

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені В. Н. КАРАЗІНА
ФІЛОСОФСЬКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ КУЛЬТУРИ І ФІЛОСОФІЇ НАУКИ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Другий (магістерський) рівень вищої освіти
«КУЛЬТУРНІ АРХЕТИПИ У ТВОРІ «ВОЛОДАР ПЕРСНІВ»
ДЖ.Р.Р. ТОЛКІНА».

Виконав:

студент 6 курсу групи ОКМ-61
денної форми навчання
другого (магістерського) рівня
спеціальності 034 – Культурологія,
освітньо-професійної програми
«Культурологія»

Петро Олексійович ЧЕКАЛЬ



Науковий керівник:

кандидатка філософських наук, доцент

Юлія Сергіївна ТАГЛІНА



Рецензент:

доктор філософських наук,
Панков Георгій Дмитрович

Підсумкова оцінка: за національною
шкалою:

кількість балів: _____

Підпис керівника _____

Кваліфікаційну роботу захищено на засіданні Екзаменаційної комісії
Протокол № __1__ від « 17 » грудня 2024 р.
Голова Екзаменаційної комісії _____ КІКОТЬ А.А.

Харків – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	2
РОЗДІЛ 1. АРХЕТИПИ ЯК КУЛЬТУРНИЙ ФЕНОМЕН: КЛЮЧОВІ ТЕОРІЇ ТА ПІДХОДИ.....	6
1.1. Визначення архетипу	7
1.2. Архетипний підхід до літератури	9
1.3. Мономіт.....	13
1.4. Юнгіанські архетипи.....	18
Висновки до розділу 1	22
РОЗДІЛ 2. АРХЕТИПІЧНІ МОТИВИ У «ВОЛОДАРІ ПЕРСНІВ»: ВІД УНІВЕРСАЛЬНИХ МОДЕЛЕЙ ДО ТЕКСТУ.....	24
2.1 Вплив мітологічних та літературних джерел на архетипи Толкіна.	24
2.2. Інший як архетип в культурі та «Володарі Перснів».....	29
2.3 Самість: втілення в тексті «Володаря Перснів».	42
2.4 Архетип Безсмертя	50
2.5 Архетип Сміху	53
2.6 Архетип Світла та Тіні.....	58
2.7 Архетип Води	60
2.8 Архетип Лісу та Дерева	61
2.9 Архетип Жертовності	69
2.10 Архетипні теми у світі Толкіна: дослідницька перспектива.....	72
Висновки до 2 розділу	75
РОЗДІЛ 3. АРХЕТИПІЧНІ ОБРАЗИ ПЕРСОНАЖІВ І ПОДІЙ У «ВОЛОДАРІ ПЕРСНІВ»	78
3.1 Гендальф	78
3.2 Фродо.....	85
3.2.1 Мономіт у подорожі Фродо.....	86
3.2.2 Шість стадій перетворення Фродо	96
3.3 Амбівалентність Голума.	100
3.4 Арагорн.....	106
3.5 Класифікація архетипів	112
Висновки до 3 розділу	117
ВИСНОВКИ.....	119
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	123

ВСТУП

У світі, який постійно змінюється, актуалізується досвід майже сторічної давнини, що був записаний Фродо Бегінсом і складений в тритомну працю Джоном Роналдом Руелом Толкіном. **Актуальність** дослідження культурних архетипів у «Володарі Перснів» полягає у необхідності пошуку універсальних символів, здатних об'єднати різні культурні традиції та епохи. У сучасному світі, де глобалізація та міжкультурний діалог набувають усе більшого значення, цей твір пропонує унікальну можливість для аналізу архетипічних тем влади, відповідальності та ідентичності у межах складних соціальних і культурних контекстів.

«Володар Перснів» пишеться під час Другої світової війни і ставить свої дуже важливі для сьогодення питання. Одне з таких питань, які ставить Толкін в «Володарі Перснів», – це питання про боротьбу зі злом, про припустимість насильства і про персональний шлях в цій боротьбі. Толкін розробляє це питання нетривіально та неоднорідно. Значна частина «Володаря Перснів» – це оповідання про битви, про військову славу, про важливу стихію, яка проступає крізь гондорські пісні та роганські оповідання. Проте, якщо ретельно придивлятися на те, що відбувається в книгах, стає зрозуміло, що війська та битви виконують функцію відволікання. Всі баталії, які ми бачимо: Битва при Мінас-Тіріт, Битва за Гельмову Падь та остання битва у чорних брам Мордора, не закінчуються остаточним успіхом, вони лише в якомусь сенсі відтискають владу темряви, владу зла, що б дати можливість окремим персонажам зіграти свою роль. Ці персонажі проходять свій шлях становлення та змін крізь книги, так само, як і проходять їхні архетипи крізь історію культури. Самі герої «Володаря Перснів», всі, хто керує військами: і Арагорн, і Гендальф, і Теоден, розуміють, що їхній похід може не принести перемогу, він має стримувальну та відволікаючу функцію. Завдяки їх діям Око Саурана відвертається від двох маленьких гобітів, які йдуть до Рокової гори, щоб

знищити кільце. Але ця стихія битв та героїзму не про перемогу. Ця стихія дуже міцно пов'язана з «красивим сумом», який пронизує англосаксонську літературу. У ній ми, як і сам вчений Толкін, бачимо, що більшість героїчних пісень не про перемоги. В англосаксонському героїчному епосі «Беовульф» все закінчується тим, що головний герой гине через смертельну рану від дракона. Сам дракон гине, але й в той самий час гине і головний герой. Це розуміння присутнє і у героїв Толкіна. Тема не остаточної перемоги проходить крізь весь «Володар Перснів» і розкриває перед читачем неймовірну жертвовну красу. Ми бачимо в цьому певну відповідь Толкіна, що перемоги ніхто не обіцяє, але людина, як особистість, а в нашому випадку, персонажі, архетипи, мають не піддаватись розпачу і не здаватися. Тема боротьби зі злом магістральна не тільки в рамках книг Толкіна, а і в цілому культури, і сучасної історії України. Тема магістральності та архетипності, як і самої боротьби зі злом, так і персоналій, які цю боротьбу здійснюють, знаходить своє втілення в фразі одного героя Толкінського роману: «Закінчуються не казки, не сама боротьба зі злом, а герої, які з'являються і йдуть, коли їхня справа зроблена». Герої не обирають час, але герої можуть вирішувати, як жити в той час, який обрав їх.

Структура: перша частина містить теоретичний аналіз, де розглянуто основні праці, присвячені архетипам, у філософському, літературознавчому, культурологічному та психологічному аспектах. У цьому розділі детально досліджується еволюція архетипної критики та підходи різних теоретиків до осмислення концепції архетипів. Друга частина присвячена темі архетипічних мотивів у «Володарі перснів»: від універсальних моделей до тексту. В цій частині роботи було проведено аналіз таких архетипів, як вода, Інший, самість, безсмертя, архетипу лісу (дерев), часу та ін. Третій розділ досліджує архетипічні образи персонажів та структуру мономіту на їх прикладі. Особливу увагу приділено персонажам, як Фродо, Гендальф, Арагорн, Голум

та ін. із простеженням їхнього шляху відповідно до концепції Кемпбелла мономіту, літературної критики Нортропа Фрая та ін.

Об'єкт: культурні архетипи.

