

Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Філософський факультет
Кафедра етики, естетики та культурології

**«Універсальний герой як проблема сучасної літературної
міфотворчості»**
«Universal hero as a subject of the modern literary myth-making»

Кваліфікаційна робота за напрямом підготовки 033 «Філософія»
на здобуття кваліфікаційного рівня бакалавра філософії

Студент-виконавець:

Григоренко Ірина

(підпис)

IV курс, ОС - Бакалавр

Науковий керівник:

кандидат філософських наук, доцент

Живоглядова І.В.

(підпис)

Допущено до захисту:
на засіданні кафедри етики,
естетики та культурології
протокол № _____ від _____ 2021 р.

Зав. кафедри етики, естетики та культурології,
доктор філософських наук, доцент
Маслікова Ірина Ігорівна _____

Київ-2021

План:

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. МОНОМІФОЛОГІЧНІ СТРУКТУРИ ТА УНІВЕРСАЛЬНІ ЗАСАДИ МІФОТВОРЧОСТІ.....	6
1.1 Соціальна, культурна та психологічна обумовленість процесу міфотворчості	6
1.2 Архетип «універсальний герой»: підґрунтя виникнення та ключові риси 10	
РОЗДІЛ II. СУЧАСНА ЛІТЕРАТУРНА МІФОТВОРЧІСТЬ	14
2.1. Неоміфологічна основа сучасної літератури фентезі.....	14
2.2. Універсальні мотиви подорожі героя на прикладі циклу романів про «Гаррі Поттера».....	23
2.3. Універсальний герой, як відображення суспільного запиту в жанрі антиутопія... ..	27
РОЗДІЛ III. КОМІКС: СУПЕРГЕРОЙ ЯК ПРОБЛЕМА СУЧАСНОЇ МАСОВОЇ КУЛЬТУРИ	32
3.1. Культурно-соціальні передумови виникнення коміксу, його міфологічні засади та специфіка міфотворчості	32
3.2. Ідея «надлюдини» в коміксах про супергероїв... ..	42
ВИСНОВКИ.....	47
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	51

ВСТУП

Актуальність теми дослідження.

Проблема сучасних форм міфотворчості є однією з найактуальніших в філософії та інших гуманітарних дисциплінах. Затребуваність дослідження даного питання обумовлена суттєвим впливом міфології і міфотворчості на різні соціально-політичні процеси, в масовій культурі та мистецтві. Адже міфологічні архетипічні образи лежать в основі сучасної масової культури, зокрема в літературі, кінематографі та коміксах. Детального розкриття потребують культурно-історичні підстави, що сприяли появі архетипу універсального героя.

Незважаючи на значні трансформації традиційної міфології в процесі десакралізації і раціоналізації, міфологічні архетипи незмінно присутні в структурі суспільної свідомості, обумовлюючи процеси реміфологізації і міфотворчості. Архетип універсального героя є основою для репрезентації міфології в сучасній популярній культурі.

Слід зазначити, що суспільна свідомість виступає не тільки споживачем соціально-політичних міфів, а й їхнім творцем. Особливо чітко ця тенденція проявляється в кризові періоди історії, коли процеси міфологізації і міфотворчості отримують потужний імпульс, а продуктом переосмислення архетипічних образів стають герої літератури, коміксів та кінематографу.

Втілення цінностей будь-якої епохи є невіддільним від уявлень про героя. Міф про героя є найбільш поширеним починаючи від первісних міфічних сюжетів та закінчуючи сучасними підлітковими літературними франшизами, що дозволяє говорити про наявність відповідного архетипу. Архетип універсального героя являє собою складно організовану систему, оскільки, з одного боку, корінням він сягає в глибоке минуле, до культу першопредків, а з іншого - має безліч різних активізацій в історії культури.

Міфіві як об'єкту наукового дослідження присвячена велика кількість наукової літератури, котра розглядає його в історико-філософському, соціально-філософському, історико-культурному, антропологічному, філологічному, семіотичному та в багатьох інших аспектах.

До вивчення міфологічних архетипів вчені підходили з різних позицій. В рамках «глибинної психології» у вивченні героїчних структур значний вплив справив К. Г. Юнг. Суттєвим є вклад В. Я. Проппа, що вбачав в народних казках нагадування про тотемічні ритуали ініціації [21], М. Еліаде, котрий, поміж іншого, досліджував міфологічність сучасної західної культури. Слід відзначити структуралістський підхід К. Леві-Строса та французького семіотика Р. Барта. Необхідно також віддати належне дослідженням Дж. Кемпбела, автора ідеї мономіфу, К.П. Естес – філософині, що досліджувала жіночі архетипи в міфах та казках народів світу та У. Еко (його дослідження в царині сучасної масової літератури, зокрема аналіз таких персонажів як Джеймс Бонд, Супермен тощо).

Вивченням сучасної літературної міфотворчості займалися такі дослідники як Д. Г. Дмитрієва, Е. С. Дружиніна, Н. И. Ефімова, Е. С. Новік, С. Г. Шишкіна.

Об'єкт дослідження: сучасна літературна міфотворчість, її джерела та філософське обґрунтування.

Предмет дослідження: архетип «універсального героя» та мономіфологічні структури в фантастичній літературі та коміксах кінця ХХ – початку ХХІ століття.

Мета дослідження: проаналізувати закономірності в розвитку сучасної міфотворчості, обґрунтувати значимість архетипу універсального героя в контексті сучасної літератури жанру фантастики, фентезі та коміксів.

Завдання дослідження:

- Окреслити архетип «універсальний герой» в рамках концепції мономіфу Джозефа Кемпбела

- Виявити та проаналізувати ключові риси сучасної літературної міфотворчості.
- Виявити особливості еволюції коміксу та роль образу супергероя у формуванні сучасної масової культури

Методи дослідження: застосовано загальнонаукові методи аналізу, синтезу, узагальнення і порівняння в царині філософії та культурології.

Структура роботи: робота складається зі вступу, трьох розділів, семи підрозділів, висновків та списку використаної літератури.

РОЗДІЛ I. МОНОМІФОЛОГІЧНІ СТРУКТУРИ ТА УНІВЕРСАЛЬНІ ЗАСАДИ МІФОТВОРЧОСТІ.

1.1 Соціальна, культурна та психологічна обумовленість процесу міфотворчості.

Аналізуючи універсальні закони людського мислення, які проявляються в структурі міфологічного наративу, доречно буде звернутися до структурного підходу щодо аналізу міфу К. Леві-Строса [10, с. 19-20]. Головне завдання К. Леві-Строса - показати, що всі різноманітні явища соціуму і культури є модифікацією якоїсь вихідної єдиної моделі, її розкриття. Саме тому всі вони можуть бути строгим чином систематизовані і класифіковані, між ними можуть бути виявлені зв'язки, що показують їх положення по відношенню один до одного, або ж по відношенню до першомоделі. Міфологія розглядається як чудовий приклад об'єктивації думки. Кожен міф існує як часткова реалізація схеми, і виявити її можна лише поступово, спираючись на відносини взаємного пояснення між багатьма міфами.

Найважливіше для нас в контексті поставленої проблеми - це уявлення К. Леві-Строса про те, що у всіх соціальних формах діяльності лежать одні й ті ж універсальні схеми, структури. Іншими словами, зрозуміти сенс окремих, одиничних подій, речей, явищ можна, лише звернувшись до опису їх місця в загальній картині явища. це стає можливим завдяки виробленню певного типу лінгвістичних форм. У кожного елемента є своє місце в системі. Всі типи товариств підкоряються одним і тим же «бінарним опозиціям», завдяки простому протиставленню виростають і функціонують різні культури. Фольклор, міфологія грають в цих процесах фундаментальну роль. Мета структурного аналізу - виявлення логіки утворення, будови та функціонування складних об'єктів духовної культури (міф, ритуал, література, мода і таке інше), при цьому саме дослідження може проводитися на різних рівнях - слова, сюжету, дискурсу.

У зв'язку з цією теорією доцільно буде звернутися і до концепцій французького семіотика Р. Барта, котрий вважав, що міф може проявлятися в сучасності у вигляді продуктів культури, а саме: в літературі, кінематографі, телебаченні, рекламі, коміксах тощо [1, с. 72-130]. Ці підходи Р. Барта та К. Леві-Стросса дають можливість говорити про універсальність міфу і дозволяють аналізувати літературний наратив в рамках неоміфологізму.

В рамках психоаналітичної концепції особливий внесок у вивченні героїчних архетипів зробив К. Г. Юнг. Спираючись на теорію колективного несвідомого, він не тільки заявив про наявність особливих стійких архетипів міфології, а й показав їх роль в сучасній культурі, довівши неоміфологічну складову сучасних культурних парадигм [37].

У Юнга поняття архетипу означало первинні схеми образів, що відтворюються несвідомо. Вони апріорно формують активність уяви, а тому виявляються в міфах і віруваннях, в літературі та витворах мистецтва, а також у снах. Тотожні за своїм характером архетипічні образи і мотиви можна знайти в не пов'язаних між собою міфологіях і сферах мистецтва, що виключає пояснення їх виникнення запозиченням. Однак архетипи - це не самі образи, а схеми образів, їх психологічні передумови та можливості.

За Юнгом, архетипи мають не змістовну, але виключно формальну характеристику, та й ту лише в дуже обмеженому вигляді. Змістовну характеристику прототип отримує лише тоді, коли він проникає в свідомість і при цьому наповнюється матеріалом свідомого досвіду. Процес міфотворчості тому є трансформацією архетипів в образи мовою об'єктів зовнішнього світу. При всій своїй формальності, беззмістовності, крайній узагальненості архетипи здатні сильно впливати на людину, оскільки походять від універсальних засад в людській природі. В цьому і полягає роль архетипів для художньої творчості. Таємниця впливу мистецтва, за Юнгом, полягає в особливій здатності художника відчутти архетипічні форми і точно реалізувати їх в своїх творах: «Той, хто говорить архетипами, глаголить ніби тисячею

голосів [...], він піднімає те, що зображує, зі світу одиничного і плинного в сферу вічного; також і свою особисту долю він підносить до вселюдської долі» [42, с.110-111].

У руслі неопсихоаналітичної теорії найбільш важливим стає підхід американського дослідника, Джозефа Кемпбела, який виділив універсальний сюжет для міфу, назвавши його «мономіфом». Мономіф - це базовий патерн, конструкт, закладений в основу будь-якого оповідання, який містить три основні стадії в структурі яких виділяються близько сімнадцяти етапів. Шлях героя є побільшенням формули: відторгнення (вирушення) – ініціація (стадія випробувань і перемог ініціації) – повернення (повторне влиття в суспільство) [8, с. 31].

Питання сучасних форм міфотворчості не втрачає своєї актуальності в гуманітарних дисциплінах. На даний момент більшістю авторів, що займаються розробкою проблем, пов'язаних з міфологією, визнається факт універсальності даного явища. Так, стійкість міфотворчих процесів може бути пояснена соціально-політичними функціями міфології, адже сучасні соціальні та політичні міфи є невід'ємною частиною політичної практики. За своєю суттю сучасні соціальні або політичні міфи є ідеологічними конструктами, а сучасна міфотворчість - частиною ідеологічної практики. Незважаючи на те що міфологія як цілісна система світобачення більше не існує, проте архетипічні міфологічні образи і сюжети продовжують відтворюватися в різних областях культури: в релігії, мистецтві та, звичайно ж, в політиці. Тобто міфологічні архетипи, що втілюють в собі соціокультурний досвід, продовжують виконувати для суспільної свідомості роль своєрідних смислових орієнтирів в знаково-символічному просторі соціальної реальності. Зокрема, міфологічні архетипи є невід'ємними елементами будь-якої ідеологічної системи. Таким чином, сучасна міфологія і міфотворчість продовжують виконувати ряд важливих функцій.

Дослідники міфотворчості не раз звертали увагу, що в періоди культурних і соціальних криз, що характеризуються втратою звичних духовно-моральних орієнтирів, масову свідомість, яка зазнала втрат ціннісної опору, прагне знайти її в найбільш древніх шарах свідомості, а саме в міфі. Виходячи з цього можна припустити, що феномен міфотворчості має не тільки соціальну і культурну, а й глибоку психологічну обумовленість.

Не дивно, що з моменту появи психології як самостійної наукової дисципліни питання, що стосуються міфотворчості і міфологізації свідомості, міцно увійшли в її предметне поле. Одним з найбільш плідних методів аналізу феномену міфотворчості став психоаналітичний підхід. Основоположник психоаналізу Зигмунд Фройд, звернув увагу на схожість фантазій і снів своїх пацієнтів з деякими загальновідомими міфологічними сюжетами. За його словами, ця схожість ілюструє, як «душевнхворий і невротик зближаються [...] з первісною людиною, з людиною відокремленого доісторичного часу» [27, с.9]. Він робив висновок про те, що міфотворчість є універсальною властивістю свідомості людини.

