

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра зарубежной литературы

ВЕРШКОВА
Анастасия Сергеевна

МИФОЛОГИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ МИРА В ЦИКЛЕ РОМАНОВ О
ГАРРИ ПОТТЕРЕ ДЖ. РОУЛИНГ

Дипломная работа

Научный руководитель:
кандидат филологических наук,
доцент Е. А. Борисеева

Минск, 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	6
ГЛАВА 1 МИФ В ЛИТЕРАТУРНОЙ ТЕОРИИ XX ВЕКА.....	9
1.1. ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ В ИССЛЕДОВАНИИ МИФА	9
1.2. МИФОЛОГЕМА И МИФОЛОГИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ МИРА: ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ	13
1. 3. МОНОМИФ ДЖОЗЕФА КЭМПБЕЛЛА	20
ГЛАВА 2 ОРГАНИЗАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МИРА В ЦИКЛЕ РОМАНОВ О ГАРРИ ПОТТЕРЕ.....	28
2.1. ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННОЙ КОНТИНУУМ ПОТТЕРИАНЫ	28
2. 2. ЭТАПЫ «ПУТИ ГЕРОЯ» КАК ОПОРНЫЕ ТОЧКИ СЮЖЕТА.....	31
2. 3. СИСТЕМА ПЕРСОНАЖЕЙ КАК РЕАЛИЗАЦИЯ МИФОЛОГЕМ	38
ГЛАВА 3 МИФОЛОГИЧЕСКИЕ АЛЛЮЗИИ В ЦИКЛЕ РОМАНОВ О ГАРРИ ПОТТЕРЕ.....	46
3. 1. МИФОНИМЫ КАК ВОПЛОЩЕНИЕ МИФОЛОГИЧЕСКОЙ ОСНОВЫ РОМАНОВ О ГАРРИ ПОТТЕРЕ	46
3. 2. МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА КАК ЧАСТЬ МАГИЧЕСКОГО МИРА РОМАНОВ О ГАРРИ ПОТТЕРЕ.....	49
3. 3. СИМВОЛЫ В ЦИКЛЕ РОМАНОВ О ГАРРИ ПОТТЕРЕ	56
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	62
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	65
СПИСОК ПУБЛИКАЦИЙ ДИПЛОМНИКА	69

РЕФЕРАТ

Вершкова Анастасия Сергеевна

МИФОЛОГИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ МИРА В ЦИКЛЕ РОМАНОВ О ГАРРИ ПОТТЕРЕ ДЖ. РОУЛИНГ

Структура дипломной работы. Дипломная работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованных источников, включающего 53 наименования. Полный объем работы – 69 страниц печатного текста.

Ключевые слова: МИФОЛОГИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ МИРА, МИФОКРИТИКА, МИФОЛОГЕМА, АРХЕТИП, «ПУТЬ ГЕРОЯ», МИФОНИМ, СИМВОЛ, ПОТТЕРИАНА.

Цель дипломной работы: раскрыть способ реализации мифологической модели мира в цикле романов о Гарри Поттере.

Для осуществления данной цели необходимо выполнить следующие задачи:

- Обозначить основные направления в исследовании мифа.
- Определить понятия мифологемы и мифологической модели мира.
- Представить структуру мономифа Дж. Кэмпбелла.
- Обозначить соответствие структуры поттерианы классическому «пути героя».
- Выявить способы воплощения архетипичных образов и сюжетов в цикле романов о Гарри Поттере
- Определить роль мифологических аллюзий в цикле романов о Гарри Поттере.

Объект и предмет исследования. Объектом исследования данной дипломной работы является цикл романов авторства Джоан Роулинг: «Гарри Поттер и философский камень» (Harry Potter and the Sorcerer's Stone, 1997), «Гарри Поттер и Тайная комната» (Harry Potter and the Chamber of Secrets, 1998), «Гарри Поттер и узник Азкабана» (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, 1999), «Гарри Поттер и Кубок огня» (Harry Potter and the Goblet of Fire, 2000), «Гарри Поттер и Орден Феникса» (Harry Potter and the Order of the Phoenix, 2003), «Гарри Поттер и Принц-полукровка» (Harry Potter and the Half-Blood Prince, 2005), «Гарри Поттер и Дары Смерти» (Harry Potter and the Deathly Hallows, 2007).

Предмет исследования – мифологическая модель мира в цикле романов о Гарри Поттере.

РЭФЕРАТ

Вяршкова Анастасія Сяргееўна

МІФАЛАГІЧНАЯ МАДЭЛЬ СВЕТУ Ё ЦЫКЛЕ РАМАНАЎ ПРА ГАРЫ ПОТЭРА ДЖ. РОЎЛІНГ

Структура дыпломнай работы. Дыпломная работа складаецца з уводзінаў, трох раздзелаў, заключэння, бібліяграфічнага спіса, які ўключае 53 найменні. Поўны аб'ём работы – 69 друкаваных старонак.

Ключавыя словы: МІФАЛАГІЧНАЯ МАДЭЛЬ СВЕТУ, МІФАКРЫТЫКА, МІФАЛАГЕМА, АРХЕТЫП, «ШЛЯХ ГЕРОЯ», МІФОНІМ, СІМВАЛ, ПАТЭРЫЯНА.

Мэта дыпломнай работы: раскрыць спосаб рэалізацыі міфалагічнай мадэлі свету ё цыкле раманаў пра Гары Потэра

Для ажыццяўлення гэтай мэты неабходна выканаць наступныя **задачы:**

- Азначыць асноўныя напрамкі ў даследаванні міфа.
- Вызначыць паняцці міфалагемы і міфалагічнай мадэлі свету.
- Прадставіць структуру монаміфа Дж. Кэмбела.
- Азначыць адпаведнасць структуры патэрыяны класічнаму «шляху героя».
- Вылучыць спосабы ўвасаблення архетыпічных вобразаў і сюжэтаў у цыкле раманаў пра Гары Потэра.
- Вызначыць ролю міфалагічных алузій у цыкле раманаў пра Гары Потэра.

Аб'ект і предмет даследавання. Аб'ектам даследавання дадзенай дыпломнай работы з'яўляецца цыкл раманаў аўтарства Джоан Роўлінг: «Гары Потэр і філасофскі камень» (Harry Potter and the Sorcerer's Stone, 1997), «Гары Потэр і Таемная зала» (Harry Potter and the Chamber of Secrets, 1998), «Гары Потэр і Вязень Азкабана» (Harry Potter and The Prisoner of Azkaban, 1999), «Гары Потэр і Келіх агню» (Harry Potter and the Goblet of Fire, 2000), «Гары Потэр і Ордэн Фенікса» (Harry Potter and the order of the Phoenix, 2003), «Гары Потэр і Прынц-паўкроўка» (Harry Potter and the Half-Blood Prince, 2005), «Гары Потэр і Рэліквіі Смерці» (Harry Potter and the Deathly Hallows, 2007).

Прадмет даследавання – міфалагічная мадэль свету ё цыкле раманаў пра Гары Потэра.

ABSTRACT

Vershkova Anastsiya

THE MYTHOLOGICAL MODEL OF THE WORLD IN THE SERIES OF NOVELS ABOUT HARRY POTTER BY J. K. ROWLING

The structure of the thesis. The thesis consists of introduction, three chapters, conclusion, list of sources used, including 53 sources. The total amount of the thesis is 69 pages of printed text.

Keywords: MYTHOLOGICAL MODEL OF THE WORLD, MYTHOCRITICISM, MYTHOLOGEME, ARCHETYPE, "HERO'S JOURNEY", MYTHONYM, SYMBOL, POTTERIANA.

The purpose of the thesis: to reveal the way of realization of the mythological model of the world in the series of novels about Harry Potter.

To achieve the purpose, the following **tasks** must be performed:

- Identify the main directions in the study of the myth;
- Define the concepts of mythologeme and mythological model of the world;
- To present the structure of J. Campbell's monomyth;
- To identify how the structure of the Harry Potter novel cycle corresponds to the classic "hero's journey";
- To reveal how archetypal images and structures are embodied in the cycle of novels;
- Determine the role of mythological allusions in the cycle of Harry Potter novels.

The object and the subject of the research. The object of the research of the thesis is a series of novels by J.K. Rowling: "Harry Potter and the Sorcerer's Stone" (1997), "Harry Potter and the Chamber of Secrets" (1998), "Harry Potter and the Prisoner of Azkaban" (1999), "Harry Potter and the Goblet of Fire" (2000), "Harry Potter and the Order of the Phoenix" (2003), "Harry Potter and the Half-Blood Prince" (2005), "Harry Potter and the Deathly Hallows" (2007).

The subject of the research is a mythological model of the world in the series of novels about Harry Potter.

ВВЕДЕНИЕ

Мифология в разные периоды времени, так или иначе, была связана с искусством, и в частности с литературой. Однако пик интереса к мифологии случился в XX веке. На смену реализма XIX века пришёл новый период, когда большая часть литературных произведений стала ориентироваться на мифы, запустив тем самым процесс ремифологизации искусства. Обращение к мифам стало средством преодоления «локального» историзма и возможностью выйти за пространственно-временные рамки конкретной эпохи, тем самым включив произведение в метаисторический контекст.

В XX веке мифокритика получила активный импульс к развитию. Почву для этого подготовили многочисленные теории, разработанные в XIX веке, такие как мифообъясняющая антропологическая теория Э. Тайлора, лингвистическая теория мифа М. Мюллера или теория психоанализа З. Фрейда. В результате в процессе развития мифокритики, выделилось несколько направлений: ритуальное, архетипное, семантико-символическое и структуральное. Одним из аспектов каждого направления являлся вопрос взаимодействия мифа и литературы. В целом для мифокритики была сформирована система терминологии, ядром которой стало понятие мифологемы.

В целом было проведено значительное количество исследований, направленных на нахождения закономерностей в формировании различных архетипических фигур и структурных элементов мифов. Было необходимо выявить, каким образом устроен общий скелет мифов и каким образом он отображается в литературных произведениях. Дж. Кэмпбеллом, представителем архетипной мифокритики, было проведено одно из подобных исследований, в результате которого была сформирована концепция мономифа, описывающая путь героя и его последовательную трансформацию.

Интерес авторов XX века к древним мифологическим традициям и структурам обусловлено рядом причин. К ним можно отнести нацеленность мифов на генерализацию картины мира и выведение её иллогичной природы, а также космогоничность мифов. Это вело к тому, что произведения всё чаще выходили за пределы локальных историй и при этом создавались сюжеты, вокруг которых формировалась уникальная вселенная. Каждая из них влекла за собой построение мифологической модели мира, тем самым с опорой на культурную традицию авторы структурировали и наполняли свои миры переработанными мифологемами, архетипическими образами и мотивами, а также многочисленными символами. Персонажи, развитие сюжета, описательные элементы включали в себя разнообразный мифологический

материал, позволяя тем самым включать произведения в общую культурную парадигму.

Цикл романов о Гарри Поттере занимает особое место в нише литературы, являясь при этом культовым произведением. Серия романов, написанная британской писательницей Джоан Роулинг, вышла в свет в период с 1997 по 2007. Данное произведение было создано с учётом развившейся в XX веке мифологической традиции, что позволяет анализировать историю о Гарри Поттере с точки зрения мифокритики. Цикл представляет собой серию из семи фантастических романов, повествующей о юном волшебнике Гарри Поттере и его годах обучения в школе магии и волшебства Хогвартсе. Основная сюжетная линия концентрируется вокруг борьбы Гарри Поттера против лорда Волан-де-Морта, тёмного волшебника, поставившего своей целью достичь бессмертия и захватить власть во всё магическом мире, избавившись от всех, кто не соответствует идеологии чистоты магической крови.

Во всём цикле романов задействовано огромное количество архетипических фигур, которые раскрываются в многочисленных образах произведения. Джоан Роулинг создаёт свою мифологическую модель мира со своими правилами устройства, историей и персонажами. Цикл романов имеет также чёткое сюжетное построение, повествующее о трансформации героя, его взрослении и становлении как полноценной личности. Благодаря этому оно вписывается в общую структуру «пути героя». На протяжении всего цикла репрезентуются определённые мифологемы, соединяя в себе архаичные структуры с заданным Джоан Роулинг контекстом.

Цель дипломной работы: раскрыть способ реализации мифологической модели мира в цикле романов о Гарри Поттере.

Для осуществления данной цели необходимо выполнить следующие задачи:

- Обозначить основные направления в исследовании мифа.
- Определить понятия мифологемы и мифологической модели мира.
- Представить структуру мономифа Дж. Кэмпбелла.
- Обозначить соответствие структуры поттерианы классическому «пути героя».
- Выявить способы воплощения архетипичных образов и сюжетов в цикле романов о Гарри Поттере
- Определить роль мифологических аллюзий в цикле романов о Гарри Поттере.

Объектом исследования данной дипломной работы является цикл романов авторства Джоан Роулинг: «Гарри Поттер и философский камень» (Harry Potter and the Sorcerer's Stone, 1997), «Гарри Поттер и Тайная комната»

(Harry Potter and the Chamber of Secrets, 1998), «Гарри Поттер и узник Азкабана» (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, 1999), «Гарри Поттер и Кубок огня» (Harry Potter and the Goblet of Fire, 2000), «Гарри Поттер и Орден Феникса» (Harry Potter and the Order of the Phoenix, 2003), «Гарри Поттер и Принц-полукровка» (Harry Potter and the Half-Blood Prince, 2005), «Гарри Поттер и Дары Смерти» (Harry Potter and the Deathly Hallows, 2007).

Предмет исследования – мифологическая модель мира в цикле романов о Гарри Поттере.

Методы исследования: ритуально-мифологический метод, структурный, культурно-исторический, компаративный.

ГЛАВА 1 МИФ В ЛИТЕРАТУРНОЙ ТЕОРИИ XX ВЕКА

1.1. Основные направления в исследовании мифа

Современная мифологическая критика сформировалась в начале XX века на основе англо-американского литературоведения. Первым направлением мифокритики стало ритуалистическое, фундаментом которого являются мифообъясняющие антропологические теории XIX века. Ключевую роль в данном направлении играет теория Э. Тайлора. В ней исследователь рассматривает развитие человечества как явление прогресса и как переход от древности к цивилизации. Однако при этом современная культура во многих аспектах обращается к древним обычаям, ритуалам и верованиям.

Впоследствии теория Э. Тайлора была использована Дж. Фрезером для анализа литературных произведений с опорой на мифы и ритуалы. Согласно концепции Дж. Фрезера, ключевую роль в мировоззрении древнего человека играли ритуалы. При этом миф был неразрывно связан с ритуалом и по своей сути представлял его словесное воплощение. Ритуал представляет собой действие особого характера, в то время как миф является результатом его созерцания. Ритуалистическое направление выводило на первый план единый мифо-ритуальный комплекс, который соединял в себе действие и наблюдение за ним, реальное явление и словесный комментарий к нему, определённый объект и его отражение в языковой культуре.

Ядром всей системы ритуалов Дж. Фрезер выводит ритуал «золотой ветви», олицетворяющий природный цикл роста и увядания. Сезонная смена времён года нашла своё отражение в мифотворчестве. Данное явление трактовалось через призму смерти и возрождения бога или бракосочетания богов. Таким образом, было выведено значительное количество мифологических сюжетов, которые впоследствии тесно переплетались с литературным творчеством.

В качестве структурной единицы дублируемой в различных мифах и литературных произведениях выводится понятие моноритуала или же мономифа. Так, среди многообразия ритуалов, наиболее используемой основой как мифологических, так и литературных сюжетов является моноритуал социального рождения – инициация. Художественная литература во многом отсылает к архаичной культуре: структура произведений, герои, символическая составляющая представляют собой наследие древних культов.

Данное направление, однако, столкнулось со значительной критикой. Это было вызвано тем, что, во-первых, далеко не все роды и жанры литературы можно свести к единой мифо-ритуальной основе. Во-вторых, мифы и ритуалы

не могут быть единственными средствами трактовки художественных произведений, в то время как их анализ требует конкретного обоснования предпосылок к использованию автором различных ритуальных традиций.

Вслед за ритуалистическим направлением было сформировано архетипное направление мифокритики, которое стало результатом возросшего в XX веке интереса к психоанализу. Психоаналитики связывали формирование мифологии с первыми попытками человека объяснить природные явления через призму собственного сознания.

Одну из ключевых ролей в развитии архетипной мифокритики играли труды З. Фрейда, разработавшего теорию психоанализа. В качестве источника мифов он выводит индивидуальное бессознательное, которое формируется на основе сексуального влечения и влечения к смерти. Так, в мифах и художественной литературе сфера бессознательного реализуется через воспроизведение эдипова комплекса, включающего в себя амбивалентное отношение к фигурам матери и отца, а также через влечение персонажей к смерти.

Однако основу архетипной мифокритики составляют именно учения К. Г. Юнга, который развил теорию З. Фрейда и указал в качестве основы мифотворчества коллективное, а не индивидуальное бессознательное. Так, Л. В. Ярошенко пишет в пособии «Неомифологизм в литературе XX века», что «основами методологии К. Юнга были концепции коллективного бессознательного, архетипа и творческой личности» [39, с. 12]. Также К. Г. Юнг определил, что сюжетным ядром мифа является не только рождение героя, но и его смерть и последующее возрождение.

К. Г. Юнг развил концепцию архетипической памяти, согласно которой сфера бессознательного формируется за счёт опыта разных поколений и современный человек внутренне идентичен древнему. Одной из центральных концепций в архетипной мифокритике является архетип, который представляет собой отражение психологического опыта человечества. Каждый человек, так или иначе, неосознанно обращается к архетипам, индивидуализируя их с помощью своих эмоций и чувств.

Архетип представляет собой схему образов, которые формируются в подсознании человека и реализуются через призму реальной действительности. Важно отметить, что архетип – это именно схема образов, а не сами образы. Сам архетип по своей сути является каркасом, который обрастает разнообразным содержанием. Так, архетип переходит из сферы бессознательного в осознанный феномен, за счёт наполнения его конкретным человеческим опытом.

В художественной литературе архетип может реализовываться в виде сюжета, образа мотива или определённой детали. С помощью включения в текст архетипических структур передаётся основной смысл произведения. При этом использование архетипов происходит неосознанно. Современная литература во многом является производной от древнего мифотворчества. Однако это не всегда открыто воспринимается как автором, так и читателем.

Включение архетипов в произведения литературы представляется как запрограммированный процесс, на который сам писатель никак не влияет. Однако далеко не все авторы способны в полной мере использовать архетипичную память. Данное направление формирует образ художника-визионера, который способен остро чувствовать архетипы и определять какую конкретную функцию они выполняют. Построение сюжета, а также создание образов персонажей является процессом погружения внутрь себя и переживанием собственных страхов, запретов и желаний. Так, через призму архетипичной мифокритики художественная литература анализируется с учётом аспектов психологической личности авторов.

Основным недостатком данного направления является чрезмерное упрощение процессов человеческой психики. Также архетипичная мифокритика значительно ограничивает анализ произведения, так как обращается исключительно к психологии автора, игнорируя другие предпосылки для создания произведения.