Предмет: культурні архетипи в книзі «Володар Перснів» Толкіна.

Мета та завдання дослідження. *Метою дослідження є виявлення культурних архетипів на прикладі «Володаря Перснів».*

Досягнення мети передбачає вирішення таких завдань:

- провести огляд наукової літератури щодо концепції культурних архетипів та їхніх теоретичних підходів;
- визначити основні архетипічні образи та символи у творі «Володар Перснів» Дж. Р. Р. Толкіна, проаналізувати роль мітологічних та архетипічних сюжетів у побудові сюжету та персонажів твору;
- дослідити, як архетипи в «Володарі Перснів» відображають універсальні культурні моделі;
- аналіз ключових персонажів, подій, символів, що відображають культурні архетипи;
- порівняти культурні архетипи, використані Толкіном, із архетипами, представленими в літературних та мітологічних традиціях, проаналізувати літературу, яка вплинула на Творчість Толкіна;
- розробити власну класифікацію архетипів книги «Володар Перснів».

Методологія: у дослідженні використано міждисциплінарний підхід, предмет дослідження розглядається на перетині культурології, філософії, антропології, літератури, мітопоетики, фольклористики та структурного підходу. Використано загально-наукові методи: аналіз, синтез, узагальнення.

Ступінь дослідження теми, теоретична основа роботи. Теоретичну основу дослідження складають концепції та дослідження творчості Джона Рональда Руела Толкіна таких авторів: Т. Шиппі, В.Гаммонд, К. Скалл, Джон Гарт, Майкл Д. К. Драут, Джон Д. Рателіфф, Д. Андерсон, В. Флигер, К.

Толкін, Г. Карпентер. Щодо досліджень пов'язаних з архетипами: «Герой з тисячею облич» Джозефа Кемпбелла, «Архетипи колективного несвідомого» К.Г. Юнга, «Анатомія критики: чотири есе» Нортропа Фрая, «Толкін у країні героїв» Енн С. Петті та «Енциклопедія Дж.Р.Р. Толкіна» Майкла Д. Сі. Драута. Естес, Марія фон Франц тощо.

РОЗДІЛ 1. АРХЕТИПИ ЯК КУЛЬТУРНИЙ ФЕНОМЕН: КЛЮЧОВІ ТЕОРІЇ ТА ПІДХОДИ.

Деякі дослідники, такі як Томас Шиппі, Майкл Д. Сі. Драут, Енн Петті та інші, підкреслюють, що в творах Толкіна можна простежити паралелі з різними мітологічними й наративними традиціями. Ці ж дослідники та літературознавці пропонують два пояснення цього явища: по-перше, Толкін свідомо інтегрував мітичні елементи, оскільки був добре обізнаний з ними, оскільки був за фахом лінгвістом-медієвістом та писав наукові роботи по цій тематиці; по-друге, він міг використовувати ці елементи несвідомо, без прямої на то думки, без наміру. Саме з кількісних запозичень з інших літературних текстів деякі вважають його художню літературу неоригінальною. Проте ми в цій роботі пропонуємо дещо іншу перспективу. Такі запозичення та схожості між історіями Толкіна та мітологією можуть бути наслідком культурних архетипів, які в свою чергу були адаптовані автором в «Володарі Перснів». Тексти, до яких Толкін звертався зазвичай є текстами середньовіччя, вісімнадцятого, дев'ятнадцятого сторіч. Цей підхід має перевагу, оскільки заглиблюється в дослідження, що виходять за межі свідомого використання мітології в літературі, і навіть далі, ніж несвідоме згадування того, що людина могла чути чи читати раніше. Архетипи, виявляється, походять з колективного несвідомого. Справді, певні сучасні письменники та кінематографісти свідомо використовують архетипи, спираючись на «посібники», надані Джозефом Кемпбеллом [38]. Однак це не було властивим епосі, коли Толкін створював свої найзначніші твори. Крім того, широкий успіх творів Толкіна можна пояснити архетипною структурою його наративів. Толкін розробив свою легендарну спадщину як контекст для своїх вигаданих мов (серед яких найзначнішими є Квенья та Сіндарин), оскільки вважав, що мова, що не має мітологічного контексту, завжди буде дещо недостатньою. Ще однією причиною його успіху може бути те, що після епохи, коли у літературі

домінували звичайні люди та антигерої (реалізм, модернізм), знову виникла потреба в оповідях про героїв з божественними рисами. Літературна схема Нортропа Фрая зосередилася на надлюдських персонажах, але тепер вони стали більш сучасними та світськими.

Хоча успіх став несподіванкою навіть для самого Толкіна, він усвідомив, що для такої літератури існує своя аудиторія. Він казав, що йому завжди приємно знаходити його власне переконання виправданим, що «казкова історія» насправді є дорослим жанром, і для якого існує «голодна аудиторія» (Лист № 209) [59].

Толкін не прагнув, щоб його історії були об'єктом наукового аналізу та досліджень, але він виявляв певну доброзичливість до одного аспекту. Толкін висловлював занепокоєння, що пошук джерел для «Володаря перснів» може зайняти у академіків одне-два покоління, хоча він сподівався, що цього не станеться. На його думку, найбільш важливим є не стільки виявлення джерел, скільки розгляд конкретного використання мотивів у певних ситуаціях, незалежно від того, чи були вони вигаданими, запозиченими навмисно або несвідомо (Лист № 418) [59]. Саме на цих «несвідомо запозичених» мотивах та архетипах зосереджена наша робота.

1.1. Визначення архетипу

Архетип, як правило, розглядається як стійкий повторюваний зразок, образ, тема або персонаж, що зустрічається в мітології та літературі різних народів і культур. Кожен науковець або дослідник трактує поняття архетипу залежно від специфіки своєї дисципліни. Визначення архетипу варіюється, оскільки різні галузі науки спираються на відмінні підходи до його походження та функцій.

Карл Густав Юнг розглядав архетипи як складові колективного несвідомого — найглибшого шару психіки, який не залежить від індивідуального досвіду. Він вказував, що перші ідеї щодо архетипів висловлювали Платон і святий Августин, хоча сам термін виник значно

пізніше. За Юнгом, архетип є гіпотетичною конструкцією, схожою на «моделі поведінки» у біології [39, с.5]. Це психічний зміст, який ще не був осмислений свідомістю. Більшість архетипів мають універсальний характер, проте їхня природа не є чітко визначеною – визначена лише їхня форма. Юнг вважав, що архетипи втілюють сукупність латентних можливостей людської психіки, накопичених предками та відображають глибинні взаємозв'язки між Богом, людиною і космосом [62, с.5]. Архетип змінюється під впливом свідомості, набуваючи індивідуальних рис відповідно до того, як його сприймає конкретна особа. Завдяки своїм дослідженням сновидінь, мітів, фантазій та видінь, Юнг виявив певні фігури та ситуації, що часто повторюються, які він назвав «мотивами». Образи людей у снах, мітах і літературі можуть бути проявами одного з кількох архетипів, основними серед яких є: тінь, мудрий старець, дитина, мати, аніма і анімус.