Як відомо, структура психіки, за Фройдом, представлена трьома складовими: «Воно», «Я» і «Над-Я». «Я» в особистості людини репрезентує шар усвідомленого, систематизованого досвіду. «Над-Я» - сукупність ідеалів, цінностей і норм, які нав'язуються індивіду суспільством, це морально-етичний регулятор поведінки людини. «Воно» - нижній і найпотужніший пласт психіки, область несвідомого, зосередження біологічних інстинктів, пристрастей, афектів, нереалізованих бажань. Згідно до цієї теорії, саме несвідоме робить вирішальний вплив на думки і поведінку людини. Через поняття «несвідоме» Фройд визначав і сутність міфу, який являє собою результат психічної активності несвідомого. Актуалізація тих чи інших сублімованих комплексів, інстинктів або страхів призводить до виникненню міфу. Наприклад, найважливіший, за Фройдом, сексуальний комплекс актуалізується у вигляді сюжету міфу про царя Едіпа, що вбиває свого батька

і бере в дружини власну матір. Фройд пише з приводу міфологічного образу Едіпа: «Доля його захоплює нас тому, що вона могла б стати нашою долею, тому що, ще до нашого народження, оракул забезпечив нас таким самим прокльоном, як і Едіпа» [28, с. 170].

На цьому акцентує увагу і Джозеф Кемпбел у вступі до своєї праці «Герой із тисячею облич». Він посилається на теорію сновидінь Карла Юнга, в якій сновидіння є прямою маніфестацією несвідомого: «Сновидіння – це персоналізований міф, а міф – деперсоналізоване сновидіння; як міф, так і сновидіння є символічними в один і той самий спосіб динаміки душі. Однак уві сні ці форми виступають перекрученими під впливом особистих бід сновидця, тоді як показані в міфі проблеми й розв'язки є безпосередньо чинними для всього людства» [8, с. 22].

1.2 Архетип «універсальний герой»: підґрунтя виникнення та ключові риси.

Можна стверджувати, що універсальність героя виражається в етапах його становлення, а також в тому, що ці етапи характерні для більшості стародавніх міфологій по всьому світу. Теорію мономіфу Кемпбел переконливо доводить, приводячи в приклад легенди африканських племен, індійських народів, казки «Тисячі і однієї ночі», текст «Гамлета, принца данського» і багатьох інших сюжетів, що ілюструють різні ступені шляху героя. Сама по собі ідея «мандрівного» сюжету заслуговує на увагу, але і на цьому дослідження не завершується. Автор проектує сюжет міфів і легенд на життя звичайної людини, а древні магичні ритуали - на психічні процеси: «У кабінеті сучасного психоаналітика стадії героєвої пригоди знов виходять на світло дня в якості сновидінь і галюцинацій пацієнта. Вимірюються, верства за верствою, глибини самоневідання, причому психоаналітик виступає в ролі помічника, ініціаційного жерця. І щоразу, після першого захвату початкових кроків, пригода розвивається, переростаючи в подорож п'тьми, жаху відрази й фантазмагоричних страхів» [8, с. 115].

Слід зазначити, що під мономіфом ми розуміємо універсальну архетипічну схему, притаманну будь-якому міфологічного сюжету про життя і мандри героя. Структура сюжету мономіфу може бути представлена як послідовність декількох етапів життєвого шляху героя. Перший етап Дж. Кемпбел характеризував як «поклик до мандрів», прийнявши який, герой розриває зв'язок зі своїм колишнім життям, тобто втрачає свою соціальну роль і стає на шлях духовних шукань. Далі йде опис низки випробувань, котрі фактично виконують функції ініціації, пройшовши які герой духовно перероджується. Фінал міфу - перетворення героя та його повернення в точку, з якої він вийшов. При цьому, як правило, кульмінаційний момент міфу описує загибель героя. Однак герой, проходячи через фізичну смерть, знаходить безсмертя духовне.

Специфіка міфу про героя полягає в тому, що він по своїй суті описує психологічне дозрівання і духовне вдосконалення будь-якої людини. Кожен важливий етап життя людини неминуче супроводжується кризовою ситуацією, пов'язаною зі зміною соціальної ролі і відповідною психологічною трансформацією. Завдання міфу полягає в тому, щоб за допомогою відповідних ритуалів ініціації або обрядів переходу належним чином провести людину через всі життєві етапи і допомогти їй знайти мудрість і духовну цілісність. Таким чином, за Кемпбелом, головною функцією міфу є гармонізація людини, її свідомості і внутрішнього духовного світу: «Герой – це людина, що сама досягла смирення» [8, с. 22].

Апофеозом ініціації є подолання і заміщення зовнішнього ворога - уособлення злого батька. Батько виступає в ролі першого вторгнення інакшого ладу в ідилію матері та дитини, цього «колишнього раювання в лоні» [8, с. 10]. Саме на батька переноситься перший порив агресії, що спершу був адресований до «поганої», або ж відсутньої матері. Драматичний конфлікт можна побачити на кожній стадії переходу героя від одного етапу його життя до іншого. Такі приклади ми можемо зустріти в обрядах на кшталт весілля,

святкування зміни сезонів, Дня народження тощо. Кожен новий етап стверджує смерть героя для минулого і його народження для майбутнього.

Разом з цим, перемагаючи свого ворога, герой дорівнюється до нього та переймає його функції. Продовжуючи аналогію з батьком, ми приходимо до висновку, що разом з проходженням ініціації (подоланням батька) приходить усвідомлення героя, що він і його батько – одне й те саме, що він на батьковому місці. «Той син, що справді доріс, аби пізнати батька, з готовністю знесе всі муки важкого випробування, тож для нього світ уже не є юдоллю сліз, а вічним виявом Присутності; виявом, що дарує блаженство» [8, с. 141].

Ключовим моментом, що спонукає героя відділитися та стати на шлях духовного пошуку є криза реалізації: «Ті випробування героя, які передували його остаточному переживанню й подвигу, символізували кризи реалізації, з допомогою яких його свідомість набула повноти й спроможності знести повне володіння матір'ю-нищителькою, його неунікненою нареченою» [8, с.114-115]. Місія героя - прорив до особливого стану духу, витоком і метою якого є Самість. Так, до прикладу, всі казки містять два вектори, один з яких обходить стороною колективну міфологічну константу, а інший - прагне зберегти структурну та непорушність архетипу. Казки демонструють процес трансформації душі і соціального піднесення героя в особливих обставинах. Основними символами, що обрамляють патерни розвитку тут часто є батько, що вимагає початку дії, і вода, символічний образ, що виражає жіночий аспект особистості. Імпульс для дії героя часто виникає в сновидіннях, вони є інструментом досягнення влади і розвитку свідомості. Енергія Самості реалізується через певні етапи індивідуації героя, що супроводжуються символами інтеграції чоловічого і жіночого начал. Енергія Самості вичерпується в результаті усунення магічного символу перетворення. Герою необхідний другий імпульс для індивідуації, котрий він знаходять в енергії архетипу духу. Завдяки випробуванням герой приходить до інтеграції і усвідомлення змістів несвідомого. Коли ж герой виявляється в критичній

ситуації зіткнення, яка має небезпеку руйнування особистості, усвідомлені аспекти несвідомого допомагають йому здобути перемогу. Перемога над безсмертним злим духом означає інтеграцію комплексів і досягнення бажаного союзу між чоловічим і жіночим началом психіки, тобто формування нової ідентичності, Самості.

Узагальнюючи, можна сказати, що сучасна раціоналізована свідомість не повністю втрачає здатність до правильного прочитання і сприйняття міфологічних символів. Сучасна література, кінематограф або масова культура неминуче експлуатують елементи мономіфу. Звідси випливає висновок про універсальність міфу як культурного феномену. Міф в трактуванні психоаналітичного підходу набув значення невиліковної та необхідної функції свідомості. Міф - це живий духовний і соціальний феномен, який надає колосальний вплив на індивіда і суспільство, а міфотворчість - невід'ємна функція свідомості. Більш того, сучасна громадська свідомість схильна до міфологізації і міфотворчості не менше, ніж свідомість архаїчна.

Таким чином, незважаючи на значні трансформації традиційної міфології в процесі десакралізації і раціоналізації, міфологічні архетипи незмінно присутні в структурі суспільної свідомості, обумовлюючи процес міфотворчості. Сучасна міфотворчість - це актуалізація міфологічних архетипів і їх реалізація в духовному просторі соціальної реальності. В цьому відношенні вона виступає способом артикуляції універсальних духовних і соціальних цінностей, спробою осмислення соціального буття.

РОЗДІЛ II. СУЧАСНА ЛІТЕРАТУРНА МІФОТВОРЧІСТЬ.

2.1. Неоміфологічна основа сучасної літератури фентезі.

Література, як мистецтво слова, котре створює художню реальність, як жодне інше мистецтво схильне до міфологізації. Якщо ж розглянути художню літературу в контексті історії світової культури, стає очевидно, що саме в літературі знаходять свої відображення ключові міфологічні образи. XX ст. стало часом розвитку таких літературних жанрів як фентезі, наукова фантастика, альтернативна історія тощо. Паралельно розвивалися синтетичні види мистецтва: кінематограф, комікси тощо, важливу роль в яких відіграло літературне ядро.

Про інтерес суспільства до міфології, а також про її глибинну відповідність орієнтаціям і запитам масової свідомості свідчить масовий порив до міфологічних сюжетів, який переживає сучасна література. Це особливо виразно простежується в стрімко зростаючій популярності жанру фентезі (fantasy). Фентезі – це література, в просторі якої виникає ефект чудесного; вона містить в якості субстанціального і незворотного елемента надприродні або неможливі світи, істот або об'єктів, з якими персонажі, що мають смертну природу, або читач виявляються в більш-менш тісних відносинах. Мова, таким чином, йде про «чарівну фантастику», чиї герої літають не на космічних кораблях, а на драконах і грифонах, вдаються до допомоги магії, а не науки, а в якості зброї використовують не «бластери», а чарівні мечі. Ця своєрідна література широко експлуатує не тільки матеріал древніх міфів - характеристики персонажів і саму міфологічну атрибутику, - але також канони розвитку подій («міфологіку») і сам міфологічний образ світу і відносин в ньому.

Міфологічні символи завжди емоційні. Вони сягають корінням не голого інстинкту і не сухого розуму, а могутнього духовно-психологічного переживання, переживання обов'язково колективного. К. Г. Юнг зазначав з

цього приводу: «Символ звертається не тільки до свідомої технічної уяви людини або до її філософських спекуляцій; він також вражає її "нутро", глибини її "тваринної" суті. Саме тому істинний символ є настільки бажаним: він охоплює і висловлює всю, або майже всю людину» [40, с. 77]. Джерело цієї «магічної» привабливості символів, згідно з Юнгом, полягає в їх зв'язку з «архетипами» «колективного несвідомого».

Міфотворчість може бути не тільки спонтанною, а й свідомою: якщо природний міф є анонімним (не знає авторства), то міф штучний має авторський характер - він є варіацією на теми природного міфу і зумисно створюється для досягнення цілком певних (економічних, соціальних, політичних, культурних) цілей. Творці штучних міфів працюють з архетипами, намагаючись використовувати їх величезний потенціал у власних цілях. Вдало сконструйована міфологема - вельми ефективна зброя.

Продукти уяви (зокрема, міфи) не існують ізольовано в якомусь «царстві мрій», а проявляються в житті суспільства. Нехай вплив багатьох літературних міфів невеликий, але він є. Потрапивши раз в життя культури, в певний соціальний контекст, міф часом зазнає там метаморфози, не передбачені його авторами. Чи англійський письменник Булвер Літтон міг припустити, що його роман «Раса, яка нас замінить» стане справжнім міфом для групи фашистів-містиків і вплине на формування «таємної доктрини» Третього рейху. Неможливо припустити, що Джон Р. Р. Толкін, католик, християнин до мозку кісток, міг передбачити, що його «Володар перснів» породить у багатьох читачів захоплення язичницькими культами і окультними вченнями.

З цього випливає, що фентезі слід розглядати не як казку, а як неоміфологічну реальність. Оскільки міф постає істинною і життєвою необхідною реальністю для суб'єкта, зануреного в його простір, а казка і легенда для суб'єкта вже розуміються як ілюзія, вигадка. Позбавлений своєї життєвої сили міф в результаті розвінчання ідеалів перетворюється в оповіді, легенди і казки. У випадку з фентезі ми спостерігаємо зворотний процес:

спочатку сконструйований автором художній вимисел, фентезійна казка в результаті інтерактивності насичується життєвими смислами, відтворюється певними спільнотами субкультури фентезі, перетворюючись з казки на неоміф.

