського міста Бостон. Неодноразово місто проголошується міфологічним центром – перехрестям світів. Саме заради Бостону вікінги допливли аж до Америки. У цьому місті був захований Меч Літа. І саме там існує багато порталів до інших світів. Подібний художній хід автора ще більше наближує сучасного американського читача до, здавалося б, далекого міфологічного світу.

Отже, можемо зробити висновок, що при збереженні основних законів скандинавсько-міфологічної світобудови, Рік Ріордан деталізує та візуалізує її заради досягнення комічного ефекту, а також оперує світами як локаціями у грі. Творча інтерпретація полягає і у більшій візуалізації об'єктів, локацій та пов'язаних з ними атрибутів та персонажів, що створює додатковий ефект заглиблення у художній текст.

Висновки до Розділу 2. У романі «Меч Літа» була використана ціла низка художніх прийомів та методів, покликаних на те, щоб зробити текст максимально привабливим для потенційного читача, зокрема внутрішня фокалізація для моментального встановлення зв'язку між читачем та головним героєм; збалансоване використання молодіжного сленгу; іронія як провідний засіб комічного. Концепт «Подвійного кодування», запропонований У. Еко, знаходить у романі своє яскраве виявлення, адже «Меч Літа», хоча й орієнтований в першу чергу на пересічну молоду людину без попередньої обізнаності в скандинавському циклі міфів, набуває значно більшої глибини для читача «втаємниченого».

Велика увага була приділена компаративному аналізу образів оригінальних міфологічних персонажів та їх творчому переосмисленню та інтерпретації Ріком Ріорданом у романі «Меч Літа». Зокрема, образи міфологічних персонажів, які досліджувалися, налічують образи Одіна, Тора, Локі, Фрейї, Фрейра, а також збірні образи йотунів, гномів, ельфів та валькірій. Хід та результати дослідження проілюстровано відповідними цитатами з першоджерел.

Окремим підрозділом постає дослідження художньої інтерпретації Ріком Ріорданом схеми світобудови скандинавів. Зберігаючи основні принципи конструкції - Світове Дерево Ігдрасіль та Дев'ять світів на ньому, – автор інтерпретує їх як свого роду локації у комп'ютерній грі, де персонажі-гравці по черзі проходять певні місії. Це дає підстави додавати до основного жанрового визначення роману «Меч Літа» деталізацію «з елементами ігрового фентезі».

РОЗДІЛ 3. СКАНДИНАВСЬКА МІФОЛОГІЯ ТА ЇЇ СУЧАСНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ У КОЛІ ЧИТАННЯ ШКОЛЯРІВ

3.1. Місце і роль міфології у шкільному курсі зарубіжної літератури

Тема, пов'язана з міфологією, викладається згідно з чинною програмою на початку 6-го класу⁴ і зазвичай формулюється як «Міфи народів світу» ([30, с.10] [6, с. 14]). Увагу скандинавським міфам, на превеликий жаль, в шкільних підручниках майже не приділено – так, стислий переказ міфу про створення світу з тіла Іміра міститься лише у підручнику авторства Ж.В. Клименко ([17, с.15-17]). Тема давньогрецьких міфів також актуалізується у 8 класі у темі «Античність»¹. Таким чином, можна стверджувати, що роль саме скандинавського пласту міфології в шкільному процесі зредукована майже до нуля, адже навіть стислий переказ міфу про Іміра не дозволяє отримати цілісної уявлення про нордичну міфологію. Подібна ситуація є досить передбачуваною, адже неадаптовані, оригінальні міфи інколи складно переповідати дітям віком 11-12 років. Наприклад, в Молодшій Едді читаємо таке: «Тоді запитав Ганглері: «Як же виникли звідси всі племена? І звідки взялися інші люди? Чи віриш ти, що той, про кого розповідаєш, був богом?» І відповідає Високий: «Ніяк не визнаємо ми його за бога. Він був дуже злий і всі його родичі теж, ті, кого ми називаємо інеїстими велетнями. І кажуть, що, заснувши, він спітнів, і під лівою рукою у нього вирости чоловік і жінка. А одна нога зачала з другою сина. І звідси пішло все його потомство – інеїсті велетні. А його, найдавнішого велетня, кличемо ми Іміром» [28]. У переказі для 6-го класу цей епізод зображено наступним чином: «Минуло трохи часу, і стало Імірові самотньо. Якось він підняв руки, і з-під пахв випали інші велетні. Наступного разу він потер ногою до ноги, і на лід впало ще кілька велетнів.

⁴ Зарубіжна література. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів 5–9 класи (2012 р. зі змінами 2015-2017 рр.) / [О. М. Ніколенко, К. В. Таранік-Ткачук, С. П. Фоміна та ін.], 2012. – 70 с.

Так постав світ велетнів, які називали себе йотунами. І це був холодний світ без сонячних променів, без блакитного неба, без зеленої трави. Деякі йотуни були лихими. Вони билися і сварилися між собою» [17, с.15].

На нашу думку, подібний виклад міфу є настільки адаптованим, що певною мірою перетворюється на казку, втрачає своє сакральне значення для давньої людини. Відтак виникає питання, якщо для шестикласників потрібні такі адаптації, то, можливо, вивчення міфу у цьому класі зовсім не на часі.

Окрім невиправдано надмірної адаптації «на дитячий лад», міф переказано з великою часткою дофантазування: «Давно-предавно, коли не було ні дня, ні ночі, коли взагалі не було ні землі, ні неба, ані моря, велетенська глибока тріщина позіхала в порожнечі, немов рот небаченого страховиська. Усе довкола тієї тріщини вкривали туман і темрява, але десь на самому споді миготів язичок вогню. А ще з тієї тріщини невпинно витікала вода і в холодній темній порожнечі замерзала широкими смугами льоду. Великий дух глянув на цей лід і побачив, що на ньому нічого не росте, що все довкола — сіре та безбарвне. І духові захотілося, аби темряву осяяло світло, а простір наповнився гомоном живих істот. Тоді він створив велетня Іміра й оселив його на льоду. А ще він створив величезну корову, яка годувала Іміра своїм молоком» [17, с.15]. Цей абзац змінює автентичний задум та концепцію світобудови скандинавів, а також, що найважливіше, у ньому зникає цілий пласт краси міфу – адже, згідно з «Пророцтвом Вьольви» та «Видінням Гюльві», на початку часів був лише Гіунунгагап – Світова безодня, в якій було два першопочаткові світи, світ полум'я (Муспелльгейм) та світ льоду (Ніфльгейм). Від іскор вогню Муспелльгейму, які розтопили льод Ніфльгейму, виникло перше життя – створіння Імір, у якого навіть статі не було. Архетипні уявлення – базові, інстинктивні й красиві. Від такого зображення подій дитяча психіка не зламається, водночас воно відкриває цілий масив культурних алюзій для читача – взяти хоча б цикл романів Дж. Р.Р.Мартіна «Пісня льоду та полум'я». Подібні алюзії, а точніше, навіть пошук і знаходження їх у тексті є дуже цікавими для учнів. Під час виробничо-педагогічної практики авторка

магістерського проекту організувала літературно-кінематографічне чаювання англійською мовою, до якого з одна з учасниць (7 клас) готувала проект про мангу та аніме «Атака титанів», в той час як авторка представляла проект про «Старшу Едду». Обговорюючи підготовку до літературного читання, ми випадково виявили в «Атаці титанів» алюзію до міфу про Іміра – манга використала та інтерпретувала цей образ, зобразивши одну з героїнь, Імір – праматір титанів (йотунів). Ученицю цей момент настільки захопив, що згодом вона знайшла ще кілька алюзій самостійно і викоремила їх у своїй презентації на чаюванні. Учениця також брала участь у вищезгаданому опитуванні, де у розділі «Власне висловлювання» (останнє питання), вона поділилася такими думками: «У моєму улюбленому аніме "Атака Титанів" є багато натяків (і не тільки) зв'язаних з скандинавськими міфами. Виходячи з цього, я б хотіла дізнатися більше про скандинавську міфологію щоб розуміти більше з сюжету та не тільки» (авторську пунктуацію збережено).