В более поздний период выделились и другие направления мифокритики, среди которых важное значение имела семантико-символическая. В её основе лежит немецкая идеалистическая философия, в которой впервые был поднят вопрос символической структуры мифа. Значительную роль в формировании данного направления сыграла лингвистическая теория мифа М. Мюллера, согласно которой мифотворчество является результатом первобытного языка. Особенности древнего языка повлекли за собой персонификацию различных явлений и образность, что привело к появлению мифов.

Основная идея семантико-символического направления заключается в восприятии мифов и литературных произведений обособленно от реальной действительности. Представители данного направления отказывались от внелитературных методов анализа и выступали за исследование внутренней связи мифов и литературных произведений. Миф представляется как феномен, независимый от предметного мира. Он не отражает действительность, а лишь воспроизводит её. Исключительно на начальных этапах миф и действительность были связаны, с развитием культуры они всё больше отдалялись друг от друга

В процессе развития семантико-символической мифокритики были разграничены понятия символа и метафоры. Символ представлял собой статичную схему, которая упрощает и фиксирует реальность. Метафора в свою очередь – это подвижная структура, которая расширяет восприятие реальности. Символ вторичен по отношению к метафоре. Если символ просто представляет объект, явление или понятие, то метафора индивидуализирует их. Здесь же пересматривается взаимосвязь мифа и ритуала. Ритуал, являясь символической формой, схематизирует действительность, в то время как миф соотносится с метафорой, тем самым усовершенствует ритуал.

Семантико-символическая критика также касается проблемы взаимодействия мифологического и поэтического языка. В мифах слово является означающим, однако в качестве означаемого выступает не нечто реальное, а его мифологическая трактовка. Однако если в мифологии данное соотношение отражало реальную действительность, то в литературе оно остаётся условным. Последователями этого направления было выведено, что и миф, и художественная литература имеют свою независимую реальность. Однако стремление изолировать литературу от влияния других наук является значительным недостатком данного направления, так как это во многом ограничивало варианты трактовки произведений.

В середине 50-х годов XX века получило развитие ещё одно направление – структуральная мифокритика, которая сформировалась на основе исследований французских структуралистов. Значительную роль в её становлении сыграла концепция К. Леви-Стросса, согласно которой, начиная с древности, мышление человека не изменилось, а изменениям подвергся только окружающий человека мир. На подсознательном уровне человек всё ещё придерживается архаичных структур, выработанных мифологией. Так, структуры мышления представляются как общечеловеческое явление, которое в зависимости от социально-исторических условий индивидуализируется, раскрываясь по-новому. Леви-Стросс также во многом опирался на концепцию коллективного бессознательного, которое производит конкретные структуры, единые для каждого человека.

Объектом исследования структуральной мифокритики являются структуры мифомышления. Отмечается, что мифы разных народов мира различны по содержанию, но едины по внутренней структуре. Для лучшего анализа мифов выводится понятие мифемы как структурной единицы мифа. Так, сущность мифов воплощается в том, как соотносятся между собой его структурные единицы. Мифемы могут взаимодействовать как последовательность независимых друг от друга элементов, так и имманентное целое. Исходя из этого, миф обладает синхро-диахронической структурой.

Основной задачей мифа выводится необходимость разрешить какое-либо противоречие. Противоречие, заданное определённым мифом, выражается с помощью выделения бинарных оппозиций, подчёркивая тем самым двойственность архаичных структур. В качестве бинарной оппозиции может быть представлено как противопоставление жизни и смерти, так и противопоставления положительного и отрицательного составляющего человеческих отношений. Разрешение бинарной оппозиции происходит за счёт техники бриколажа: одна оппозиция сменяется другой. Акцент смещается на явления и объекты человеческой реальности, которые берут на себя роль одной из оппозиций. Данный переход осуществляется с помощью использования образов-медиаторов.

Структура мифа представляется не как статичная схема, а как ряд правил, по которым происходит смена и преобразование определённых структурных единиц. Именно совокупность правил становится неизменной сущностью мифа, его инвариантной составляющей. «Скелет» мифа сохраняется, но его содержание варьируется в зависимости от существующих реалий.

Структуральная мифокритика преодолела субъективизм в трактовке мифологических сюжетов, что позволило проводить типологические исследования художественной литературы, а также определять в произведениях Структуралисты интертекстовые универсалии и инвариантные структуры, как реализация композиции мифов в сказках или романах. Однако при этом данное направление сталкивается с проблемой определения характерных особенностей конкретных произведений.

Таким образом, в XX веке исследователи обратили внимание на взаимосвязь литературы и мифологии, следствием чего стало формирование четырёх направлений, каждое из которых определяет, что у мифов есть общая единая структура, которую можно перенести в литературу как осознанно, так и подсознательно. Помимо этого каждое из направлений выделяло структурную единицу, благодаря которой формировалась мифологическая основа: архетип, мифологема, символ и метафора или мифема. Важно отметить, что главным недостатком мифокритики является определённая однобокость подхода к анализу художественной литературы, при которой не учитываются другие факторы, влияющие на содержание и структуру произведений.

1.2. Мифологема и мифологическая модель мира: теоретический аспект

Вопрос о соотношении мифа и художественной литературы является значимым в литературной теории. Каждый период в истории искусства можно

охарактеризовать определенным уровнем взаимодействия литературы и мифологии. Данное соотношение может рассматриваться в двух разных аспектах: эволюционном и типологическом.

Эволюционный аспект представляет миф как конкретную стадию человеческого сознания. Мифотворчество является отдельным этапом, стоящим перед письменной литературой. При этом литература не сохраняет мифологическую культуру, а, напротив, разрушает её. Миф и литература существуют независимо друг от друга и не могут рассматриваться как единое поле для исследования.

Согласно типологическому аспекту миф и литература представляются как два кардинально отличающихся способа восприятия и описания окружающего мира. Мифологическая культура одновременно является независимой от литературы, но при этом в разной степени взаимодействует с ней. Мифокритика во многом основана именно на типологическом аспекте соотношения мифологии и литературы.

Миф представляется как ядро произведения, при этом сущность мифа получает различные толкования. Так, миф может восприниматься как отражение нетронутого цивилизацией сознания древнего человека. Миф также может быть представлен как постоянно преобразующиеся в зависимости от социально-исторического контекста архаичные структуры. Или как набор архетипов, берущих начало в сфере бессознательного. Также сущность мифа может трактоваться как универсальный код, объясняющий явления действительности.

Мифологические структуры находят отражение в литературе на уровне семантической и структурной составляющих произведений. При этом они могут как осознанно, так и бессознательно включаться авторами в текст. Если бессознательное включение может быть обнаружено уже после создания произведения, то сознательное использование мифов влечёт за собой узнавание конкретных элементов и понимание читателями художественного посыла произведения.

Автор может делать отсылки на мифологические тексты, вводя их в произведение в виде цитат, реминисценций или аллюзий или заимствовать из мифологии различные темы, сюжеты, мотивы или образы, стилизуя и адаптируя их под современные реалии. Писатель может обращаться к архаичным структурам таким, как соединение разных времен и пространств, двойничество или оборотничество персонажей, нацеленное на расширение границ бытия, которое выводится на сверхлогический уровень. Также возможно заимствование автором не конкретных мифологических элементов, а

правил их формирования: автор может создать свою оригинальную мифологическую систему.

Говоря о последнем, важно отметить, что на структурном уровне в тексте художественного произведения может быть реализована полноценная мифологическая модель мира. Как отмечает Косарев А. Ф. в монографии «Философия мифа», «любой отдельно взятый миф (или группа мифов) раскрывает в образной форме вполне определенный смысл, <...>. Тогда мифология в целом <...> может быть охарактеризована как символически выраженная картина мира – смысловая картина, но только выраженная через образы» [11, с. 211]. Главной причиной для формирования мифологической модели мира была необходимость человека объяснить окружающую его реальность, наделив смыслом каждое её проявление, начиная зарождением вселенной заканчивая природными явлениями.

В художественном произведении через мифологическую модель мира реализуется мироустройство вселенной воплощённой в тексте. Данную модель можно назвать чёткой структурой, состоящей из многочисленных символов и образов. Мифологическая модель мира отвечает на вопросы, как и почему был создан мир, как он устроен и по каким правилам функционирует, а также каковы перспективы развития этого мира, согласно той или иной устоявшейся мифологической системы.

Мифологическая модель мира включает в себя множество бинарных оппозиций, раскрывающихся на разных уровнях, начиная с двойственной природы пространственно-временной организации воссоздаваемой вселенной, заканчивая межличностными конфликтами между определёнными персонажами. Одной из главных бинарных оппозиций является разграничение сакрального и профанного, или же сверхъестественного и человеческого миров. Мифологическая модель мира показывает, в какой степени эти миры соотносятся и соприкасаются. Важно отметить, что именно сакральный мир обростаёт многочисленными смыслами и наполнен символами и образами.

Разделение сакрального и профанного миров определяет пространственно-временную организацию. Пространство сакрального мира искажается и наполняется многочисленными явлениями и объектами. Мир сверхъестественного может предшествовать на ленте времени реальному человеческому миру. Ярким примером является древнегреческая мифология, в которой описывается золотая эпоха, в которой царила гармония и порядок между всеми живыми существами. Также мир сверхъестественного может быть физически удалён от мира людей. В качестве примера можно привести образ «острова блаженных» в различных мифологиях. Так в кельтской мифологии подобное место носило название Авалон и располагалось оно на далёких от

территории Британии островах. Также возможно сосуществование двух миров в одной и той же точке координат, однако, с условием существования барьера для человеческого восприятия. Различные мифические существа, как, например, феи из кельтской мифологии, имеют способность становится невидимыми. Также возможно физическое соприкосновение двух миров, в связи с чем предполагается, что где-то в мире людей есть некий вход в мир сакрального.

Время в сакральном мире также претерпевает изменения. Оно может течь быстрее или медленнее, чем в реальном мире, или совсем останавливаться. Последнее нередко соотносится с райскими мотивами, показывая идеальное место, не подконтрольное увяданию и старению.

Точкой соприкосновения миров реального и нереального является центр мира, который обычно в различных мифологиях представлен в виде горы или дерева и является некой осью, вокруг которой формируется вселенная. Вдоль этой оси мир делится на три уровня, центральным из которых является мир людей. Чем выше, ниже или дальше от центра, тем менее статичным, непонятным и иногда пугающим для человеческого сознания кажется мир. Верхний уровень данной оси нередко представляет собой жилище богов и имеет корреляцию именно со светлыми силами. Нижний, напротив, олицетворял собой загробный мир и/или являлся местом проживания или заточения различных хтонических чудовищ.

Реализуется же мифологическая модель мира в тексте произведения через многочисленные мифологемы. Данное понятие является ключевым в литературной мифокритике. Мифологема представляет собой термин, используемый для обозначения мифологических сюжетов, сцен, образов, характеризующихся глобальностью, универсальностью и имеющих широкое распространение в культурах народов мира.

Параллельно с мифологемой активное место в мифокритике занимают понятия архетипа, мифа и мифемы. Можно воссоздать следующую цепочку взаимодействия данных понятий. На основе коллективного бессознательного формируются архетипы. После чего в зависимости от культурного контекста архетип интерпретируется определённым способом и воплощается в виде мифологемы. Мифологемы взаимодействуют между собой и становятся основой для мифов. И, наконец, из уже сформировавшихся мифов выделяются структурно-смысловые единицы – мифемы.

Понятие мифологемы впервые было использовано К. Г. Юнгом и К. Кереньи в монографии «Введение в сущность мифологии». Здесь мифологема определяется как нечто, обозначающее мифологический материал, который всем хорошо известен, но далёк от окончательного оформления и

продолжает служить основой для нового творчества. Мифология в свою очередь представляется как «движение этого материала: это нечто застывшее и мобильное, субстанциональное и все же не статичное, способное к трансформации» [7, с. 13]. При этом К. Г. Юнг определяет архетипы как первичные врожденные структуры бессознательного, содержание которых подвержено трансформации. Они представляются именно как основа для формирования мифологемы.

Однако разные исследователи по-разному характеризуют данный термин. Главной проблемой является определение четкой формулировки, которая полностью раскрывает сущность мифологемы. Можно выделить три основных варианта её определения: приравнивание мифологемы к понятию архетипа, восприятие мифологемы как наименьшей структурной единицы мифа, а также объяснение мифологемы как конкретного воплощения архетипа. Наиболее корректным является последний вариант. Это обусловлено тем, что в теории мифокритики определения мифемы и архетипа уже сформированы, и по своей сути они выходят за пределы или недотягивают до содержания определения мифологемы.

Так, например, мифема является сформированным определением, существующим независимо от понятия «мифологемы». Мифема является наименьшей единицей. Данный термин введен в мифокритику К. Леви-Строссом. Мифема транслирует миф на уровне фразы, которая на уровне метафор передает какую-либо ситуацию или отношения. Мифема может выражаться в виде детали мифологического сюжета или элемента древнего мировосприятия. Её основной задачей является маскировка связи между конкретным объектом и его мифологической природой. Мифему по своей природе можно назвать метаязыковым феноменом, и в отличие от архетипических структур или мифологем, мифему трудно вычленишь из текста, так как она не в полной мере передает мифологическое содержание, а лишь его элементы в иносказательной форме.

Понимание мифологемы в качестве аналога архетипа возникло как следствие актуализации идеи о врожденных «первообразах», исходящих из коллективного бессознательного. В результате то, что психология и антропология определяла как «архетип», в сфере философии, культурологии нередко заменялось понятием «мифологема», что, по сути, является нецелесообразным, так как оба термина были раздельно представлены одним и тем же исследователем.

Архетип и мифологема являются статичным и динамичным явлениями соответственно. Архетип представляет собой неизменную универсалию, ядро мифологических сюжетов и мотивов, которое представлено в абстрактном виде.

Мифологема формируется как следствие трансформации архетипа, и при этом она имеет самостоятельное значение. Мифологеми включают в себя конкретные видоизменения одного и того же архетипа. Они по-разному передают смысл и значения абстрактной архетипической структуры.

А. Н. Круталевич отмечает в статье «"Мифологема" в понятийном аппарате культурологии», что, несмотря на то, что мифологема не имеет единую характеристику в современном литературоведении, она обладает определённым набором признаков. К ним относится региональная или этническая специфика, отсутствие фабульности и ретроспективность [12, с. 13].

Мифологеми отличаются этноспецифичностью. По сравнению с архетипом мифологема соотносится с национальной картиной мира. На архетипичную структуру накладываются региональные религиозные верования, традиции, философские учения. У каждого народа есть свой набор мифологем, которые полностью или частично отражаются в мифотворчестве.

Исходя из этого, необходимо подчеркнуть, что существует такое понятие как архетипическая доминанта. Оно представляет собой архетип, объединяющий этноспецифические мифологеми, относящиеся к одной теме. Так, например архетип «подземного мира» в каждой культуре раскрывается по-своему и по своей сути является архетипической доминантой. Она включает в себя различные мифологеми: буддистскую Нараку, скандинавский Хельхейм, древнегреческий Аид или христианскую Геенну огненную. Каждый из представленных вариантов является отражением культуры народа, в контексте которой был использован архетип.

Следующим признаком мифологеми является отсутствие фабульности. Мифологема не нуждается в раскрытии собственного значения. М. В. Дмитриенко называет это свойство «свернутой сюжетностью» он подчёркивает, что любой миф, являясь первоначальным контекстом мифологеми, обладает нарративностью [3, с 29]. Мифологеми не требуют детального пояснения, сталкиваясь с ними, человек заведомо знает необходимый культурный контекст.

Мифологеме также свойственна ретроспективность. Мифологеми опираются на опыт и идеи множеств поколений, сохраняют связь с прошлым, при этом отражая культурную реальность, в которой они используются.

Так, в статье «Мифологема как эвристический прием интерпретации когнитивной картины мира» Е. Ю. Ильинова отмечает особые черты мифологем, определяющие ряд выполняемых ими функций. Можно выделить следующий набор функций:

- Познавательная функция (заключается в объяснении причин мироустройства, за счёт упрощения картины мира и выделения её алогичной природы).
- Аксиологическая функция (отвечает за передачу духовных ценностей, необходимых для развития человеческого общества).
- Регулятивная функция (мифологемы воплощают в себе образную систему запретов-разрешений, действующих в социуме).
- Эстетическая функция (отвечает за сохранение нарративной традиции и выразительных возможностей языковой и фольклорной архаичной культуры)
- Номинативная функция мифологемы (выражается в возможности мифологем присваивать имена объектам и субъектам в динамичной картине мира) [6, с. 13].

Помимо этого мифологемы отвечают за выполнение других функций. Мировоззренческая функция мифологем заключается в их способности воссоздавать картину миру с учётом актуализации мифологем в любом культурно-историческом контексте, что позволяет человеку вписать себя в этот контекст. Адаптивная функция мифологемы проявляется в том, что реализация мифологем помогает людям адаптироваться в меняющемся мире, используя усовершенствованные шаблоны действий. Интегрирующая функция реализуется через воплощение в мифологемах какого-либо национального колорита, обеспечивая тем самым цельность общества или коллектива.

В художественном произведении мифологема может включаться в его содержание на уровне имени (для этого вводится специальный термин мифоним), персонажа, сюжета или цитаты. Мифологема может быть выражена как эксплицитно, наиболее ярким примером этого являются мифонимы, или имплицитно, в виде элементов структуры произведения.

Мифологема по своей природе имеет многоуровневую структуру, набор элементов, характеризующих конкретный аспект мифа. На этой основе можно выделить ядерные и периферийные элементы. В литературном произведении реализовываться могут оба этих вида. Ядерный элемент может быть представлен в виде мифологических персонажей или основного сюжета. Периферийные элементы, напротив, реализуются в виде определённого атрибута мифологического персонажа или сюжетной детали.

В качестве примера можно взять миф о Персефоне. Ядерным элементом являются похищение Персефоны и её возвращение к Деметре. Периферийным элементом – зёрна граната, которые Персефона должна была съесть, чтобы вернуться к Аиду. Оба эти элемента выражают концепцию плодородия, а также концепцию жизни и смерти, как и полноценный миф. При этом как ядерные,

так и периферийные элементы включают в себя основную идею мифологемы. К какому бы элементу мифологемы не обратился автор произведения, основная сущность мифологемы будет сохранена.

Мифологемы актуализируются в литературе с учётом текущего социально-культурного контекста. Исходя из этого, относительно художественной литературы содержание мифологемы включает в себя историко-генетическую и актуальную составляющую. Историко-генетическая часть непосредственно соотносится с самой мифологией, она включает в определённый архетип, как «конец света» или «смерть героя», и является одним из многих вариантов его использования. Актуальная часть выражается в добавлении к архаичной структуре деталей, соотносящихся с реальностью автора. Это позволяет соединить два исторических пласта, включая произведение в мировую культуру и актуализируя его проблематику.