Фентезі формує особливий смисловий простір, створює неоміфологічну реальність, що починає жити як суверенна форма в середовищі шанувальників, котрі переносять зразки вигаданого світу в повсякденну реальність. Як і міф, фентезі створює цілісну картину світу, містить в собі релігійно-містичну ідеологію і обряди. Світ фентезі функціонує по міфологічним законам.

Створюючи твір в жанрі фентезі, автор в першу чергу створює новий світ і нову фентезійну міфологію. Найчастіше основою для цього стає міф архаїчний. Так, наприклад, Дж. Р.Р. Толкін при написанні свого знаменитого фентезійного епосу «Володар перснів» використовував елементи кельтської, скандинавської та німецької міфології: фінський епос Калевала, Молодшу і Старшу Едду, пісню про Нібелунгів. Толкін створив на їх основі повноцінну вторинну неоміфологічну реальність. Багато в чому завдяки цьому процесу, фентезі отримує багато властивостей та елементів міфу.

Як і міф, фентезі має свої власні онтологічні підстави, керується власною логікою і раціональністю. Міф містить свою систему форм споглядання і понять, на підставі яких можливий досвід і пізнання світу. Для людини, зануреної в простір фентезійного неоміфу, цей світ постає як первинна реальність, що володіє всім спектром ціннісно-смислових підстав.

Можна виділити наступні характеристики фентезійного неоміфу:

- Міф являє собою єдність протилежностей, єдність матеріального і ідеального, загального і приватного, внутрішнього і зовнішнього, профанного і сакрального. Як і міф, фентезі пропонує нам єдність часу сакрального і профанного. Сакральний час може розглядатися як початковий священний

час: первородний світ, давні часи, коли всі люди були єдині з богами, так званий, «втрачений рай». Це час прабатьків і творців, в першу чергу, оживає завдяки легендам та переказам. Як писав Дж. Р.Р. Толкін, пояснюючи тимчасові рамки існування Середзем'я: «Це не якась особлива земля, світ, або планета, як часто припускають - в пролозі, в самому оповіданні і додатках пояснюється, що дія відбувається в цьому світі і під тими ж небесами, які ми бачимо тепер. В моїй історії дія відбувається на цій землі, на тій, на якій ми зараз живемо, але історичний період - вигаданий» [26. С. 527]. В той самий час емпіричний, профанний час в фентезі навмисно віддалений від сучасного світу, часто це умовне Середньовіччя, де на перший план виходять воїни-герої, які ведуть боротьбу з темрявою, навіть основний лейтмотив емпіричного часу, характеризується епічною серйозністю. Обидва часи співіснують в фентезійному світі одночасно. Минуле в фентезі обґрунтовується причинами сьогодення. Так головний герой «Володаря перснів» - Фродо виконує завдання, передумови до якого створили ще його предки, використовуючи давно втрачене знання. Всі події в фентезійному світі ґрунтуються на циклічній моделі часу, тобто постійно порівнюються з часом сакральним.

- Простір фентезійного світу влаштовано за аналогією до міфу. Як і міф, фентезі має свою систему координат, і все набуває сенсу лише в ставленні до неї. Фентезійний світ створюється замкнутим, з чіткими кордонами. Простір фентезі побудовано подібно до простору архаїчного міфу: вертикальний простір - підземний хтонічний світ, піднебесний і наднебесний світ поєднується з горизонтальною моделлю, де центром виступає архетипний образ гори або світового древа («Сильмариліон» Дж. Р.Р. Толкіна, цикл «Пісня льоду та полум'я» Дж. Р.Р. Мартіна). Автор фентезі зазвичай створює специфічну географію фентезійного світу, описує певні ландшафти і місцевості, придумує міста зі своїми назвами, створює карту світу. Таким чином, фентезійний світ отримує можливість розвиватися, перетворюючись в фентезійні саги і хроніки.

- Елементи надприродного органічно вплітаються в структуру фентезійного неоміфу. У фентезійній реальності минуле, сьогодення і майбутнє зливаються в єдиний простір, що існує за правилами міфу. Міфологічні витоки фентезійного світу виражені і в таких аспектах оповідання: відсутності причинно-наслідкових зв'язків; в наявності традиційних міфологічних символів: будинки, дороги, життя, смерть, вода, центр світу і таке інше. У фентезі архаїчний міф проявляється і в особливому міфологічному типі світовідчуття, коли весь світ наповнюється таємничістю і вищим сенсом.

- За правилами просторово-часової моделі формуються і персонажі фентезі: боги, маги, чаклуни, чарівники, духи тощо. Темні істоти локалізовані в підземеллі, в хтонічному світі, на півночі і сході. Символом центру світу часто виступає головний герой, людина. Функція героя - встановлення нового порядку. Поведінка героя в класичному фентезі продиктована самою традицією фольклорного епосу і лицарського роману і так само етичними установками самого автора.

Говорячи про літературну міфотворчість в жанрі фентезі ми впритул наближаємося до поняття «неоміфологізму». Неоміфологічна форма творчого мислення, характеризує цикл романів Дж. К. Ролінг про Гаррі Поттера, окремі твори Ніла Геймана, Террі Пратчетта, Дж. Р. Р. Мартіна та багатьох інших сучасних письменників фантастів.

Звертаючись до книг про Гаррі Поттера можна зокрема відзначити характерну організацію художнього часу, що представляє собою взаємодію лінійної та циклічної моделей. Так, лінійний час організовує сюжетний розвиток кожної книги циклу, при цьому принцип циклічності впливає із загальної концепції гепталогії Ролінг: новий навчальний рік містить один і той самий набір подій, пережитих героєм, що дорослішає, на новому рівні. Час молодості батьків Гаррі, в який відбувалася так звана велика битва Добра і Зла

є первинним міфічним часом, що містить в собі набір інваріантних ситуацій і характерів.

Активне використання Ролінг фольклорного пласта також є предметом безлічі досліджень. На перший погляд, міфологізм романів про Гаррі Поттера зводиться до згадки персонажів грецької та римської міфологій (Сфінкс, кентавр, василіск тощо) і до широкого використання героїв, мотивів та звичаїв з британського фольклору, що, з одного боку, створює в світі чарівників атмосферу старовини, пов'язуючи його з міфічним і античним світом, а з іншого - робить його глибоко національним, надаючи йому істинно британський характер [5]. Як і у випадку з іншим англійським романом фентезі - «Володарем пернів» - так і з багатьма іншими видатними англійськими творами ХХ століття для дітей («Аліса в Країні Див», «Мері Поппінс»), автор, створюючи світ казки та вигадки, робить його надзвичайно близьким до рідної культури, відображає в ньому національний характер, спосіб життя, та смаки читачів.

На відміну від стародавнього міфу, в художньому світі Ролінг абсолютно відсутня ідея фатуму, приреченості на певний життєвий шлях, яку несла з собою циклічність. У світі Ролінг відповідно до християнських ідей, все вирішує зроблений людиною вибір. Ця ідея неодноразово звучить в різних варіантах: наприклад, так цю думку формулює професор Дамблдор у заключній розмові з Гаррі в другій книзі: «Наш вибір в більшій мірі, ніж наші здібності, показує нашу сутність» («It is our choices, Harry, that show what we truly are, far more than our abilities») [50. с. 245].

Ключовою є глава «Знову в лісі» сьомої книги про Гаррі Поттера, де Гаррі зустрічається в Забороненому лісі зі своїми померлими батьками та їхніми найближчими друзями (представниками первинного міфічного часу), які супроводжують його, коли він йде до Волдеморта, щоб померти. Сцена в Забороненому лісі, є головною у всьому циклі, тому що саме в ній збігаються, накладаються один на одного дві тимчасові моделі - лінійна і циклічна. Гаррі

Поттер, який рухається по моделі лінійного часу до своєї смерті, зустрічається з головними героями первинного міфічного часу, щоб приєднатися до них. У художньому світі Ролінг не можна воскресити померлих, межа між життям і смертю непроникна, і тому ця зустріч так важлива. У книзі поява мотивована тим, що Гаррі, як сказано, йде їм назустріч - тобто з лінійного часу він збирається перейти у вічність.

Саме в цій сцені мотив тимчасової смерті і воскресіння, що вінчає кульмінацію кожної книги Ролінг із циклу про Гаррі Поттера, втілюється найяскравіше: Гаррі в прямому сенсі слова вмирає і воскресає, щоб перемогти найстрашнішого чарівника в історії і своєю кров'ю магічно захистити тих, кого він любить. І навіть в цьому безпрецедентному для чарівного світу подію Гаррі в точності повторює те, що колись зробила його мати - тобто повторює події, що належали до «споконвічного» часу.

Саме щасливий кінець казки, або міфу має прочитуватися не як суперечність, а як додання всезагальної трагедії кінченості людського існування. Кемпбел зазначає, що міф та казка своєю метою мають відкриття особливої небезпеки та технічних засобів для темного внутрішнього переходу від трагедії до комедії. Тому ці події часто змальовуються фантастично, адже вони представляють не фізичні, а психологічні тріумфи. «Може трапитися, що міфологічному героєві доведеться пройти й по землі, але по суті рух його – внутрішній, спрямований в глибини, де долається всякий прихований опір і воскресають давно загублені, забуті сили, необхідні для преображення світу» [8, с. 30].

Таким чином, цикл романів про Гаррі Поттера пронизаний неоміфологічною формою творчого мислення, що проявляється у використанні письменницею героїчного міфу, міфічної сюжетної структури подорожі героя і структури художнього часу, що об'єднує лінійне і циклічне час. Ці особливості художнього світу Ролінг роблять епопею про Гаррі Поттера відкритою багатьом культурам, привабливою для масової культури і

читача, оскільки архетипи і міфічні сюжетні структури можна вловити майже на підсвідомому рівні.

Інший цікавий приклад – роман сучасного британського письменника Ніла Геймана «Американські боги» («American Gods»), в якому змальована доля язичницьких богів і міфічних істот, які опинилися на американській землі, куди їх «привезли» іммігранти. Втрачаючи підтримку у вигляді людської віри, боги втрачають і свою колишню міць. Ніл Гейман акцентує увагу на тому, що міфологічна свідомість не зникла, цей тип людської свідомості лише нашарувався на нові (релігійний, науковий).

Так автор описує нові американські реалії, де міфосвідомість модифікувалася під впливом «нових богів», таких як масова культура, гроші і техніка. Ці нові боги, не просто ідеї, вони втілені в реальних особистостях. Так перед нами постає Медія (Media) – богиня телебачення, Техно-хлопчик (The Technical Boy) та інші.

Варто зазначити, що асиміляція старих богів на землях Нового світу супроводжувалася зміною імені (наприклад, Анансі - містер Нансі, Один - Середя). У Геймана втрата імені рівнозначна втраті індивідуальності. Старі боги пам'ятають свої імена і своє коріння, але в очах людей вони втратили індивідуальність і змушені користуватися сурогатними іменами. Виключенням є лише слов'янський пантеон богів: Чорнобог та Білобог, Зоря (Zorya) Вечірня, Зоря Північна та Зоря Ранкова. Незважаючи на непросту транслітерацію, автор вирішив не змінювати імен цих персонажів, цим самим акцентуючи увагу на їхній вірності старим традиціям та відособленості від інших.

Міфологема смерті і переродження є найбільш значущою в творі. Цей патерн вгадується не тільки в сцені смерті і переродження головного героя Тіні (оригінально - Shadow Moon), але також в переродженні міфічних істот на їхній новій батьківщині. У романі також згадується і противник Чернобога Білобог. Згідно енциклопедії «Міфи народів світу» [22], Чернобог і Білобог

згадуються в «Слов'янській хроніці» Гельмольда в 12 столітті. Білобог і Чорнобог являють собою класичне протиставлення добра і зла, чорного і білого. В кінці твору, після вирішення конфлікту, місце Чорнобога займає Білобог. У Геймана ці два бога уособлюють не тільки дихотомію «добро-зло», а й, якоюсь мірою, циклічність удачі та невдачі, доброго і поганого в житті. Коли повертається Білобог (або коли прокидається альтер-его Чорнобога, якщо припустити, що Білобог, відсутній в оповіданні як діючий персонаж, являє собою світлу сторону дуального божества), Чорнобог констатує, що зима була довгою, але тепер зимі приходить кінець.

Роман «Американські боги» є прикладом сучасного руху в літературі, а саме тенденції до руйнування культурно-просторових меж традиційних міфологічних систем, еклектизації героїв і подієвих локацій. Дотримання всіх законів міфотворчості дозволяє автору репрезентувати міфи давнини. Ніл Гейман зібрав різних істот на одній території і занурив їх у нові умови для вирішення певних завдань. Колосальність героїчного міфу з усіма своїми атрибутами повідомляє про бажання суспільства вивести свої несвідомі образи на поверхню, ці образи продиктовані емоційною нестабільністю кожного індивіда.