Підхід Нортропа Фрая до архетипів помітно відрізнявся від юнгіанського, оскільки Фрай був літературним критиком, а не психологом. Його метою було створити концептуальну структуру літератури, виявляючи організаційні та всеохоплюючі форми, що існують у літературі, а також розробити критичний підхід, який би враховував не лише зовнішні джерела (такі як біографії чи історичні події), а й внутрішню структуру творів. Фрай розглядав архетипи як відображення традиційних мітів і метафор, вбачаючи в літературі продовження мітологічних структур. На його думку, архетипи виникали внаслідок історичних і соціальних впливів, а не були апріорними формами в людській свідомості. Однак, незважаючи на це, вони зберігали постійність своєї форми в літературі. Фрай також стверджував, що архетипи виступають як комунікативні символи, що пояснює їхню присутність у різних культурах і мовах [46, с.121]. Він відзначав, що архетипи чітко виявляються в примітивній і популярній літературі, але також їх можна знайти на будь-якому рівні літературної творчості – від мітів і казок до Біблії та творів Шекспіра, а

також у багатьох інших літературних творах, навіть таких, які він називав «сміттям» [46, с.130].

Фрай у своїй праці «Анатомія критики» [46] пропонує чотири основні категорії архетипів, зокрема: **мотиви** (які він визначає як елементи сюжету), **символи** (які мають глибше культурне або метафоричне значення), **стадії** (які відображають різні етапи людського досвіду) і **форми** (які стосуються жанрів та структурних елементів творів). Всі ці категорії взаємопов'язані та допомагають проаналізувати, як література відображає і переосмислює мітологічні елементи.

Фрай вважає, що архетипи не є статичними, а розвиваються під впливом соціальних, історичних і культурних факторів. Вони можуть проявлятися в різних формах і контекстах, зберігаючи свою сутність, але адаптуючись до конкретних умов. Завдяки цьому, архетипи стають своєрідними «комунікативними символами», які перекривають культурні бар'єри та знаходять своє місце в різноманітних текстах — від народних казок до великих літературних творів.

Джозеф Кемпбелл, будучи під впливом ідей Юнга, також вважав архетипи універсальними темами та мотивами людської свідомості, які проявляються в мітах, літературі та снах. Він відзначав, що сни є персоналізованими мітами, тоді як міти — це деперсоналізовані сни; обидві форми є символічними в контексті загальної психічної динаміки [38, с.187]. Кемпбелл особливо досліджував архетипний сюжет «подорожі героя», для якої він використовував термін «мономіт». На його думку, стандартна мітологічна подорож включає три етапи: відхід, ініціація та повернення. Він визначив типовий порядок подій і мотивів на кожному етапі, хоча не всі ці елементи зустрічаються у кожному міті чи оповіді.

1.2. Архетипний підхід до літератури

Архетипна критика визначається як жанр літературної критики, що зосереджується на конкретних архетипах, наративних структурах, темах,

мотивах або персонажах, які повторюються в певному літературному творі або в літературі загалом. Архетипна критика походить з антропологічних досліджень (праці Джеймса Фрейзера, Клода Леві-Строса), психології (переконання К.Г. Юнга) та формалізму (дослідження Володимира Пропа), але ми можемо побачити, що специфічний аспект цього підходу був розроблений Нортропом Фраєм.

Хоча основи архетипної критики сформувалися лише в тридцять років минулого століття, після публікацій Юнга, раніше були спроби використати цей підхід у літературному та мітологічному аналізі. Наприклад, австрійський психолог Отто Ранк у 1909 році опублікував книгу під назвою «Міт про народження героя» [74], де досліджує спільні риси, пов'язані з появою героя в різних культурних мітах (греків, персів, індійців, кельтів, римлян тощо). Ранк вважав, що подібність мітів зумовлена загальними рисами людської психіки. У той же період шотландський антрополог Джеймс Фрейзер працював над своєю знаковою працею «Золота гілка» [80], що порівнює мітологічні та релігійні переконання стародавніх цивілізацій. Ця книга справила суттєвий вплив на письменників і літературних критиків. Фрейзер був першим, хто включив «християнську мітологію» до порівняння з іншими мітологіями, демонструючи наявність спільних тем. Хоча читачі на той час були шоковані, згодом подібні порівняння почали визнаватися та використовуватися іншими дослідниками. У 1950-х роках Нороп Фрай стверджував: «...немає нічого в Біблії, що не можна було б знайти в якійсь формі – або до чого не можна знайти аналогії – в якійсь мітології, фольклорі десь ще. Але ми могли б перевернути аксіому і сказати, що немає нічого справді суттєвого у фольклорі чи мітології жодної цивілізації, що не можна було б знайти в якійсь формі в Біблії» [72, с.43].

З тих пір інтерес до архетипної критики зростає до кінця 1960-х, коли він почав поступово спадати. Однак архетипний підхід є доречним для аналізу творчості Толкіна. Сам Толкін зазначав: «Ці казки [«Сильмариліон»] є

«новими», вони не походять безпосередньо з інших мітів і легенд, але вони неминуче містять велику частку древніх широко поширених мотивів або елементів. Адже я вірю, що легенди та міти переважно складаються з «істини», і насправді представляють її аспекти, які можуть бути сприйняті тільки в цьому режимі; і давно певні істини та подібні моди були відкриті і завжди повинні повторюватися» [59, Лист № 147].

Також він зазначав: «Моя робота не є просто «романом», а є «героїчним романом», набагато старішим і зовсім іншим різновидом літератури» [59, Лист № 414]. У листі до одного з друзів Толкін описав, як створював «Володаря перснів», підкреслюючи відчуття «виявлення» персонажів і сюжету в процесі написання, а не боротьби за їх створення (хоча деякі персонажі справді стали для нього викликом): «Я зустрів багато речей на шляху, які вразили мене... Блукач (Страйдер, Арагорн), що сидів у кутку за гостинним столом, став шоком, і я не мав жодного уявлення, хто він такий, так само як і Фродо. Шахти Морії були лише назвою; а про Лотлорієн жодне слово не дійшло до моїх смертних вух, поки я не прийшов туди... Ліс Фангорн був непередбачуваною пригодою. Я ніколи не чув про Дім Еорла, ні про Стюардів Гондору... Я був так само спантеличений, як Фродо через невдачу Гандальфа, який не з'явився 22 вересня...» [59, Лист № 216]

Однак деякі критики, зокрема Том Шиппі, відкидають більшість архетипних підходів до творчості Толкіна, вважаючи їх безпідставними. Шиппі, який на певний момент займав посаду професора англійської мови та середньовічної літератури в Лідсі (отже, його становище було подібним до Толкіна), відстоює філологічний метод. Він вважає, що, оскільки Толкін сам був ученим, який досліджував осмислення цілого та класифікацію даних відповідно до принципів і категорій. Для аналізу його робіт варто використовувати подібний підхід. На думку Шиппі, «м'який розум», що охоплює інтерес до абстрактних схем, веде до «плоских, вторинних, безмовних і зазвичай вкрай помилкових» текстів [81, с.292]. Серед книжок, які

він відносить до цієї категорії, можна назвати «Мітологія Середзем'я» (Рут С. Ноель) – *The Mythology of Middle-earth* Ruth S. Noel [78], «Індивідуалізований Хоббіт» (Тімоті О'Ніл) – *The Individuated Hobbit* Timothy O'Neill [87], «Один перстень, щоб зв'язати всіх» (Енн С. Петті) – *One Ring to Bind them All* Anne C. Petty [32] та «Мистецтво Толкіна» (Джейн Ченс) – *Tolkien's Art* (Jane Chance) [60]. Шиппі вважає, що ці праці зводять «Володаря перснів» до основних сюжетних елементів, таких як відхід, ініціація, дарувальник, випробування та повернення, акцентуючи увагу лише на банальностях [Шиппі, с. 292. [81]. Також Шиппі вказує на наявність культурного та темпераментного розриву між Толкіном і його західноамериканськими критиками-адміраторами. Тобто критиків, які, незважаючи на певні розбіжності в підходах або теоріях, виявляють прихильність або захоплення творчістю певного автора. У контексті Толкіна це, як правило, стосується критиків, які високо оцінюють його роботи, такі як «Володар перснів» і «Сильмариліон», але можуть мати різні думки щодо методів їхнього аналізу.