Хотілося б зауважити, що сюжети, використані у манзі та аніме, точно могли б у деяких моментах бути цензурованими авторами шкільних підручників – і постає знову-таки закономірне питання про доцільність штучного «пом'якшування» міфічних сюжетів, якщо у добу Інтернету діти ознайомлюються з багатьма нецензурованими речами раніше, ніж про це скаже їм підручник. Відчуваючи, що підручник їм «чогось не договориє», діти вчать не довіряти інформації, написаній у ньому (що, з одного боку, не так і погано, оскільки працює на розвиток критичного мислення). Подібні «перекази» міфів можуть не зацікавити певну групу читачів, а радше відвернути від теми, адже казочками у тому віці вони вже не цікавляться.

Тим не менш, потрібно бути свідомим того, що як пошук алюзій, так і деякі міфологічні сюжети можуть бути дійсно заскладними для учнів 6-го класу. З огляду на це, вважаємо за доцільне ввести вивчення міфології (з обов'язковим включенням у тему скандинавської міфології зокрема) у програму старшої школи (10-11 клас). Основними принципами викладання теми мають бути:

- використання оригінальних сюжетів та ознайомлення з першоджерелами («Старша Едда», наприклад);
- віднаходження та встановлення зв'язку між міфологічним сюжетом та сучасними літературними творами (наприклад, скандинавські міфи у романі «Меч Літа» Ріка Ріордана);
- застосування компаративного методу (наприклад, порівняння грецького міфологічного сюжету та скандинавського).

У підрозділі 3.3. представлена концепція позакласного заходу, присвяченого сучасній інтерпретації скандинавських міфологічних сюжетів, розроблена із дотриманням усіх вищезазначених принципів.

3.2. Роман Ріка Ріордана «Меч Літа» як твір для позакласного прочитання

«Меч Літа», як було зазначено у підрозділі 1.2, є гумористичним фентезі-романом з елементами ігрового та епічного фентезі. Твір орієнтований на молодіжну цільову аудиторію, що обґрунтовуємо низкою чинників: зокрема, головному персонажу 16 років, автор використовує молодіжний американський сленг, а проблематика роману спрямована на теми, актуальні для читачів молодіжного віку.

Перевага введення роману у список позакласного читання полягає у подвійному літературному пласті: сучасне фентезі апелює до давньоскандинавських міфів. Як вже було зазначено у розділі 2 даної роботи, Рік Ріордан, творчо переосмисливши оригінальні історії, зберіг при цьому їхній основний посил та логіку. Особливо добре автору вдалося передати образи Одіна та Локі – мабуть, найвідоміших у масовій культурі (поруч із Тором) персонажів скандинавської міфології. Вводячи роман до позакласного прочитання в 10-11 класі, ми ставимо за мету досягти таких результатів:

- учні розпізнають та вміють виділити в сучасному тексті міфологічний сюжет;
- учні розрізняють оригінальний сюжет та його інтерпретацію, а також визначають засоби художньої виразності, які використовує автор;
- учні спостерігають утвєдження морально-етичних цінностей шляхом визначення теми вірності друзям, дотримання принципів, сімейні цінності, цінності життя тощо, реалізованих у творі;
- учні отримують естетичну насолоду від прочитання твору, орієнтованого на читача їхнього віку та написаного в оригінальному, але простому до сприйняття авторському стилі.

Отже, введення роману «Меч Літа» авторства Ріка Ріордана у шкільну програму в якості твору, рекомендованого для позакласного прочитання, є цілком доцільним. Єдина перепона, яка стоїть на шляху до реалізації цієї ідеї, полягає у відсутності на даний момент (травень 2021 року) художнього перекладу роману українською мовою, що, тим не менш, може слугувати мотивацією до залучення учнів старших класів до ознайомлення з текстом мовою оригіналу (англійською).

3.3. Позакласний захід на тему : «Повчання Одіна, Або як жити в XXI столітті _Scandinavian edition»

Важко переоцінити вплив Інтернету та соціальних мереж на сучасний світ, і це необхідно враховувати під час планування та проведення уроків з будь-якої дисципліни. Діджиталізація суспільства відкриває надзвичайно багато можливостей для впровадження інтерактивних методик у процес навчання; залучення мультимедійних матеріалів задля наочності матеріалу; забезпечення рівного доступу до інформації та знань для максимально великої кількості учнів. Залучення різноманітних онлайн-платформ та інструментів дозволяє вчителю підвищувати інтерес учнів до критичного осмислення

прочитаного, сприяти творчій атмосфері на заняттях тощо. Так, на даний момент використання таких платформ, як Kahoot! чи Quizlet не є чимось екстраординарним – скоріше, справжній подив учнів можуть викликати «камерні» оффлайн-події, особливо враховуючи карантинні реалії 2020-2021 років. Виходячи з таких міркувань, для методичного розділу дипломної роботи було обрано формат **позакласного заходу** – тематичне чаювання, яке можна провести у традиційному оффлайн-режимі, так і адаптувати для проведення онлайн.

Вибір **цільової аудиторії** заходу зумовлений потребою ознайомлення старшокласників із міфологією, особливо в компаративному аспекті, що є очевидним через ряд причин:

1. на даному етапі міф вже не є адаптованим для дитячої аудиторії, прочитання «дитячих казок» під абсолютно новим кутом зору зазвичай стає приємним читацьким досвідом та спонукає до критичного переосмислення прочитаного в цілому;
2. до часу проведення заходу старшокласники вже прочитали певний масив текстів та набули навичок систематизації знань. Міф є інваріантом багатьох, якщо не всіх, сучасних сюжетних ліній – проведення аналогій та встановлення зв'язків на кшталт «інваріант-варіант» є корисною вправою для логічного мислення і, головне – практично застосованою у реальному, діджиталізованому світі.

Скандинавська міфологія, у свою чергу, становить особливий інтерес для молоді. Серед нещодавніх новин:

1. випуск популярної комп'ютерної гри “Assassin’s Creed. Valhalla” у листопаді 2020 року (згідно із ресурсом pcgamer.com, гра отримала 92 зі 100 можливих балів [67]);
2. публікація першого перекладу «Старшої Едди» українською мовою у 2020 році [53];
3. активне використання сюжетів скандинавської міфології у популярному жанрі *манга* – наприклад, серія «Атака титанів» (дата

останньої публікації 9 квітня 2021) використовує образ Іміра-велетня/велетки/титана [56, с. 1-34];

4. вихід серії повнометражних супергеройських фільмів студії Marvel – останній на сьогодні фільм «Тор. Рагнарьок» вийшов у 2017 році, а прем'єра наступного фільму, «Тор. Грім та кохання» запланована на 2022 рік. Також влітку 2021 планується вихід серіалу «Локі», який вже подовжили на II сезон.

Таким чином, можна стверджувати, що скандинавська міфологія є «на слуху» у сучасної молоді і події та заходи, присвячені цій темі, користуватимуться попитом, що важливо враховувати та використовувати викладачам, які ставлять собі за мету підвищити інтерес учнів до читання.

Окрім планування та проведення заходу, не менш важливою є частина його **рекламної кампанії**. У ХХІ столітті спостерігається тенденція візуалізації всіх сфер життя. Так, за Т. Єжижанською, «візуальні аспекти процесу комунікації набувають дедалі більшого значення. Зрозумілість, читабельність і візуальна зручність є основними критеріями ефективності будь-якого повідомлення» [12, с.30]. Під час підготовки до проведення позакласного заходу важливо зацікавити потенційного учасника – наочна частина має також супроводжуватися текстом, який зможе лаконічно, але неформально описати майбутню подію. За нашим задумом, в учнів має бути розуміння того, що захід буде не звичайним уроком, а платформою для обміну досвідом та вираження своєї думки в комфортному середовищі. Для якісної рекламної кампанії варто залучати як реальні ресурси (наприклад, шкільна дошка оголошень), так і віртуальні (соціальні медіа). Приклад **анонсу**, який можна використати при проведенні та підготовці до позакласного заходу доступний у розділі «Додатки» (Додаток 2).