Слідом за відображенням міфологічних образів у літературі закономірно пішла їх презентація через кінематограф. Міфологія в кіномистецтві зазнає ряд змін спочатку на етапі написання сценарію, далі - зйомок. Також кінематограф прагне піднести глядачеві гіпертрофований світ, що контрастує зі світом повсякденності. Якщо проаналізувати кіномистецтво разом з його атрибутами з позиції М. Еліаде, то можна виявити, що людина, приходячи в кінотеатр, занурюється в світ ієрофанії. «Так, наприклад, в мирському сприйнятті простору продовжують залишатися якісь величини, які в більшій чи меншій мірі нагадують про неоднорідність, що характеризує релігійне сприйняття простору» [34, с. 24]. Цей феномен підкреслює, що кіномистецтво є вкрай

міфологічним. Також кіно продовжує етизацію міфології, розкрити в літературі, і звертається до героїчної міфології.

2.2. Універсальні мотиви подорожі героя на прикладі циклу романів про «Гаррі Поттера».

Найілюстративнішим твором жанру фентезі, в котрому можна чітко простежити сюжет, що є характерним для універсального героя, безперечно, є цикл романів про Гаррі Поттера. До дослідження цього циклу можна наблизитися з різних точок зору: твори Дж. К. Ролінг можуть вивчатися в контексті англійської літератури, як явище літератури масової, як книга для дитячого читання або, скоріше, як молодіжна книга (*young adult literature*). Однак, якщо мати на меті завдання дослідити власне феномен «Гаррі Поттера», слід скористатися можливостями міждисциплінарного підходу до дослідження.

Для того, щоб викликати інтерес сучасного читача до казки і міфу, необхідно її відповідно змалювати та «наблизити» до аудиторії і не тільки шляхом актуалізації стереотипних уявлень, закладених в дитинстві, але і за рахунок адаптації фольклорного тексту до насущного рівню досвіду читачів, як особистісного, так і художнього. Має відбутися оновлення фольклорних архетипів. Дж. К. Ролінг відтворює схему чарівної казки, але в той же час багато разів розвиває і ускладнює її згідно з каноном фентезі, дублюючи і міняючи місцями традиційні «функції».

Автор вводить в оповідання універсального героя з усіма належними атрибутами, символічного дракона, котрий уособлює руйнування, і пов'язує з мотивом фундаментального першочергового супротивника; опонентів супроводжують чарівні помічники, шкідники тощо. Ці традиційні герої залишаються впізнаваними, хоча вступають в розширене коло взаємин та дублюються. Персонажі «Гаррі Поттера» нагадують традиційних саме завдяки своїм функціям, в той час як в цілому вони позбавлені детермінізму долі

казкових героїв. Можна сказати, що ступінь зумовленості, що полягає у формулюванні: «доброму - добре, злому - зле» лишається вельми невеликою. Герої Ролінг наближені до читача, автор зменшує пафос монументальних образів традиційних персонажів.

Формальність літератури даного типу, як правило, зводиться до схем В. Я Проппа, Дж. Кемпбелла, до встановлення прототипної для фентезі природи легенд про короля Артура та «толкієнівського міфу». Міфопоетичний аналіз тексту Ролінг вказує на те, що головний герой, Гаррі Поттер, - це персонаж, відкритий багатьом культурам, «універсальний герой», типологічно близький для безлічі літературних і фольклорних попередників. Подібний підхід має місце в основному в зарубіжній культурології, орієнтованої на сприйняття героїчного міфу і чарівної казки як цілого в рамках психологічної природи цього феномена. Саме таким чином Дж. Кемпбелл у праці «Герой із тисячею облич» окреслює схему мономіфу, відповідну до ходу людського життя і містить історію героя, яка починається з відходу з будинку, а закінчується поверненням після різних випробувань.

Традиційно героїчна біографія героя міфу чи казки починається з мотивного блоку «дивовижне народження». Дивовижне народження героя на світ зазвичай пов'язане з особливими обставинами зачаття (непорочне зачаття, старі батьки, вимолена, або напророчена дитина), протіканням пологів (зміни в природі, хвилювання світу флори та фауни, присутність надприродних істот), часто чудесне народження зумовлює і високий статус народженого. Часом непрямий зв'язок героя з королівськими особами не повинен викликати здивування: відомо, що на відміну від міфу в казці божественний статус батьків героя підміняється високим соціальним статусом [14, с. 51].

Вже саме народження Гаррі в родині магів - це інтерпретація мотиву дивовижного народження, адже присутність істоти, що володіє магією, при появі героя на світ створює прецедент дива. Оповідання часто починається в момент чергового дня народження Гаррі: одинадцятий день народження

ознаменований сильним штормом на морі і прибуттям велетня Гегріда, дванадцятий - появою ельфа Доббі та інші. Іншими словами, день народження Гаррі - це найчастіше день відправки в дорогу, день заклик до пригоди.

Напророчена дитина – ще один мотив, пов'язаний з дивовижним народженням. Про факт передбачення йдеться тільки в п'ятій книзі, проте далі пророцтво буде відігравати важливу роль в сюжеті, і в наступних книгах драматичне пророцтво наповнюється новим змістом, закріплюючи традиційний для міфу зв'язок протагоніста і антагоніста, на астральному рівні (в Гаррі Поттера «живе» частина душі Лорда Волдеморта - сюжетна лінія про горокракси) та на спадковому (герої мають далеких предків, які були рідними братами).

Таке співвідношення протагоніста на антагоніста є класичним для багатьох сюжетів. Як вже згадувалося раніше, за боротьбою зі своїм «негативним» відображенням стоїть протистояння з батьком. «Адже людоджерська іпостась батька – це просто відбиток власного «я» жертви; взято її з чуттєвої дитячої сцени, що залишилась позаду, і зроблено проекцією вперед» [8].

Традиційно дитинство героя або сповнене гоніннями, або ранніми богатырськими звершеннями. Цікаво, що в «Гаррі Поттері» присутні обидва варіанти: з одного боку, Гаррі – невинний персонаж, котрого постійно кривдять, з іншого - герой, що володіє надзвичайними здібностями. Відповідні епізоди можна знайти вже в перших главах. Хвилювання або гнів хлопчика діють дивним чином: зникає скло в вольєрі з пітоном, і величезна змія починає говорити з Гаррі; перука шкільного вчителя змінює колір; Гаррі не хочеться надягати старий светр кузена, і джемпер на очах тітоньки сильно зменшується в розмірі; Гаррі коротко постригли – волосся відростає за ніч. Гаррі проживає в сім'ї Дурслів в крихітному провінційному містечку 11 років, не відаючи про своє походження, здібності і дитячий подвиг. У цей період Гаррі виступає як типовий казковий герой - це соціально знедолений, гнаний, пригноблений

прийомний син, до того ж молодший. З ним поводяться як з Попелюшкою: він порається у хатніх справах, доношує одяг за кузеном, на ньому зривають поганий настрій всі члени сім'ї.

Гаррі змальований повністю ізольованим не лише для світу, до якого він належить за походженням, його ізолюють навіть в звичайному світі: він живе в комірчині під сходами, його приховують від гостей, не беруть з собою, забороняють багато розмовляти і задавати питання. Ізоляція в казках, і тим більше в «Гаррі Поттера», зрозуміло, вже не має сакральної мотивації, згаданої, наприклад, В. Я. Проппом. Гаррі ховають в комірчині тому, що він «замазура і нахлібник», «ганьба сім'ї», до того ж потенційно небезпечний в силу ймовірного магічного дару. Так само заздрість та недалекість змушують мачуху та її дочок приховувати на горищі Попелюшку. Навіть улюбленець своїх батьків Хлопчик-мізинчик встиг побувати в такому собі ув'язненні: його тримали цілий день без їжі, пиття, світла і навіть повітря в коробочці за злодійство, а мати замикала в шафі з побоювань, що він загубиться. Характерно, що притулок Гаррі, і казкового Тома позначені одним і тим самим англійським словом – «cupboard» [6].

У казковому оповіданні велику роль в сприйнятті персонажа як героя грає ім'я, воно служить найбільш сталою характеристикою, що допомагає вичленувати справжнього героя в сюжетних поворотах, маркує його сімейним і соціальним положенням, а часто також і професійним статусом, наділяє духовними, тілесними якостями і таке інше. Казкових персонажів наділяють іменами, які вказують на етіологію героя або описують будь-які його якості: Jack - в значенні «хлопець», Beauty - красуня, Snow White - Білосніжка, Tom Thumb - Хлопчик-мізинчик, Red Riding Hood - Червона Шапочка, Cinder-girl - Попелюшка. Для Гаррі ж, як і його численні культурні двійники, довгий час залишається невідомим його справжнє походження і призначення. Він ніби підсвідомо знає, що герой повинен мати особливе ім'я, саме тому, коли Гегрід повідомляє йому, що він – чарівник, ми зустрічаємо красномовний протест:

Гаррі говорить, що він просто Гаррі, а зовсім не чарівник. Однак в чарівному світі до нього прикріплений ярлик «the famous Harry Potter» (знаменитий Гаррі Поттер) і особливо «the Boy Who Lived» (хлопчик, що вижив). Відповідно, з відкриттям таємниці свого походження, Гаррі зіштовхується із усталеними уявленнями про себе ж, дізнається як його називають чарівники.

На думку І.М. Дьяконова, «міф - правда, тому що він - осмислення реальної дійсності, не обмеженої часом, прийняте багатьма поколіннями людей до нас» [3, с. 34]. Дійсно, міфологія є частиною творчого процесу індивіда або групи людей, стійкість міфологічних сюжетів і образів залежить від архетипів, які в свою чергу містяться в несвідомому і притаманні кожній людині. Міфологія була початковим способом обробки архетипних образів [37, с. 297]. З цієї причини міфи характеризуються яскравими сюжетами і героями, котрі мають добре запам'ятовуватися. Але кожен етап міфології відповідав запитам певного суспільства, в якому вона транслюється.

2.3. Універсальний герой, як відображення суспільного запиту в жанрі антиутопія

В контексті сучасної літературної міфотворчості доречно буде розглянути жанри антиутопії та альтернативної історії, що беруть свій початок в утопічній традиції. Антиутопія, як літературне явище отримала надзвичайно широке поширення в ХХ столітті, що, безсумнівно, в першу чергу було обумовлено соціальними і політичними потрясіннями епохи, що характеризуються двома світовими війнами, не завжди плідними науково-технічними революціями, а також втіленими в реальність кошмарами тоталітаризму.

Сучасна художня література і - навіть більшою мірою - кінематограф рясніють творами такого жанру, який може бути позначений як художня антиутопія. Намагаючись визначити, які філософсько-антропологічні ідеї закладені в художній антиутопії, можна припустити, що це твори, в яких в літературно-художній формі представлена одна з предметних складових

філософської антропології - вчення про можливу загибель людини. Оскільки життя в сучасному світі часто супроводжується тотальними загрозами, можна говорити про те, що антиутопії попереджають людину про небезпеку. Моделювання найгіршого перебігу подій та реакція на можливі загрози в майбутньому стають як ніколи актуальними.

Утопія, генетично споріднений з антиутопією жанр, що за самим визначенням виник першим, тяжів до «демонстрації зразків іншого суспільства, змодельованого в іншому місці, в інший історичній або, найчастіше, у позаісторичний час, засобами художнього слова» [32. С. 76]. В антиутопії ж змодельоване суспільство зі зразка до наслідування перетворюється на застереження, відкриваючи зворотний бік людських прагнень та ідеалів. Як зазначає більшість дослідників, антиутопії завжди зосереджені на долі людського начала. Утопічний соціальний устрій в них обертається, при своєму прагненні до ідеалу, байдужістю до окремої людини, його особистості та внутрішнього світу, примусом відмовитися від важливої частини того, що завжди вважалося людською ознакою. Так в антиутопії виникає конфлікт між середовищем і особистістю, тобто основна риса цього жанру – антропоцентричність.

Антиутопії ХХ століття розкрили фундаментальні протиріччя класичної утопії, з якими веде боротьбу і сучасна футурологія. По-перше, протиріччя між природою людини та технічним прогресом, що неминуче скорочує і знищує довкілля і внутрішній емоційно-душевний склад особистості. По-друге, протиріччя між можливою індивідуальністю, неповторністю людини і колективістською уніфікацією особистості, як умови соціальної стабільності. По-третє, протиріччя між непередбачуваними та необмеженими можливостями людського розуму і соціально-історичними обмеженнями.