Безумовно, підхід Шиппі має свою цінність, оскільки він акцентує на важливості мови та професійного бекграунду Толкіна для його легендарію. Хоча він не висловлює це безпосередньо, можна зрозуміти, що центральною фігурою є мова. Шиппі зазначає, що Толкін, в основному, почав конструювати свої сюжети (а також картографію та всі аспекти, що роблять його уявний світ унікальним) з окремих слів або елементів, які привертали його увагу (наприклад, слово «еарендель» із староанглійської поеми стало основою для історії про Еаренділа, що буде детальніше обговорено далі.

Звісно, цей підхід має певні переваги: мовні факти і деталі можуть бути проаналізовані та підтверджені, в той час як досі не існує незаперечних доказів щодо існування архетипів. Проблема з архетипним підходом полягає в тому, що для деяких людей він може здаватися занадто абстрактним. Однак ця невизначеність не стосується теорії Фрая, оскільки вона не ґрунтується на психологічних аспектах чи теорії колективної підсвідомості, а робить

висновки лише на основі літературних творів. Саме тому Шиппі кілька разів звертається до теорії Фрая у своїй книзі «Шлях до Середзем'я» [81]. З іншого боку, як можна відкинути психологічні теорії архетипів, коли навіть сам Толкін визнав, що під час написання «Володаря перснів» з ним відбувалося щось таке, що він не міг пояснити. У цитаті з одного з його листів він говорить про процес відкриття під час своєї подорожі, а не про боротьбу за створення персонажів.

У той же час «Сильмариліон» скоріше виконує роль фону для легендарію та вигаданих мов Толкіна, саме тому реакція на нього була менш захопленою, а читачі, які очікували ще одного «Володаря перснів», залишилися розчарованими. Проте в обох творах є одна якість, яка, безсумнівно, не існувала б без лінгвістичного таланту Толкіна: відчуття, що вигадані мови звучать як реальні, хоч і незнайомі. Це те, чим позбавлені багато фантастичних творів інших авторів.

У літературному контексті архетипи використовуються для створення універсальних тем і персонажів, які резонують із читачами через спільний культурний та соціальний досвід. Як зазначає Крістофер Букер у своїй праці «Сім основних сюжетів: Чому ми розповідаємо історії», архетипи допомагають формувати структуру та зміст літературних творів, відображаючи базові людські емоції та досвід [40]. Ці архетипи включають, наприклад, теми «перемоги над монстром», «подорожі і повернення», «воскресіння» та інші, які повторюються в різних культурах і епохах, тощо.

Тепер ми можемо перейти до інструментів (теорій), які будуть використані в цій роботі для аналізу архетипних подорожей головних героїв.

1.3. Мономіт

Як вже було зазначено, Джозеф Кемпбелл зосередив свою увагу на дослідженні архетипного шляху героя в численних мітологіях, виявляючи загальні риси цього процесу. Виявлена ним структура є циклічною: герой покидає свій дім, проходить через ряд пригод і, досягнувши мети,

повертається додому. Цей процес можна зобразити у вигляді етапів: відправлення → ініціація → повернення. Кемпбелл визнавав, що не всі героїчні міти строго дотримуються цього шаблону; багато з них можуть розширювати один або кілька з типових елементів повного циклу, або ж персонажі та епізоди можуть переплітатися, а один і той же елемент може повторюватися в різних формах. Проте критики Кемпбелла закидали йому надмірну спрощеність, нечіткість та зосередженість на схожості, при цьому не звертаючи увагу на відмінності. Незважаючи на це, його роботи продовжують привертати увагу читачів, ймовірно, саме через ті риси, за які його критикують — виявлення спільних елементів у різних культурах і релігіях, а також їх майстерне та захоплююче представлення.

Кожна подорож героя є складною та насиченою низкою випробувань, які вимагають від нього прийняття рішень, подолання перешкод і трансформації. Ця подорож складається з кількох ключових етапів, кожен з яких має свої унікальні компоненти, що формують шлях героя та його особистість.

Етап Відправлення відкриває історію героя і розпочинається із **Заклику до Пригоди**. Це сигнал до того, що у житті героя станеться щось незвичайне. Заклик може бути представлений як зовнішня загроза — наприклад, небезпека для його села, або як внутрішня подія, що руйнує звичний порядок його життя. Цей етап зазвичай супроводжується появою вісника заклику, фігури, яка часто сприймається як темна і моторошна, адже вона приносить герою звістку про необхідність змін.

Однак герой не завжди готовий відгукнутися на заклик. Він може обрати шлях **Відмови від Заклику**, намагаючись уникнути змін і залишатися у комфорті звичного життя. Така відмова має свою ціну: герой ризикує втратити шанс на справжню трансформацію і приректи себе на роль жертви обставин. Прийняття заклику відкриває перед героєм нові можливості, а разом із ними — підтримку у вигляді **Надприродної Допомоги**. На цьому етапі герой

стикається із захисником або наставником, який дарує йому магичні артефакти, поради чи інші засоби для подолання майбутніх випробувань.

Далі герой проходить через **Перший Поріг**, залишаючи знайомий йому світ і вступаючи у невідоме, повне небезпек. Поріг може бути охоронений істотою або явищем, яке вимагає від героя сміливості і рішучості. Цей етап завершується входженням у **Череву Кита** — символічне місце темряви, де герой переживає кризу, що здається смертю, але насправді веде до оновлення та підготовки до наступних викликів. На етапі Ініціації герой стикається із завданнями, які перевіряють його силу, витривалість і віру. **Дорога Випробувань** є серією перешкод, які герой повинен подолати, щоб довести свою готовність досягти фінальної нагороди. На цьому шляху він зустрічає **Богиню**, могутню жіночу фігуру, яка надає йому підтримку, любов або мудрість. Водночас герой може зіштовхнутися із **Спокусницею**, яка символізує небезпеку відмови від свого шляху. Це випробування закликає героя до рішучості і розуміння своїх справжніх цілей.

Особливе місце у подорожі займає **Спокута з Батьком**, де герой стикається із владною фігурою, яка представляє найвищий авторитет у його житті. Це може бути як реальна особа, так і символічна постать. Примирення з нею допомагає герою прийняти важливі аспекти своєї особистості. Завершується цей етап **Апотеозом**, під час якого герой досягає нового рівня існування, осягаючи глибші знання та розуміння. Це момент трансформації, після якого герой стає готовим до фінальної частини своєї подорожі.