Одним із ключових пунктів при плануванні позакласного заходу (а також уроків та будь-яких інших видів навчальної активності) є його **практичність**. Під практичністю в даному випадку мається на увазі можливість учня активно застосовувати у реальному житті отримані під час

навчальної активності знання. Для нашого позакласного заходу основною практичною метою є виокремлення повчального елемента з тексту та критичне його осмислення разом з одночасним оцінюванням його актуальності в особистому житті читача. Особливу цікавість становить вік об'єкту позакласного заходу, поема «Повчання Високого» зі «Старшої Едди» [37] - встановлення відповідності текстів XIII століття реаліям XXI століття може розбити кілька стереотипів щодо давньої літератури, що в свою чергу стане додатковим стимулом до заглиблення в літературу для читачів.

Таким чином, вибір теми та формату заходу зумовлений високим рівнем практичної значущості, актуальності та новизни теми та особливостями викладання зарубіжної літератури в сучасних українських реаліях. Для підготовки використовується анонс події, розміщений в соціальних мережах та на умовних дошках оголошень у закладі освіти. Захід також може бути адаптовано до онлайн-формату.

Сценарій позакласного заходу

Тема: «Повчання Одіна, Або як жити в XXI столітті _Scandinavian edition»

Літературний об'єкт: «Старша Едда», «Повчання Високого»

Цільова аудиторія: учні 9-11 класів

Анонс події: «Поради батьків та вчителів видаються надто олдскульними, а вчитись на своїх помилках не хочеться? Майбутнє виглядає лякаюче загадковим? Потрібна порада щодо стосунків з друзями чи близькими? Приходь на зустріч, де всі матимуть змогу послухати поради наймудрішого зі скандинавських богів і візьми участь у дискусії «Чи актуальні поради Одіна у XXI столітті?». У нашій програмі:

- читання «Повчання Високого» - українською та норвезькою мовами (а також іншими скандинавськими мовами за бажання);
- обговорення порад Одіна – чи актуальна древня мудрість у вік Інтернету та гаджетів?

- дружня атмосфера з чаєм та, звичайно, фірмовими норвезькими вафлями!

Всіх охочих взяти участь просимо попередньо зареєструватися за посиланням: <https://forms.gle/Ajty4XLWB2iB4fbh8> (на анонсі розміщується QR-код)

Побачимось!»

Мета:

- навчальна: розширити світогляд учнів; поглибити знання про скандинавський міф та його значення для сучасного культурного контексту, ознайомити з текстом «Повчання Високого»;
- розвивальна: розвивати навички критичного мислення, уяву та увагу учнів, навички виразного читання, сприйняття на слух, вміння порівнювати відому інформацію із щойно отриманою, аргументовано висловлювати власну думку;
- виховна: виховувати прагнення до пізнання світу, життя та літератури, зокрема міфології, толерантність до думок інших, бажання висловлювати власну позицію.

Обладнання: один або декілька примірників «Старшої Едди» (посилання на текст «Повчання Високого» у випадку онлайн-проведення події), тематичний декоративний реквізит за бажання/можливості (наприклад, свічки). Додатково: вафельниця для приготування норвезьких вафель; онлайн-ресурс Google Forms для створення реєстраційної форми; афіша з анонсом події; доступ до платформи онлайн-комунікації (Zoom, Skype тощо) у випадку адаптації заходу під онлайн-формат.

Хід події:

Штори затуляють сонячне світло, створюючи атмосферу напівтемряви. Парти розміщені так, аби в учнів з'являлось відчуття, що вони знаходяться не в класі, а поза ним, навколо вогнища в лісі, задля досягнення цієї мети також може бути використано запис шуму дерев або музика гуртів/виконавців Wardruna, Gealdyr тощо.

Для оффлайн-події – за можливості та бажання до початку можна провести майстер-клас з приготування норвезьких вафель.

Для онлайн події – можна встановити тематичний бекграунд на аватар як організатору, так і учням (можна завантажити кілька картинок та розмістити їх на спільному Google Disc або іншому хмарному сховищі, аби у всіх бажуючих був до них доступ).

Слова організатора:

Вітаю всіх, хто долучився до нашої сьогоднішньої події! Перед тим, як ми перейдемо до, власне, нашого першоджерела, «Повчання Високого», хотілося б налаштуватись на відповідний стан. Можливо, хтось хотів би поділитися своїми знаннями зі скандинавської міфології? Яких персонажів/героїв ми знаємо? Можливо, у вас є улюблений міф чи навіть міфи про них?

Відповіді та обговорення учасників

Дуже дякую за обговорення, видно, що зібралися справжні знавці скандинавських міфів! Можливо, тепер у когось є ідеї щодо того, де ми можемо побачити, прочитати чи почути ці міфи у сучасних інтерпретаціях?

Очікувані відповіді: фільми студії Marvel «Тор», «Тор. Рагнарьок», серіал «Локі»; романи Ріка Ріордана з серії про Магнуса Чейза; «Скандинавська міфологія» та інші твори Ніла Геймана тощо.

Чудово! Отже, можна зробити висновок, що скандинавська міфологія, така давня, і сьогодні є джерелом натхнення для багатьох митців, а її історії спокійно адаптуються до реалій сучасного життя. Але чи працює це з певними моральними нормами, певними правилами поведінки чи «запораками» щасливого життя, що були актуальні мало не тисячоліття тому? Пропоную звернути увагу на культовий для всіх знавців скандинавістики (таких, як ми) текст – Návamal, або ж «Промови Високого», тобто Одіна. Як ви знаєте, Одін багато віддав за свою мудрість (*якщо міфи про Міміра або про самопожертву Одіна не звучали раніше, можна про них згадати*) і готовий був нею

поділитися (і ми за це йому дуже вдячні!). Отже, пропоную почати наші читання.

Далі відбуваються читання уривків з «Повчання Високого» за такою схемою: за бажанням обирається охочий прочитати уривок з певною порадою Одіна людям (організатор теж може виступати 1-2 рази в якості читача); відбувається обговорення уривку з обов'язковим контролем з боку організатора щодо того, чи актуальна порада на сьогоднішній день. Організатор має стежити за тим, щоб у кожного була можливість висловитися, а думки могли різнитися без утисків тієї чи іншої позиції.

Приклад 1:

Розум свій муж
не має хвалити,
краще його приховати;
мудрий і тихий,
на хутір зайшовши,
шкоди нечасто зазнає;
бо друга вірнішого
нема у людини
за розум великий.

Муже обачний,
у гості як прийдеш,
тихо балакай,
вухами слухай,
очима дивись;
так робить всяк мудрий [37, строфи 6-7:].

Пропоновані питання для дискусії:

1. Один – наймудріший з асів – богів скандинавського пантеону, тому не дивно, що мудрість він ставить надзвичайно високо. Як на вашу думку, чи дійсно мудрість – найвірніший друг людині?
2. Що, на вашу думку, означає «приховати розум» і чи варто це робити? Чи можливо це зробити в епоху Інтернету та доступності інформації?

Приклад 2:

Знай же, як є в тебе друг,
якому ти віриш
й від нього добра дожидаєш,
думками ділися із ним,
дарунки роби
часто навідууй.

Як маєш знайомця,
віри якому не ймеш,
та хочеш від нього добра,
красно із ним розмовляй,
мислі приховуй,
обманом за зраду плати [37, строфи 44-45].

Пропоновані питання для дискусії:

1. Чи важлива дружба у XXI столітті? Якщо так, чому? Якщо ні, чому, на вашу думку, Один приділяє поняттю дружби таку велику увагу? Як ви особисто підтримуєте свої дружні стосунки з людьми? Чи згодні ви з порадою Одіна щодо дружби?
2. Чи доводилося вам коли-небудь спілкуватися із неприємною людиною заради певної мети? Якщо так, наскільки ретельно ви підбирали слова? Які були наслідки такого спілкування?

Висновки до Розділу 3. У навчальних програмах з дисципліни «Зарубіжна література» 5-9 та 10-11 класів вивчення теми «Міфи народів світу» представлено досить обмежено, адже читання міфів передбачене лише на початку 6 класу і, в рамках ознайомлення з темою «Античність», згадується у 8 класі. При цьому скандинавським міфам уваги, за великим рахунком, не приділено, що є безсумнівним недоліком з огляду на востребуваність знань з цієї теми у сучасному культурному континуумі. Висновки щодо популярності теми скандинавської міфології були підкріплені даними щодо виходу нових культурних продуктів (книг, фільмів, серіалів, комп'ютерних ігор) за недавній період, а також результатами власного дослідження. Якщо вивчення оригінального міфу у 6 класі не представляється можливим, доцільним є введення вивчення теми «Міфологія» у старшій школі (10-11 клас) з обов'язковим включенням у програму скандинавського циклу та залученням компаративного методу аналізу міфологічних текстів.