Таким образом, мифологема представляет собой структурную единицу мифа, воплощающую архаичные мотивы или образы, реализованные через призму заданного контекста. Мифологемы в своей совокупности позволяют сформировать мифологическую модель мира. В художественной литературе мифологемы помогают наполнить картину мира произведения и включить его в существующую культурную парадигму.

1. 3. Мономиф Джозефа Кэмпбелла

Дж. Кэмпбелл является представителем архетипного направления мифокритики, в ключе которой он разработал структуру пути героя, а также типизацию образов самого героя – центрального лица мономифа. В качестве основы пути героя Дж. Кэмпбелл использовал обширную мифологическую базу, включающую в себе множество сюжетов. Всё это множество он привёл к единой схеме. Для формирования мономифа за основу были взяты теории Зигмунда Фрейда и Карла Юнга. Путь героя можно назвать реализацией ритуала инициации, так как психоанализ и сама концепция данного ритуала описывают его как процесс духовного и физического взросления, а также как столкновение сфер сознательного и подсознательного.

Сам мономиф можно представить как следующую схему: зов к странствиям – преодоление первого порога – путь испытаний – получение награды – возвращение (повторное пересечение порога). Вышеуказанная схема является лишь скелетом для множества мифов. В зависимости от культурных особенностей того или иного региона, она обрывает уникальными деталями.

Если же говорить об использовании данной схемы в литературе, то важно понимать, что мифологическое восприятие определённых образов и действий

было подвергнуто значительным изменениям и включено в современную парадигму смыслов. Нередко наибольшее внимание уделяется какому-либо конкретному этапу пути или может быть представлен полноценный путь героя с опущением какого-либо одного этапа.

В самом начале путешествия перед героем предстаёт два мира: мир известного, в котором герой изначально находится, и мир неизвестного. Мир неизвестного чаще всего представлен как нечто опасное и зловещее, находящееся вне человеческого контроля. Контрольной точкой в полноценном осознании героем существования второго из этих миров, является «зов к странствиям». Как отмечает Кэмпбэлл данная стадия «означает, что судьба позвала героя и перенесла центр его духовного тяготения за пределы его общества» [14, с. 41].

Данная стадия характеризуется тем, что герою становятся доступны ряд знаков, свидетельствующих о незначительных изменениях в окружающем героя мире или в нём самом, которые с течением времени лишь усиливаются. Подобные предвестники зова нередко предстают в негативном образе, тем самым отталкивая героя. Так, герой может изначально отказываться от своей миссии.

Толчком к началу путешествия может стать осознанное желание самого героя последовать за зовом, какая-либо случайность или ошибка либо влияние извне, то есть герой может быть отправлен в путешествие против своей воли злыми или добрыми силами.

Важную роль здесь играет образ проводника. Его появление является переломным в судьбе героя. В качестве проводника может выступать животное, человек или некое магическое создание. Данный образ объединяет в себе нечто неизвестное и пугающее для героя, его осознанную сторону, и в то же время олицетворяет в себе знакомое на подсознательном для героя уровне начало, располагающее его к себе. Появление проводника позволяет герою переосмыслить привычную для него реальность и своё существование и место в ней.

Здесь необходимо сказать несколько слов об отвержении зова. Путь героя может получить особенное развитие, если герой откажется покидать свой мир или не будет никак реагировать на зов. Тогда герой получает статус жертвы. Он отказывается пройти инициацию и вступить во внешний мир, тем самым теряя выход и замыкаясь в себе. В мифах и сказках это реализуется следующим образом. Герой может оказаться проклятым или заколдованным сверхъестественными силами, которые насильно призывают героя в другой мир, в результате подобное «наказание» остаётся с героем навсегда или, напротив, он может быть спасён либо путём принятия зова, или силами извне,

тем самым возвращение в мир реального становится наиболее благоприятным исходом.

Следующим этапом путешествия является преодоление первого порога и непосредственно сам переход в мир неизвестного. Как отмечает Дж. Кэмпбелл, в сопровождении глашатаев своей судьбы, которые помогают ему и указывают путь, герой продвигается вперед в своем приключении до тех пор, пока не приходит к «стражу порога», стоящему у входа в царство, где правят некие высшие силы [14, с. 50].

Нередко на границе между реальным и нереальным героя встречает некий охранник границы, какая-либо сила, которую герою необходимо усмирить, обхитрить или уговорить. Стоит отметить, что путешествие может закончиться для героя именно в этой точке, так как он может переоценить собственные силы и, бросив вызов защитнику, проиграть или просто отступить. На этом этапе вновь подчёркивается исключительность главного героя и его способность преодолеть порог.

Мотив перехода героя между мирами тесно связан с мотивом его возрождения и обновления. Нередко порог представляет собой границу именно между жизнью и смертью. Герой может совершить самопожертвование, погибнуть в схватке с неким чудовищем или осознанно отправиться в мир мёртвых. Таким образом, герой умирает для человеческого мира. Данный этап может стать периодом самопознания, способствовать осознанию истинных сил героя и получению знания, с которыми герой продолжит своё путешествие.

Важную роль в путешествии героя играет защитник – первый с кем сталкивается герой, переходя в мир неизвестного. Дж. Кэмпбелл пишет, что «фактически зов — это первая весть о приближении этого иницилирующего жреца» [14, с. 47]. Эта фигура может быть представлена человеком или существом как женского, так и мужского пола. Защитник выполняет функцию покровительства над героем, олицетворяя в себе родительское начало, которое остаётся с героем в неизведанном мире. Роль защитника снабдить героя знаниями или артефактами, способными помочь герою в достижении цели его путешествие. Защитник может быть представлен в виде древней старухи или старика. Также он может предстать как чародей или отшельник. Нередко защитник является наставником героя или оказывается проводником душ в потусторонний мир.

Следующая стадия представляет собой основную часть путешествия, в которой герой должен пройти ряд испытаний. Важную роль на этом этапе играют «помощники», которых герой встречает перед или после входа в другой мир. Они могут быть представлены в виде животных, людей или неких высших сил, действующих скрытно. В ходе своего путешествия герой, сталкиваясь с

помощниками, получает от них советы или какие-либо волшебные артефакты, способствующие его путешествию. Необходимо подчеркнуть, что «помощник» может сопровождать героя на всём пути, являясь его наставником, другом или случайным попутчиком. Также роль «помощников» могут играть те персонажи, которые встречаются герою эпизодически, выполняя при этом функцию разовой помощи.

Суть данного этапа заключается в трансформации героя, в его взрослении как моральном, так и физическом. Герой преодолевает установки прошлого. Дж. Кэмпбелл пишет, что «в терминологии мистиков вторая стадия Пути именуется стадия “очищения Самости”, когда чувства “очищаются и смиряются”, а энергии и влечения “сосредоточиваются на трансцендентных вещах”» [14, с. 64]. В чужом для героя мире его ожидает встреча со своей противоположностью, которую герой должен принять. Он должен пройти через несколько этапов осознания, что эта противоположность является его воплощением, о котором он ранее не знал. Герой может сопротивляться этому и одержать победу, ассимилировав свою противоположность под себя, либо сдаться и позволить новой сущности взять верх. Таким образом, путь испытаний, олицетворяет именно борьбу героя с его внутренним миром.

Тот факт, что герой сумел подойти к завершению путешествия, свидетельствует об особой исключительности героя и о том, что он является настоящим избранным. В конце пути героя ожидает награда за пройденный путь, вне зависимости от того целенаправленно или нет герой отправился в путешествие.

Если путешествие происходило с одобрения высших сил, то именно от них герой получает некий дар, как свидетельство о том, что он прошёл проверку и заслужил их доверие. Однако если герой попал в мир сверхъестественного против воли высших сил, то герой должен с помощью хитрости получить желаемое. Он может вступить с ними в прямую конфронтацию, и, убив своего противника или усмирив его, заполучить трофей. Также герой может обмануть хранителя дара и обманом забрать у него дар.

Наградой может оказаться нечто материальное, как оружие или драгоценности, тайные знания, брак или сама возможность вернуться в свой мир. Так или иначе, результатом пути героя является становление и формирование его личности. Как истинную награду герой получает духовную зрелость и раскрытие правды об истинном устройстве мира.

После завершения основного этапа путешествия начинается новая стадия пути героя – возвращение, цель которого заключается в повторном пересечении границы между мирами, но уже вместе с полученной наградой: тайными знаниями, спасённой девушкой или волшебным артефактом. Герой своим

возвращением должен принести изменения в обыденный мир. Однако проблема данного этапа заключается в том, что перед героем возникает необходимость столкнуться с реальным миром и примирить свою трансформировавшуюся сущность с обыденностью родного ему мира.

В зависимости от того, как разворачивалось путешествие героя и от его восприятия реальности, последний этап путешествия может иметь несколько вариантов развития. Согласно первому исходу событий, герой может отказаться от возвращения в свой мир. Герой не выполняет свою изначальную миссию, так как считает, что люди в его мире не примут его и не поймут то, что он хочет донести до них. Подобный исход может стать поражением героя, потому что он отказался выполнять свой долг и не смог сохранить индивидуальность. Однако сами сюжеты, где герой отказывается возвращаться, нередко имеют положительную или нейтральную коннотацию. Подобные сюжеты обычно повествуют о святых или мифологических героях, решивших остаться в месте, где царит вечная жизнь. Либо же раскрывается, что герой оказывается на самом деле представителем мира сверхъестественного и ему нет смысла возвращаться назад.

С другой стороны, если герой сумел пройти испытания, благодаря благословению высших сил, и изначально отправлялся в путешествие, чтобы принести в свой мир какую-либо панацею, знания и способ спасти своё общество, то, находясь под сверхъестественным покровительством, он благополучно вернётся в реальный мир.

Также возможно следующее развитие событий, если герой получил трофей вразрез с волей богов и высшие силы выступают против возвращения героя в свой мир: последняя стадия путешествия превращается в волшебный побег. Перед героем встаёт ряд новых испытаний. Чаще всего концепция волшебного побега реализуется в народных сказках, где имеет множество различных вариаций. Чаще всего, это сводится к тому, что герой оставляет за спиной различные предметы задерживающие погоню. В ряде сюжетов, особенно в народных сказках, побег нередко представляется как нечто комичное. Однако побег героя может предстать как трагическое явление, так как в процессе герой может совершить ошибку, которая будет стоить жизни ему или его близкому человеку, либо герой проиграет и просто не сможет вернуться в свой мир.

На этапе возвращения герою может понадобиться помощь извне, так как поражение героя является значительным отклонением от его изначального пути. Так, если герой отказался или не смог пересечь порог между мирами, перед ним может появиться помощник или покровитель, который напомним о миссии героя и вернёт его в мир реального. Возвращение героя обусловлено

также тем, что он, несмотря на собственную трансформацию, является частью реального мира, которая будет требовать героя назад. Однако, как говорилось выше, даже после призыва назад, герой может отказаться от возвращения, если так угодно высшим силам или внутренне герой потерял связь с обыденным миром.

Стоит также отдельно рассмотреть положение героя в структуре «мономифа». В различных мифологических сюжетах важную роль играл переход героя между мирами через приобретение человеческого образа. Изначально герой воплощал в себе стихийную созидательную силу мира природы. Главный смысл перехода заключался именно в изменении его формы. Он был не из мира людей и лишь внешне соответствовал облику человека.

Однако в процессе развития мифологии герой всё больше приближался к человеческой природе. Тем не менее, мифы и легенды всё ещё наделяли героев исключительными способностями, полученными ими не в ходе испытаний, а по факту рождения или момента зачатия.

Как отмечает Кэмпбелл, при подобном ходе событий «весь путь героя изображается как ряд следующих друг за другом чудес с большим центральным приключением в качестве его кульминации» [14, с. 188]. Образ героя всё ещё оставался далёким от образа реального человека, так как предопределённость его качеств и способностей мешала сформировать цельный характер и биографию героя.

Далеко не сразу герои становятся полноценной частью человеческого мира и теряют свои божественные черты. Герой перестаёт стоять отдельно от других людей и становится одним из многих. Здесь уже приобретает значение не столько избранность, сколько конкретные черты характера героя и его личная мотивация при совершении тех или иных поступков.

В образе героя можно обозначить основные черты вне зависимости от временного периода. Героем является тот, кто выделяется среди большинства и наделён особыми качествами. Его во многом характеризует особая избранность. При этом важно помнить, что толчком к путешествию может стать какая-либо случайность. И тогда герой «открывает» свою избранность только в конце пути. Здесь нередко выводится факт наличия других людей, которые не смогли справиться с определёнными испытаниями.

Чаще всего, находясь в реальном мире, герой во многом существует обособленно. При этом данная обособленность может восприниматься другими людьми и с положительной, и с отрицательной стороны. Общество может как возвышать героя за его качества, так и сторониться, ненавидеть или считать опасным за непохожесть героя на других.

Важную роль в раскрытии этой черты играет «чудесное детство», основой для которого является идея отверженности и возвращения. В первую очередь, здесь важную роль может играть происхождение героя. Он может быть ребёнком богов или каких-либо магических существ, по воли судьбы попавший в человеческий мир. В таком случае важную роль в пути героя будет играть именно возвращение в родной ему мир и получение информации о своём происхождении.

С развитием культуры трактовка «чудесного детства» менялась. Так, в народных сказках данная концепция реализуется в образе увечного или презираемого всеми ребенка. Он уже является частью своего мира, однако при этом он не получает должного признания и уважения со стороны окружающих. Таким образом, герой в ходе своего путешествия должен завоевать признание именно в своём мире. При этом важно отметить, герой, всё ещё будучи непринятым обществом, превосходит его в тех или иных аспектах. Он оказывается умнее, хитрее или сильнее окружающих.

Так или иначе, реальный мир не принимает героя в полной мере, и для того чтобы полностью раскрыть свой потенциал он должен отправиться в мир нереального. В конце путешествия, преобразившийся герой может либо окончательно обособиться от реального мира, либо оказать влияние на него и стать либо отверженным, либо принятым им. Герой должен перенести долгий период безвестности, после преодоления которого следует раскрытие его истинного характера.

Дж. Кэмпбелл выделяет несколько типов героев, среди которых герой-воин, герой-правитель (герой-тиран), герой-любовник, герой-спаситель и герой-святой.

Герой-воин напрямую сталкивается со своим врагом. Это может быть как личный враг, так и враг всего народа. Цель героя-воина бороться с такими проявлениями, обеспечивая при этом светлое будущее. Этот тип олицетворяет в себе мотив обновления. Он уничтожает проявления прошлого, выраженные в виде ужасных чудовищ или жестоких правителей. Здесь важную роль играет противопоставление героя и его противника. Нередко такой герой находится в состоянии безвестности, в то время как его противник окружён ореолом славы. Занимая высокое положение, враг нередко недооценивает силы героя и оказывается свергнутым со своего пьедестала. В то время как воин пользуется моментом и выходит победителем из схватки. Миссия такого героя – сохранение жизненных процессов.

Герой-любовник во многом реализуется через сюжет взаимодействия с женщиной, которую необходимо, так или иначе, заполучить. Здесь важную роль играет мотив спасения или завоевания женщины. В качестве противника

здесь выступает родитель или кто-либо, выполняющий его функции. Он не позволяет герою приблизиться к своей дочери или в виде женщины, которая сама не позволяет герою приблизиться к себе.

Как отмечает Дж. Кэмпбелл, если для героя-любownika характерным приключением является завоевание невесты, которая воплощает саму жизнь, то для героя-воина — это воссоединение с отцом, воплощающего в себе неизвестное [14, с. 200]. Здесь важную роль играет поиск отца и стремление к «богу» с целью получить его благословение и стать его представителем в мире обычного. Нередко существование такого героя исключительно в мире людей, делает невозможным познание мира неизведанного. Герой теряет благословение свыше и превращается в тирана и узурпатора, от которого необходимо избавиться.

Герой-спаситель в свою очередь не ставит своей целью заместить высшие силы, является их воплощением. Нередко герой-спаситель вступает в конфронтацию с тираном с целью свергнуть его. Однако если герой-спаситель не будет способен на жертву, то он уничтожит тирана, а после чего займёт его место и станет играть его роль. Цель героя не просто защитить, но и показать людям проявление мира неизведанного. В отличие от предыдущих типов спаситель является представителем двух миров в равной степени. И его целью является изменение мира посредством соединения мира реального и нереального.

Последний тип героя — это святой, отрекшийся от мира. В отличие от других типов героев, святой не ставит своей целью сохранить свою индивидуальность. Он полностью отдаётся неким высшим силам, полностью растворяясь в них. Его движение по пути героя проходит в скрытой форме, так как движение это осуществляется за счёт духовного просветления, а не конкретных поступков.

Таким образом, в основе «мономифа» лежит концепция ритуала инициации, трактуемой в качестве внешней и внутренней трансформации героя. «Путь героя» представляет собой матрицу, на основе которой сформировано огромное количество мифов у разных народов. Главной целью для прохождения пути является принесение изменений в мир и проверка способностей героя как избранного свыше.

ГЛАВА 2 ОРГАНИЗАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МИРА В ЦИКЛЕ РОМАНОВ О ГАРРИ ПОТТЕРЕ

2.1. Пространственно-временной континуум поттерианы

В первую очередь необходимо отметить двойственную природу мира поттерианы. В произведении фигурирует строгое разделение на сакральный и профанный миры. Основное действие романа происходит в сакральном мире, который представляет собой мир магии. Его населяют волшебники, а также различные магические существа, такие как кентавры, оборотни или русалки. Профанный мир, в свою очередь, соответствует миру людей, которые ничего не знают о существовании магии.

У волшебников обычные люди именуются особым словом. «“A Muggle,” said Hagrid, “it’s what we call nonmagic folk...”»¹ [53, с. 53]. Важно отметить, что, с одной стороны, маги живут среди людей и профанный и сакральный миры соприкасаются в той или иной степени. Однако, с другой стороны, представители мира магии при этом вынуждены скрывать свою истинную сущность. Как отмечается в книге, причиной этого является стремление волшебников спокойно существовать, не растрачивая свою энергию на нужды маглов.

Маглы и волшебники отличаются не только умением использовать магические способности, но и особенностями восприятия окружающего мира. Так, например, маглы способны лишь ощущать присутствие некоторых магических существ, таких как дементоров, но не способны их видеть. Также с помощью магии многие места волшебного мира остаются невидимыми или изменяют свой облик для глаз обычных людей, в то время как на волшебников это никак не влияет. Так, например, вместо Хогвартса маглы видят обычные развалины. Также не раз в тексте романов подчёркивается, что маглы не способны понять саму суть магии, это выходит за пределы их возможностей.

Пространственно мир профанный и сакральный не разделены. Они в той или иной сфере пересекаются, однако при этом они действуют независимо друг от друга. Тем самым мир магии в определённой степени изолируется от мира людей и вместе с тем существует бок о бок с ним. Магический мир по своей сути является закрытой системой, однако его неприкосновенность нарушается за счёт разной природы происхождения волшебников. Существуют чистокровные волшебники, полностью принадлежащие миру магии, маглорождённые волшебники, выходцы из профанного мира, а также

¹ « – Магл, – пояснил Хагрид. – Так мы называем всех неволшебников – маглы» [30, с. 61].