В антиутопіях дуже чітко простежуються основні поворотні моменти подорожі героя. Тут герой – це дисидент, до котрого приходять усвідомлення справжньої (не утопічної) картини світу, згодом відбувається відторгнення та

бажання зламати систему, що призводить, або вже призвела суспільство до катастрофічних наслідків. Пройшовши ряд випробувань, що знаменуються викриттям злочинів проти людяності, герой повертається у вихідну точку, а суспільство, в залежності від задуму автора, або сприймає нове знання, або ж продовжує жити за старими канонами.

Слід зазначити, що кожен новий цивілізаційний крок провокує чергову пересторогу з вуст письменників, що працюють в цьому жанрі. Тому не дивно, що сучасні антиутопії апелюють до таких тем, як фемінізм, екологія, штучний інтелект тощо. Тут особливо слід відзначити ідейну спрямованість роману Маргарет Етвуд «Оповідь Служниці» («The Handmaid's Tale»), що був опублікований в 1985 р. та його продовження «Заповіти» («Testaments»), котрий світ побачив в 2019 р. Він продовжує традицію англійської антиутопії ХХ століття, класичними зразками якої є «Який чудовий світ новий» («Brave new world») Олдоса Гакслі та «1984» Джорджа Орвелла, і по праву вважається однією з вершин творчості письменниці. У числі аспектів, що безумовно виділяють ці твори серед інших є феміністичний характер даної антиутопії. Так, К. Е. Хауелс підкреслює, що в «Оповідь Служниці» вибір жінки, як головного оповідача перевертає традиційно маскулінний антиутопічний жанр з ніг на голову [47, с. 164].

Слідуючи канонам міфологічної подорожі героя, Фредова – головна героїня роману - проходить всі етапи становлення, проте, зважаючи на специфіку суспільного устрою, в якому вона змушена жити, а також становище жінки в цьому суспільстві, її становлення відбувається радше в її особистому маленькому світі. Вона не реформує суспільство докорінно, а лише чинить опір системі та порушує правила: читає модні журнали, грає в «Ерудит», краде масло, щоб використовувати його як крем для рук (вся косметика під забороною), вона курить, наважується на квалітивні, алегоричні розмови з компаньйонкою Гленовою. Ритуал зачаття, описаний в книзі – апофеоз несвободи жінки над своїм тілом - героїня перемагає, обравши

сексуальний контакт поза ритуалом. Щоденна боротьба Фредової – це саме та ініціація, котру має пройти герой у своїй подорожі. «Велетні» [8] з якими їй приходится боротися – це гіпертрофовані страхи кожної людини (позбавлення голосу, позбавлення волі, позбавлення свободи тіла, позбавлення вибору смерті). Кожен дрібний непослух в цих умовах – перемога над примусом, боротьба зі страхом.

Книга закінчується науковою лекцією, присвяченою спогадами Служниці, що прочитана через сотні років після подій, що відбулися. Читач дізнається, що Служницю Фредову відвезли в невідомому напрямку і, досить імовірно, що їй вдалося вижити. Режим пав, ставши історією.

Окремо можна розглянути один з елементів ініціації універсального героя - примирення з батьком, момент, коли герой стає рівним батькові (наставнику), буквально чи символічно дорослішає, стаючи здатним виконати своє призначення. Мати Фредової – радикальна феміністка, котра характеризується такими висловлюваннями, як «Чоловік – просто стратегія жінки для створення інших жінок», «Вони навіть поряд з жінками не стоять, окрім того, що краще ремонтують автівки і грають у футбол – саме те, що потрібно для вдосконалення людської раси, так?» [4, с.110].

З реакції героїв на початок насильницького режиму стає зрозуміло, що Фредова не поділяє радикалізму матері: мати головної героїні визнали не-жінкою - не придатною для життя в новому суспільстві, її роль – працювати з небезпечними відходами, бути парією суспільства, в той час як Фредова поставлена виконувати одну з ключових ролей нового устрою – бути Служницею та плодити дітей. Читач зустрічає головну героїню скореною, проте з кожною новою заборною та новим безглуздим правилом, що заперечує досягнення емансипація, її бунт наростає, і вона все ближче наближається до розуміння своєї матері та до переосмислення людських цінностей. Якщо припустити, що у фіналі Фредова врятована, то стає

очевидним, що вона ставиться в такі умови, коли не можливо бути кимось іншим, окрім як власною матір'ю, адже в нових умовах права жінки необхідно буде відстоювати з нуля. Розуміння обов'язку та взяття відповідальності за своє майбутнє неминуче призводять до «дорослішання» головної героїні. Фредова бореться з «людожерською іпостассю батька» (тут – матері) та приймає свій обов'язок.

Сучасна література приводить нас до розуміння вічності міфопоетичного типу мислення людини. Неоміфологічна форма творчого мислення, характеризує всю сучасну літературу. Часто ми можемо спостерігати процес, коли сконструйований автором художній вимисел, фентезійна казка в результаті інтерактивності насичується життєвими смислами, відтворюється певними спільнотами субкультури фентезі, перетворюючись з казки на неоміф.

Універсальність літературних героїв різних жанрів простежується у структурі їхнього становлення, не зважаючи на ціннісно-ідейну направленість художнього твору. І герой чарівного світу, і світу антиутопічного проходить одні й ті самі випробування. В різних світах його подвиги супроводжуються різними ефектами, проте по суті своїй, вони провоковані ідентичними душевними пошуками, адже тяжіння до психологічного дозрівання і духовного вдосконалення лежить в основі психіки людини.

РОЗДІЛ III. КОМІКС: СУПЕРГЕРОЙ ЯК ПРОБЛЕМА СУЧАСНОЇ МАСОВОЇ КУЛЬТУРИ.

3.1. Культурно-соціальні передумови виникнення коміксу, його міфологічні засади та специфіка міфотворчості.

Одним з феноменів сучасної масової культури став комікс, що давно вийшов за рамки художньої літератури і розвинув свій вплив в інших галузях, таки як мультиплікація та кінематограф. Американська культура зіграла ключову роль в розвитку цього специфічного жанру, зокрема коміксів про супергероїв.

У Сполучених Штатах Америки, як молодій державі, пізно склалися унікальні культура і картина міфологічного світогляду. Успадкувавши норми і цінності дореформаційного (свобода волі, особистісний вибір, цінність людського життя) і післяреформаційного (трудова етика і ідеалізація простого способу життя) християнства, північноамериканське суспільство принесло їх в процеси формування власної міфології. Еволюція міфу про героя як центрального антропного образу в міфології США обумовлена його складним характером і багаторівневим міфогенезом. До першого рівня формування героїчного міфу можна віднести появу спонтанних сюжетів зі значною часткою регіональної специфіки, де відправною ідеєю став деміургічні міф про фронтір.

Сформовані в його межах образи національних героїв як символів народу і заступників ідеї первопрєдка до 1920-х рр. становили основний пласт антропних міфів США. Сукупність зовнішніх факторів розвитку країни - активна урбанізація, секуляризація культури, Перша світова війна, Велика депресія - стали поштовхом для трансформації героїчного міфу. Героїв фронтіру відсувають супергерої, чії образи поєднують в собі надлюдські і людські риси. Їхні образи заповнюють нішу національної міфології, пов'язану з презентацією архетипічних паттернів і традиційних сюжетів, витісняючи

героїку фронтиру, що призводить до зміни атрибутики, символічного і знакового ряду. Супергерой виникає на стику процесів секуляризації, піднесення ідеї людини, масовості та технологізації культури зі збереженням базових архетипічних компонентів.

Протягом останніх десятиліть створення кінострічок за мотивами коміксів та екранізації графічних романів стало провідною сферою американської кіноіндустрії. Ймовірно, популярність цього жанру пов'язана, в першу чергу, зі швидким реагуванням творців на запити масової культури, але в основному з тим, що комікс створює сучасну міфологічну реальність, в якій є місце для міфічних персонажів і сюжетів, що притаманні сучасній міфологічній свідомості.

Одним з основних символів сучасної американської міфології є супергерой. На сьогоднішній день існує безліч визначень дефініції «супергерой», але варто зазначити, що більшість з них сприймаються в різних культурах і в різний час неоднозначно. Ми дотримуємося визначення американського дослідника Пітера Кугана, який встановив, що супергерой - це вигаданий, героїчний персонаж, що володіє надзвичайними надможливостями, що виконує благородну соціальну місію і наділений супергеройською ідентичністю, що реалізована в його іконічному костюмі і кодовому імені [43]. Дійсно, супергерой поєднує в собі як людські, так і надлюдські (в античній міфології - божественні) властивості і ознаки, які полягають в його фізичних здібностях і готовності здійснювати подвиги, серед яких найбільш популярними стають подвиги, що націлені на допомогу, безкорисливість та самопожертву.

Хоча свій початок комікс бере ще в XVI-XVII ст., Коли в Європі набули поширення так звані «картинки для народу», зміст яких носив релігійний характер, справжнє оформлення коміксу, як окремого виду мистецтва відбувається у США в XX ст.. Розвиток коміксу проходив у декілька етапів. До середини XIX ст. в Америці вже була переведена і опублікована робота Р.

Тепфера «Пригоди Авдія Олдбака» [49, с.254]. З набуттям популярності цього твору в США почався бум активності видавництв, які взяли на озброєння «історії в картинках» для залучення уваги читачів. У другій чверті ХХ в. в США виникає особливий жанр коміксів - супергеройський. І перш за все він пов'язаний з появою на сторінках видавництва Action Comics (пізніше DC Comics) Супермена в 1938 році. Саме з цього періоду активно починається розвиток супергеройської тематики коміксів і самого образу супергероя.

Межі кожного з періодів розвитку супергеройського коміксу збігаються з історичними віхами, межами зміщення соціокультурних і політичних акцентів в американському суспільстві ХХ ст., це дає нам право вважати, що періодизація історії коміксів про супергероїв може бути розглянута в історичному контексті. Місце коміксу і героїчного в масовій культурі варто сприймати з двоїстої позиції. З одного боку, воно чітко окреслене, і комікс разом з героєм стають самостійною одиницею масової культури. А з іншого боку, вплив на розвиток інших видів мистецтва розмиває ці кордони, змушуючи розуміти комікс як явище, що знайшло своє законне місце, як в повсякденному житті, так і в неоелітарній культурі. Образ супергероя стає лакмусовим папірцем американського соціуму, вбираючи в себе риси, які стають актуальними в певну епоху. Іншими словами, з одного боку, супергерой виступає проекцією соціальних відносин і явищ минулого і сьогодення; з іншого, це ідеологічний провідник, який формує оцінне ставлення до соціальних явищ. Тим самим він грає важливу роль в контексті соціальних взаємин і культурних процесів.

Серед безлічі функцій міфу найбільш істотні наступні: семіотична, або знакова; гносеологічна, або пізнавальна (досвід людських поколінь, здатність накопичувати знання про світ); комунікаційна (функція трансляції; механізм передачі досвіду від покоління до покоління, соціальна пам'ять людства); аксіологічна, або ціннісна (висловлює якісний стан предмета або ідеї) [17].

Як ми бачимо, комікс як феномен культури, за своїми аспектам цілком відповідає цим функціям. Яскравий приклад: Образ Супермена з'явився в США в період депресії в 1932 р Атмосфера розгубленості, занепаду, безвиході породила хлопчика, здатного взяти на себе відповідальність за долі інших людей, стати їм прикладом, захистом і своєрідною іконою. В роки ж Другої світової війни просто супергерой не відповідав запитам суспільства, тому з'являється новий герой, покликаний спонукати патріотичні почуття американців - Капітан Америка, котрий бореться з нацистами та стверджує високу національну жертвовність в часи воєнних дій. Ці приклади покликані проілюструвати виконання функції міфів.

На ціннісному рівні і Супермен, і Капітан Америка якісно висловлюють ідею, заради якої вони і були створені. Семіотичну функцію ці комікси виконують на рівні мови і символів. Гносеологічну функцію комікс виконує на рівні накопичення знань про світ, зокрема епохи, в якій зародилися ті чи інші герої (так, наприклад, в епоху «холодної» війни на сторінках коміксів ми можемо спостерігати зародження таких героїв (суперлиходіїв), як Атомна людина та йому подібних персонажів, котрі уособлювали і проектувати відношення своїх авторів до подій того часу). Комунікаційну функцію комікс як міф виконує в ідеологічній спрямованості, адже впливає на свідомість і світогляд людей. Подібне явище відзначив ще Славоу Жижек по відношенню до продуктів масової культури взагалі. Наприклад, у своїй книзі «Накануне Господина» С. Жижек виробляє ідеологічний аналіз фільму «Темний лицар: відродження легенди», що знятий за мотивами коміксів про Бетмена [7].