Доцільність уведення роману «Меч Літа» Ріка Ріордана до програми позакласного читання зумовлена його актуальністю для читачів молодіжного віку та можливістю застосування прийому пошуку алюзій, адже роман є «подвійно закодованим». Подібна вправа слугує розвитку навичок критичного мислення та структуризації отриманих знань, а також естетичній насолоді від читання. Такий висновок був зроблений в тому числі на основі проведеного опитування.

У підрозділі 3.3 було створено концепт та оформлено сценарій позакласного заходу: дискусія-літературне чаювання на тему «Повчання Одіна, Або як жити в XXI столітті_Scandinavian edition». Було наведено аргументи щодо актуальності подібного заходу, а також коментарі щодо підготовки його організації із залученням візуальної та інтерактивної складової, з прикладами яких можна ознайомитися у розділі Додатки (Додаток 2).

ВИСНОВКИ

У даній магістерській роботі велику увагу було приділено теоретичним засадам основних концептів – молодіжній літературі, іронії, жанру «фентезі», а також міфології (зокрема, скандинавській) як його засадничій рисі. Було розглянуто проблемне питання «молодіжної літератури» як терміну та визначено основні різновиди жанру «фентезі», зокрема, жанр роману Ріка Ріордана «Меч Літа», об'єкта дослідження, було визначено як гумористичне фентезі з елементами епічного та ігрового.

Жанр «фентезі» має особливе значення в контексті дослідження молодіжної літератури, адже він стабільно утримує високі позиції у рейтингах популярності жанрів. Окрім статистичних даних досліджень, проведених у Італії (2018) та Британії (2020), а також списків книг-бестселерів на таких масштабних платформах як Amazon та Google у 2019-2020 роках, висновки були підкріплені опитуванням учнів 6-11 класів та студентів I-II курсів ВНЗ, результати якого засвідчили досить високий рівень зацікавленості даної вікової аудиторії у фентезійній літературі.

Спостережено, що скандинавська міфологія постає як один з основних ресурсів для жанру «фентезі». Досить тернистий шлях, яким пройшов цей культурний пласт, починаючи від репресій християнською ідеологією і продовжуючи скривленим використанням нацистами у першій половині ХХ століття, не завадив скандинавському міфу стати джерелом натхнення для всесвітніх літературних шедеврів та бестселерів, таких як «Хроніки Нарнії», «Пісня льоду та полум'я» чи «Володарю пернів», а також досліджуваного роману.

Встановлено, що іронія для Ріка Ріордана є основним способом «скорочення дистанції» між середньовічним епосом та сучасним романом. Авторська іронія була досліджена в культурно-історичному аспекті як

літературний феномен. Втілення модусу іронічності у романі є базовим стилістичним прийомом, який був проаналізований на матеріалі образної системи твору та схеми його світобудови у порівнянні з оригінальними. Так, було порівняно образи романних Одіна, Тора, Локі, Фрейра та Фрейї, а також йотунів, гномів, ельфів та валькірій з їхніми оригінальними змалюваннями у таких міфологічних першоджерелах як Старша та Молодша Едди та ряді ісландських саг та поем.

Ми переконалися, що на сьогоднішній день шкільною навчальною програмою курсу зарубіжної літератури передбачене дуже обмежене вивчення міфології народів світу – лише на початку 6 класу та виключно в адаптованому вигляді. У даній роботі висувається пропозиція доповнити навчальний процес більш поглибленим вивченням оригінальної міфології у старшій школі з акцентуванням уваги на компаративному аспекті та обов'язковому включенню до програми скандинавського міфологічного циклу, актуальність якого зумовлена популярністю даних сюжетів у масовій культурі XXI століття. Віднаходження алюзій до міфів у сучасній літературі є, окрім іншого, цікавою та корисною вправою для учнів, про що свідчать результати проведеного опитування.

У роботі також аргументується доцільність уведення роману Ріка Ріордана «Меч Літа» до програми позакласного читання як твору, що звернений до молодіжної читацької аудиторії та характеризується відповідною тематикою, проблематикою та стилем. «Меч Літа» є одночасно цікавим для необізнаного у скандинавських міфах читача, а такожі для більш підготовленого. Висновуємо, що роман може стати в нагоді у досягненні мети шкільного курсу, а також «надзавдання» – зацікавити молодіжну читацьку аудиторію у вивченні знакових епічних літературних пам'яток.

Сценарій позакласного заходу на тему «Повчання Одіна, Або як жити в XXI столітті_Scandinavian edition», описаний у розділі 3.3 даної роботи, побудований на засадах роботи з «осучасненням» скандинавського міфу. У

заході, розрахованому на учнів 9-11 класів, велика увага приділяється візуальній та інтерактивній складовій, а також створенню сприятливих для дискусії умов. Захід покликаний дати учасникам можливість попрацювати з міфологічним джерелом, зберігаючи при цьому зв'язок з актуальною реальністю, що упереджує появу відчуття «чужості» літератури по відношенню до дійсності і спонукає до подальших самостійних літературних розвідок.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арістофан. Хмари [Електронний ресурс] / Арістофан – Режим доступу до ресурсу: <https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=9116>.
2. Бахтин М. Эпос и роман // Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет. – М., «Худож. Лит.», 1975 – С. 447-484
3. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. - М.: Худож.лит., 1990. – 543 с.
4. Бєсїда з Вафтруднїром // Старша Едда: епос; з давньоїсландськ. пер. В. Кривонїс / – Київ: Видавництво Жупанського, 2020. – С. 78-94.
5. Бременский, Адам. Деяния архиепископов гамбургской церкви. — Немецкие анналы и хроники X–XI столетий. — М., 2012. — 560 с.
6. Волощук Є.В. Світова література: підруч. для 6-го кл. загальноосвіт. навч.закл. / Євгенія Волощук. – К.: Генеза, 2014. – 256 с.
7. Геббель Фридрих. Избранное. В 2- х т. — М.: Искусство, 1978. — Т. 2. – 604 с.
8. Гейман Н. Скандинавська міфологія / Ніл Гейман ; Пер. з англ. М. Бакалова. – К. : Видавнича група КМ-БУКС, 2020. – 256 с.
9. Гинзбург К. Мифы-эмблемы-приметы: Морфология и история. Сборник статей / Пер. с ит. И послесл. С.Л. Козлова. – М.: Новое издательство. 2004. – С. 242-273
- 10.Гнідець У. "Сучасна" література для дітей та юнацтва як інтегрована субсистема загальнонаціонального процесу / Уляна Гнідець. // Література. Діти. Час. Вісник Центру дослідження літератури для дітей та юнацтва.–Рівне: Дятлик М.. – 2013. – С. 46–51.
- 11.Гуляев Н.А., Шибанов И.П., Буняев В.С., Лопырев Н.Т., Мандель Е.М. История немецкой литературы / Учебник для студентов факультетов и институтов иностранных языков. – Москва, "Высшая школа", 1975 г. – 525 с.