полукровные волшебники, объединяющие в себе оба мира: лишь один из их родителей является чистокровным магом. Также есть выходцы из мира магии, сквибы, у которых нет магических способностей и которых часто отправляют жить в мир маглов. Смешение миров происходит за счёт существования маглорождённых волшебников и сквибов.

Собственно главный конфликт поттерианы построен именно на столкновении представителей этих групп, в основе чего лежит вопрос о происхождении и полноценной принадлежности нечистокровных магов к миру сакральному. Данный конфликт представлен в форме дискриминации нечистокровных волшебников, а также различных магических существ.

Важно отметить, что концепция двоemiрия в романах о Гарри Поттере реализуется ещё несколькими способами: сосуществование мира людей и мира магии, а также сосуществование миров жизни и смерти. Каждый из этих вариантов требует определённой точки. Грань между обоими системами миров реализуется через образ вокзала Кингс Кросс и платформу 9¾, на которую можно попасть пройдя через стену между реальными платформами 9 и 10. В реальном мире именно пересечение этой границы позволяет всем волшебникам начать их путь в Хогвартс, и соответственно во взрослую жизнь. Впоследствии именно эту локацию на ментальном уровне воспроизводит Гарри Поттер, после второго попадания в него смертельного заклинания – Авада Кедавы. Оказавшись на грани жизни и смерти, он вновь встречается с Дамблдором, получает последнее наставление от него и окончательно трансформируется как личность. После чего вновь пересекает границу между мирами.

Для полноценного выстраивания мифологической модели мира необходим статичный центр вселенной. В поттериане таким центром можно назвать Хогвартс, Школу магии и волшебства. Именно это место можно назвать точкой объединения человеческого и сверхъестественного: в школе обучаются чистокровные маги, маглорождённые волшебники и полукровки. При этом вокруг Хогвартса и в нём самом обитает множество различных магических существ, начиная от кентавров и заканчивая призраками.

Хогвартс как центр мира также определяет его месторасположение. Замок расположен среди гор, что вплетается в мифологическую традицию, изображения оси мира как священной горы. Более того согласно различным мифам у подножья гор скрываются различные хтонические чудовища. Так, в второй книге становится известно, что в подземелье замка прятался огромный василиск. Следуя за устоявшейся системой образов, на верхнем уровне центра мира может обитать какая-либо магическая птица. В Хогвартсе в одной из башен находится кабинет профессора Дамблдора, где живёт его питомец – феникс. Это также несколько перекликается с культурной традицией. Хогвартс

окружает территория, наполненная различными опасными существами. Рядом со школой расположен Запретный Лес, поход в который в одиночку может стоить человеку жизни. Также возле замка есть озеро, в котором обитают опасные существа – русалки. Тем самым структурно Хогвартс предстаёт как отражение центра мира.

Хогвартс не раз описывается как самое безопасное место в магическом мире, поэтому школа является местом хранения различных магических артефактов, например, философского камня, а также книг со знаниями с разной степенью секретности. Помимо материального значения Хогвартса, замок играет значимую роль в моральной сфере мира магии. Это место имеет важное значение в жизни практически всех волшебников Великобритании. И именно поэтому захват Хогвартса является ключевой целью Волан-де-Морта, ибо получение полной власти над школой и её защитниками обеспечивает полную победу в войне. Это событие способно определить могущество Волан-де-Морта и значительно сломить дух всех противников Тёмного Лорда. Так, Хогвартс выступает в качестве центра магического мира, который крайне трудно захватить, но если он окажется под властью «злых сил», то это будет означать катастрофу для всех волшебников.

В цикле романов о Гарри Поттере Джоан Роулинг не даёт объяснений, как возникло разделение мира магии и мира людей и как появилась магия. В поттериане представлен лишь конкретный срез истории магического мира. Однако в произведении можно обнаружить наличие черт космогонического мифа, которые реализуются через историю создания школы Хогвартса, включающую в себя информацию об основателях школы, формировании четырёх факультетов и правил распределения по ним. Это также является частью характеристики Хогвартса как центра вселенной Гарри Поттера. Так, основание данного места является ключевым событием в истории магического мира, и именно оно показывает, как на протяжении многих лет трансформировалось отношение к вопросу о роли магов нечистокровного происхождения и как менялось их положение в мире магии.

Также важно отметить временные рамки магического мира. Время в обоих мирах течёт одинаково. Основные события в романах о Гарри Поттере происходят с 1991 по 1998 годы. Хронологически вселенная Гарри Поттера включается в существующую историю реального мира. Тем не менее, нельзя сказать, что время в мире волшебников и мире людей действует по одинаковым правилам. Так, существует возможность взаимодействовать с прошлым при помощи ряда магических артефактов, одним из которых является омут памяти. Его действие объясняется следующим образом: «one simply siphons the excess thoughts from one's mind, pours them into the basin, and examines them at one's

leisure. It becomes easier to spot patterns and links, you understand, when they are in this form»² [49, с. 597]. Данный артефакт позволяет стать сторонним наблюдателем событий, которые произошли несколько дней или лет назад, используя при этом свои или чужие воспоминания. Однако подобный способ не включает в себя прямое воздействие на прошлое.

Также в цикле романов о Гарри Поттере существует полноценно функционирующий способ путешествий во времени, позволяющий изменить ход истории. Используемая концепция путешествий во времени требует использования специального артефакта – маховика времени. Он позволяет перемещаться во времени. При этом главным правилом является то, что нельзя перемещаться с другой версией себя, иначе это может повлечь за собой ужасные последствия. В целом подобный способ расценивается как достаточно небезопасный и таящий в себе различные подводные камни.

Здесь необходимо подчеркнуть, что подобная концепция имеет под собой мифологические корни, тем не менее, идея перемещения во времени с помощью каких-либо приборов сформировалась в XIX веке, тем самым это является более поздним включением в мифологическую традицию. Однако именно его Джоан Роулинг включает в мифологическую картину мира поттерианы. Так или иначе, подобные манипуляции со временем выходят за пределы возможностей обычных людей.

Таким образом, в поттериане наблюдается строгое разделение на профанный и сакральный миры. Мир магии относительно времени и пространства соотносится с миром обычного, но при этом волшебники при помощи особых способностей и артефактов имеют возможность выходить за рамки профанного мира. Центром вселенной Гарри Поттера является Хогвартс, который представляет собой точкой соприкосновения двух миров и отражением взаимоотношений между волшебниками, маглами и магическими существами.

2. 2. Этапы «пути героя» как опорные точки сюжета

В цикле романов о Гарри Поттере можно найти отражение «пути героя». Начинается он с зова к странствиям, который приходится на одиннадцатилетие Гарри, именно тогда он узнаёт о своём происхождении. В целом в системе магического мира одиннадцать лет – это именно тот возраст, когда волшебник переходит на новый этап и получает возможность вступить во взрослую жизнь,

² «В такие минуты, <...> я прибегаю к Омуту памяти. Сливаю туда лишние мысли, а потом обдумываю их на досуге, в свободную минуту. Видишь ли, когда воспоминания материализованы, легче уловить причины и следствия и составить верную картину происходящего» [24, с. 547].

получив необходимые знания и умения. Ключевым моментом для этого является письмо из Хогвартса. Именно неожиданное письмо, адресованное лично для Гарри, маркирует для героя, что его ждёт что-то необычное, способное забрать его из обычной жизни.

Несмотря на обилие писем, которые получил Гарри, он так и не начал свой путь. При этом он и не отказался от зова, препятствием стало семейство Дурслей, которое всеми силами старалось удержать Гарри Поттера в мире обычного и изолировать его от любых проявлений магии, выходящей за их рамки понимания. Для выхода из мира людей главному герою требуется помощь извне, поэтому на данном этапе появляется проводник, роль которого играет Хагрид. Он сообщает Гарри Поттеру, о том, что тот является волшебник. При этом герой изначально не доверяет проводнику и отрицает свою принадлежность другому миру. Однако после доказательства существования магии Гарри Поттер соглашается последовать за Хагридом. Таким образом, герой покидает мир обычного осознанно, но не своими силами.

Здесь необходимо подчеркнуть, что и до Хагрида Гарри встречал предвестников своего будущего путешествия. Так, ему не раз попадались странные незнакомцы, которые узнавали Гарри Поттера. Эти встречи описываются следующим образом. «A tiny man in a violet top hat had bowed to him once while out shopping with Aunt Petunia and Dudley. <...> A wild-looking old woman dressed all in green had waved merrily at him once on a bus. A bald man in a very long purple coat had actually shaken his hand in t³he street the other day and then walked away without a word» [53 с. 30]. При этом важно отметить, что незнакомцы показательно не были похожи на обычных людей, тем самым Гарри получал намёки о предстоящей ему трансформации.

Прохождение первого порога можно разбить на несколько стадий. Первая соответствует первой встрече с Хагридом и последующему спасению Гарри от семейства Дурслей. На этой стадии он узнаёт о существовании другого мира и впервые осознанно понимает, что перед ним необычный человек.

Вторая стадия представлена эпизодом, где Гарри Поттер попадает в Косой переулок, что является первым прямым соприкосновением Гарри с волшебным миром. Здесь он узнаёт новую информацию о магическом мире и своих родителях, сталкивается с магическими существами, такими как гоблины. Также на этой стадии он приобретает магические артефакты, а

³ «Однажды, когда они вместе с тетей Петуньей и Дадли зашли в магазин, ему поклонился крошечный человечек в высоком фиолетовом цилиндре. <...> А как-то раз в автобусе ему весело помахала рукой безумная с виду женщина, одетая во все зеленое. А недавно на улице к нему подошел лысый человек в длинной пурпурной мантии, пожал ему руку и ушел, не сказав ни слова» [30, с. 34].

именно необходимые предметы для обучения в Хогвартсе: книги, волшебную палочку, специальную одежду, – и магического компаньона, полярную сову.

Отдельно необходимо выделить палочку, так как её получение олицетворяет признание Гарри как волшебника. Отмечается, что именно палочка выбирает волшебника: «it's really the wand that chooses the wizard, of course»⁴ [53, с. 82]. Это можно назвать элементом инициации: именно в этот период каждый волшебник должен найти свою уникальную палочку и получить возможность полноценно колдовать.

Третья стадия – это поиск платформы 9 ¾ на вокзале Кингс Кросс, буквальной границы между миром людей и волшебников. На этой стадии Гарри сталкивается с ещё одним испытанием – найти не существующую в реальном мире платформу. Гарри не может сам разобраться с данной проблемой, так как он не получил никаких указаний о том, как попасть в необходимое место. Здесь появляется другой проводник – Молли Уизли, которая отправляет своих детей в Хогвартс. Именно от неё Гарри узнаёт, как пересечь границу.

Четвёртая стадия – поездка в Хогвартс Экспрессе. Именно эпизод в поезде определяет дальнейшие взаимосвязи с персонажами. Здесь он встречает помощников. Гарри знакомится с Роном и Гермионой, которые впоследствии становятся постоянными спутниками главного героя. При этом стоит отметить, что каждый из них является представителем определённого мира, Рон – чистокровный волшебник, а Гермиона – маглорождённой волшебницей. Таким образом, у Гарри есть точки соприкосновения с представителями обоих миров. Также в этой сцене определяется, первый враг Гарри – Драко Малfoy, с которым он познакомился ещё в Косом переулке, и уже при первой встрече показал себя не в лучшем свете перед Гарри.

Пятая стадия, представлена прибытием в Хогвартс. Здесь роль проводника опять выполняет Хагрид. Саму сцену с прибытием в Хогвартс можно назвать элементом инициации для юных волшебников. В книге этот момент представлен следующим образом. «Slipping and stumbling, they followed Hagrid down what seemed to be a steep, narrow path. It was so dark on either side of them that Harry thought there must be thick trees there. Nobody spoke much. <...> The narrow path had opened suddenly onto the edge of a great black lake. Perched atop a high mountain on the other side, its windows sparkling in the starry sky, was a vast castle with many turrets and towers»⁵ [53, с. 111]. Гарри вместе с другими

⁴ «Разумеется, не волшебник выбирает палочку, а палочка волшебника» [30, с. 96].

⁵ «Поскальзываясь и спотыкаясь, они шли вслед за Хагридом по узкой дорожке, резко уходящей вниз. Их окружала такая плотная темнота, что Гарри показалось, будто они пробираются сквозь лесную чашу. Все разговоры стихли, и они шли почти в полной тишине. <...> Они стояли на берегу большого черного озера. А на другой его стороне, на вершине высокой скалы, стоял гигантский замок с башенками и бойницами, а его огромные окна отражали свет усыпавших небо звезд» [30, с. 132].

детьми в темноте спускается к озеру, переправляется на лодках через него, и лишь потом перед будущими волшебниками предстаёт замок Хогwartса. Данная сцена имеет напряжённую и несколько пугающую атмосферу. В системе магического мира, именно первокурсники подвергаются такому способу прибытия в Хогwartса. Гарри Поттеру, как и всем молодым волшебникам, необходимо побороть свой страх перед неизвестностью, чтобы стать частью нового мира и получить настоящий статус волшебника.

И шестая стадия, воплощается в сцене с распределяющей шляпой. Здесь идёт представление самого Хогварса, его внутреннего устройства и основных правил. Распределение по факультетам играет роль окончательного определения Гарри в системе координат волшебного мира, и в частности Хогwartса. Гарри Поттер попадает на Гриффиндор, что подчёркивает его ключевые качества: храбрость, решительность и благородство.

Далее следует путь испытаний, который можно разделить на несколько этапов. Данное разделение можно привязать к каждой книге, тогда всё путешествие Гарри аналогично книгам делится на семь частей. Каждая часть соответствует отдельному году обучения в Хогwartсе. Способы реализации этапов разные. Здесь можно выделить поиск информации, прохождение различных головоломок, поиск определённых артефактов и открытая конфронтация с определённым врагом. С каждым этапом Гарри взрослеет и набирается опыта для того, чтобы столкнуться в финальной битве со своим главным врагом и одержать победу. Таким образом каждый этап привязан к определённому событию: поиск философского камня, нахождение тайной комнаты, раскрытие правды о Сириусе Блэке и его спасение, участие в турнире Трёх Волшебников, противостояние диктатуре Долорес Амбридж и битва за пророчество о судьбе Гарри и Волан-де-Морта, поиск информации о том, как справиться с Волан-де-Мортом и поиск Крестражей и Даров смерти и, наконец, финальная битва за Хогwartс. Каждая из книг завершается столкновением с Волан-де-Мортом, в том или ином обличье, а также его приспешниками: отдельно с Питером Петтигрю в третьей книге, а также другими Пожирателями смерти.

Внутри каждой книги можно выделить конкретные этапы, реализованные как полноценные испытания. Так, например, в конце первой книги, героям необходимо было пройти конкретный ряд головоломок (преодоление западни с лозами, ловля ключа, шахматы, загадка с зельями), в которых Гарри и его друзьям необходимо было применить свои знания и умения, чтобы пройти дальше. Отдельно можно выделить, четвёртую книгу, где Гарри Поттер становится участником Турнира Трёх Волшебников и где он снова должен выдержать конкретные испытания, чтобы получить Кубок (забрать яйцо у

дракона, найти способ передвигаться под водой, чтобы спасти своего друга из озера, и пройти лабиринт). Это также требует использования специальных навыков.

Можно выделить как отдельные этапы уничтожения крестражей, артефактов, в которые Волан-де-Морт поместил части своей души. Однако здесь возникает проблема в том, что периодизация данных этапов выглядит несколько «рваной». Так, первый крестраж, дневник, уничтожается во второй части и только в шестой книги разрушается второй крестраж и то без участия Гарри Поттера (с этим разбираются Дамблдор и Северус Снейп). Уничтожение всех оставшихся крестражей приходится на седьмую часть, при этом это совершается разными персонажами Роном, Гермионой и Невиллом. Поиск и уничтожение крестражей во многом соотносится с поиском артефактов в классическом пути героя.

Путь испытаний завершается получением вознаграждения. Здесь стоит отметить, что каждая часть из цикла ставила перед собой разные цели. Если в первой книге главные герои целенаправленно искали философский камень, в четвёртой книге Гарри сражался в турнире за получение кубка. Шестая книга рассказывала о специальном поиске одного из крестражей. А в последней части цикла одной из своих целей герои ставили поиск бузиновой палочки. Отдельно стоит выделить вторую книгу, в которой Гарри с друзьями искал не конкретный предмет, а вход в тайную комнату и личность наследника Слизерина. И наградой здесь стал не материальный предмет, а спасение всех пострадавших от василиска.

В противовес осознанному пути к награде, третья книга представляет неожиданное для героя вознаграждение. Вразрез с рядом неудач, в лице сбежавшего Питера Петтигрю и уволенного Римуса Люпина, Гарри получает свою награду: Сириус и Клювокрыл спасены, Гарри узнал ещё больше информации о прошлом своих родителей и как материальное дополнение всему вышесказанному Гарри получает новую метлу и подписанное Сириусом разрешение на посещение Хогсмита.

Нечто среднее между осознанным и неосознанным поиском вознаграждения, можно назвать пятую книгу. Здесь Гарри Поттер со своими товарищами специально отправляется в Министерство магии ради спасения Сириуса, получение информации о пророчестве становится косвенным следствием их действий. Также отдельно в качестве награды в системе Хогвартса можно назвать победу в соревновании между факультетами и полученные очки.

Во всех книгах, кроме третьей и второй книги, материальный «приз» оказывается уничтоженным, (пророчество и философский камень) либо

обесценивается (кубок Турнира Трёх Волшебников и денежный приз из-за смерти Седрика), либо остаётся вне зоны досягаемости (крестраж).

Вознаграждением после всего пути испытаний является бузинная палочка, полноправным владельцем которой оказался Гарри Поттер. Здесь важно отметить, что в результате, он отказывается пользоваться столь опасным и могущественным артефактом. Таким образом, здесь можно говорить о более глобальном восприятии вознаграждения, как полноценного становления личности Гарри и освобождение мира магии от угрозы в лице Волан-де-Морта и Пожирателей смерти.

В конце каждой части цикла, кроме последнего завершающего этапа, Гарри Поттер возвращается в мир обычного. Однако после достижения совершеннолетия у него уже нет необходимости оставаться в доме Дурслей. Так, Гарри окончательно разрывает связи с миром людей и полностью становится частью магического мира. Больше он не пересекает границу между миром людей и волшебников. В некоторой степени Гарри Поттер отказывается от возвращения и остаётся частью магического мира. Безусловно, он не изолируется от мира обычного, однако между ним и этим миром разрывается связь, которая вынуждала его возвращаться.

Однако если говорит о пересечении границы между жизнью и смертью, то здесь фигурирует другая точка перехода. Гарри Поттер несколько раз пересекал грань между жизнью и смертью: первый раз – в самом детстве, когда благодаря материнской защите, он сумел выжить после непростительного заклинания Авада Кедавра заклинания и второй, когда он осознанно согласился умереть, осознав, что он является одним из крестражей Волан-де-Морта. Принимая свою судьбу, Гарри жертвует собой и повторно пересекает грань между жизнью и смертью. После чего он снова возвращается в мир живых. Если считать этот момент настоящим возвращением героя, то финальную победу над Волан-де-Мортом можно воспринимать именно как закономерное воздействие героя на мир. Однако тогда конец всего произведения несколько расходится со структурой пути героя из-за того, что этап получения награды происходит уже после возвращения.