Дж. Кемпбелл в роботі «Маски бога» говорить про те, що через історію міфів простежується єдність духовної історії людства в образі архетипічних, загальновідомих міфологічних сюжетів [9]. Як вже було зазначено вище, подорож героя, як правило, розгортається за певною моделлю: відторгнення (відокремленість від звичного соціуму), ініціація (становлення героя через проходження випробувань) та повернення. Відзначимо, що сучасний міф про

супергероя передбачає якусь незавершеність подорожі, Джозеф Кемпбел писав: «Герой помирає як сучасна людина, але народжується як людина вічна – довершена, універсальна людина без особливостей. А тому друге його поважне завдання й другий подвиг[...] – це повернутися тоді до нас преображеним і викласти нам той урок оновленого життя, що його він вивчив» [8, с.22]. У випадку ж з коміксами, справжнього повернення так і не настає, адже супергерой часто залишається на етапі ініціації, він покликаний безперервно здійснювати подвиги.

Цю тенденцію підмічає і Умберто Еко. Він зазначає, що герой античності був складовою певної історії, яку всі знали. Відповідно до цього, яка б кількість варіацій геройської оповіді не існувала, слухач, або читач завжди був добре знайомим з усіма поворотами сюжету. Коли ж розмова ведеться про сучасний пригодницький жанр, ми бачимо тенденцію до культивування неочікуваних поворотів в сюжеті: «Непередбачуваність тим важливіша, чим більш популярним задумується роман; і мистецтво роману-фейлетону для мас - пригоди Рокамболя або Арсена Люпена - полягає саме у винахідливому вигадуванні несподіваних подій» [35]. Комікс, хоч і не є літературним жанром, чітко схоплює цю тенденцію, оскільки передбачає певну серійність та простоту у сприйнятті, так само як і роман-фальетон, про який розмірковує Еко.

Італійський філософ припускає, що комікси в своїй основі мають безпосереднє відношення до міфології. Але, незважаючи на це, супергерої, які мають міфологічні конотації, відрізняються від героїв античності та скандинавської міфологій. Міфологічні персонажі наділені незмінними рисами, в той час як сучасні сюжети про супергероїв спрямовані, перш за все, на непередбачуваність подальших дій героїв (мається на увазі, що автор коміксу сам не передбачає результату подій).

У багатьох класичних супергеройських коміксах руйнується ідея часу і розпадається сама структура, того часу, в якому розгортається розповідь.

Іншими словами, руйнується час розповіді, час, що пов'язує один епізод з іншим. Так, до прикладу, в межах одного сюжету, Супермен робить якийсь подвиг (наприклад, перемагає злочинця), на цьому «історія» закінчується, але в тій же самій книзі коміксів або в наступному номері того ж тижневика починається нова «історія». Якби вона починалася з того моменту, на якому закінчилася попередня історія, це означало б, що Супермен зробив крок до смерті. З іншого ж боку, починати кожен нову «історію», не вказавши, що їй передувала якась інша, означало б зовсім звільнити Супермена з-під дії законів природного зістарювання, закону, який веде до смерті. Саме тому сюжети про часто розгортаються ніби в світі сновидінь (але читач про це не здогадується): абсолютно не ясно, яка ситуація передувала іншій. Оповідання знову і знову повертається до однієї і тієї ж лінії подій, щоразу ніби забуваючи дійти до логічного завершення і наступного разу лише додаючи подробиці до того, що вже було сказано. «Супермен можливий як міф лише в тому випадку, коли читач перестає усвідомлювати часові співвідношення і втрачає потребу в їх дотриманні, віддаючись у владу неконтрольованого потоку «історій», що йому надаються, і зберігаючи ілюзію неперервного сьогодення. Оскільки цей міф не перебуває в якості певного зразка у вічності, а, щоб читач міг стати співучасником, він повинен бути занурений в потік оповідання-дії, то і саме це оповідання-дія перестає бути потоком і постає як статичне теперішнє» [35].

Згідно з концепцією М. Еліаде, стосовно міфу комікс можна назвати «живим міфом», тобто продуктом «вторинної фольклоризації» [32], в якому супергерої виступають на стороні добра і допомагають людям уникнути різноманітних небезпек. Безсумнівно, герої коміксів - це універсальні образи, які кожна людина може впізнати на тому чи іншому рівні, чим і зумовлена їхня близькість до масовій культурі. Пов'язано це, перш за все, з двоїстістю супергероїв, котрі поєднують в собі риси міфологічного героя (найчастіше, вони і генетично походять з античної, або скандинавської міфології, демонструючи якості культурного героя або божества) і риси представника

сучасної культури, близького до національного ідеалу. Герої коміксів часто є породженням політичної та соціокультурної атмосфери сучасності, вони виходять за межі людських можливостей, але в образі «середньостатистичного» героя.

Зазначена вище подвійність героя міфу знаходить нові риси, які характерні для коміксу. Двоїстість проявляється на трьох рівнях: подвійної ідентичності, протиставленні двох світів та амбівалентності героя.

Перший рівень визначається двоїстим існуванням супергероя, оскільки він існує і в суспільному житті, і в прихованому, де він проявляє свою героїчну сутність. Це забезпечує суперечливість, багатогранність та неоднозначність героя. Другий рівень пов'язаний з протиставленням (бінарною опозицією) «негативного» і «позитивного» персонажів. Як правило, на цьому протиставленні будується сюжет багатьох коміксів. Третій рівень - «дзеркальне» відображення героя в його антагоністі, їх нерозривність, амбівалентність. Позитивні герої, які намагаються боротися з противниками, неминуче стають схожими на них. Класичним прикладом є протистояння Бетмена і Джокера, де Бетмен в очах жителів стає аморальним, одним із «союзників» Джокера.

Комікс багато в чому спирається на античну міфосистему. У всесвіті коміксів звичайні люди і герої живуть в єдиному світі, вони можуть вільно взаємодіяти один з одним, переміщатися як у просторі, так і в часі. Супергерої близькі за своїми характеристиками до героїв міфів і божеств: вони наділені суперздібностями та (часто) безсмертям. Тут слід уточнити, що навіть тоді, коли герой помирає під час однієї зі своїх подвигів, це не стає на заваді виходу наступного номеру з його пригодами, де на початку історії читача формально ознайомлять з процедурою воскресіння головного героя. Творці коміксів пояснюють цю подвійність комерційною складовою масової культури: всі історії коміксів так чи інакше концентруються навколо супергероя, а значить, поки «живий» герой, існують нові сюжети. В цьому зачарованому колі

випробувань, смертей та воскресінь і стверджується думка про незавершеність подорожі героя – вічну ініціацію.

Можна виокремити кілька персонажів коміксів про супергероїв, в образах яких виявляється зв'язок з міфологічною традицією. Деякі з них мають тільки певними аспектами і атрибутами (Чудо-Жінка, Флеш), інші ж спочатку і були героями античних міфів (Тор, Арес). Таким чином, грецькі і римські міфологічні герої пристосовувалися до американського способу життя, захищали американських громадян (а пізніше і рятували світ), ставали носіями і популяризаторами американської мрії. У коміксах як продукті вторинної фольклоризації можна знайти запозичення не тільки з античної, але і з скандинавської та єгипетської міфологій, а також елементи різних релігій і культур, представники яких колись приїхали в Америку в пошуках кращого життя. Завдяки цьому мова коміксів універсальна та зрозуміла для всіх жителів Америки, а також для людей різних культурних традицій.

Універсальність і культурна синтетичність коміксів є прикладом вираження суспільного підсвідомого, що входить до складу теорії плавильного котла, відповідно до якої американська національна ідентичність є продуктом органічного «сплаву», своєрідного міксу культур всіх народів. Теорія плавильного котла була парадигмою етнічної та культурної політики США з початку ХХ століття до 1970-х рр. Вона була пов'язана з мріями про демократичне суспільство, вільне від міжетнічних та міжкультурних конфліктів (так, наприклад, історія Зеленого Ліхтаря (Green Lantern) стала оновленою казкою про Аладдіна).

Однією з постійних складових образу героя є сучасний мегаполіс як місце дії. Супергерой і місто нероздільні, місто є частиною фабули оповідання, сценою, на якій розгортається дія, а також джерелом сюжетів. Міста в коміксах - це типові американські мегаполіси. Класичні приклади - це Метрополіс (Metropolis) Супермена і Готем-Сіті (Gotham City) Бетмена. Образи багатьох великих міст відображають особливості американського менталітету і носять

в собі ті чи інші компоненти національної ідеї США - американської мрії. Наприклад, Нью-Йорк, з його вавилонським змішанням мов, рас, культур і релігій, який представляє саму Америку в мініатюрі; Лос-Анджелес і його «фабрика мрій», обіцянка, що всі ці мрії обов'язково збудуться; Кремнієва долина як символ винахідницького, творчого начала Америки, що стверджує ідею американської винятковості. Ця тенденція є помітною і в коміксах, міста в яких є збірним образом американських мегаполісів. Наприклад, Готем асоціюється у читача з такими великими містами, як Нью-Йорк і Чикаго, але є їх готичною, темної версією, котра ввібрала в себе тільки найгірші сторони суспільства: корупція, злочинність, соціальна несправедливість. Хоча місто не обов'язково має бути вигаданим, так Людина-павук (Spider-Man), наприклад, живе в реальному Нью-Йорку. Місто стає учасником дії, захищаючи місто, супергерой захищає свою ідентичність.

Характерною особливістю традиційного супергероя є присутність в його долі мотиву «перетину межі»: герой стає супергероем за допомогою переходу зі звичайної реальності в реальність супергероя, персонаж починає приховувати своє обличчя під маскою, змінює свій костюм і ім'я. Супергерой стає посередником між світами (світом реальним і світом вигаданим), він знаходить властивість поза часом, оскільки не обмежений часовими рамками.

Джозеф Кемпбелл стверджує, що міфологія - продукт роботи несвідомого людини. Цей процес часто відсилає до первісного страху дитини, пов'язаного з ініціацією [8]. Він також стверджує, що в міфі герой проходить певний шлях становлення себе як супергероя, що володіє надсилою, надздібностями. Цей шлях Дж. Кемпбелл і пов'язує з ініціацією, а точніше зі страхом перед ініціацією: «Очевидно, найсталішими схильностями людської душі є ті, що виростають із факту: з усіх тварин ми найдовше залишаємося невідлученими від материнських грудей» [8, с.9]. Щоб герой міфу став справжнім героєм, йому потрібно подорослішати, перейти зі світу жінок та дітей в світ чоловіків, переродитися:

Що ми спостерігаємо в коміксах? Пітер Паркер (альтер-его Людини-павука), хлопчик-сирота, що часто знаходить усамітнення в вивченні науки. З повсякденності він з головою поринає в це заняття, мріє стати вченим і займатися науковими дослідженнями. Наука як збірний образ в даному конкретному випадку символізує ту саму область дивного і надзвичайного, що володіє таємними знаннями (суспільство чоловіків).

Процес ініціації тут проходить наступним чином: за сюжетом Пітер приходить з класом на екскурсію в наукову лабораторію успішної корпорації, де проходять дослідження в галузі генної інженерії. Під час екскурсії Паркера випадково кусає генетично змінений павук. Через укуси він впадає в кому на три дні. Лікарі сумніваються, чи виживе Пітер. Протягом цих трьох днів головний герой відчуває справжні муки, марення і галюцинації, а після цього він прокидається наділений надлюдськими здібностями і суперсилою [49]. Зовнішні сили підштовхують його до того, щоб розпочати шлях ініціації, прийняти відповідальність за ту силу, яку він отримав та дорівнятися після своїх подвигів до умовного батька.

Умберто Еко зазначає, що людство завжди було схильним до створення героя, сили якого перевершують звичайну людську міру. Це «одна з констант народної уяви: від Геракла до Зіґфріда, від Роланда до Пантаґрюеля і так далі аж до Пітера Пена» [35]. Часто сила героя, може бути не скільки надприродною, скільки вищим проявом природних людських властивостей, таких як розум, рухливість, бійцівські якості або навіть логічність мислення і спостережливість. Подібне трактування ідеально описує таких супергероїв як Бетмен (Batman), Залізна людина (Iron Man), Чорна Вдова (Black Widow) та майже всіх супергероїв з графічного роману «Вартові» («Watchmen»). Всіх згаданих персонажів характеризує використання людських можливостей на їхньому пікові.

В індустріальному суспільстві, людська фізична сила постійно принижується перед обличчям потужних машин, що визначають буденне

життя людства. У такому суспільстві позитивний герой повинен втілювати на найвищому рівні ту потребу в силі, яку пересічний громадянин відчуває, але не може задовольнити. Супермен - це міф, призначений для подібних читачів. На думку Кемпбела, міф часто формулюється саме в найзагальніших термінах, задля простоти його розуміння: «Весь смисл цього всюдисущого міфу про героїв перехід полягає в тому, що він має служити загальною моделлю для чоловіків і жінок, хоч би на якому щаблі вони стояли» [8, с. 115].

3.2. Ідея «надлюдини» в коміксах про супергероїв.