12. Єжижанська Т. Візуальна комунікація / Тетяна Єжижанська // Інформація, комунікація, суспільство : матеріали І Міжнародної наукової конференції ІКС-2012, 25–28 квітня 2012 року, [Львів] / Національний університет "Львівська політехніка", Кафедра соціальних комунікацій та інформаційної діяльності, Кафедра інформаційних систем та мереж. – Львів : Видавництво Львівської політехніки, 2012. – С. 30–31.
13. Жаринов Е. В. Фэнтэзи и детектив — жанры современной англо-американской беллетристики: Глава I Германо-скандинавская мифология как одна из основ современного жанра «фэнтэзи» [Електронний ресурс] / Евгений Викторович Жаринов. – 1996. – Режим доступу до ресурсу: <https://lit.wikireading.ru/36823>.
14. Иванов Вяч. Вс., Топоров В. Н. Славянские языковые моделирующие семиотические системы. М.: Издательство "Наука", 1965. – 247 с.
15. Качуровський І. В. Генерика і архітектоніка. Книга 1. Література європейського Середньовіччя / Ігор Васильович Качуровський. – Київ: Києво-Могилянська академія, 2005. – 384 с.
16. Кизилова В. Новітня література для дітей в контексті оновлення змісту навчальних програм для початкової школи [Електронний ресурс] / Віталіна Кизилова. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: <http://urccyl.com.ua/aktualno/aktualni-dumky/item/vitalina-kizilova-novitnja-literatura-dlja-ditei-v-konteksti-onovlennja-zmistu-navchalnikh-program-dlja-pochatkovoji-shkoli/>.
17. Клименко Ж.В. Зарубіжна література: Підруч. для 6 кл. загальноосв. навч. закл. – К.: Навч. книга, 2006. – 368 с.: іл.
18. Ковалів, Юрій. Фентезі. // Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Т.2 / Авт.-уклад. Ю.І. Ковалів. – К.: ВЦ «Академія», 2007. – С. 529-530
19. Ковбасенко Ю.І., Ковбасенко Л.В. Зарубіжна література: Підруч. для 6-го кл. загальноосвіт. навч.закл. – К.: Грамота, 2006.- 296 с.: іл.

20. Королев К. Скандинавская мифология. Энциклопедия. — СПб.: Мидгард, 2007. — 585 с.
21. Котляревський, Іван. Енеїда [Електронна копія] / Іван Котляревський. — Електрон. текст. дані (1 файл : 51,6 Мб). — Київ : Укр. держ. вид-во, 1944 (Київ: НБУ ім. Ярослава Мудрого, 2020).
22. Кьеркегор С. О понятии иронии. Законность иронии с точки зрения мировой истории. Ирония Сократа [Электронный ресурс] / Серен Кьеркегор. — 1841. — Режим доступа до ресурсу: <http://www.musa.narod.ru/kjer.htm>.
23. Логвіненко Н. Фентезі як вид фантастичної прози / Н. Логвіненко // Українська література в загальноосвітній школі. - 2014. - № 5. - С. 38-40. — Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ulvzsh_2014_5_12
24. Лосев А.Ф. История античной эстетики. Итоги тысячелетнего развития. В 2 кн. Кн. 2 / Худож.-офор. Б.Ф. Бублик. — Харьков: Фолио; М.: ООО «Издательство АСТ», 2000. — 688 с. — (Вершины человеческой мысли).
25. Луцевська О. Від припущення до визначення: підліткова література / література для юнацтва [Електронний ресурс] / Оксана Луцевська. — 2011. — Режим доступу до ресурсу: <https://chl.kiev.ua/key/Books/ShowBook/89>.
26. Льюис К. Хроники Нарнии / К.С. Льюис; Пер. с англ. Н. Трауберг, Е. Доброхотова-Майкова, Г. Островская, Т. Шапошникова — Москва: "Контакт Медиа Групп", 2008. — 864 с.
27. Мелетинский Е. Скандинавская мифология как система / Е.М. Мелетинский // Труды по знаковым системам, VII. Памяти Петра Григорьевича Богатырева. Уч. зап. Тартусского гос. ун-та. Вып. 365. Тарту, 1975.- С. 38-51.
28. Младшая Эдда. Snorra Edda [Электронный ресурс] — Режим доступа до ресурсу: <http://norroen.info/src/snorra/>.

29. Морозова Е.Б. Нацистский миф сквозь призму германо-скандинавской мифологии // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук, no. 4, 2011, pp. 397-401.
30. Ніколенко О.М. Світова література : підруч. для 6-го кл. загальноосвіт. навч.закл. / О.М.Ніколенко, Т.М. Конєва, О.В. Орлова та ін. – К.: Грамота, 2014.- 256 с.
31. Пересварка Локі // Старша Едда: епос; з давньоісландськ. пер. В. Кривоніс / – Київ: Видавництво Жупанського, 2020. – С. 156-157.
32. Пивоев В. М. Ирония как феномен культуры. Петрозаводск: Изд-во ПетрГУ, 2000. 106 с.
33. Півнюк Н. Зарубіжна література: Підруч. для 6 кл. загальноосв. навч. закл./Надія Півнюк, Олена Чепурко, Наталя Гребницька.- К.: Освіта, 2006.- 256 с.
34. Пісня про Хюміра // Старша Едда: епос; з давньоісландськ. пер. В. Кривоніс / – Київ: Видавництво Жупанського, 2020. – С. 142-155.
35. Платон. Бенкет [Електронний ресурс] / Платон – Режим доступу до ресурсу: https://www.e-reading.life/bookreader.php/1001335/Admin_PLATON.html.
36. Платон. Сочинение в четырёх томах. Т. 2 // под общ. ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса — СПб.:Изд-во С.-Петербур. ун-та: «Изд-во Олега Абышко», 2007. — 626 с.
37. Повчання Високого // Старша Едда: епос; з давньоісландськ. пер. В. Кривоніс / – Київ: Видавництво Жупанського, 2020. – С.37-78.
38. Про сприяння соціальному становленню та розвитку молоді в Україні: Закон України від 09.08.2019 р. № 2998-ХІІ. Відомості Верховної Ради України (ВВР), 1993, № 16, ст.167
39. Промови Грімніра // Старша Едда: епос; з давньоісландськ. пер. В. Кривоніс / – Київ: Видавництво Жупанського, 2020. – С. 95-112.
40. Промови Сігрдріви // Старша Едда: епос; з давньоісландськ. пер. В. Кривоніс / – Київ: Видавництво Жупанського, 2020. – С. 313-323.

41. Пророцтво вьольви // Старша Едда: епос; з давньоісландськ. пер. В. Кривоніс / – Київ: Видавництво Жупанського, 2020. – С. 15–16.
42. Риордан Р. Магнус Чейз и боги Асгарда. Книга 1. Меч Лета / Рик Риордан.: пер. с англ. А. Иванов. Москва: Эксмо, 2016. – 544 с.
43. Риордан Р. Магнус Чейз и боги Асгарда. Книга 1. Меч Лета [Електронний ресурс] / Рик Риордан.: пер. с англ. А. Д. Иванов, А.В. Устинова. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: http://loveread.ec/read_book.php?id=75515&p=1.
44. Ролінг Д. Гаррі Поттер і філософський камінь / Джоан Ролінг., 2016. – 248 с. – (Гаррі Поттер).
45. Сага о Волсунгах. Völsunga saga [Електронний ресурс] // Перевод Б. И. Ярхо (из издания М.: Л., 1934 г.) – Режим доступу до ресурсу: <https://norse.ulver.com/src/forn/volsunga/ru.html>.
46. Сага о Ньяле // Исландские саги / Перевод С. Д. Кацнельсона (гл. I–XXXVIII), В. П. Беркова (гл. XXXIX–СХХIV и СХХХI–CLIX), М. И. Стеблин-Каменского (гл. СХХV–СХХХ). Стихи в переводе О. А. Смирницкой и А. И. Корсуна. — М., 1956. - С.47-370.
47. Сага об Олаве сыне Трюгви [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://norroen.info/src/konung/heimskringla/olaf-tr/ru.html>.
48. Сапковский А. Вареник, или Нет золота в Серых Горах [Эссе] Пер. с польского Е. Вайсборг. [Електронний ресурс] / Анджей Сапковский. – 1997. – Режим доступу до ресурсу: http://loveread.ec/view_global.php?id=1086
49. Свифт Д. Сказка бочки [Електронний ресурс] / Джонатан Свифт – Режим доступу до ресурсу: https://librebook.me/a_tale_of_a_tub.
50. Сказання про Трюма // Старша Едда: епос; з давньоісландськ. пер. В. Кривоніс / – Київ: Видавництво Жупанського, 2020. – С. 178-188.
51. Сказка о Локи. Lokka táttur [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://norse.ulver.com/src/ballads/lokka_tattur.html .