Объединяя обе системы, можно выстроить следующий путь. Начало седьмой книги представляет возвращение героя в родной ему мир. После чего он погибает для мира магии и возвращается вновь, полностью трансформировавшийся и навсегда остаётся частью мира сверхъестественного.

Отдельно стоит выделить эпилог, которым завершается весь цикл романов. Здесь мы видим уже выросших героев со своими семьями. И местом действия эпилога опять оказывается вокзал Кингс Кросс, однако свой новый путь начинает уже не Гарри Поттер и его поколение, а их дети, новые

волшебники, которые, наконец, отправляются во взрослую жизнь. Гарри Поттер же остаётся по ту сторону границы, так как он уже нашёл своё место в мире и получил признание.

Важно отметить, что весь цикл романов имеет спиральную структуру: каждая книга представляет собой завершённую историю, сюжет которой во многом соответствует структуре «пути героя». С одной стороны, вся история заключена в рамки: Гарри в первой книге получает письмо, после чего он начинает свой путь, а в последней книге он одерживает победу над Волан-де-Мортом и спасает магический мир. Так, события каждой отдельной книги может трактоваться как определённый этап пути испытаний. С другой стороны, в каждой части цикла, кроме последней, герой преодолевает границу между двумя мирами. В каждой книге Гарри попадает в магический мир на поезде, с помощью летающей машины или камина. И в каждой части он возвращается назад в дом Дурслей, потому что это единственное место, где до своего совершеннолетия Гарри остаётся в безопасности. Именно поэтому в последней части цикла Гарри навсегда покидает этот дом, так как исчезает защита и его больше ничего не держит в обычном мире.

Необходимо остановиться на одной из важных архетипических структур в цикле романов – инициации, процессе трансформации персонажа как в физическом, так и моральном плане, его переход на новый уровень. Вся история полностью представляет собой этапы взросления главного героя, которые включают в себя как его победы, так и поражения. На протяжении всех книг Гарри Поттер подтверждает статус настоящего волшебника и преодолевает многочисленные испытания, получая новые знания и используя их на практике. Так, инициация соотносится со всей структурой романов.

Однако при этом мотив обряда инициации реализуется в произведении не только в глобальном плане, но и как элемент сюжета, как внутренняя часть истории. В качестве примера уже ранее приводились прибытие первокурсников в Хогвартс или распределение по факультетам. Ещё один подобный пример можно найти во второй книге «Гарри Поттер и Тайная комната». Мотив «инициации» реализуется через условие для открытия тайной комнаты, которое объясняется следующим образом. «Slytherin, according to the legend, sealed the Chamber of Secrets so that none would be able to open it until his own true heir arrived at the school. The heir alone would be able to unseal the Chamber of Secrets, unleash the horror within, and use it to purge the school of all who were unworthy to study magic»⁶ [47, с. 151]. Здесь подчёркивается избранность нужного человека,

⁶ «Так зародился миф. Согласно ему, перед тем как покинуть школу, Слизерин наложил печать заклятия на Комнату. С тех пор в неё никто не может проникнуть, заклятие снимет только наследник

так как только истинный наследник Слизерина сумел бы открыть вход в Тайную комнату. Гарри не проходит подобную инициацию, так как он оказывается не подходящим кандидатом, хотя многие знаки указывали на него, как минимум неожиданно открывшееся умение разговаривать со змеями. Человеком, сумевшим совершить данный переход, подтвердив свой статус, стал Том Реддл, он же Волан-де-Морт.

При этом именно во второй книге Гарри задаётся вопросом, на правильном ли факультете он находится. И здесь на помощь приходит ещё одна вариация на тему инициации. Следующее проявление мотива инициации завязано на магическом артефакте, а именно мече Годрика Гриффиндора, который мог достать из шляпы только истинный гриффиндорец. И уже эту проверку Гарри Поттер проходит, достав меч из Распределяющей Шляпы и убив им василиска. Тем самым, именно в этом моменте Гарри Поттер окончательно доказывает свой статус гриффиндорца, проявив необходимые для этого качества.

Таким образом, в цикле романов о Гарри Поттере реализуется «путь героя» как воплощение ритуала инициации. Главный герой проходит через все этапы своего пути раскрывает свою истинную сущность, узнаёт о своём предназначении, приобретает новые способности и качества, с их помощью проходит, поставленные перед ним испытания, и спасает мир магии, тем самым Гарри Поттер проходит радикальную трансформацию и заканчивает путь героя как обновлённый человек.

2. 3. Система персонажей как реализация мифологем

В поттериане можно вывести центральную бинарную оппозицию, «добро» и «зло». В качестве доброй стороны выступает сам Гарри Поттер, его друзья, Орден Феникса и в целом все, кто не поддерживает идеи Волан-де-Морта и его последователей. Затрагивая образы последних, нужно отметить, что именно они являются олицетворением «злой стороны» в цикле романов. Ключевыми представителями обеих сторон выступают непосредственно Гарри Поттер и Волан-де-Морт. Каждая книга из серии заканчивается их прямым столкновением, из которого победителем с теми или иными потерями выходит «светлая сторона». Тем самым, подчёркивается превалирование «добра» в картине мира поттерианы.

Во всём цикле романов о Гарри Поттере задействовано значительное количество мифологем, в основе которых лежит актуализация различных

Слизерина, освободит заключённый в Комнате Ужас и выгонит с его помощью из школы тех, кто недостойн изучать волшебные искусства» [28, с 217.].

архетипичных структур в заданном Джоан Роулинг контексте. Через многочисленные мифологемы реализуются обе стороны указанной выше оппозиции. Говоря о реализации архетипов необходимо выделить центральный образ главного героя – Гарри Поттера, «Мальчика-Который-Выжил». В его образе воплощается архетип универсального героя, что раскрывается в следующих характеристиках.

Гарри Поттер является представителем двух миров, что связано с происхождением его родителей. Он сын чистокровного волшебника и маглорождённой волшебницы. Гарри Поттер, будучи частью обоих миров, может спокойно перемещаться между ними. При этом он понимает, как работает и мир магии, и мир людей.

В образе Гарри Поттера раскрывается мотив брошенности героя. Главный герой является сиротой, воспитанным в семье злых родственников и изолированным от своего родного мира. Для того чтобы сохранить ему жизнь погибли его родители-волшебники, а материнская любовь спасла Гарри от смерти. Таким образом, здесь выводится архетип младенца, оставленного вне родного мира и готового вернуться в свой мир, преодолев ряд препятствий. Одним из важнейших переходных этапов для Гарри Поттера представляется раскрытие его истинной сущности.

Рядом с «брошенностью» героя стоит отчуждённость от мира, в котором герой находится. Гарри Поттер рос в семействе Дурслей, людей, максимально стремящихся ко всему обычному и ненавидящих магию и всё, что с ней связано. Гарри олицетворяет в себе образ презируемого ребёнка. Дурсли никогда не относились к Гарри как к нормальному человеку и буквально использовали ребёнка как бесплатную прислугу. При этом среди своих сверстников Гарри также был изгоем. Тем самым подчёркивается неприятие Гарри профанным миром и его обособленность от окружающих его людей.

Ещё одной значимой характеристикой героя можно назвать «избранность». Одно из первых описаний роли Гарри в магическом мире дано профессором МакГонагал: «He'll be famous — a legend — I wouldn't be surprised if today was known as Harry Potter Day in the future — there will be books written about Harry...»⁷ [53, с. 13]. Особенность Гарри заключается в том, что именно он оказывается непреодолимой преградой на пути одного из сильнейших тёмных волшебников – Волан-де-Морта. Во всём магическом мире Гарри Поттер стал единственным человеком, сумевшим пережить самое сильное смертельное заклинание. Судьба Гарри Поттера была предначертана ещё до его рождения. При этом Гарри не имеет права отказаться от собственной роли, и

⁷ «Он станет знаменитостью, даже легендой — я не удивлюсь, если сегодняшний день войдет в историю как день Гарри Поттера! О нем напишут книги...» [30, с. 15].

является по большей части жертвой обстоятельств. Не Гарри Поттер выбрал свою судьбу, а судьба выбрала его.

Здесь важно отметить роль такого архетипического мотива, как самоисполняющееся пророчество. Данный термин был сформирован только в XX веке, однако подобную концепцию можно было проследить уже в древних мифах. Суть данного явления заключается в том, что некое предсказание сбывается как результат веры одного человека или группы людей в то, что указанное предсказание сбудется. Также подобное предсказание может сбыться в результате действий, пытающихся остановить его совершение.

Избранность Гарри является следствием своеобразной случайности. Сивиллой Трелони в трактире «Кабанья голова» было произнесено пророчество, которое звучало следующим образом: «The one with the power to vanquish the Dark Lord approaches... Born to those who have thrice defied him, born as the seventh month dies... and the Dark Lord will mark him as his equal, but he will have power the Dark Lord knows not... and either must die at the hand of the other for neither can live while the other survives... The one with the power to vanquish the Dark Lord will be born as the seventh month dies...»⁸ [51, с. 841].

Необходимо отметить концепцию предсказаний будущего в мире Гарри Поттера. В романе отсутствует статичное будущее, которое заранее сформировано и которое не может не воплотиться в реальность. Предсказать будущее возможно, однако пророчество может не сбыться, если поменяются условия в реальном мире. Можно сказать, что во вселенной Гарри Поттера реально лишь предугадать возможное будущее.

Таким образом, предсказание о герое, способном одержать победу над Волан-де-Мортом не являлось по своей сути неоспоримым фактом. По сюжету книги Тёмному Лорду становится известно данное пророчество и он, стремясь изменить судьбу, активизирует его. Без прямого вмешательства Волан-де-Морта, пророчество могло потерять свою значимость, не исполниться или реализоваться каким-либо другим способом. Однако каждым своим действием он приближал своё поражение. Своей верой в данное предсказание он воплотил его в реальность. Волан-де-Морт так старался избежать смерти, что сам создал все условия для неё.

Для Гарри Поттера как «избранного героя» характерен ряд способностей, выделяющих его на фоне других. Относительно мира людей, особенность Гарри выражается в наличии у него магических способностей. Более того ещё

⁸ «Грядёт тот, у кого хватит могущества победить Тёмного Лорда, рождённый теми, кто трижды бросал ему вызов, рождённый на исходе седьмого месяца... и Тёмный Лорд отметит его как равного себе, но не будет знать всей его силы... И один из них должен погибнуть от руки другого, ибо ни один не может жить спокойно, пока жив другой... тот, кто достаточно могуществен, чтобы победить Тёмного Лорда, родится на исходе седьмого месяца... [26, с.796].

до раскрытия своей настоящей природы, у Гарри Поттера проявлялись магические способности.

В мире волшебников Гарри тоже не является типичным представителем. Помимо статуса героя-спасителя, а также шрама в виде молнии на лбу, оставленного Авада Кедаврой, Гарри Поттера определяют его умения и навыки. Помимо популярности Гарри Поттер во многом выделяется среди своих сверстников. Он очень быстро научился летать на метле и стал ловцом в команде по Квиддичу уже на первом курсе, в то время как это было запрещено по правилам.

Если говорить о других магических способностях, то, с одной стороны, в теоретических знаниях он несколько уступал другим, в частности своей подруге Гермионе, но, с другой, в тринадцать лет он научился вызывать полноценного патронуса, что иногда не под силу даже взрослым волшебникам. Гарри не соединяет в себе все возможные качества и способности, но при этом он преодолевает порог возможностей среднестатистического волшебника, подтверждая тем самым свою избранность.

Если говорить о соотношении Гарри с одним из типов, выделенных Дж. Кэмпбеллом, то Гарри в большей степени олицетворяет героя-спасителя. Здесь опять играет роль избранность Гарри и его статус спасителя мира магии. Он вступает в прямую конфронтацию с Волан-де-Мортом, который в свою очередь реализует образ тирана, которого нужно одолеть. К тому же Гарри является представителем двух миров, однако при этом он не ставит своей целью воссоединить миры и просветить обычных людей. Он следует правилам мироустройства и действует именно в плоскости одного мира – мира магии. Этим он больше тяготеет к герою-воину. Являясь представителем двух миров, Гарри не олицетворяет в себе высшие силы. По логике в мире магии без своей избранности Гарри обычный талантливый волшебник-полукровка. Однако мотив жертвенности вновь возвращает Гарри к образу спасителя. Таким образом, Гарри Поттера можно назвать воином-спасителем.

Главный антагонист поттерианы – Волан-де-Морт, он же Том Реддл. Как отмечалось ранее, он воплощает в себе мотив тирании и представляет собой угрозу как для магического мира, так и для мира обычных людей. Он является носителем идеи превосходства одной группы людей над другой, а именно чистокровных волшебников над всеми остальными представителями магического мира.

Волан-де-Морт жаждет единоличной власти для себя. Он всеми силами стремится достичь наивысшего могущества, заполучив бузину палочку, не дающая её владельцу проиграть в прямом столкновении. При этом для достижения своей цели Тёмный лорд не останавливается ни перед чем, он готов

даже пожертвовать своими союзниками. Лорд Волан-де-Морт за счёт своих магических способностей и жестокости создал вокруг себя пугающую ауру настолько, что на его имя было наложено вето.

Важно отметить, что внешне Тёмный Лорд также выглядит устрашающе. В погоне за властью Волан-де-Морт утратил даже свой человеческий образ. Таким образом, Тёмный Лорд представляет собой своеобразное чудовище, против которого должен выступить герой и остановить его действия.

Однако помимо вышесказанного в образе Волан-де-Морта реализуется архетип «тени». Одной из центральных концепций пути героя является столкновение со своей противоположностью. Противостояние Гарри Поттера и Волан-де-Морта прекрасно отображает это. В первую очередь необходимо отметить, что в детстве эти персонажи имели похожий статус: ребёнок-сирота, полукровка, оставшийся в мире людей и только в одиннадцать лет, узнавший о своей истинной сущности. Они оба были чужими в мире обычного

Первое столкновение Волан-де-Морта с Гарри произошло из-за пророчества, причиной исполнения которого послужил сам Тёмный Лорд. Однако первое столкновение послужило и точкой, где сущность Волан-де-Морта стала частью Гарри Поттера. Осознание, что в Гарри есть частица сил Волан-де-Морта, приходится на вторую книгу, где Гарри узнаёт, что умеет разговаривать со змеями. Однако понимание того, что в Гарри находится не просто часть его магии, а нечто большее приходит в пятой книге, уже после возвращения Тёмного Лорда. Именно в этой части, Гарри теряет контроль над собственным сознанием и поддаётся манипуляциям Волан-де-Морта. Позже становится известно, что в момент первой попытки убийства Гарри Поттера Волан-де-Морт случайно сделал его своим крестражем, тем самым поместив в него частичку своей души.

Таким образом, Гарри сталкивается с Тёмным Лордом не только напрямую, но и внутри себя. В конечном итоге Гарри одерживает победу и избавляется от части его души, которую при этом уничтожает сам Волан-де-Морт. Здесь важно отметить, что победа над «тенью» выражается не только в физическом избавлении, но и в моральном. Гарри необходимо было преодолеть ряд сомнений, начиная от сомнений, истинный ли он гриффиндорец, и заканчивая сомнениями в своём смысле существования.

Также важно отметить несколько ключевых различий между Гарри Поттером и Волан-де-Мортом. Одной из главных целей последнего является достижение бессмертия. Он всеми силами старается избежать смерти. Гарри в свою очередь в решающий момент осознанно выбирает смерть ради блага большинства. Начиная с первой книги, Гарри Поттер сталкивается со смертью и с каждым новым этапом к нему приходит осознание, что бежать от смерти

бессмысленно и что смерть является ещё одним этапом жизни человека. В седьмой книге после того, как в Гарри Поттера снова попадает Авада Кедавра Волан-де-Морта. Главный герой оказывается на платформе вокзала Кингс Кросс, где видит то, что осталось от души Тёмного Лорда: «He had spotted the thing that was making the noises. It had the form of a small, naked child, curled on the ground, its skin raw and rough, flayed-looking, and it lay shuddering under a seat where it had been left, unwanted, stuffed out of sight, struggling for breath»⁹ [48, с.706 – 707]. В результате именно Гарри Поттер остаётся в живых, а Волан-де-Морт теряет возможность даже преодолеть грань между жизнью и смертью, застревая на этой границе.

Ещё одним важным архетипом в произведении является архетип мудреца. Здесь его воплощение можно найти в образ Альбуса Дамблдора, директора Хогвартса. Архетип мудреца обычно включает в себя конкретные характеристики. Подобный персонаж должен обладать незаурядными способностями и умом. Дамблдор представлен как один из сильнейших волшебников в магическом мире. Помимо исключительных магических способностей, Дамблдор отличается особой умом и проницательностью. Он показывает себя в качестве превосходного стратега, благодаря которому был сформирован Орден Феникс, а также в качестве искусного манипулятора, способного собрать вокруг себя необходимых ему людей.

«Мудрец» выполняет функцию направления героев на верный путь. Так, для Гарри Поттера Дамблдор является центральной фигурой, авторитетом, которому он безоговорочно доверяет. Это Гарри сам признаёт в диалоге с Дамблдором: «He accused me of being Dumbledore's man through and through. <...> I told him I was»¹⁰ [50, с. 357].

Именно к Дамблдору чаще всего герои обращаются за помощью, так как у него всегда находится ответ на вопрос. При этом, как классический мудрец, он никогда не отвечает напрямую, лишь давая намёки и подсказки, давая героям возможность самим прийти к окончательному решению.

Биография и точный возраст классического «мудреца» обычно не уточняются. Данная информация об Альбусе Дамблдоре вводится в произведение, однако происходит это ближе к его концу. Более того подробности его биографии раскрываются уже после смерти волшебника. Открывается информация о связи Альбуса с «тёмной магией» (дружба с тёмным волшебником Грин-де-Вальдом в юности), которая заставляет Гарри

⁹ «Теперь он увидел источник шума. На полу сжалось в комок существо, похожее на маленького голого ребёнка, но с грубой, шершавой, как будто ободранной кожей; дрожа, оно лежало под стулом, куда его затолкали, как ненужную вещь, чтобы убрать с глаз долой, и тяжело дышало» [24, с. 608].

¹⁰ «Он обвинил меня в том, что я «целиком и полностью человек Дамблдора . <...> А я ответил ему, что так оно и есть.» [27, с. 386].

переосмыслить роль «наставника» в своей жизни, его авторитет, и всё же прийти к тому, что именно фигура Дамблдора остаётся направляющей для него.