Останнім етапом є здобуття **Остаточної Нагороди**, коли герой отримує те, заради чого вирушив у подорож. Ця нагорода може бути матеріальною, духовною або символічною, але вона завжди підтверджує гідність героя і завершеність його трансформації. Таким чином, подорож героя стає не лише фізичною, а й глибоко внутрішньою зміною, яка відображає універсальні цінності і моделі, притаманні всій людській культурі.

Етап **Повернення** завершує подорож героя, відкриваючи нові горизонти його особистості та взаємодії зі світом. Він є не менш важливим, ніж попередні етапи, оскільки демонструє, як здобуті знання, досвід і нагорода впливають на героя та його оточення. Повернення може розпочатися з **Відмови від Повернення**, коли герой настільки захоплюється новознайденим щастям чи здобутими досягненнями, що вагається повертатися у звичний світ. Це може свідчити про труднощі в інтеграції нових змін до звичного способу життя. Герой на цьому етапі ризикує застрягти у своєму тріумфі, втрачаючи можливість повноцінно реалізувати здобуті уроки. Однак обставини часто змушують героя продовжити свій шлях. Етап **Чарівного Польоту** символізує необхідність швидкого повернення додому, іноді через переслідування ворогів або терміновість доставлення нагороди до місця призначення. Це подорож може бути небезпечною, що знову перевіряє рішучість героя. В окремих випадках він може потребувати допомоги, яка приходить у вигляді **Рятування ззовні**. Стороння підтримка, можливо, від того самого наставника чи союзника, що допомагав раніше, стає вирішальною для успішного завершення подорожі. **Перехід через Поріг Повернення** є моментом, коли герой повертається до звичного світу, так само як колись залишив його на початку своєї пригоди. Цей перехід важливий для інтеграції здобутого досвіду у повсякденне життя. Герой вступає у знайомий світ, але вже як трансформована особистість, здатна застосовувати свої знання та здобутки на благо себе й інших. Подолавши внутрішні і зовнішні виклики, герой стає **Володарем Двох Світів**, здатним гармонійно існувати як у духовному, так і у матеріальному світі. Цей статус свідчить про повноцінну реалізацію його потенціалу: герой може не лише насолоджуватися здобутою мудрістю, але й ділитися нею з іншими. Остаточним завершенням подорожі є **Свобода Жити**. Герой отримує можливість обирати свій шлях у житті, звільнившись від страхів і обмежень минулого. Здобуті нагорода та досвід дозволяють йому жити вільно і творити нову реальність. Етап Повернення таким чином

завершує цикл, перетворюючи героя на символічного носія мудрості і провідника для інших.

Більше про це можна знайти в праці Джозефа Кемпбелла «Герой з тисячею облич» [38]. Незважаючи на те, що вищеописана класифікація етапів подорожі героя є найбільш відомою та часто цитованою частиною його досліджень, у книзі присутні й інші важливі аспекти. Наприклад, Кемпбелл акцентує увагу на тому, як часто концепція космогонічних циклів з'являється в різних мітологіях і релігіях, демонструючи, що світ проходить через регулярні цикли руйнування та відновлення. Це явище можна спостерігати й у легендах, створених Толкіном. Ще одним значущим спільним елементом мітологічних систем є уявлення про ось світу або світове дерево. Ось світу виступає духовним центром, що найчастіше представлений у вигляді дерева (наприклад, Ігдрасіль у скандинавській мітології) або гори (таких як гора Олімп).

У результаті свого глибокого вивчення мітології Кемпбелл дійшов висновку, що мітичні наративи відіграють важливу роль для особистостей та суспільств, адже вони надають духовні уроки і мудрість для повсякденного життя. «Я б навіть стверджував, що душі необхідні історії» [38]. У сучасному західному суспільстві, де мітологія та релігія вже не є центральними елементами життя, це прагнення до історій реалізується в інших формах, таких як фентезі-література чи кінематограф. Сам Толкін висловлював думку, що казкові історії (так він охоплював під цим терміном, що сьогодні розуміється як фантастична література) є доречними для читання і осмислення дорослими, оскільки вони можуть краще зрозуміти їхній зміст, ніж діти. У розмові між Фродо і Семом в 3 книзі «Володаря Перснів» лунає фраза, що герої змінюються, але історії залишаються – хоча особи, які виконують героїчні вчинки, можуть змінюватися, самі історії залишаються важливими і постійними в контексті архетипів.

Кемпбелл пропонував девізом життя «слідуйте своїм блаженством». Проте це не варто плутати з гедонізмом; мова йде про ведення змістовного життя, яке людина повинна прагнути. Подорож героя не завжди включає зовнішні дії, а може бути шляхом внутрішньої трансформації, головною метою якої є індивідуація.

1.4. Юнгіанські архетипи

Карл Юнг вважав архетипи складовими частинами колективного несвідомого всього людства. У своїх дослідженнях він звертав увагу на сни і фантазії людей, які не мали жодного уявлення про мітологію, але в їхніх снах присутні були типові «мітологемі» (мітологічні мотиви). Це спонукало Юнга до висновку, що «структурні елементи, які формують міти, повинні бути присутніми в несвідомій психіці» [39, с.152]. Він описав основні архетипні ситуації (іноді використовує термін «мотив» для таких постійно повторюваних ситуацій) і архетипні фігури. У рамках цієї роботи важливими виявляються такі юнгіанські архетипи:

Я (Self) — це основа ідентичності особистості: «Я обрав назвати це Я, під яким я розумію психічну цілісність і в той же час центр, жоден з яких не збігається з его, але включає його» [39, с.142]. Проте, Я не є готовою конструкцією; його повне формування вимагає процесу індивідуації. Ця індивідуація була однією з ключових тем для Юнга: «Мета процесу індивідуації — синтез Я» [39, с.164]. Ставши індивідуумом, особистість реалізує свою істинну суть, відкриває вищу мету (персональний міт), з якою вона прийшла в цей світ, і примиряється зі своєю Тінню. Крім того, індивідуація є фінальною нагородою подорожі героя.

Тінь (Shadow) — це сукупність негативних рис, які особистість прагне приховати або навіть не усвідомлює: «...вона втілює все те, що суб'єкт відмовляється визнати в собі, і проте завжди нав'язується йому прямо чи опосередковано — наприклад, нижчі риси характеру та інші несумісні тенденції» [39, с.285]. Тінь сама по собі не має фізичного прояву, але в мітах,

снах і казках вона часто представлена у формі конкретних персонажів. У Володарі перснів є декілька очевидних прикладів Тіні: Голум — Тінь Фродо (у ширшому сенсі — колективна тінь гобітів), Боромир — Тінь Арагорна, Саруман — Тінь Гендальфа, Шелоб — Тінь Галадріель.

Архетип Мати (Mother) має позитивні якості (захист, джерело нового життя, символи, що представляють мету нашого прагнення до відкуплення), але також і негативні риси (які можуть втілюватися в образах відьми, дракона або будь-якої істоти, що пожирає, смерті, могили, глибокої води та інших символах, що отруюють і спокушають). Місце магічної трансформації і відродження, разом із підземним світом і його жителями, асоціюється з образом матері [39, с.82]. Прикладами таких архетипів є Галадріель, Варда (Ельберет) та Шелоб.