52. Соловей Е. С. Іронія // Енциклопедія Сучасної України: електронна версія [веб-сайт] / гол. редкол.: І.М. Дзюба, А.І. Жуковський, М.Г. Железняк та ін.; НАН України, НТШ. Київ: Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2006.
URL: http://esu.com.ua/search_articles.php?id=12622
53. Старша Едда: епос; з давньоісландськ. пер. В. Кривоніс. – К.: Вид-во Жупанського, 2020. – 496 с.
54. Стурлусон, Снорри. Круг Земной. Пер. с древнеисландского М.И. Стеблин-Каменского — М.: Наука, 1980. – 691 с.
55. Стурлусон С. Сага о Инглингах [Електронний ресурс] / Снорри Стурлусон – Режим доступу до ресурсу:
<http://norroen.info/src/konung/heimskringla/ynghinga/ru.html>.
56. Хадзимэ И. Атака титанов. Том 30. Глава 122 [Електронний ресурс] / Исаяма Хадзимэ. – 2009. – Режим доступу до ресурсу:
<https://mangalib.me/shingeki-no-kyojin/v30/c122?bid=1&page=1>.
57. Эко У. Двойное кодирование / Умберто Эко // Откровения молодого романиста / Умберто Эко. – Москва: CorpusACT, 2013. – С. 47–49.
58. Amazon Best Sellers of 2015 in Books [Електронний ресурс]. – 2015. – Режим доступу до ресурсу:
https://www.amazon.com/gp/bestsellers/2015/books/ref=zg_bsar_pg_2?ie=UTF8&pg=2.
59. Ásatrúarfélagið: Félagsstarf [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://asatru.is/felagsstarf>.
60. Bushman J. Young Adult Literature in the Classroom – Or Is It? [Електронний ресурс]/Bushman John // The English Journal Vol. 86, No. 3, Young Adult Literature (Mar., 1997), pp. 35-40. – 1997. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.jstor.org/stable/820642?seq=1>.
61. Byatt A. Ragnarok: The End of the Gods / A.S. Byatt., Canongate U.S., 2013. – 156 с.

62. Dumezil G. Mythes et dieux des Germains. Essai d'interprétation comparative (collection Mythes et Religions, dirigé par P.-L. Couchoud). Paris, Leroux, 1939; 1 vol. in-16, 160 pages.
63. Ibbetson C. What are common reading habits? [Электронный ресурс] / Connor Ibbetson. – 2020. – Режим доступа до ресурсу: <https://yougov.co.uk/topics/arts/articles-reports/2020/03/05/world-book-day-britons-reading-habits>.
64. Jentetics K. April 2020 Book Market Update: Best Genres & More During COVID-19 [Электронный ресурс] / Kinga Jentetics. – 2020. – Режим доступа до ресурсу: <https://publishdrive.com/april-2020-book-market-update.html>.
65. Malmberg Å. All known runestones now documented digitally [Электронный ресурс] / Åsa Malmberg. – 2021. – Режим доступа до ресурсу: https://www.uu.se/en/news/article/?id=16270&typ=artikel&lang=en&fbclid=IwAR3VtknCqBR5jsD5oZOSZMqZfbmAgnmL_btHQm_CswS8b7-vKadH5Zz1sVA.
66. McMahon N. Iceland's Asatru pagans reach new height with first temple [Электронный ресурс] / Neil McMahon. – 2015. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.bbc.com/news/world-europe-31437973>.
67. Messner S. Assassin's Creed Valhalla Review [Электронный ресурс] / Steven Messner. – 2020. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-valhalla-review/>.
68. New York Times Children's Middle Grade Hardcover Best Sellers list [Электронный ресурс]. – 2016. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.nytimes.com/books/best-sellers/2016/10/23/childrens-middle-grade-hardcover/>.
69. Riordan R. The Sword of Summer (Magnus Chase and the Gods of Asgard 1) [Электронный ресурс] / Rick Riordan. – 2015. – Режим доступа до

ресурсы:

<http://www.studynovels.com/Page/Story?bookId=7721&pageNo=1>.

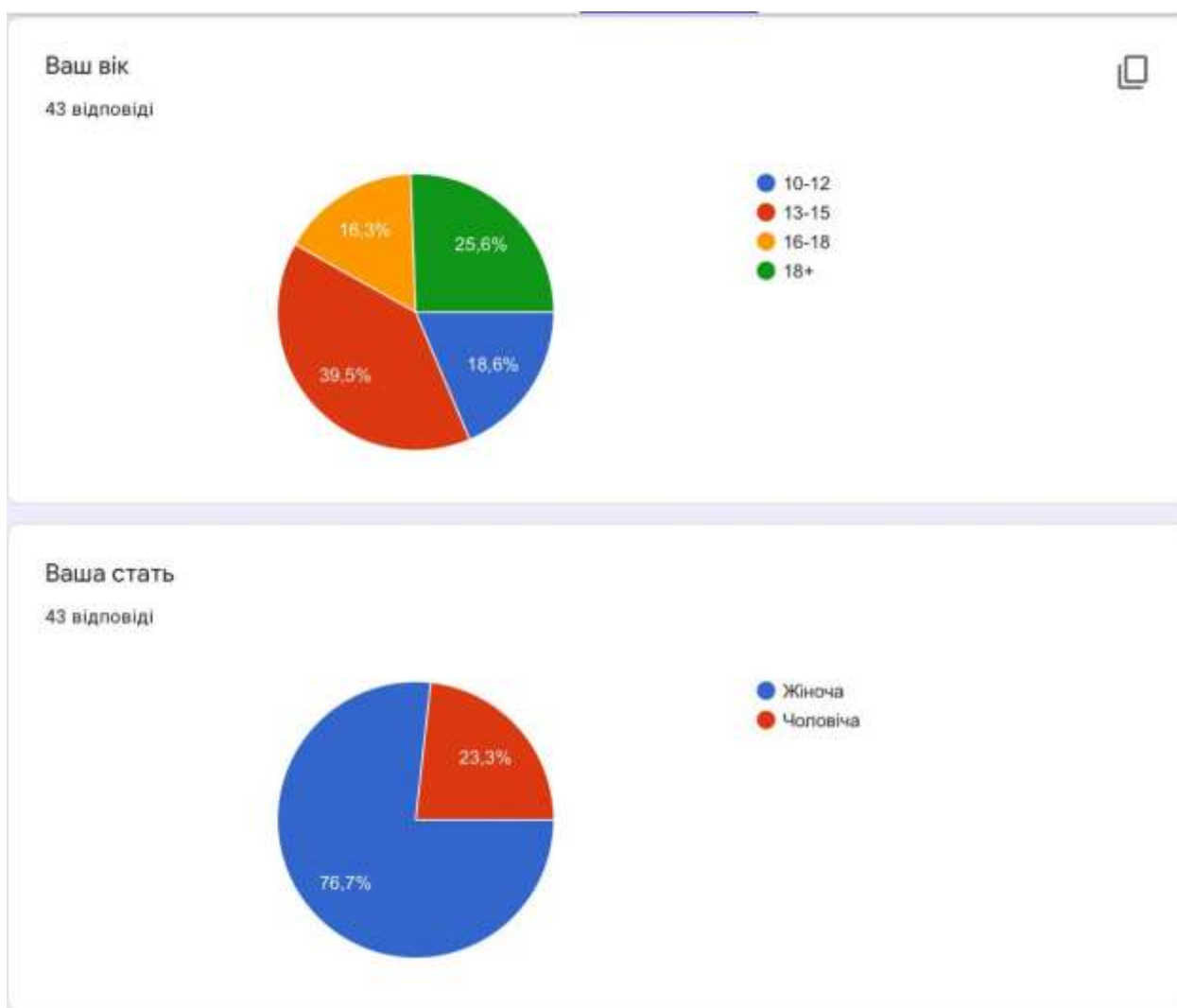
70. Simek R. A Dictionary of Northern Mythology / Rudolf Simek., 1996. – D.S. Brewer. – 438 pages.