Здесь можно вывести ещё одну характеристику «мудреца», несмотря на то, что он находится на «светлой» стороне, его судьба переплетается с «тёмной» стороной. При этом представители тёмной стороны испытывают к нему уважение и воспринимают, как равного себе. Здесь важно отметить, что Альбус Дамблдор является единственным человеком, которого Волан-де-Морт боялся и уважал. Помимо этого другой тёмный волшебник – Грин-де-Вальд, некогда друг Альбуса, выбравший путь тёмной магии. В конце своей жизни он не выдаёт Волан-де-Морту информацию о том, что Бузинной палочкой, которую стремится заполучить тёмный лорд, владеет Альбус. Своими действиями он пытается отсрочить победу тёмного лорда, сохранив жизнь Дамблдору.

Несмотря на то, что Дамблдор нередко скрывает свои планы и манипулирует своими соратниками, он сохраняет в себе светлое начало. Он прекрасно осознаёт силу настоящей любви и остаётся верен принципу, что в каждом человеке есть что-то хорошее.

В качестве воплощения архетипа «трикстера» выступает Северус Снейп. Один из самых неоднозначных персонажей во вселенной Гарри Поттера. Герой-трикстер представляет собой носителя мудрости и темных начал, стоящего в оппозиции ко всем персонажам, как со светлой, так и с тёмной стороны. Типичными характеристиками подобного персонажа являются насмешливость, загадочность и неприязненное отношение к нему со стороны окружающих людей.

Снейп работает профессором зельеваренья в Хогвартсе, при этом он явно мастер своего дела, он самостоятельно изменял уже традиционные рецепты зелий и требовал от учеников такой же открытости к новым знаниям. При этом своим характером и отношением к другим людям, в особенности ученикам, он отталкивает от себя. Он является циничным, саркастичным, грубым преподавателем, которого не любят ученики всех факультетов, за исключением Слизерина.

При этом он выступает в качестве таинственной фигурой: и внешний облик, и его поведение показывают его как представителя «тёмной» стороны. Так, уже на первом курсе Гарри Поттер вместе с друзьями заподозрил профессора Снейпа в намерении украсть философский камень и навредить Гарри. В результате оказывается, что Снейп, напротив, старался защитить главного героя. Настоящие мотивы Снейпа были раскрыты после его смерти. И уже посмертно была снята завеса загадочности.

Классический образ трикстера подразумевал, что подобный персонаж «передаёт весть» о «тёмной» стороне «светлой», и наоборот. По ходу развития сюжета раскрывается, что Снейп был «шпионом» Альбуса Дамблдора и помогал как Ордену Феникса, так и работал на Волан-де-Морта. Как шпион Ордена, он тайно передавал Дамблдору важную информацию о действиях Пожирателей. Волан-де-Морт же полагал, что Северус является его агентом в Хогвартсе. Таким образом, работа двойным агентом прекрасно соответствует образу трикстера-гонца.

Таким образом, в цикле романов о Гарри Поттере мифологемы получают репрезентацию на уровне персонажей. При этом их воплощение основано на бинарной оппозиции – «добро и зло». Мифологемы «герой» и «мудрец» соответствуют светлой стороне и раскрываются в образах Гарри Поттера и Альбуса Дамблдора. Главным представителем тёмной стороны является Волан-де-Морт, чей образ соотносится с архетипом «тени». Он тесно связан с архетипом «героя», тем самым можно вывести более локальную оппозицию, раскрывающуюся на уровне конфликтов героя с собой и одним конкретным антагонистом. Также важную роль играет архетип, находящийся на грани между добром и злом, – трикстер, реализованный в образе профессора Снейпа.

ГЛАВА 3 МИФОЛОГИЧЕСКИЕ АЛЛЮЗИИ В ЦИКЛЕ РОМАНОВ О ГАРРИ ПОТТЕРЕ

3. 1. Мифонимы как воплощение мифологической основы романов о Гарри Поттере

Важную роль в романах о Гарри Поттере имеет реализация мифологических отсылок, которые не играют серьёзной сюжетной роли, а лишь дополняют историю, влетая её в общий культурный код. Особое значение для этого имеют мифонимы. Ряд персонажей из серии романов имеют имена, связанные с мифологией.

Мифонимы не характеризуют персонажа. Знание происхождения имени персонажа не является необходимым для понимания характера персонажа, история сама преподносит их описание. Мифоним же выступает только в роли маркера особенности характера персонажа, его способности или его истории, тем самым связывая художественный текст с мифологией.

В качестве примера мифонима, связанного с характером персонажа следует упомянуть Минерву Макгонагалл. Согласно «Энциклопедии классической греко-римской мифологии», Минерва является «италийской богиней мудрости, тождественной древнегреческой Афине». За счёт этого данной богине приписывается статус богини войны или военной стратегии [23]. В книге Минерва Макгонагалл находится на должности декана Гриффиндора. По своему характеру является мудрой и храброй женщины, всегда готовой выступить за справедливое разрешение ситуации. В седьмой книге, где события происходят в военное время, она представлена решительной героиней, готовой сражаться и способной принимать важные стратегические решения, тем самым подтверждая своё имя.

В качестве другого примера можно привести имена двух последователей Волан-де-Морта, Амикус и Алекто Кэрроу. Имя Амикус отсылает к мифу о царе бебриков, исполину, который отличался огромной физической силой в кулачном бою и убивал всех прибывших в его страну людей. Алекто, в свою очередь, является именем одной из эриний, богинь мщения. Данные имена прекрасно соотносятся с жестоким характером и поступками данных персонажей. Они являются Пожирателями Смерти, полностью разделяя все взгляды Тёмного Лорда. В седьмой книге они становятся учителями в Хогвартсе, где пропагандируют свои идеи отношения к маглам, как животным, а также устанавливают свои жестокие правила и систему наказаний, которые включают в себя применение Непростительных заклинаний, по отношению ко всем несогласным ученикам и учителям.

Также мифонимом, соотносящимся с характером персонажем можно назвать имя Нарциссы Малфой. В древнегреческой мифологии видное место занимает миф о Нарциссе, молодом юноше, отличающемся красотой и холодностью. Он отвергал всех людей, влюблённых в него, пока в один из дней он не увидел себя в отражении реки и в качестве наказания от богов безумно полюбил себя. Впоследствии, начиная с античности, с именем Нарцисс связывается образ излишне самовлюблённого и гордого человека. Именно это соответствует образу Нарциссы Малфой, которая является красивой и утончённой женщиной. Вместе с этим она характеризуется с позиции Гарри Поттера как сдержанная в эмоциях, высокомерная и несколько самовлюблённая дама.

Ещё одним похожим мифонимом является имя является имя Аргус. В древнегреческой мифологии данное имя носит многоглазый великан, который отличался особой бдительностью. «Аргус» также употребляется для обозначения неусыпного стража. Данная характеристика идеально подходит Аргусу Филчу, следящему за порядком в Хогвартсе. Он всегда патрулирует коридоры замка и следит, чтобы ученики не нарушали правила Хогвартса, были по ночам в своих комнатах и не ходили в запретные зоны. У него часто получается появляться именно в тех местах, где совершаются нарушения, и мешать главным героям заниматься своими делами, требующими выход за границы дозволенного.

Мифоним может отсылать к способностям персонажа. В качестве яркого примера можно привести имя Фенрира Сивого, один из отрицательных персонажей цикла романа. Он представляет собой оборотня, отличающегося особой жестокостью и свирепостью. Само имя «Фенрир» отсылает к скандинавской мифологии, где так называли гигантского чудовищного волка, который в день Рагнарёка согласно пророчеству должен убить Одина.

В поттериане есть ещё один персонаж, через имя которого раскрывается его природа оборотня. Это Ремус Люпин. Обе части его имени этимологически связаны с волками. Фамилия Люпин - это заимствование из латинского языка слова *lupus*, обозначающего в переводе волка. Имя Ремус в свою очередь взято из римской легендарной истории о двух братьях, Реме и основателе Рима Ромулусе, которые были выкормлены волчицей.

Также в качестве примера можно привести Сивиллу Трелони, которая является профессором прорицаний. Согласно «Энциклопедии классической греко-римской мифологии», «в древнегреческой и древнеримской мифологиях сивиллами назывались странствующие пророчицы, которые, <...> предлагали всякому желающему угадывать будущее и предсказывать судьбу» [23]. Очень часто сивиллы предсказывали именно трагичные события. Данный мифоним

соотносится со способностью профессора Трелони видеть будущее, а также соответствует её характеру и склонности к частым предсказаниям о смерти одного из студентов Хогвартса.

Мифонимом, отсылающим к античной мифологии, названа ещё одна прорицательница – Кассандра Трелони, прабабушка Сивиллы. Данная героиня лишь упоминается в тексте произведения. Однако при этом отмечается исключительность её способностей, как предсказательницы будущего.

Наконец, мифонимы могут соотноситься с историей персонажа. Одна из главных героинь серии романов, Гермiona Грейнджер, носит имя дочери героя Троянской войны Менелая и Елены Прекрасной. Согласно мифологии, двое мужчин боролись за любовь Гермiony, и один из них погиб от укуса змеи. Здесь можно провести параллель с поклонниками Гермiony, Виктором Крамом и Роном Уизли. В отличие от мифа они не враждовали напрямую друг с другом, и в конце вдвоём остались в живых. Однако, по словам Джоан Роулинг, писательница всерьёз задумывалась об убийстве одного из главных героев в конце книги, а именно Рона Уизли.

Ещё одним подобным персонажем является Меропа Мракс, мать Воланде-Морта, чья история более очевидно связана с её именем. Меропой была одна из плеяд, единственная из всех вышедшая замуж за смертного человека. В «Энциклопедии классической греко-римской мифологии» говорится, что когда её муж умер, «Меропа вместе с сестрами попала на небо. Но среди других звезд она была самой незаметной, как бы стыдясь того, что была женой простого смертного» [23].

По сюжету романа Меропа Мракс была представительницей чистокровного рода волшебников, влюбившейся в обычного человека. В мире Гарри Поттера значительное количество семей, в том числе род Мраксов, избегает любых контактов с неволшебниками. Таким образом, как и Меропа из мифологии, героиня из Гарри Поттера, выбрала себе человека из другого мира, что по своей сути являлось предосудительным в определенных кругах магического мира.

Важно отметить, что во всём цикле романов встречаются персонажи с именами, связанными с различными мифами, однако при этом прямая корреляция между смысловым наполнением имени и историей или характером персонажа. Так, например, в серии книг встречается героиня Андромеда Тонкс, чьё имя носила героиня из мифа о Персее, принцесса, которую должны были принести в жертву морскому чудовищу, но её спас от этой участи Персей. Андромеда Тонкс является урождённой Блэк, которая влюбилась в маглорождённого волшебника и вышла за него замуж, после чего семья отрёклась от неё. Безусловно, можно провести параллель спасения от чудовища

со спасением от семьи, придерживающейся идей превосходства чистой крови. Однако здесь в первую очередь имел значение тот факт, что Андромеда представляет собой созвездие, а у большинства членов семейства Блэк имена связаны непосредственно со звёздной тематикой.

Таким образом, мифонимы в цикле о Гарри Поттере реализуются на периферийном уровне. Они, являясь частью известных мифологических систем, узнаваемы для читателей, но при этом внутри самого сюжета романов они не играют никакой роли. При этом лишь часть мифонимов соотносится с характерными чертами персонажей, в то время как другая представляет собой простое совпадение имени персонажа и мифологического героя.

3. 2. Мифические существа как часть магического мира романов о Гарри Поттере

Во вселенной Гарри Поттера фигурирует значительное количество мифологических существ. В первую очередь необходимо выделить эльфов. Одними из значимых для сюжета существ являются домовые эльфы, описывая которых Джоан Роулинг опирается на английскую мифологию, где эльфы выступают в виде маленького народца, выполняющего свои функции, помогая или мешая людям.

Как отмечает О. В. Манжула в статье «Интерпретация английской мифологии в романах Дж. К. Роулинг о Гарри Поттере», писательница для создания образа домашних эльфов использует ещё одного представителя английской мифологии брауни – шотландский домовый, создание небольшого роста, с острыми большими ушами, растрепанными волосами и коричневой кожей [18, с. 56 – 57]. Внешность же домашних эльфов в романе несколько отличается от брауни, как минимум тем, что у домовых эльфов нет волос.

В мифологии брауни могут помогать по хозяйству и делают это добровольно. При этом существовало поверье, что если человек предложит брауни надеть новую одежду, или любую другую награду за помощь, то он обидится и уйдёт из дома человека. Как и для брауни плата за работу для домашнего эльфа является оскорблением. Домашние эльфы не носят одежду, так как если эльф получит от хозяина какой-либо элемент одежды, то он сможет покинуть человека и отказаться ему прислуживать. Важно отметить, что подобная концепция взаимоотношений брауни и человека в романе подаётся в негативном ключе. В романах о Гарри Поттере домашние эльфы, находятся в своеобразном рабстве у волшебников, они обязаны выполнять любую работу или задание, которое поручит им хозяин. Отношение к

домашним эльфом в поттериане представляется как один из отрицательных примеров отношения волшебников к магическим видам.

По мифологии брауни обычно могут помогать людям, сообщая им о предстоящей опасности и предупреждая их о врагах. Такую же функцию, например, выполняет домовый эльф Добби, который в книге «Гарри Поттер и Тайная комната», всеми силами старался предупредить главного героя об опасности, которая ждёт его в Хогвартсе.

Ещё одними мифологическими созданиями, взятыми из английской мифологии, являются великаны. В английских мифах и фольклоре великаны чаще всего предстают в виде жестких человекоподобных существ, жестоких и высокомерных по характеру и не особо отличающихся умственными способностями. Большая часть великанов в мире магии подходят под это описание. Однако среди всех прочих представителей этого магического вида выделяется Рубеус Хагрид, который лишь наполовину является великаном. Вразрез с классическим изображением великанов Хагрид отличается добротой, отзывчивостью, простодушием и любовью к животным. В романе он выполняет функцию помощника Гарри и проводника между мирами. Именно он забирает его от Дурслей и дарит ему волшебное животное – сову. Также отдельно можно выделить Олимпию Максим, директрису Академии магии Шармбатон. Она также наполовину великан, однако она отрицает это, учитывая тот факт, что великаны в магическом мире имеют не самую лучшую репутацию. При этом она также по своему характеру далека от образа типичного великана. Она достаточно умная, справедливая и храбрая женщина. В качестве более типичного представителя великанов можно назвать великана Грохха, брата Хагрида. Он не способен говорить по-человечески, он достаточно грубый и неловкий персонаж, однако при этом он всё ещё не отличается жестокостью, как его сородичи.

Ещё одно магическое существо, взятое из британских мифов – это единорог. Единороги считались дикими и своенравными животными, укротить которого была способна только девственница. Чаще всего обычные люди считались неспособными увидеть это животное. В более поздней европейской традиции единорог получил трактовку как светлый и чистый образ. В мире Гарри Поттера единороги имеют статус заповедных животных, на которых запрещено охотиться. Единорог имеет высокое магическое значение, его шерсть является одним из важных элементов для создания волшебной палочки, а кровь единорога обладает целебными свойствами. Однако при этом человек, выпивший кровь единорога, навсегда остаётся проклятым. В первой книге цикла профессор Квирелл, в теле которого скрывался Волан-де-Морт, убивает

единорогов, чтобы пить его кровь и поддерживать свои жизненные силы, тем самым он вместе с тёмным лордом подвергается пожизненному проклятию.

Ещё одним важным магическим существом во вселенной Гарри Поттера является василиск. В «Мифологическом словаре» Е. М. Мелетинского василиск представлен как чудовищный змей, наделённый сверхъестественной способностью убивать не только ядом, но и взглядом или дыханием [38, с. 117]. Во второй книге «Гарри Поттер и Тайная комната» василиск выступает в качестве одного из центральных элементов истории. В романе способности василиска убивать ограничиваются ядом и взглядом. Из-за взгляда василиска окаменело несколько студентов. Как и для мифологического аналога, для книжного василиска, смертельным является или крик петуха. Так, чтобы избежать подобного влияния, Джинни Уизли, находящаяся под контролем Волан-де-Морта, убила всех школьных петухов. Образ василиска тесно переплетается с историей Слизерина, символом которого являются змеи, так именно василиск скрывается в Тайной комнате, открыть которую может лишь истинный наследник Слизерина.

Также стоит вспомнить крылатых коней, а именно фестралов. Образ крылатых коней уходит корнями в античную мифологию, однако важно отметить, что подобное существо встречалось у многих народов мира. Чаще всего в образ крылатого коня, связывался с путешествием в другой мир. В книге фестралы, являются магическими животными, которых способны увидеть только те, кто видел смерть своими глазами. Таким образом, этот крылатый конь объединяет в себе два начала, жизнь и смерть. Более того, фестралы используются для перевозки студентов в Хогвартс, а также именно с их помощью Гарри Поттер вместе со своими товарищами отправляется в Министерство Магии, совершая своеобразный переход между мирами, миром волшебников и миром простых людей.

Ещё одним видом существ, имеющих связь с античной мифологией, являются кентавры. В «Мифологическом словаре» Е. М. Мелетинского говорится следующее: «Кентавры в греческой мифологии дикие существа, полулюди-полукони, обитатели гор и лесных чащ, отличаются буйным нравом и невосдержанностью. <...> В героических мифах одни из кентавров играют роль воспитателей героев, другие, напротив, враждебны миру героев» [32, с. 280]. Также важно отметить, что в мифах кентавры представлены как хитрые или мудрые создания.

Во вселенной Гарри Поттера внешне кентавры не особо отличаются от своего мифологического аналога. Они являются гордыми животными, считающими себя чрезвычайно мудрыми созданиями и избегающими любых контактов с волшебниками. Кентавры обладают особыми знаниями в сфере

целительства и астрологии и проводят значительную часть своего времени, изучая звезды в поисках знамений. Однако, как и в мифологии, в мире Гарри Поттера существуют доброжелательные к людям кентавры. Так, кентавр Флоренц не раз помогает главным героям произведения и, более того, устраивается в Хогвартс на должность преподавателя прорицаний. За это для своих сородичей он становится предателем своего вида и изгоняется из племени.

Оборотни в цикле романов о Гарри Поттере занимают видное место. В целом оборотни и тема превращения людей в разные виды животных являются неотъемлемой частью мифологии разных народов. Одним из самых распространенных вариантов подобных перевоплощений являются вервольфы, люди, умеющие превращаться в волков. Именно подобные существа фигурируют в поттериане. В целом образ оборотня в общей культурной традиции имеет многочисленные вариации. Среди аспектов, отличающих разные версии, можно назвать способ перевоплощения (врождённый или приобретённый), его осознанность и добровольность, а также его эмоциональная окраска. В цикле романов оборотничество представляется как болезнь, ликантропия, которая не даёт человеку спокойно существовать. Стать оборотнем можно после укуса другого представителя. Нередко люди приобретают ликантропию после нападения взрослого оборотня на них в детстве. В обличье волка меняется восприятие действительности человеком: он теряет способность мыслить адекватно и становится агрессивным по отношению к окружающим. При этом в отношении оборотней, как и многих других магических видов в волшебном мире, прослеживается пренебрежительное отношение. Оборотней сторонятся, и им крайне трудно устроиться в жизни как обычному волшебнику, вследствие чего они имеют достаточно низкий социальный статус.