У європейській філософії ідея надлюдини сягає філософії Ф. Ніцше, який сформував поняття «Ubermensch» (надлюдина) у праці «Так говорив Заратустра». Через образ Заратустри мислитель сформував надлюдський тип особистості [19]. Філософ критикував моральні установки, цінності, сучасного йому суспільства, і запропонував шлях звільнення від морального ув'язнення через сходження до «надлюдини». Згідно Ф. Ніцше, людство зможе піднятися до цього рівня, за умови відмови від існуючої системи цінностей і від християнських ідеалів. Надлюдина Ф. Ніцше егоїстична, жорстока, вільна від моральних обмежень, підвладна пристрастям, наділена почуттям переваги, що дає йому владу над людьми. За Ніцше, життя надлюдини є постійною боротьбою, в якій стверджується перевага егоїстичного начала над християнським співчуттям.

Образ, створений мислителем, викликав багато суперечок. Позитивну оцінку цій концепції дав М. Гайдегер, називаючи її переворотом мислення, ключем до розуміння його ідеї волі до влади» [30]. Глибокій критиці піддали ідею надлюдини, прихильники філософсько-релігійної думки В. Соловйов, Н. Бердяєв, побачивши в ній втілення ідею антихриста. Еволюціоністи і футурологи обґрунтовують ідею досконалості людини як продукт еволюції, що перевершує людські можливості в духовному і фізичному плані [13]. У їхньому уявленні досконалою людиною повинні управляти вищі мотиви,

прагнення до реалізації вищих потреб: до набуття знань, розвитку творчості, осягнення істини і краси.

В цьому контексті доречно буде розглянути серію коміксів «Вартові» («Watchmen»), створену А. Муром і Д. Гіббонсом, адже вона є першим і найбільш характерним прикладом переформатування традиційного способу зображення надлюдини масової культури з постмодерністських позицій. «Вартові» були опубліковані в 1986 р, що співвідноситься з найпізнішим датуванням початку епохи постмодерну, де за точку відліку беруть 80-ті рр. ХХ століття [16]. «Вартові» мають статус окремого, особливого культурного феномену, який залишив значний слід в сучасній масовій культурі. Їх публікація змінила сприйняття коміксу як формату існування візуальної літератури. Так, до прикладу, саме з появою «Вартових» вводиться поняття «графічний роман», стосовно до коміксів, що, очевидно, виводить їх на новий рівень класифікаційного сприйняття, як особливого літературного жанру. Сформований навколо цього коміксу ажітаж говорить про його унікальні якості в контексті масової культури, та означає, що його ідеї знайшли відгук в області сучасної культури. У тому числі це стосується ідей надлюдини і супергероя, які були переосмислені у «Вартових» і репрезентовані громадськістю в концептуальному вигляді. Сам автор коміксу (А. Мур) заявляє, що «Вартові» розповідають саме про ідею появи в суспільстві надлюдини» [56]. Отже, зупинимося більш детально на культуро-філософському аналізі образів супергероїв, які змальовані у «Вартових», а також проаналізуємо культурно-історичне середовище їх існування.

Перше, що звертає на себе увагу - це псевдоісторичність художнього простору графічного роману. У коміксі фактично моделюється інваріант альтернативної історії, що розгортається в історичному часі з початку 40-х рр. ХХ ст. до 1985 року. Основним місцем дії в «Вартових» є США, де в 40-і рр. з'являються «Супергерої». Важливо відзначити, що суб'єктна діяльність цих супергероїв є безпосередньо вплетеною в фабулу найважливіших реальних

історичних подій цього періоду - закінчення Другої світової війни, вбивство Д. Кеннеді, війна у В'єтнамі, «холодна війна» і таке інше. Всіх супергероїв коміксу можна розділити на дві кількісно і якісно нерівні групи. В першу входять Нічний Філін, Комедіант, Шовковий Привид, Роршах, Озімандія, що є «звичайними» людьми (як вже згадувалося вище, це герої, що знаходяться на піку людських можливостей, проте не мають надлюдських здібностей), які, розчарувавшись в офіційних правоохоронних органах, вирішили одягнути костюми та боротися зі злочинністю. В аспекті смислової наповненості кожен з них виражає певний соціокультурний архетип.

Дані супергерої, незважаючи на явну соціокультурну архетипічність образів, представлені як ніколи реалістично в цьому жанрі, вони мають практично всі недоліки, що є властивими для звичайних людей. З плином часу ці людські якості все більше проявляються в їх героїчній діяльності, що породжує суспільну антипатію по відношенню до них. Люди хочуть бачити в цих супергероях повне відображення архетипу «ідеальної надлюдини», але їх понадміру людські якості заважають цьому. Як результат, зазначених супергероїв юридично прирівнюють до тих же злочинців, проти яких вони спочатку боролися. Це призводить до того, що через створення героїчної множинності, олюднення їх мотивацій і занурення в повсякденність відбувається розвінчання і девальвування класичного образу надлюдини в масовій культурі.

До другої групи героїв «Вартових» входить всього один персонаж - Доктор Мангеттен (Dr. Manhattan). Він, на відміну від вище описаних героїв, володіє фізичними надздібностями високого порядку. Доктор Мангеттен - це колишній фізик-ядерник, який отримав свої надлюдські здібності в ході невдалого експерименту, однак, у випадку з Доктором Мангеттеном перед нами постає персонаж, який виходить за рамки традиційної маскуліної надгероїчної установки - «Служити і захищати». Він - глибоко рефлексуючий герой, який намагається осмислити людські цінності, наявний соціально-

політичний та загальнокультурний простір і зрозуміти своє місце в ньому. Саме в цьому нетиповому супергероеві універсальність людських пошуків та структура мономіфу прочитується як найчіткіше, адже, як вже згадувалося, герой стає на свій шлях, коли він відмовляється від колишнього життя, коли внутрішнє життя стає важливішим за зовнішнє, коли здійснюється перехід з макрокосму в мікрокосм, відбувається відмова від марних задоволень спорожнілого світу і вступ в спокій світу внутрішнього.

В сучасній міфотворчості заглиблення героя в себе та його пошуки часто-густо показані лише через призму здобувань перемог в матеріальному світі, через виклик та готовність його прийняти. Проте, створюючи Доктора Мангеттена, автор максимально чітко показує внутрішні пориви до усамітнення та відстороненості від світу людей. Доктор Мангеттен далекий від стану геройствування, подібно до попередніх супергероїв і, виявляється, що нові фізичні і ментальні здібності, тобто влада над матерією на субатомному рівні, можливість миттєво і безперешкодно переміщатися в просторі, бачити майбутнє, принципово змінили його свідомість. Під їх впливом у нього відбувається переформатування світосприйняття, ціннісної шкали життєвих пріоритетів і цілей. Як наслідок Доктор Мангеттен, в першу чергу, починає дистанціюватися від людства, традиційних людських цінностей. Він обирає стратегію невтручання, споглядання. Надлюдина в постмодерністській інтерпретації виявляється подібною до епікурейських уявлень про бога, який є всемогутнім і абсолютно блаженним, через що йому байдуже життя людей. Він, подібно до надлюдини Ніцше, виявляється за межею Добра і Зла, ця «занадто людська» система координат перестає бути актуальною в надлюдському стані. У Доктора Мангеттена відсутня звичайна для супергероїв масової культури внутрішня роздвоєність. Його «Я» є монолітним і не потребує присутності «людської» частини, воно повністю виходить на надлюдський рівень.

Дослідник історії коміксів Б. Райт стверджує, що «Вартових» можна розглядати, як некролог Мура концепції героїв в цілому, і супергероїв зокрема [43]. В цьому графічному романі розкривається супергеройська тематика через постмодерністське деконструювання образів масових супергероїв, що, в кінцевому рахунку, призводить до їх аксіологічної девальвації і відходу з загальнокультурного дискурсу. Цю думку розвиває і Й. Томпсон, звертаючи увагу на те, що через «Вартових» проблематизується сама можливість наявності «героїв», ставиться питання про їхню необхідність і соціокультурну актуальність [55, с. 101-111]. Показово, що деконструкції в «Вартових» піддається не тільки образ супергероя, а й образ суперлиходія, тому що він теж фактично був інваріантом надлюдини в масовій культурі, тільки з негативним аксіологічним зарядом. Тут же яскраво виражений суперлиходій відсутній. Ми бачимо, що все відносно - герой стає лиходієм, а потім знову героєм, тобто все знаходиться в стані тотальної нестійкості, своєрідного хаосу. Ціннісний вибір між супергероєм і сверлиходієм є тут не очевидним і, в кінцевому рахунку, самі ці поняття «герой» і «лиходій», подібно до етичної пари «добро» і «зло», перестають означати дійсно сутнісні речі, вони втрачають сенс, стаючи лише і рівноцінними варіантами інакшості.

Як результат ми спостерігаємо повну деконструкцію супергеройського образу, що притаманний масовій культурі. Усталений образ був розібраний і знову зібраний в множинних семантичних інваріантах. Це створило надлюдську множинність, через яку девальвувався статус надлюдини. Сам концепт надлюдини продовжує бути присутнім в постмодерній культурі, однак він втрачає свій початковий сенс, стаючи симулякром. Тепер образ надлюдини не вступає в діалог з культурними цінностями, не підкріплює їх, не затверджує нові цінності.

ВИСНОВКИ

Проблема сучасних форм міфотворчості зберігає свою актуальність в межах філософії, культурології та інших гуманітарних дисциплін. Затребуваність даної проблеми обумовлена суттєвою вагою міфотворчості в різних соціально-політичних процесах, в масовій культурі та мистецтві. Не менш важливим залишається інтерпретація міфологічних архетипів сучасною масовою культурою, зокрема в літературі, кінематографі та коміксах.

У руслі неопсихоаналітичної теорії найбільш важливим стає підхід американського дослідника, Джозефа Кемпбела, який виділив універсальний сюжет для міфу, назвавши його «мономіфом». Мономіф - це базовий патерн, закладений в основу будь-якого оповідання, він містить три основні стадії. Шлях героя полягає у розширеній формулі: відторгнення (вирушення) – ініціація (стадія випробувань і перемог) – повернення (повторне влиття в суспільство). Зі структури мономіфу ми виводимо архетип універсального героя, котрий є актуальним не лише для порівняльної міфології, а й для суспільних наук, та окремих сфер філософського знання.

Специфіка міфу про універсального героя полягає в тому, що він по своїй суті описує психологічне дозрівання і духовне вдосконалення будь-якої людини. Адже кожен етап повсякденного життя людини неминуче супроводжується кризовою ситуацією, пов'язаною зі зміною соціальної ролі і певною психологічною трансформацією. Завдання міфу полягає в тому, щоб за допомогою відповідних ритуалів ініціації або обрядів переходу належним чином провести людину через всі життєві етапи і допомогти їй віднайти духовну цілісність.

Використовуючи символіку міфу, ми можемо описати системи очікувань, які є значущими в універсумі психологічних феноменів і способів мислення. Змінюється світ - змінюється і мова, якою говорить міф. Міфологічні сюжети служать для вирішення нагальних для сучасності питань, в числі яких можна

назвати: міжкультурний діалог, питання віри і релігії, норми поведінки, гендерну рівність, питання особистого вибору і виживання соціуму.

Сучасна література, кінематограф, масова культура неминуче експлуатують елементи мономіфу. Звідси випливає висновок про універсальність міфу як культурного феномену. Міф в трактуванні психоаналітичного підходу набув значення необхідної функції свідомості. Він є живим духовним і соціальним феноменом, що здійснює колосальний вплив на індивіда і суспільство, а міфотворчість є невід'ємною функцією свідомості. Більш того, сучасна громадська свідомість схильна до міфологізації і міфотворчості не менше, ніж свідомість архаїчна.

Література, як мистецтво, що створює художню реальність, як жодне інше схильне до міфологізації. Якщо ж розглянути художню літературу в контексті історії світової культури, стає очевидно, що саме в ній знаходять своє відображення ключові міфологічні образи. Міфотворчість може бути не тільки спонтанною, а й свідомою: якщо природний міф є анонімним (не знає авторства), то міф штучний має авторський характер - він є варіацією на тему природного міфу і зумисно створюється для досягнення цілком певних (економічних, соціальних, політичних, культурних) цілей. Творці штучних міфів працюють з архетипами, намагаючись використовувати їх потенціал у власних цілях.

З проведеного дослідження випливає розуміння глибокої закономірності у структурі сучасної літературної творчості. Зокрема, проаналізувавши окремі твори жанру фентезі можна виділити безліч тенденцій до наслідування міфологічних структур. Так, до прикладу, фентезі пропонує нам єдність сакрального і профанного часу, а фентезійний світ будується за подобою до простору архаїчного міфу: вертикальний простір - підземний хтонічний світ, піднебесний і наднебесний світ поєднується з горизонтальною моделлю, де центром виступає архетипний образ гори або світового дерева. У фентезійній

реальності минуле, сьогоднішня і майбутнє зливаються в єдиний простір, що існує за правилами міфу.