71. Ström F. Loki, ein mythologisches Problem. Göteborg, 1956. – 147 с.

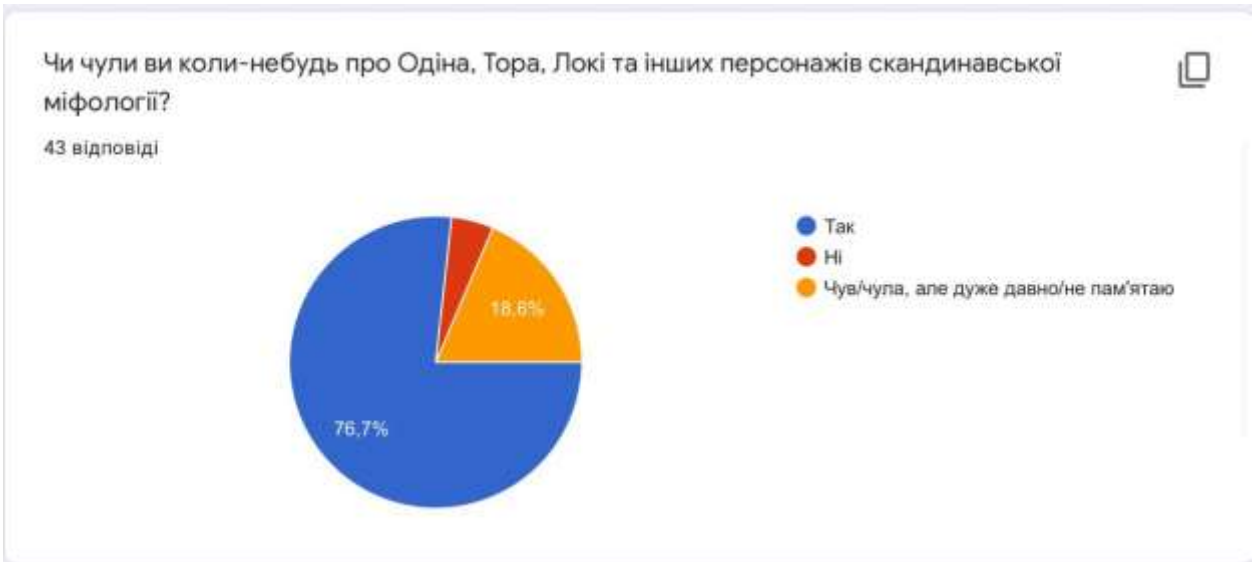
72. Watson A. Italy: preferred book genre among children 2018, by age group and type [Электронный ресурс] / Amy Watson. – 2021. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.statista.com/statistics/831203/preferred-book-genre-among-children-by-age-group-and-type-in-italy/>.

ДОДАТКИ

Додаток 1. Результати опитування щодо скандинавської міфології та літератури жанру «фентезі»



Діаграми 1 та 2. Загальна інформація про респондентів

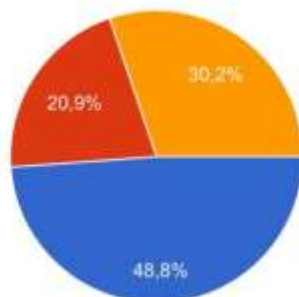


Діаграма 3

Чи читали ви коли-небудь якісь скандинавські міфи - в школі або самостійно?



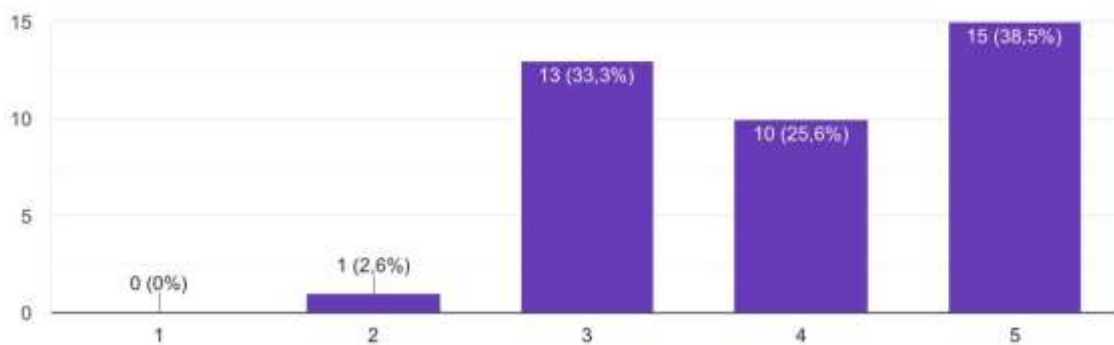
43 відповіді



- Так
- Ні
- Лише слухала/слухав на уроках чи додаткових заняттях

Якщо так, наскільки цікавим для вас був цей досвід?

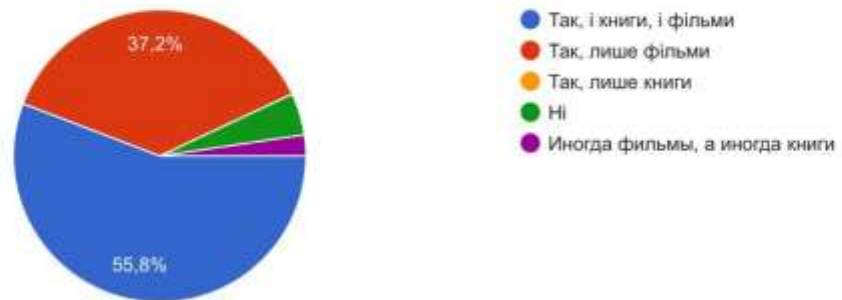
39 відповідей



Діаграми 4 та 5

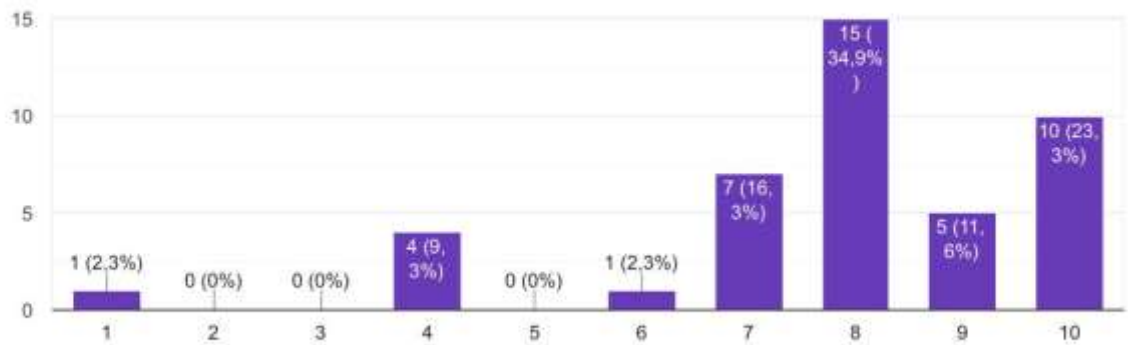
Чи читали ви книжки / дивились фільми жанру "фентезі"? Наприклад, такі книжки/ фільми як "Гарі Потер", "Хроніки Нарнії" або "Володар Перснів" тощо?

43 відповіді



Якщо так, оцініть, будь ласка, наскільки вам подобається жанр фентезі?

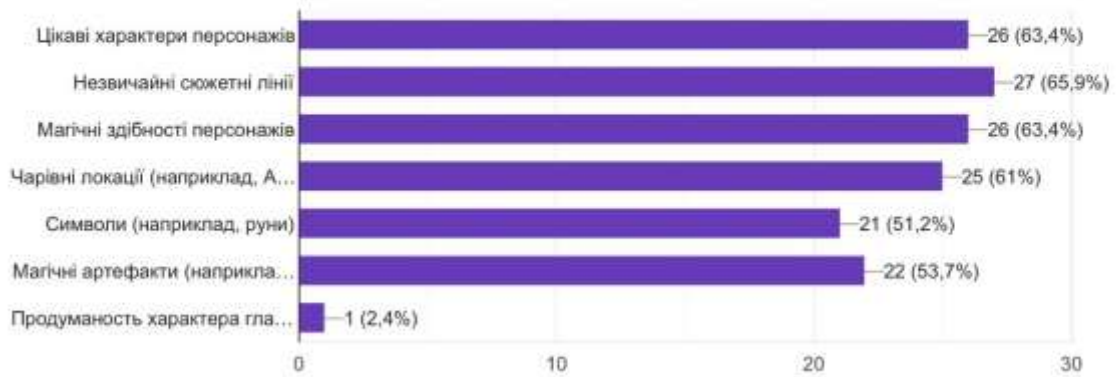
43 відповіді



Діаграми 6 та 7

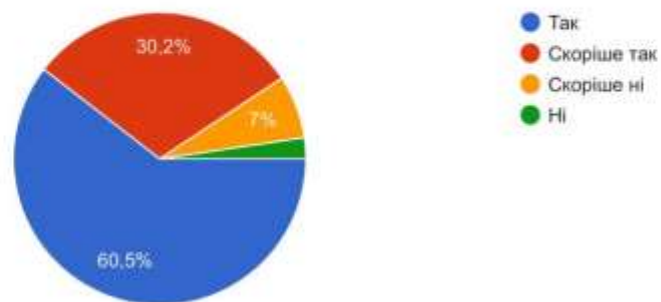
Що з цих чинників може зацікавити вас у скандинавській міфології?