В цикле романов можно увидеть разные по окрашенности образы представителей данного вида. Одним из таких персонажей является Римус Люпин, один из положительных героев поттерианы. На его примере выводится проблема дискриминации оборотней в обществе, а также все негативные стороны оборотничества, начиная от проблем со здоровьем, заканчивая сложностями с устройством семейной жизни и рабочей карьеры. Ещё одним представителем оборотней является Фенрир Сивый, один из сторонников Волан-де-Морта. Он и его внушительная армия сородичей активно терроризировали волшебников в период войны. Здесь важно отметить, что с позиции Пожирателей Смерти оборотни также не являются равноценными им существами. Они воспринимаются как грубая сила, которой можно устрашать

всех несогласных. Так, образ оборотня в цикле романов не показывается с исключительно положительной, или отрицательной стороны.

Важно отметить, что тема оборотничества не ограничивается только вышеописанным вариантом. В поттериане существует активно развитая система анимагии, возможности добровольно перевоплощаться в различных животных, начиная от зверей, заканчивая насекомыми. Одними из ярких представителей анимагов можно назвать Минерву МакГоннагл, Сируса Блэка, Питера Питтигрю и Риту Сциттер, которые могут превращаться в кошку, собаку, крысу и жука соответственно. Это социально принятая в мире волшебников форма магии. Таким образом, способность к анимагии можно воспринимать как исключительно положительную трактовку темы оборотничества.

Ещё одними представителями волшебного мира являются гоблины. В европейской мифологии гоблины описывались как уродливые невысокие создания, живущие под землей и в различных пещерах. Они обычно отличались злобностью, воинственностью и невысокими умственными способностями. Однако в цикле романов о Гарри Поттере образ гоблинов перекликается с другими мифическими существами европейского фольклора – гномами. В «Мифологическом словаре» даётся следующее описание этих существ: «Гномы – маленькие человекоподобные существа, обитающие под землей, в горах или в лесу. Ростом они с ребенка, носят длинные бороды, обладают сверхъестественной силой. <...> Бывают искусными ремесленниками, способными изготовить волшебное оружие, кольца и другие предметы. Обычно дружелюбны к людям, но могут быть и враждебными» [37].

Так, в мире магии именно гоблины являются владельцами единственного волшебного банка Гринготтса, который располагается под землёй. Это место считается одним из самых защищённых мест в магическом мире. В произведении можно найти следующую характеристику гоблинов: «However, there is a belief among some goblins, and those at Gringotts are perhaps most prone to it, that wizards cannot be trusted in matters of gold and treasure, that they have no respect for goblin ownership»¹¹ [48, с. 517]. Гоблинов можно назвать высоко интеллектуально развитыми существами, при этом некоторые из них считают себя более компетентными в ряде вопросов. Гоблины славятся тем, что имеют великолепные навыки в кузнечном, ювелирном и других ремесленных делах. Они занимаются чеканкой монет, а также изготовлением различных магических

¹¹ «Я не говорю, что волшебников совсем не в чем упрекнуть, но многие гоблины — и не в последнюю очередь те, что работают в банке «Гринготтс» — считают, что по части золота и драгоценностей волшебникам нельзя доверять, потому что они не уважают гоблинское право собственности» [24, с. 446].

артефактов, среди которых меч Годрика Гриффиндора, одного из основателей Хогвартса. При этом они считают, что все созданные ими изделия по праву принадлежат им, а волшебники, передающие подобные магические артефакты из поколения в поколение, являются простыми ворами. Как следствие этого гоблины несколько недоброжелательно относятся к людям и не стремятся раскрывать секреты своего ремесла. Также они обладают, особой магией, не требующей использования волшебной палочки.

В свою очередь гномы также фигурируют в поттериане, однако представлены они в виде маленьких садовых вредителей, обладающих несколько агрессивным нравом и острыми зубами. Это все ещё разумные существа, владеющие человеческой речью, однако по сравнению со своим мифологическим аналогом гномы в романах о Гарри Поттере представлены как достаточно примитивные создания. В то же время гоблины из поттерианы, напротив, во многом превосходят свою версию из европейского фольклора.

Практически в каждой книге цикла романов можно увидеть призраков и некоторые их разновидности. Концепция души умершего человека, проявляющей себя в реальном мире в той или иной форме, является достаточно распространённой в культуре разных народов мира. Джоан Роулинг использует в произведении образ осмысленных призраков. Во вселенной Гарри Поттера призраки взаимодействуют друг с другом и с живыми волшебниками как настоящие люди. Отличает их от живого лишь факт их смерти и их бестелесность. Приведения Хогвартса полностью помнят свою жизнь и прекрасно осознают, что они умерли. У них есть своя социальная иерархия, различные объединения и клубы. Так, один из призраков Почти Безголовый Ник стремился стать частью «Клуба обезглавленных охотников». Также в книге четвёртой книги упоминается существование Совета призраков, где решаются вопросы, связанные непосредственно с призрачной стороной жизни в Хогвартсе.

Здесь важно остановиться на теме безголовых призраков. Данный образ был основан на существе из ирландской мифологии – Дуллахане. В «Энциклопедии вымышленных существ» он описывается как всадник без головы, который по ночам преследует путников, держа под мышкой или в правой руке свою голову. Встреча с Дуллаханом зачастую предвещает скорую смерть. Важно отметить, что вместе со злым нравом для подобного существа характерна любовь к шуткам [13]. При этом самым ярким представителем безголовых существ является Почти Безголовый Ник. Он достаточно добродушный призрак, старающийся подружиться с Гарри Поттером. В целом безголовые призраки отнюдь не отличаются жестокостью и агрессией по отношению к людям. Они спокойно сосуществуют с живыми.

Помимо внешних черт их соотносит с мифологическим аналогом чувством юмора. Почти безголовый Ник часто шутит над тем, что его голова не до конца была отрублена, и в целом другие призраки также подшучивают над его ситуацией.

Помимо такого вида привидений в поттериане можно встретить полтергейстов. Данный вид духов является отражением сложившегося в фольклоре образа духа, сообщающего о своём присутствии шумом и хаотичным перемещением предметов. При этом изначально само слово полтергейст обозначает само явление, связанное со случайным перемещением вещей или их неожиданным исчезновением. В Хогвартсе как раз живёт дух Пивз, который отличается буйным нравом и обожает доставлять неприятности всем находящимся в школе волшебникам.

В цикле романов о Гарри Поттере присутствует ещё один вид привидений – Боггарт. Впервые оно описывается в третьей книге следующим образом: «So the boggart sitting in the darkness within has not yet assumed a form. He does not yet know what will frighten the person on the other side of the door. Nobody knows what a boggart looks like when he is alone, but when I let him out, he will immediately become whatever each of us most fears»¹² [52, с. 133]. Однако боггарт в английской мифологии соответствует другому виду существа. Это доброжелательный домашний дух или домовой. Согласно «Мифологическому словарю» Мелетинского, «считалось, что боггарт способен на злые проделки (если рассержен, то может разбить посуду в доме, отвязать лошадей и коров и др.), хотя обычно он рассматривался как дух, постоянно живущий в доме и дружественный хозяевам» [36 с. 98].

В это же время боггарт в Поттериане это, напротив, злой дух умеющий превращаться в главный страх человека, который его увидят. Они обычно скрываются в тесных тёмных местах в домах людей. Единственным оружием против боггартов является заклинание Риддикулус, позволяющее превратить духа во что-либо смешное. За счёт своих способностей боггарт имеет сходство с существом из испанского и португальского фольклора – Кукуем, жутким монстром, живущим в темных местах, например в шкафах или под кроватями и способным изменять свой внешний вид.

Таким образом, сакральный мир поттерианы наполняется различными существами, происхождение которых берёт начало в мифах разных народов. При этом некоторые существа, такие как кентавры или василиск, соответствуют своим исходным характеристикам. Другие же претерпевают

¹² «Так вот, боггарт в гардеробе ещё ни на что не похож. Он не знает, кого и чем станет пугать. Как он выглядит, неизвестно, но стоит его выпустить, он тут же станет тем, чего мы боимся больше всего на свете» [29, с. 155].

значительные изменения: приобретают новые черты, как великаны или оборотни, или же сохраняют только своё название подобно гоблинам или богарту.

3. 3. Символы в цикле романов о Гарри Поттере

Помимо магических существ и мифонимов, мифологическую основу для произведения создают разнообразные символы: растения, животные, предметы или числа, которым и в реальном мире придавалось определённое значение. Символическое значение в романе имеет тис. О. В. Манжула пишет в статье «Интерпретация английской мифологии в романах Дж. К. Роулинг о Гарри Поттере», что «в британской мифологии тис является символом бессмертия, его стволы считаются входом в другой мир» [18, с. 61]. Гарри Поттер вместе с семьёй Дурслей живёт на Тисовой улице. Это обусловлено тем, что именно в семье маглов, родственников матери главного героя, жизни Гарри чего не сможет угрожать. Тисовая улица по своей сути защищает жизнь мальчика, соединяя в себе два мира: мир маглов и часть волшебного мира самого Гарри.

Что примечательно, палочка Волан-де-Морта, который стремился достичь бессмертия, сделана из дерева тиса. И дом его родителя также окружён тисовой изгородью. Данное растение было выбрано в качестве материала для строительства лабиринта на Турнир Трёх Волшебников. Именно пройдя через этот лабиринт Гарри Поттер, оказался на кладбище и стал свидетелем возвращения тёмного лорда и смерти своего друга. Также тис иногда ассоциируют горем или скорбью, что вплетается в выше описанные появления цикла в поттериане, так чаще всего данное растение влечёт за собой смерть и страдания людей.

Ещё одно растение значимое растение в цикле романов о Гарри Поттере-это остролист или же падуб, из древесины которого изготовлена палочка главного героя. В книге «Тайный язык цветов» отмечается, что «падуб, по народным поверьям, защищает от злых чар и воплощает восстановление природы. <...> У этих верований языческие корни, но падуб символизирует еще и терновый венок Христа» [4, с. 52]. Так, на контрасте с тисом остролист имеет более положительную коннотацию в народной культуре.

Данное растение соответствует образу её владельца. В первую очередь за счёт мотива жертвенности и воскрешения, что является ключевой частью истории Гарри Поттера, который оказался на грани между жизнью и смертью и сумел вернуться обратно. Также в народе существовало поверье, что остролист может защитить человека от молний, что также коррелирует с историей Гарри Поттера. На лбу у главного героя находится шрам в виде молнии, оставленный

Авадой Кедаврой Волан-де-Морта. В целом защитная функция остролиста реализуется через факт использования Гарри Поттером волшебной палочки, что постоянно помогала спасти ему жизнь.

Ещё одним из значимых растений во вселенной Гарри Поттера является бузина. В представлениях разных народов бузина имела смешанное значение. С одной стороны, данное растение связывалось с несчастьями и смертью. В Уэльсе существовало поверье, бузина может расти только в тех местах, где на землю пролилась кровь человека. С другой стороны, у некоторых народов бузина воспринималась в качестве священного дерева. Иногда ветки бузины считались защитным средством от колдовства и злых духов.

Одной из самых могущественных волшебных палочек в мире Гарри Поттера является Бузинная палочка, которую невозможно одолеть в бою. Как отмечала сама Джоан Роулинг, в одном из интервью: «The Elder Wand is simply the most dispassionate and ruthless of wands in that it will only take into consideration strength»¹³ [44]. История данной палочки достаточно кровавая, учитывая то, что её новым владельцем становится тот, кто сумеет одолеть предыдущего. Многие её владельцы поплатились жизнью за владение этим артефактом. Именно эту палочку жаждал заполучить тёмный лорд, так как она представляется как символ могущества и власти. Таким образом, представленная в романе символика бузины совпадает с негативной коннотацией данного растения.

В цикле романов о Гарри Поттере образы животных также имеют смысловое наполнение. Самым ярким примером этому являются гербы четырёх факультетов Хогвартса, на каждом из которых изображено определённое животное. Распределение на факультеты происходит с упором на личные качества человека. На гербе Гриффиндора расположен Лев. Как отмечается в «Энциклопедии знаков и символов», «лев <...> является одним из самых часто встречающихся символов храбрости, быстроты, стойкости, силы и величия» [33, с. 346]. Так, это соответствует основным качествам гриффиндорцев.

В свою очередь у Слизерина символ факультета – это змея. В поттериане образ змеи имеет достаточно негативное значение. Слизеренцы в целом в мире магии имеют плохую репутацию: многие тёмные волшебники были выходцами из этого факультета, в том числе сам Волан-де-Морт. С образом последнего также тесно переплетается змеиная тематика, так как Тёмный Лорд является потомком Салазара Слизерина, одного из основателей Хогвартса. Так, образ змеи в западной культуре, считающийся олицетворением злого начала и

¹³ «Бузинная палочка - это просто самая беспристрастная и безжалостная из всех волшебная палочек, так как она уважает исключительно силу» [здесь перевод наш].

включающий в себя хитрость, коварство и ум, соотносится с характеристикой Слизерина.

Также, символы в виде животных можно рассмотреть на примере анимагических форм волшебников. Для примера можно рассмотреть образ отца Гарри, Джеймса Поттера и его друзей, Сириуса Блэка и Питера Петтигрю. Джеймс Поттер был способен перевоплощаться в оленя. В культуре образ оленя обычно воплощает решительность, смелость и благородство, что в определённой степени соответствует персонажу, как яркому представителю факультета гриффиндора.

Здесь важно отметить, что образ оленя тесно переплетён с мотивом Дикой Охотой. Согласно «Мифологическому словарю», Дикая Охота представляет собой группу призрачных всадников с демонической фигурой во главе [35, с. 188]. В британской культуре Дикая Охота не связывалось с дьявольской природой, хотя встреча с призрачными всадниками могла доставить неприятности обычному человеку.

Нередко подобных призраков сопровождала свора собак, что позволяет включить сюда анимагическую форму Сириуса Блэка – большую чёрную собаку. О. В. Манжула отмечает в статье «Интерпретация английской мифологии в романах Дж. К. Роулинг о Гарри Поттере», что «"Мародерами" Джеймс Поттер и Сириус Блэк могли назваться потому, что сущность Дикой Охоты подразумевала нападения и грабежи» [18, с.59]. В свои школьные годы отец Гарри Поттера и его друзья часто устраивали беспорядки и в конфликте с другими учениками в Хогвартсе, в частности Северусом Снейпом, применяли достаточно грубые методы.

Сириус Блэк, как уже отмечалось раньше, способен превращаться в пса. Однако здесь важно отметить, что образ чёрного пса коррелирует с образом адских гончих, существующим у разных народов мира. Одним из таких представителей является Грим, огромная чёрная собака, считающаяся предвестником смерти. На протяжении третьей книги Гарри Поттер постоянно сталкивается с чёрной собакой и изначально это тревожит главного героя. Особенно после того как на уроке прорицания, на которых в целом важную роль играет расшифровка различных символов, Гарри узнаёт, о существовании Грима. Его силуэт появляется в выпитой героем чашке чая. На это профессор Трелони реагирует с явным испугом. «The Grim, my dear, the Grim!" cried Professor Trelawney, who looked shocked that Harry hadn't understood. "The giant,

spectral dog that haunts churchyards! My dear boy, it is an omen – the worst omen – of death»¹⁴ [52, с 107].

В поттериане у символа грима всё также сохраняется негативная трактовка и связь со смертью. И, с одной стороны, впоследствии подобная смысловая нагрузка у образа теряется, так как оказывается, что чёрный пёс был не предзнаменованием смерти, а всего лишь скрывающимся крёстным Гарри. С другой стороны, несмотря на то, что Гарри Поттер за все части произведения сумел избежать смерти, смерть настигла самого Сириуса Блэка. В целом облик чёрной собаки является отражением тяжёлой жизни Сириуса Блэка, проблемы с семьёй, которая отрёклась от него из-за свои взглядов, двенадцатилетнее заточение в тюрьме по ложному обвинению и смерть после недолгого общения на свободе с крестником и близкими друзьями.

Питер Петтигрю, в свою очередь, умел обращаться в крысу. В целом этот крыса как символ не сводится к исключительно негативным трактовкам, однако зачастую, как и в поттериане, данный символ раскрывает свои отрицательные проявления. Как отмечается в «Энциклопедии знаков и символов», «крыса символизирует гниение, распад, разрушение, бедствия и смерть» [33, с. 349]. Также образ крысы связывается с трусостью человека и его подлостью, что прекрасно отображается в поступках Питера Петтигрю, который встал на сторону Волан-де-Морта и стал причинной смерти родителей Гарри Поттера, предав их доверие.

На уровне предметов в цикле романов также можно привести ряд примеров. В целом внешний образ волшебников в поттериане впитал в себя традицию описания ведьм и колдунов в западной культуре. Так, общей культурной традиции в цикл романов перешли привычные обычному человеку атрибуты, ассоциирующиеся с колдовством. Среди них можно найти остроконечные шляпы, мётлы, волшебные палочки, котлы, и также типичные животные-фамильяры, такие как коты или совы. Так, образ среднестатистического волшебника из вселенной Гарри Поттера вписывается в общую культурную парадигму.

Отдельно стоит остановиться на образе и символике котла. Котёл играл важную роль в кельтской мифологии и имел сакральное значение. В книге «House witch» можно найти следующее описание: «Котлы связаны с потусторонним миром <...>. Котел можно рассматривать и как символ инициации или посвящения, а также смерти и последующего возрождения»

¹⁴ «Грим, мой мальчик! Грим! – Профессора Трелони поразила непонятливость Гарри. – Огромный пёс, вестник беды, кладбищенское привидение! Мой дорогой мальчик, это самое страшное предзнаменование, оно сулит смерть» [29, с. 123].

[21, с. 69]. В поттериане котлы в основном используются для приготовления различных зелий, что также отсылает к базовым функциям котла и возможностью создавать что-то новое с его помощью. Мотив перерождения актуализируется в четвёртой книге, где Питер Петтигрю проводит специальный ритуал по возрождению Тёмного Лорда. В результате чего лорд Волан-де-Морт возвращается к жизни именно при помощи котла.

Также отдельно можно выделить символику цифр. Самым ярким примером этого является число три. В целом в мифологии и общечеловеческой культуре данное число играет важную роль. Три символизирует гармонию, совершенство и законченность. Так, например, в христианстве тройка представляет собой священное число, что проявляется в концепции Святой Троицы, воскресении Иисуса Христа на третий день, а также в ритуалах, к примеру, христиане обычно читают молитвы или крестятся по три раза. И в мифологических системах регулярно появляются разнообразные триады, так в древнегреческой мифологии существуют три богини судьбы – мойры, или три правителя над миром – Зевс, Аид и Посейдон. Также число три имеет особый статус в народном фольклоре и в многочисленных сказках.