Мудрий Старець (Wise Old Man) є уособленням духовного принципу. Він може проявлятися в різних формах (наприклад, як чарівник або пророк) і символізує знання, роздуми, прозорливість, мудрість, кмітливість та інтуїцію. Крім того, він має моральні якості, такі як доброта та бажання допомагати. «Часто старець у казках ставить питання, такі як хто? чому? звідки? куди? Для того, щоб спонукати до самороздумів і мобілізувати моральні сили, а ще частіше він дає необхідний магічний талісман, несподівану та неймовірну силу досягти успіху...» [39, с.222]. Більш того, він може підтримати героя в подорожі за допомогою різних тварин, зокрема птахів. Прикладом такого архетипу є Гандальф.

Трикстер (Trickster) — це персонаж, що займається трюками, обманом і порушенням правил, який не шанує жодних норм і меж. Він часто перетинає заборонені кордони, щоб принести людям нові знання і світло (а в деяких традиціях є навіть творцем світу). Трикстер відображає давню психічну структуру, недиференційовану свідомість, близьку до тваринного царства [39, с.83]. Яскравими прикладами Трикстера є Том Бомбаділь, Мері та Піппін і Гандальф (в певному контексті) та Голум.

За словами Юнга, архетипи говорять мовою високої риторики. [39, с.79]. При читанні «Володаря перснів» і «Сілмариліон», особливо, стає помітним, що Толкін часто вдається до цього стилю високої риторики та архаїчного викладу. Багато критиків зазначали [81]; [91], що стилістично «Сілмариліон» нагадує Біблію.

У межах цієї дипломної роботи ми будемо застосовувати філософський підхід до архетипів, який дозволяє глибше зрозуміти основи людського сприйняття та поведінки, спираючись на концепцію Платона про ейдоси як первісні форми. Це означає, що ми розглядатимемо архетипи не лише як прості символи чи мотиви, а як основні структури, що визначають наше мислення та взаємодію з навколишнім світом.

Окрім цього, ми будемо інтегрувати юнгіанське розуміння архетипів, яке надає особливого значення колективному несвідомому, в якому зберігаються універсальні образи і патерни, що впливають на поведінку індивіда. Це доповнюватиметься аналізом мономіту Джозефа Кемпбелла, який підкреслює спільність наративів у різних культурах, і який дозволяє розглядати архетипи як динамічні елементи, що формують людський досвід через мітологію.

Також ми звернемося до підходу Нортропа Фрая, який пропонує систематизований аналіз літератури через архетипи, що дасть нам можливість побачити, як ці концепти переплітаються в художньому тексті. У результаті такий комплексний, компаративістський підхід дозволить нам виявити глибокі зв'язки між філософськими, психологічними та літературними аспектами архетипів.

З філософської перспективи архетипи представляють собою фундаментальні елементи, які формують людське сприйняття та поведінку. Поняття архетипу походить від давньогрецького слова «ἄρχω» (архе) — «почати» та «τύπος» (тюпос) — «шаблон», вказуючи на його роль як першозразка, що задає форму і зміст. Це поняття, що походить з

давньогрецької мови, означає «перший зразок» або «модель», з якої створюються інші форми і концепти [68].

В контексті філософії Платона архетипи сприймаються як ейдоси — чисті форми або ідеї, що є основою для всіх конкретних об'єктів у фізичному світі. Платон у своєму діалозі «Парменід» веде роздуми про природу єдиного та множинного, порушуючи питання, чи можливе пізнання абсолютного, коли всі явища в світі є лише копіями досконалих ідей [77]. У цій філософській рамці архетипи не є простими уявленнями, а представляють собою сутності, які існують незалежно від конкретних проявів. Вони являють собою колективні характеристики, що притаманні певним класам об'єктів або ідей, і відображають універсальні аспекти людського досвіду. Як вже було обговорено, це проявляється у вченні Платона про ідеї, де кожна річ у світі має свою ідею — архетип, що визначає її сутність і функцію.

Платон стверджує, що ці форми є незалежними від матеріального світу, вони є постійними і незмінними. У діалозі «Парменід» він наводить логічні міркування про єдине, відзначаючи, що якщо єдине існує, то воно не може бути охарактеризоване ні як кількість, ні як якість, оскільки таке визначення вимагало б порівняння з іншим. Таким чином, єдине як абсолют розглядається як основа всього сущого, але у той же час і як непізнаване, оскільки його не можна зіставити з чимось іншим.

Ця ідея про єдине вплинула на формування сучасних уявлень про архетипи, зокрема в рамках юнгіанської психології, де архетипи розглядаються як колективні уявлення, вкорінені в підсвідомості людства. Карл Юнг висовує концепцію архетипів як первинних образів, що формують інстинктивні реакції та поведінку людей. На його думку, архетипи є вродженими структурами, які впливають на нашу поведінку і думки, відображаючи глибокі культурні та психологічні переживання, що передаються через покоління. Окремо та детально про архетипи Карла Густава Юнга була сказано вище.

У літературному контексті архетипи використовуються для створення універсальних тем і персонажів, які резонують із читачами через спільний культурний та соціальний досвід. Крістофер Букер у своїй праці «Сім основних сюжетів: Чому ми розповідаємо історії», архетипи допомагають формувати структуру та зміст літературних творів, відображаючи базові людські емоції та досвід [40]. Ці архетипи включають, наприклад, теми «перемоги над монстром», «подорожі і повернення», «воскресіння» та інші, які повторюються в різних культурах і епохах, тощо.

Цей аналіз архетипу з філософської точки зору, ми виділяємо задля кращого розуміння того типу архетипів, які будуть аналізуватись в другому розділі цієї роботи.

Висновки до розділу 1

У першому розділі було проведено детальний огляд наукової літератури щодо концепції культурних архетипів і теоретичних підходів до їх аналізу, що дозволило побудувати чітку теоретичну картину архетипних досліджень у літературі. Було проаналізовано праці таких теоретиків, як К.Г. Юнг, Нортроп Фрай, Джозеф Кемпбелл та ін. Це дало глибше зрозуміти природу та концепції архетипів як складових універсальних образів та сюжетів, таких як мономіт.

Юнгіанський підхід дозволив визначити архетипи як складові колективного несвідомого, в той час як мономіт Кемпбелла описує універсальний сюжет подорожі героя, що можна застосувати до персонажів та подій у літературі. Аналіз теорій Фрая та інших літературознавців, які акцентували увагу на архетипних формах і символах, допоміг виокремити загальні культурні мотиви, що знаходять відображення в літературних текстах.

Важливим аспектом стало застосування різних методів для осмислення архетипів. Зокрема, у культурології та літературознавстві було розглянуто роль архетипів як універсальних структур, що переходять через культурні й

історичні межі. У філософії архетипи розглядаються як фундаментальні образи, що визначають сутність людського буття та взаємодії з навколишнім світом. Це дозволило обґрунтувати, чому архетипний підхід є особливо корисним для дослідження творів Толкіна, оскільки вони переплітаються з універсальними культурними та мітологічними мотивами.

Додатково до аналізу класичних підходів, було враховано внесок таких дослідників, як Томас Шиппі, М. К. Драут і Енн Пітті, які підкреслюють значення архетипів у творі Толкіна. Це дало змогу обґрунтувати вибір архетипного підходу як основного методу для дослідження «Володаря Перснів» і підтвердити його актуальність у сучасному літературознавстві, особливо в контексті розгляду персонажів і символів через призму універсальних культурних моделей.