41 відповідь



Чи цікаво вам було б дізнатися більше про скандинавську міфологію?

43 відповіді



Діаграми 8 та 9

Якщо у вас є цікавий досвід або якась історія з життя щодо міфів або фентезі - поділіться, будь ласка :) Можливо, "Тор" - ваш улюблений фільм або комікс? Можливо, ви фанат Норвегії чи Ісландії? Можливо, у вас є якісь запитання? Пишіть сміливо все, що думаєте :)

11 відповідей

Я знаю декілька персонажів з скандинавської міфології але тільки з фільмів бо у школі у нас не вчать і не кажуть нічого про Скандинавську міфологію , а мій улюблений персонаж це Локі я не знаю чому але для мене він дуже загадковий, і я не розумію його вчинків тому мені цікаво дивитися за його діями .

у моєму улюбленому аніме "Атака Титанів" є багато натяків (і не тільки) зв'язаних з скандинавськими міфами. Виходячи з цього, я б хотіла дізнатися більше про скандинавську міфологію щоб розуміти більше з сюжету та не тільки.

Я читав комікс про Тора, мені дуже сподобалося мені цікаві міфи і фентезі

доволі часто чула від знайомих, що фентезі- якийсь дурний жанр. але після фільмів фентезі з мотивами з скандинавської міфології, я зовсім кардинально змінила погляд на цей жанр!

Рис. 1. Перша частина відповідей респондентів

Якщо у вас є цікавий досвід або якась історія з життя щодо міфів або фентезі - поділіться, будь ласка :) Можливо, "Тор" - ваш улюблений фільм або комікс? Можливо, ви фанат Норвегії чи Ісландії? Можливо, у вас є якісь запитання? Пишіть сміливо все, що думаєте :)

11 відповідей

Я не знаю що писати, но Я очень люблю мифологию греков и римлян, также мне кажется что мифология давних времён чуть перенесли в современность как DC и Marvel. Например Тор из Марвел или Чудо женщина (воплощение богини войны) из DC

Мой любимый фильм фентези это Марвел Гарри Поттер Хоббит и Аватар

Любитель Ісландії, Норвегії та їх природи. Щось у цих лісах є надзвичайно магічного та казкового.

Дуже подобається скандинавський стиль в архітектурі та дизайні. Мрію побувати сами в Ісландії.

Мабуть нічого

Фрейя 🏰 🌿 🍷

мені дууууже цікава тема літератури та міфології а ще я збираю людей в читацький клуб, тож буду дуже радіти, якщо ти приєднаєшся)
нік в телеграмі: @chipchilinkaаааа
з нетерпінням чекаю саме твого повідомлення 📩)

Рис. 2. Друга частина відповідей респондентів

Додаток 2. Приклад анонсу позакласного заходу



РЕЄСТРАЦІЯ ОСЬ ТУТ:



ПОВЧАННЯ ОДИНА

АБО ЯК ЖИТИ В 21 СТОЛІТТІ_VIKING EDITION

ПОРАДИ БАТЬКІВ ТА ВЧИТЕЛІВ НАДТО ОЛЬДСКУЛЬНІ? МАЙБУТНЄ ЛЯКАЄ СВОЄЮ ЗАГАДКОВІСТЮ? ПОТРІБНА ПОРАДА ЩОДО СТОСУНКІВ З ДРУЗЬЯМИ? ПРИХОДЬ НА ЗУСТРІЧ, ДЕ ВСІ МАТИМУТЬ ЗМОГУ ПОСЛУХАТИ ПОРАДИ НАЙМУДРІШОГО З БОГІВ — ОДИНА! У НАШІЙ ПРОГРАМІ:

- ЧИТАЄМО «ПОВЧАННЯ ВИСОКОГО» І НАДИХАЄМОСЬ;
- ОБГОВОРЮЄМО ПОРАДИ ВСЕБАТЬКА-ОДИНА - ЧИ АКТУАЛЬНІ ВОНИ У ВІК ГАДЖЕТІВ?
- ДРУЖНЯ АТМОСФЕРА ТА ЧАЙ З НОРВЕЗЬКИМИ ВАФЛЯМИ!

SUMMARY

The given Master's thesis is devoted to Scandinavian mythology transformation in modern young-adult fantasy fiction on the example of "The Sword of Summer" novel from "Magnus Chase and the Gods of Asgard" book series by Rick Riordan.

The thesis aims to investigate the role of the transformed myth in the plotline of a modern fantasy novel and provide definition of the main terms of mythological studies as well as analyze the use of Scandinavian mythological plots in fantasy novels in terms of cultural and historical context. The role of irony as an artistic technique of adaptation and transformation of myth in young adult fiction is given special attention in the thesis.

It is also argued that the Scandinavian cycle of myths in the school curriculum should be included into the school curriculum based on its significance and popularity in modern culture. "The Sword of Summer" is recommended to be introduced to the extracurricular reading program. In addition, a plan of an extracurricular activity for 9-11 grade students, dedicated to Scandinavian mythology and the use of its plots in modern literature is presented.

The thesis is structured in several parts, such as Cover sheet; Contents; Introduction; Section 1. Modern fantasy literature for teenagers and its interpretation of Scandinavian myths; Section 2. Creative reception of Scandinavian mythology in "The Sword of Summer" fantasy novel by Rick Riordan and its perception by young adult readers; Section 3. Scandinavian mythology and its modern interpretations in school reading; Conclusions; Bibliography; Appendix; Summary.

Section 1 is focused on the theoretical background of the research. The author dwells on the history of young adult literature and issues in adopting terminology in Ukrainian literature studies; history of fantasy fiction as a genre, its subtypes and its role in young adult segment of literature; mythological component of fantasy novels

as a fundamental feature of the genre and Scandinavian mythology as an object of literary research and irony as an artistic technique and a way to modernize mythology in modern culture and literature. The section also features a part of a survey, organized and conducted by the author. Respondents who took part in the survey (43 people in total ranging from 10 to 19 years old) were asked to assess their experience of encountering Scandinavian mythology in school lessons, films and books as well as to give opinions on fantasy literary genre. The results can be reviewed in the Appendix section of this Master's thesis.

Section 2 dwells upon the ironic mode of "The Sword of the Summer" novel as its main method of retelling the mythological plot; interpretation of images of the gods (Æsir and Vanir) of the Scandinavian pantheon and other mythical creatures in "The Sword of Summer" novel. The author uses comparative approach to cross-reference original mythological images of Odin, Thor, Loki, Freya, Freyr, jotuns, dwarves, elves and valkyries with those of the novel. The author explores to what extent Rick Riordan modified the original images in order to modernize them and supports conclusions with citations from various mythology sources and the novel. In addition, further processed results of the survey are presented and analyzed.

Section 3 is oriented towards practical usage as it features substantiation of expediency of introduction of the novel in into the extracurricular reading program and provides with a plan of an extracurricular event based on Scandinavian mythology and its possible interpretations in XXI century. The author of the thesis also argues that Scandinavian mythology should be given more attention academically as there is almost no references to Norse myths in school textbooks, let alone comparative mythology studies, which, to the author's mind, would be extremely practically useful for high school students.

The Conclusions section features the outcome of the thesis. The author states that Rick Riordan's novel manages to successfully combine original mythological sources and young adult readers' expectations from a fantasy novel. The novelist uses a variety of original mythological plots, leaving most of the original stories,

characters and their motives unaltered – but perceived from a 16-year-old teenager’s ironic point of view, adding multiple humorous elements to the plotline. “The Sword of Summer” is recommended by the author of the thesis to be included into the extracurricular reading program for the 6th year of secondary education in Ukraine.

This Master’s thesis can be of interest for those interested in Norse mythology studies, World Literature teaching, modern young adult literature and fantasy fiction.