Число три в цикле романов о Гарри Поттере встречается не раз. В первую очередь нужно отметить трёх главных героев – Гарри, Рона и Гермиону. Помимо них другие персонажи также разделены на триады. Мы встречаем в цикле романов Драко, который почти всегда ходит вместе с Крэббом и Гойлом, двумя другими Слизеринцами. При этом тройка во главе с Драко и во главе с Гарри постоянно вступают в прямые конфликты. И, если в первой тройке все герои действуют слаженно друг с другом, каждый из них делает значительный вклад во взаимодействие друг с другом, то в случае с Драко, его так называемые друзья не воспринимаются автономно от Драко. Помимо них в Поттериане фигурирует ещё одна триада – второстепенные персонажи Полумна, Невилл и Джини, которые к концу цикла тоже начинают взаимодействовать как команда.

Отдельно стоит выделить «Сказку о трёх братьях», записанную Бардом Бидлем. С ней герои знакомятся в последней книге. В ней рассказывается о трёх братьях, получивших от Смерти три дара. Это в первую очередь отсылает к фольклорному сказочному элементу, где три родственника зачастую становились главными действующими лицами, при этом самый младший из них оказывался наиболее успешным в своём пути. Собственно в «Сказке о Трёх братьях», как раз таки младший брат сумел скрыться от смерти, в то время как двух других постигла неудача. Во-вторых, благодаря этой сказке в поттериане фигурируют три магических артефакта, именующиеся Дары смерти: бузинная палочка, воскрешающий камень и мантия-невидимка.

Также эта сказка позволяет выделить ещё одну триаду, которая на символическом уровне соотносится с героями сказки Барда Бидля, а именно Гарри Поттера, Северуса Снейпа и Волан-де-Морта. У всех этих троих персонажей похожа история с детства. Все они полукровки, выросшие среди маглов и воспринимающие Хогвартс как спасение от своей ужасной жизни вне магического мира. И аналогично героям сказки «обмануть смерть» сумел именно Гарри Поттер.

Число три активно используется в четвёртой книге, в которой проводится Турнир Трёх Волшебников. Собственно само его название подразумевает участие именно трёх человек, а также сам турнир состоит из трёх заданий. Здесь число три представлено как маркер структуры пути испытаний для персонажей.

Таким образом, поттериана наполнена многочисленными символами. При этом некоторые из них являются частью сюжета, другие же лишь добавляют подтекст и расшифровываются читателями. Так или иначе, представленные символы позволяют рассматривать романы о Гарри Поттере в общекультурном контексте.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В XX веке активное развитие получила мифокритика, исследующая взаимоотношения между мифами и художественной литературой. Было сформировано четыре направления – ритуальное, архетипичное, семантика-символическое и структуральное. Каждое из этих направлений так или иначе задействовало идею актуализации сферы человеческого бессознательного через воспроизведение различных архаичных структур. В художественной литературе авторы произведений могут как намеренно, так и неосознанно включить в текст разнообразные мифологические элементы.

При этом в произведениях воспроизводится оригинальная мифологическая модель мира, объясняющая, как устроен мир, по каким правилам происходит разделение на профанный и сакральный миры, а также кем и чем каждый из них наполнен. Важную роль в формировании подобной модели мира играют мифологемы, структурные единицы мифа, включающие в указанный контекст различные архаичные мотивы или образы и наполняющие их при этом новыми смыслами.

Одной из наиболее значимых архаичных структур является ритуал инициации, через который реализуется духовное и физическое взросление героя. Именно данный ритуал лёг в основу концепции «мономифа», «пути-героя», сформированной Дж. Кэмпбеллом. Основные элементы «пути героя» – зов к странствиям, преодоление первого порога, путь испытаний, получение награды и возвращение – в той или иной степени раскрываются во многих мифологических сюжетах, а также литературных произведениях, в которых главный герой становится более совершенной версией себя и приносит изменения во внешний мир.

Мифологическая модель мира в романах о Гарри Поттере представляет собой ряд оппозиций, как на уровне миров, так и на уровне межличностных конфликтов. Пространственно-временная организация вселенной о Гарри Поттере показывает, что сакральный и профанный миры существуют параллельно друг другу, однако при этом мир волшебников насыщен обилием магических артефактов и явлений, позволяющим выйти за пределы понимания обычного человека. Центр Мира воплощается в образе Хогвартса, как места, в котором встречаются оба мира и который играет ключевую роль в функционировании модели мира.

Цикл романов о Гарри Поттере во многом соответствует структуре «пути героя». Главный герой, воплощая в себе образ воина-спасителя, проходит через все основные этапы структуры мономифа. Являясь представителем двух миров, Гарри отправляется в путь, чтобы обрести себя и найти своё место в родном

ему мире. До одиннадцати лет его жизнь реализует в себе концепцию «чудесного детства». Когда Гарри получает призыв и отправляется в путь, он с помощью проводников пересекает первый порог. В качестве пути испытаний он проходит семь этапов обучения в школе Хогвартс, сталкивается со своим как внешним, так и внутренним врагом. В результате в конце пути он жертвует собой, пересекает ещё один порог – грань между жизнью и смертью. После чего возвращается в магический мир, побеждает Волан-де-Морта и получает в качестве награды бузинную палочку и навсегда остаётся в мире магии, отказавшись от возвращения в мир людей.

При этом каждая отдельная книга цикла является завершённой историей, в которой реализуется с незначительными отклонениями структура «пути героя». Так, каждый этап пути испытаний можно назвать отдельным «путешествием героя». Также под вопросом стоит момент пересечения границы между мирами: в истории получается два этапа возвращения. Так или иначе, Гарри Поттер проходит весь путь и претерпевает как духовную, так и физическую трансформацию. Тем самым весь сюжет цикла романов структурно соотносится с ритуалом инициации.

В поттериане нашли своё воплощение значительное количество архетипических структур и мифологических мотивов. Многие мифологемы являются легко узнаваемыми, за счёт того, что характерные черты и функции архетипов раскрываются в полной мере. В системе персонажей герои имеют прописанную историю, характер, модель поведения и играют конкретную роль, что соотносится с затронутой архетипической составляющей. Также архетипические структуры вплетены в сюжетную составляющую романов. Они представлены уже не в качестве статичных элементов, а в качестве динамичной части, являясь при этом двигателем сюжета. Так, например, различные мифологемы позволяют выстраивать историю в соответствии с мифологической моделью мира Гарри Поттера, раскрывая её разнообразные аспекты.

Помимо неявных проявлений мифологических мотивов, в произведение включены явные отсылки и аллюзии на мифологические сюжеты, что также дополняет содержимое мифологической модели мира. В первую очередь, это выражается в использовании в тексте конкретных мифонимов, отсылающих читателя к различным мифологическим источникам. С их помощью укрепляется связь между мифологической составляющей литературы и конкретным содержанием произведения. В цикле романов мифонимы чаще всего маркируют характер персонажей, их способности, а также они перекликаются с деталями жизни различных героев.

Значительной частью романов о Гарри Поттере являются различные магические существа. Своим происхождением они обязаны различным мифам, которые благодаря включению их в канву повествования актуализируются по-новому. Однако при этом некоторые волшебные существа поттерианы действуют подобно своим версиям из мифов, в то время как другие сохраняют лишь название и имеют абсолютно отличные функции от оригинала. Так или иначе, они выполняют функцию как создания атмосферы волшебного мира, так и раскрытия конкретных элементов сюжета. Схожую роль играют разнообразные символы, описывающие растительные или животные элементы, предметную сторону романов, а также количественное проявление мифологической модели мира. Это позволяет расширить границы смысла определённых объектов и событий, связав их с уже существующей культурной традицией. Подобное использование мифологических образов позволяет одновременно сохранять связь с прошлым и переосмысливать уже существующие концепции, за счёт добавления к ним новых деталей.

Представленные в цикле романов о Гарри Поттере мифологемы соединяют в себе элементы архаики и современный контекст. За счёт этого формируется полноценная вселенная, функционирующая по устоявшимся правилам мифопостроения, и в то же время наполняемая уникальным содержанием. Таким образом, содержание романов включается в общую культурную традицию за счёт репрезентации различных мифологических элементов на уровне хронотопа, структуры сюжета, системы персонажей, а также различных аллюзий.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бахтин, М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. Монография / М. М. Бахтин – 2 изд. – Москва: Худ. лит., 1990. – 262 с.
2. Вейман, Р. История литературы и мифология. Очерки по методологии и истории литературы. / Р. Вейман. – Москва: Прогресс, 1975. – 344 с.
3. Дмитриенко, М. В. Мифологема «поэт» и ее концептуальные модели в русском поэтическом дискурсе XIX – XX вв. / М. В. Дмитриенко // Вестник ЧелГУ. Вып. 34. Филология. Искусствоведение. – 2009. – №27 – С. 29-33.
4. Дэвис, Дж., Сондерс, Дж. Тайный язык цветов / Дж. Дэвис, Дж. Сондерс; пер. О. Лисенковой. – Москва: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2021. – 128 с.
5. Иванова, Ю. Категория мифологического времени в современном романе-мифе (на примере романа Джеймса Джойса «Улисс») / Ю. Иванова. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.james-joyce.ru/articles/kategoriya-mifologicheskogo-vremeni.htm> – Дата доступа: 20.05.2023.
6. Ильинова, Е. Ю. Мифологема как эвристический прием интерпретации когнитивной картины мира / Е. Ю. Ильинова // STUDIA LINGUISTICA. Вып. XXI. Антропоцентрическая лингвистика: проблемы и решения: сб. научных трудов. – 2012. – С. 184 –194.
7. Кереньи, К., Юнг, К. Г. Введение в сущность мифологем/ К. Кереньи, К. Г. Юнг // Душа и миф: шесть архетипов. Пер. с англ./ К. Г. Юнг – Киев: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. – С. 5 – 211.
8. Кобылко, Н. А. Мифологема как ключевое понятие мифокритики: современные подходы / Н. А Кобылко // Современная филология: материалы III Междунар. науч. конф, Уфа, июнь 2014 г. – Уфа: ЛЕТО, 2014. С. 4-6.
9. Ковтун, Е. Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века)/ Е. Н. Ковтун – Москва: Изд-во МГУ, 1999. – 308 с.
10. Коновалова, Н. И. Мифологема как свернутый сакральный текст / Н. И. Коновалова // Политическая лингвистика. – № 4. – 2013. – С. 209 – 215.
11. Косарев, А. Ф. Философия мифа: Мифология и ее эвристическая значимость: Учебное пособие для вузов. / А. Ф. Косарев. – Москва: ПЕР СЭ; СПб.: Университетская книга, 2000. – 304 с.

12. Круталевич, А. Н. «Мифологема» в понятийном аппарате культурологии/ Круталевич, А. Н. // Культура и цивилизация. – 2016. – № 1. – С. 10 – 21.
13. Ксаверов, С. Дуллахан/ С. Ксаверов // Новый Бестиарий: энциклопедия вымышленных существ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.bestiary.us/dullahan> – Дата доступа: 20.05.2023.
14. Кэмпбелл, Дж. Тысячеликий герой / Дж. Кэмпбелл; пер. А. П. Хомик. – Москва: Издательство АСТ, 1997 – 228 с.
15. Леви-Стросс, К. Структурная антропология./ К. Леви-Стросс. – Москва: ЭКСМО-Пресс, 2001. – 512 с.
16. Левитская, Н. А., Ломакина О. В. Анализ мифологем и концептов как путь к пониманию литературного произведения / Н. А. Левитская, О. В. Ломакина// Жанрологический сборник. Вып. 1. – Елец: ЕГУ им. И. А. Бунина, 2004. – С. 62-66.
17. Лосев, А. Ф. Философия. Мифология. Культура / А. Ф. Лосев. – Москва: Политиздат, 1991. – 525 с.
18. Манжула, О. В. Интерпретация английской мифологии в романах Дж. К. Роулинг о Гарри Поттере/ О. В. Манжула // Мировая литература в контексте культуры. – 2020 – С. 54 – 62.
19. Мелетинский Е. М. О литературных архетипах / Е. М. Мелетинский – Москва: Российский государственный гуманитарный университет, 1994. – 136 с.
20. Мелетинский, Е. М. Поэтика мифа. – Москва: Восточная литература РАН, 1976. – с. 406.
21. Мёрфи-Хискок, Э. House Witch: полный путеводитель по магическим практикам для защиты вашего дома, очищения пространства и восстановления сил / Э. Мёрфи-Хискок; пер. М. Михалченковой. – Москва: Эксмо, 2021 – 320 с.
22. Мифы народов мира: Энцикл. в 2 т. / редкол.: С. А. Токарев (гл. ред.) [и др.] – Москва: Советская энциклопедия, 1994. – 2 т.
23. Обнорский, В. Энциклопедия классической греко-римской мифологии [Электронный ресурс]/ В. Обнорский // Москва: Остеон Литагент – 2015. – Режим доступа: <http://damir26.narod.ru/konsta/enciclopgrrim.html#sod> – Дата доступа: 20.05.2023.
24. Роулинг, Дж. К. Гарри Поттер и Дары Смерти / Дж. К. Роулинг; пер. М. Лахути, С. Ильин, М. Сокольская. – Москва: РОСМЭН, 2007. – 640 с.
25. Роулинг, Дж. К. Гарри Поттер и Кубок Огня / Дж. К. К. Роулинг; пер. М. Литвинова, А. Лях, М. Межуев, Е. Саломатина. – Москва: РОСМЭН, 2007. – 667 с.

26. Роулинг, Дж. К. Гарри Поттер и Орден Феникса / Дж. К. Роулинг; пер. В. Бабков, В. Голышев, Л. Мотылёв. – Москва: РОСМЭН, 2007. – 832 с.
27. Роулинг, Дж. К. Гарри Поттер и принц-полукровка / Дж. К. Роулинг; пер. М. Лахути, С. Ильин. – Москва: РОСМЭН, 2005. – 672 стр.
28. Роулинг, Дж. К. Гарри Поттер и Тайная комната / Дж. К. Роулинг; пер. М. Литвинова. – Москва: РОСМЭН, 2007. – 480 с.
29. Роулинг, Дж. К. Гарри Поттер и узник Азкабана / Дж. К. Роулинг; пер. М. Литвинова. – Москва: РОСМЭН, 2007. – 511 с.
30. Роулинг, Дж. К. Гарри Поттер и философский камень / Дж. К. Роулинг; пер. И. Оранский, обр. М. Литвиновой. – Москва: РОСМЭН, 2007. – 399 с.
31. Тайлор, Э. Миф и обряд в первобытной культуре. – Смоленск: Русич, 2000.
32. Тахо-Годи А. А. Кентавры / А. А. Тахо-Годи // Мифологический словарь / под общ. ред Е. М. Мелетинский – Москва: Советская энциклопедия, 1990. – С. 280
33. Фоли, Дж. Энциклопедия знаков и символов Пер. с англ./ Дж. Фоли. – 2-е изд – Москва: Вече, 1997. – 512 с.
34. Фрезер, Дж. Золотая ветвь / Дж. Фрезер – 2 изд. – Москва: Политиздат, 1983. – 708 с.
35. Шкунаев, С. В. Дикая охота/ С. В. Шкунаев // Мифологический словарь / под общ. ред Е. М. Мелетинский – Москва: Советская энциклопедия, 1990. – С. 188.
36. Шкунаев, С. В. Боггарт / С. В. Шкунаев// Мифологический словарь / под общ. ред Е. М. Мелетинский – Москва: Советская энциклопедия, 1990. – С. 98.
37. Щеглов, Г., Арчер, В. Мифологический словарь [Электронный ресурс]/ Г. Щеглов, В. Арчер. – Москва: Издательство АСТ, 2006 – Режим доступа: <https://myth.slovaronline.com/> – Дата доступа: 20.05.2023.
38. Юсим, М. Ю. Василиск / М. Ю. Юсим // Мифологический словарь / под общ. ред Е. М. Мелетинский – Москва: Советская энциклопедия, 1990. – С.117.
39. Ярошенко, Л. В. Неомифологизм в литературе XX века: Учеб.-метод. пособие / Л. В. Ярошенко. – Гродно: ГрГУ, 2002. – 103 с.
40. Brown, D. R. A Look at Archetypal Criticism/ .D. R. Brown // The Journal of Aesthetics and Art Criticism Vol. 28. – 1970. – №. 4 – pp. 465 – 472
41. Campbell, J. The power of myth / J. Campbell. – New York: Anchor-Random House, 1988. – p. 206
42. Dizayi, S., Bagirlar, B. Mythmaking In Modern Literature: Harry Potter by J. K. Rolling / S. Dizayi, B. Bagirlar // Journal of Advanced Research in Social Sciences, 5(3) – 2022. – pp. 26-31.

43. Monaghan, P. The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore / by P. Monaghan. – New York: Facts On File, Inc., 2004. – 529 p.
44. PotterCast Interviews J. K. Rowling, part two [Electronic resource] / Transcription by Meann Ortiz – 2007. – Mode of access: <http://www.accio-quote.org/articles/2007/1224-pottercast-anelli.html> – Date of access: 20.05.2023.
45. PotterCast Interviews J. K. Rowling, part one [Electronic resource] / Transcription by Meann Ortiz – 2007. – Mode of access: <https://web.archive.org/web/20090616145209/http://www.accio-quote.org/articles/2007/1217-pottercast-anelli.html> – Date of access: 20.05.2023.
46. Roman, L. Roman, M. Encyclopedia of Greek and Roman mythology / by L. Roman, M. Roman. – New York: Maple-Vail Book Manufacturing Group, 2010. – 561 p.
47. Rowling, J. K. Harry Potter and the Chamber of Secrets/ by J. K. Rowling. – New York: First American edition, 1999. – 341 p.
48. Rowling, J. K. Harry Potter and the Deathly Hallows/ by J. K. Rowling. . – New York: Reinforced library edition, 2007. – 759 p.
49. Rowling, J. K. Harry Potter and the Goblet of Fire/ by J. K. Rowling. . – New York: First American edition, 2000. – 734 p.
50. Rowling, J. K. Harry Potter and the Half-Blood Prince/ by J. K. Rowling. – New York: First American edition, 2005. – 652 p.
51. Rowling, J. K. Harry Potter and the Order of the Phoenix / by J. K. Rowling. – New York: Second American edition, 2003. – 870 p.
52. Rowling, J. K. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban/ by J. K. Rowling. – New York: First American edition, 1999. – 435 p.
53. Rowling, J. K. Harry Potter and the Sorcerer's Stone / by J. K. Rowling. – New York: First American edition, 1998. – 309 p.

СПИСОК ПУБЛИКАЦИЙ ДИПЛОМНИКА

1. Вершкова, А. С. Мифологемы в художественном универсуме цикла романов о Гарри Поттере / А. С. Вершкова // Шаблоўскія чытанні: зборнік навуковых артыкулаў студэнтаў, магістрантаў і аспірантаў кафедры замежнай літаратуры БДУ, Мінск, 16 снежня 2022 г. Вып. 2 (в публикации).
2. Вершкова, А. С. Мифологическая модель мира в цикле романов о Гарри Поттере Джоан Роулинг / А. С. Вершкова // Мова і літаратура: матэрыялы 80-й навук. канферэнцыі студэнтаў і аспірантаў філалагічнага фак. БДУ, Мінск, 27 красавіка 2023 г. (в публикации).