РОЗДІЛ 2. АРХЕТИПІЧНІ МОТИВИ У «ВОЛОДАРИ ПЕРСНІВ»: ВІД УНІВЕРСАЛЬНИХ МОДЕЛЕЙ ДО ТЕКСТУ.

2.1 Вплив мітологічних та літературних джерел на архетипи Толкіна.

Одним із проявів ідентичності народу є його фольклор, який служить багатим джерелом для літератури ХХ століття. Вивчення мотивів та образів, запозичених із народної творчості, а також їхньої інтерпретації в літературних творах значно просуває аналіз та розуміння специфіки національного менталітету в сучасній культурі. Через цю призму ми аналізуватимемо творчість Дж. Р. Р. Толкіна та його «Володар Перснів».

Джон Рональд Руел Толкін, філолог, медієвіст і професор Оксфорду, досяг свого піку творчості в 50-х роках 20 сторіччя, створивши епос, дія якого відбувається у вигаданому світі Середзем'я. Його основні твори - трилогія «Братство Персня» [9], «Дві вежі» [10], «Повернення Короля» [11], по ствердженням Томаса Шиппі, Карпентера, Гаммонт та Крістіни Скал [81]; [91] та інших, мають глибокий зв'язок із кельтським, скандинавським, германським і англосаксонським фольклором. У Толкінових творах, що охоплюють есе («Беовульф: чудовиська і критики» [56], «Про чарівні казки» [16]), літературні казки («Гобіт, або Туди і Назад» [12], «Коваль із Великого Вуттона» [58], «Фермер Джайлз із Хема» [58]), авторську мітологію («Сильмариліон» [1]), вірші та поеми, фольклорні мотиви є основою для дослідження специфіки його використання національних образів і мотивів.

Фольклорні образи були особливо популярні у казковій англійській літературі. В першій половині ХІХ століття помітною стала тенденція поєднання гумору з ексцентричністю (К. Сінклер, Л. Керролл, У. Теккерей та інші). Це явище можна спостерігати також у «Гобіті» Толкіна, де він, звертаючись до уяви читача, зберігає типові риси фольклорних героїв, водночас із жартівливим підходом наділяючи їх сучасними рисами та поведінкою.

Реалізм у творах Дж. Р. Р. Толкіна ми бачимо як наслідок глибокого взаємозв'язку з історичними текстами, що, в свою чергу, укріплює його зв'язок із літературними традиціями. Толкін ретельно досліджував середньовічні джерела: епоси, хроніки та мітологічні наративи, в яких закладені архетипи (або архетипові персонажі), соціальні структури, образи та предмети. Ця взаємодія з історичною спадщиною дозволила йому створити складну, реалістичну картину світу, де архаїчні мотиви органічно поєднуються з новими наративами, оповідями та ідеями. Ці архетипи, завдяки використанню зазначеної традиції, об'єднують стародавні літературні тексти з творчістю Толкіна.

Також причини, що визначають реалістичність «Володаря перснів», інколи пояснюють його вмінням зображати дійсність, вважаючи, що епічні конфлікти вільних народів з темрявою є алегорією Другої світової війни або навіть холодної війни — адже в Толкіна темряву уособлює Схід, а не Захід, як це традиційно представлено в мітах. Проте сам автор рішуче спростовував такі та підкреслював, що його розповіді позбавлені символізму та навмисної алегорії. Він зазначав, що розуміння п'яти магів як п'яти почуттів не відповідає його меті, оскільки кількість магів — це лише частина історії. Подібним чином спроби провести порівняння між орками та політичними рамками, такими як комунізм, він вважав неточними. [59, Лист № 203].

Згідно з легендою, коли на одній з лекцій Толкіна знову запитали, чи мав він на увазі СРСР під «темрявою зі сходу», професор відповів: «Ні, про що ви, комуністи тут ні до чого. Я, звісно, мав на увазі Кембридж!» (конкуренція між двома провідними англійськими університетами — це традиційна тема для жартів). Однак підозри в алегоричності, перш за все, є помилковими, оскільки Толкіну був чужий алегоричний підхід в принципі. (Це зовсім не свідчить про те, що він не вмів ним користуватися; наприклад, його оповідання 1945 року «Лист кисті Ніггля» [57] є чистою алегорією, наповненою автобіографічними елементами.) Однак «Володар Перснів» організований інакше. Якщо шукати

історичні алюзії — але не алегоричне «означуване», які міг мати на увазі Толкін, то Війна за Кільце нагадує іншу значну війну, що залишилася в європейській культурній пам'яті — протистояння Західної Римської імперії та гунів у V столітті нашої ери. У будь-якому разі, Битва на Пеленнорських полях 15 березня 3019 року Третьої епохи в багатьох аспектах нагадує битву на Каталаунських полях 15 липня 451 року, в якій об'єднані сили римлян і вестготів під командуванням римського полководця Аеція і готського короля Теодориха боролися проти гунів і остготів під проводом Аттіли. Арагорн, «останній з нуменорців», який провів багато років у скитаннях, дивно схожий на «останнього з римлян» Аеція, котрий багато часу провів серед варварів, а смерть престарілого конунга роханців Теодена, якого придавило конем, вражаюче нагадує загибель старого короля вестготів Теодориха, який упав з коня. Це не є доказом того, що «Володар перснів» є алегорією війни з гунами. Проведені аналогії вказують на характер джерел, з яких було черпано натхнення для створення світу Толкіна. Серед них можна виділити германо-скандинавські, англосаксонські та, в меншій мірі, франкські саги. Саме ці джерела стали основою для основних мотивів обох творів і безлічі другорядних деталей. Сюжетна лінія про викрадення чаші, що пробуджує дракона після тривалої сплячки та спричиняє битву, запозичена з другої частини «Беовульфа» [8]. Цей елемент сюжету є вирішальним як для «Гобіта», так і для «Володаря перснів». Тут першою істотою, чия жадібність стає причиною великої війни, є Голум, котрий знайшов і привласнив Кільце, а згодом і Більбо, який також отримує його не зовсім чесно.

Сюжет про скарб, що накладає прокляття на свого власника і яке можна знищити лише шляхом повного ліквідування, є поширеним мотивом у давньогерманському епосі. У «Сазі про Вельсунгах» [61] і «Старшій» [27] та «Молодшій Едді» [22] розповідається, як Локі, мандруючи разом з Одином і Хениром, вбиває видру, яка ловила рибу, витягуючи її на берег. Виявляється, що ця видра була перетворена на таку істоту одним із синів чаклуна

Хрейдмара. Хрейдмар разом із синами, один з яких був Фафнір, утримували богів, вимагаючи викуп за їхню свободу. Локі, спіймавши карлика Андварі, відібрав у нього його золото і чарівне кільце, яке могло множити багатство. Розгніваний Андварі наклав на кільце прокляття, що воно принесе загибель всім своїм володарям. Хрейдмар і його сини отримують золото, але вночі Фафнір убиває батька, перетворюється на дракона і залишається охороняти прокляте багатство. Цей сюжет має багато спільного з історією Смеагорла-Голума, який знайшов Кільце всевладдя під час риболовлі, убивши брата, щоб заволодіти ним, і перетворився під впливом Кільця на хижака.