Не менш важливим є втілення архетипу універсального героя, що особливо яскраво проявляє себе в межах цього жанру. Так, провівши міфопоетичний аналіз гепталогії Дж. К. Ролінг про пригоди Гаррі Поттера, можна прийти до висновку, що головний герой, Гаррі Поттер, - це персонаж, відкритий багатьом культурам, «універсальний герой», типологічно близький для безлічі літературних і фольклорних попередників. Уваги заслуговують окремі сюжетні елементи, через які простежується специфічна міфотворча структура цього циклу романів. Це і мотивний блок про «чудесне народження», і інакшість героя, якому тісно та некомфортно у світі, де він перебуває (ще не виплеснута жага до пригод), і, звичайно, співвідношення протагоніста на антагоніста, що є класичним для багатьох сюжетів (як вже було сказано, за боротьбою зі своїм «негативним» відображенням стоїть протистояння з батьком). Та що найважливіше – це смерть та воскресіння (переродження) головного героя, що знаменує завершення його подорожі.

Окремої уваги заслуговує відображення архетипу «універсальний герой» в сучасній масовій культурі, зокрема в ідеї супергероя, що знайшов своє втілення в коміксах. Аналізуючи міф і міфологічний світогляд, ми приходимо до висновку, що в сучасному світі продукти масової культури, зокрема комікси, увібрали в себе безліч аспектів міфології. За всіма своїми параметрами комікси повністю або частково копіюють структурну і функціональну сторони міфу, стаючи таким собі «міфом» сучасності. Шлях ініціації та становлення в коміксах і в міфі герой проходить один і той самий, а мотивом супергероя в коміксах, як і героя в будь-яких інших творах, стає мотив самопожертви.

В дослідженні міститься аналіз відповідності концепту супергероя та функцій міфу (семіотична, гносеологічна, комунікаційна, аксіологічна), що дає право говорити про його повну обумовленість. Супергеройський комікс

багато в чому спирається на античну міфосистему: у всесвіті коміксів звичайні люди і герої живуть в єдиному світі, супергерої близькі за своїми характеристиками до героїв міфів і божеств, вони наділені суперздібностями та (часто) безсмертям.

Говорячи про безсмертя супергероя, слід відзначити не скільки особливості його природи, скільки умовність його смерті, адже навіть тоді, коли герой помирає під час одного зі своїх подвигів, це не стає на заваді виходу наступного номеру з його пригодами. Це дає нам змогу говорити не тільки про незавершеність подорожі супергероя як універсального героя, а й про специфіку культурного простору, з яким пов'язаний сам концепт супергеройського коміксу. Комерціалізація супергероя є однією з визначальних рис цього культурного феномену, вона відбувається за рахунок зумисного розширення всесвіту, в якому існує герой, створення відносного уявлення про час в ньому та, власне, відносності в питанні смерті героя.

Міфологічні архетипи, що втілюють в собі соціокультурний досвід, продовжують виконувати для суспільної свідомості роль своєрідних смислових орієнтирів у знаково-символічному просторі соціальної реальності. Сучасна літературна міфотворчість продовжує виконувати ряд значущих функцій. Але, з іншого боку, суспільна свідомість виступає не тільки споживачем соціально-політичних міфів, а й їхнім творцем. Особливо чітко ця тенденція проявляється в кризові періоди історії, коли процеси міфологізації і міфотворчості отримують потужний імпульс. В періоди культурних і соціальних криз, що характеризуються втратою звичних духовно-моральних орієнтирів, масова свідомість втрачає ціннісну опору та прагне знайти її в найбільш древніх шарах свідомості - в міфі. Виходячи з цього можна припустити, що феномен міфотворчості має не тільки соціальну і культурну, а й глибоку психологічну обумовленість, що в самій суспільній свідомості присутня не тільки можливість, але й потреба в міфотворчості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Барт Р. Мифологии / Перевод, вступ. ст. и коммент. С.Зенкина. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1996. С. 72-130
2. Дмитриева Д. Г. Феномен американского супергероя в контексте визуальной культуры XX века: дис. канд. культ. наук: М., 2014..
3. Дьяконов И.М. Архаические мифы Востока и Запада. М., 1990. 247 с.
4. Етвуд М. Оповідь служниці: роман; пер. З англ. О. Оксеніч. – Харків : Книжковий клуб «Клуб Сімейного Дозвілля» 2019. – 272с
5. Ефимова Н.И. Фольклорный и постмодернистский коды в «Сказках Барда Бидля» Дж. К. Роулинг // Вестник Нижегородского университета. 2014. № 6 (2). С. 169-173.
6. Ефимова Н.И. Архетип «универсальный герой» в английской сказочно-мифологической традиции и романах Дж. Роулинг // Вестник Марийского государственного университета. 2015. № 1.
7. Жижек С. Накануне Господина: сотрясая рамки.— М.: Издательство «Европа», 2014. — 280 с.
8. Кемпбел Дж. Герой із тисячею облич. К.: Видавничий дім «АЛЬТЕРНАТИВИ», 1999. — 389 с.
9. Кэмпбелл Дж. Маски бога. Созидательная мифология. Том I. Кн. 1. — М.: Золотой Век, 1997. — 332 с.
10. Кэмпбелл Дж. Маски бога. Созидательная мифология. Том I. Кн. 2. / Пер. с англ. К. Н. Корсаков, Т. В. Науменко. — М.: Золотой Век, 1998. — 424 с.
11. Леви-Стросс К. Мифологии. В 4-х тт. Том 1. Сырое и приготовленное. М.; СПб.: Университетская книга. 1999. — 406 с.
12. Лосев А. Ф. Диалектика мифа / А. Ф. Лосев // Философия, мифология, культура. - М: Политиздат, 1991. — 525 с.
13. Маслоу, А. Г. Дальние пределы человеческой психики / А. Г. Маслоу // пер. А. М. Татлы-баевой / под ред. Н. Н. Акулиной. - СПб. : Евразия, 1997. - 430 с

14. Мелетинский Е. М. От мифа к литературе. М.: Российский государственный гуманитарный университет, 2000.
15. Мелетинский Е. М. О литературных архетипах. — М.: Российский государственный гуманитарный университет, 1994. — 136 с
16. Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма. М.-СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2009.
17. Моррисон Г. Супербоги. М.: Колибри, 2020. — 620 с.
18. Некрасов С. И., Некрасова Н. А., Платошина В. В. Американский мультикультурализм. Пенза: Академия естествознания, 2011. — 378 с.
19. Ницше, Ф. Сочинение: в 2 т. Т. 2 / Ф. Ницше // пер. К. А. Свасьян. - М.: Мысль, 1990. — 829 с.
20. Новик Е. С., Система персонажей русской волшебной сказки // Структура волшебной сказки. М.: Российск. гос. гуманит. ун-т, 2001. С. 122-162.
21. Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки. Л.: Изд-во ЛГУ, 1986. — 364 с.
22. Стоян С.П. Міфологічна традиція в літературній творчості ХХ століття: Дис. канд. філос. наук: 09.00.08 / Київський національний ун-т ім. Тараса Шевченка. - К., 2002. - 170арк. - Бібліогр.: арк. 160-170. [Електронний ресурс] – Адреса доступу: <http://www.disslib.org/mifolohichna-tradytsia-v-literaturniy-tvorchosti-khkh-stolittja.html>
23. Стоян С. П. Пошуки нових шляхів самовираження в сучасній неоміфологічній літературі / С. П. Стоян // Людина в лабіринті перспектив: Монографія / А. В. Толстоухов, О. Є. Перова, О. М. Рубанець та ін.. – К.: Видавець Парапан, 2004. – С. 166 – 187. [Електронний ресурс] – Адреса доступу: <https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/20042?locale=uk>
24. Токарев С.А. Мифы народов мира / С.А. Токарев // Советская энциклопедия, М., 1991, том 1. — 671 с.

25. Толкиен Дж.Р.Р. О волшебных сказках // Утопия и утопическое мышление. М., 1991.
26. Толкиен, Дж. Р. Р. Статьи и письма / Дж. Р. Р. Толкиен // Сильмариллион. - СПб.: АСТ-Terra Fantastica, 2003. — 588 с.
27. Фрейд, З. Толкование сновидений / З. Фрейд ; пер. с нем. Я.М. Когана. - Киев : Здоровья, 1991. — 384 с.
28. Фрейд, З. Тотем и табу : пер. с нем. / З. Фрейд. - М. : АСТ, 2006. - 253 с
29. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. - Санкт-Петербург: А-сэд, 1994. – 406 с.
30. Хайдеггер М. Вечное возвращение равного. журнал "Онтология времени", №3, 2000. [Электронный ресурс] – Адреса доступа: https://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Heidegg/Vech_Vozvr.php
31. Цыркун Н. А. Социально-исторические и эстетические аспекты трансформации кинокомикса в системе американской культуры [Электронный ресурс] – Адреса доступа: <http://catcut.net/vdBQ>
32. Шишкина С. Г. Истоки и трансформации жанра литературной антиутопии в XX в. Иваново, 2009. С. 76
33. Элиаде М. Миф о вечном возвращении / М. Элиаде ; пер. с англ. - СПб., 1998. [Электронный ресурс] – Адреса доступа: <http://flibusta.is/b/122249>
34. Элиаде М. Священное и мирское / пер. с фр. Н.К. Гарбовского. М., 1994. — 143 с.
35. Эко Умберто. Роль читателя: Исследования по семиотике текста / Пер. с англ. и итал. С. Серебряного. СПб.: Symposium; М.: Изд-во РГГУ, 2005. 502 с. [Электронный ресурс] – Адреса доступа: <http://flibusta.is/b/315055>
36. Юнг К.Г. Об архетипах коллективного бессознательного // Вопросы философии. М. 1988. №1. С. 133-152;
37. Юнг. К.Г. Архетип и Символ. / Сост. и вступ. ст. А. М. Руткевича. М.: Ренессанс. 1991. — 299 с.
38. Юнг К.Г. Личное и сверхличное, или коллективное бессознательное. [Электронный ресурс] – Адреса доступа: <http://flibusta.is/b/283293/read>

39. Юнг К.Г. Структура психики и архетипы / К.Г. Юнг ; пер. с нем. Т.А. Ребеко. - 2-е изд. - М. : Академический Проект, 2009. — 328 с.
40. Юнг К.Г. Символы трансформации / К.Г. Юнг; [пер. с англ. В. Зеленского].- М. : АСТ : АСТ МОСКВА, 2008. – 731с.
41. Юнг К.Г. Аналитическая психология. М.: Рипол Классик. 2004. – 368 с.
42. Мифы народов мира: Энциклопедия. М., 1980. - Т. 1. - С.110-111.
43. Bradford W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. 2001 Johns Hopkins University Press, 2001 – p. 336
44. Coogan, P. Superhero: The Secret Origin of a Genre / P. Coogan. - MonkeyBrain Books, 2006
45. Ferns C. Narrating Utopia. Liverpool, 1999. 268 p. 21
46. Feuer L. The Handmaid's Tale and 1984 // Bloom's Guides: The Handmaid's Tale. New York, 2004. Pp. 97-100
47. Howells C. A. Margaret Atwood's dystopian visions: The Handmaid's Tale and Oryx and Crake // The Cambridge Companion to Margaret Atwood. Cambridge, 2006. p. 164
48. Lee S. Amazing Fantasy. 1962. № 15. (Marvel Comics)
49. Rhoades Sh. A Complete History of American Comic Books. New York: Peter Lang. 2008. p. 254
50. Rowling J.K. Harry Potter and the Chamber of Secrets. London: Bloomsbury, 1998. p. 245.
51. Rowling J.K. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban. London: Bloomsbury, 1999. p. 317.
52. Rowling J.K. Harry Potter and the Deathly Hallows. London: Bloomsbury, 2007. p. 607
53. Tomc S. "The Missionary Position": Feminism and Nationalism in Margaret Atwood's The Handmaid's Tale // Margaret Atwood's The Handmaid's Tale. Philadelphia, 2001. Pp. 81-92.
54. Tolkien J.R.R. The Lord of The Rings. Seven-volume edition. - London: HarperCollins, 2012.

55. Thomson I. *Comics As Philosophy // Deconstructing the Hero* / Jeff McLaughlin. University Press of Mississippi, 2005
56. Whiston D., D. Russell and A. Fruish, 'The Craft – an interview with Alan Moore', *Engine Comics* 2002. [Электронный ресурс] – Адреса доступа: <http://www.comicscube.com/2012/07/the-craft-interview-with-alan-moore-by.html>