Діалог між Зігфрідом-Сигурдом, центральним героєм північних мітів, і Фафніром, в якому Зігфрід відмовляється називати своє ім'я та говорить загадками, нагадує розмову Більбо з драконом Смаугом (Смогом). Навіть вбивство Смауга за допомогою нятяку на незахищене місце майже копіює вбивство Зігфрідом Фафніра (у Толкіна Смауга спочатку вбивав Більбо, а не лучник Бард, як у фінальному варіанті). Мотив знищення проклятого скарбу можна виявити, наприклад, у завершенні англосаксонської поеми «Беовульф», де скарб загиблого дракона заховали в кургані разом з Беовульфом, або в «Пісні про нібелунгів», де прокляте золото нібелунгів назавжди поховане на дні Рейна:

«Дим від багаття розвіявся в небі;

десять днів насипали гауту

високий курган над прахом володаря,

могильний пагорб, помітний здалеку,

морській знахідці знак путівця.

Огороду міцного навколо могильника

вони збудували, з кам'яних стін, майстри досвідчені.

Захоронили в пагорбі скарби,

добичу з битви, виткі кільця,

і все, що було в драконовій печері, —

повернулося в землю, в спадщину древніх,
і буде золото лежати під спудом
вічно, як і раніше, від смертних приховане».
[Авторський переклад [37].

Імена гномів та Гендальфа запозичені з «Пророкування Вельви». Багато топонімів, які зустрічаються в «Гобіті» та «Володар перснів», такі як Mirkwood (Темний ліс) або Туманні гори, мають походження з «Едди» [81]; [45]. Історія меча Нарсиля, частиною якого Ісільдур завдає удару Саурону в останній битві Другої епохи, а згодом меч перековують і передають Арагорну, нагадує оповідь про Грам, меч Зіґфрида-Сигурда. Додатково можна сказати, що в поемі «Беовульф» герой також знищує дракона за допомогою уламка меча.

Нарешті, кільце виступає важливим символом влади у скандинавській та германській мітлогії. У «Беовульфі» одним із епітетів правителя є «дарувальник перснів», адже надання васалу кільця означало надання контролю над певною територією. Той факт, що магічним джерелом влади у Толкіна є саме кільця, ще раз підтверджує вплив германської епічної традиції на творчість автора. Драупнир також можна згадати як символ, адже це кільце було подароване Одину гномами Синдри та Броком [27]. Згідно з легендою, кожен дев'яту ніч воно приносило своєму власникові ще вісім однакових (очевидно, мова йшла про золоті, але не магічні) кільця, опоясавши поясом яких, він ставав невразливим. Це кільце стало першим витвором, який Синдри викував, аби виграти суперечку з Локі. Іншим прикладом є Кільце Гігеса, згадане в творі Платона «Держава». Гігій, цар Лідії, знайшов кільце, яке дарувало йому невидимість. Використовуючи цю здатність, він зміг вчинити багато безкарних дій, включаючи зраду та вбивство.

Вплив історичних літературних текстів, таких як «Трістан і Ізольда», твори Крет'єна де Труа, «Битва дерев» з «Книги Талієсіна», «Калевала» (про яку Толкін читав окрему лекцію), артуріанські легенди та інші відігравали

ключову роль у формуванні наративної структури творів Толкіна. При цьому, ці джерела забезпечують передачу європейських культурних архетипів, включаючи образи класичного героя, мітичні предмети, їх сюжетні функції тощо. Толкін спирається на класичні епічні моделі, відтворюючи і трансформуючи їх.

2.2. Інший як архетип в культурі та «Володарі Перснів».

Перед початком безпосереднього аналізу даного архетипу вважаємо за доцільне обґрунтувати концепцію Іншості як архетипового образу. Образ Іншого у «Володарі Перснів» Дж. Р. Р. Толкіна може бути розглянуто як архетип, виходячи з кількох ключових наукових підходів, зокрема в рамках літературної теорії, психології та культурології.

По-перше, як було визначено в першому розділі, за визначенням Карла Юнга, архетипи — це універсальні символи, які є спільними для всіх культур і відображають колективний досвід людства. У цьому контексті Інший відображає той аспект, який представляє «іншомовність» та відмінність, що є важливою частиною людського існування. У «Володарі Перснів» образи персонажів Сарумана, Голума і Саурона, виступають як втілення Іншого, тобто чужості, небезпеки, спокуси і навіть внутрішню боротьби;

По-друге, концепція Іншого активно досліджується в філософії, зокрема в працях Еммануїла Левінаса [66]. Він в своїй праці «Totality and Infinity» він акцентує увагу в своїй філософській системі на етичну важливість присутності Іншого у формуванні моральності суспільства. В «Володарі Перснів» цей аспект стає особливо актуальним у стосунках між персонажами, що представляють різні раси та культури (ельфи, гобіти, люди, орки), про що буде сказано детальніше нижче. Спосіб, яким персонажі взаємодіють з Іншими, відображає їхню моральність, етику та соціо-культурне позиціонування. Так, позиція Іншого та його архетип, стає основою в боротьбі між добром і злом, це є причиною цієї боротьби, її визначальним фактором. Можна сказати, що

цей архетип є більш ґрунтовним, на відміну від архетипу «Зла» чи «Тіні», бо в своїй сутності передбачає причину їх обох;

По-третє, в літературознавстві образ Іншого часто аналізується через призму постколоніальних теорій та через це підкреслюють соціальну і політичну природу відмінностей. У «Володарі Перснів» спостерігається боротьба між цивілізацією і варварством, де орки символізують Іншого, який є результатом соціальних і культурних конфліктів. В цьому конфлікті Інший є відображенням страху перед втратою власної ідентичності і культурної цілісності, що є характерним для колоніальних наративів.

Крім того, Інший у «Володарі Перснів» виступає як дзеркало для героїв, змушуючи їх стикається зі своїми страхами і бажаннями. Наприклад, персонажі, такі як Фродо і Сем, мають протистояти власним тіням у формі Голума, чим в цьому створювати діалог між Я» і Іншим. Цей психологічний аспект архетипу дозволяє героям зростати і змінюватися через свої стосунки з Іншими.

Отже, можна стверджувати, що Інший виступає як архетип, який виконує одну з ключових функцій у процесі формування самості персонажів, забезпечуючи глибше розуміння їхніх мотивацій і внутрішніх конфліктів. Цей архетип є постійним «невидимим» культурним фактором, що сприяє утворенню соціокультурних груп як у літературному контексті, так і конкретно на прикладі «Володарі перснів» Толкіна. Зокрема, виявлення Іншого дозволяє дослідити, як персонажі взаємодіють один з одним, з їхніми спільнотами та з зовнішніми загрозами, тим самим формуючи колективну ідентичність, а також ставлення до різноманітності та відмінностей у більш широкому соціальному контексті. Також важливо окреслити його соціологічну, філософську та культурологічну складові, оскільки ці аспекти взаємодіють у формуванні образу Іншого в літературному дискурсі. Це також дозволяє ствердити більш зафіксовану позицію Іншого в статусі культурного архетипу. Соціологічна складова дозволяє розглянути, як суспільні структури

і ієрархії впливають на сприйняття Іншого, акцентуючи увагу на стосунках влади, маргіналізації та колективних ідентичностях. Філософська складова підкреслює етичні та метафізичні питання, пов'язані з взаємодією між Я та Іншим, а також ставить під сумнів моральні засади, на яких базуються уявлення про добро і зло. Культурологічний аспект розкриває, як культурні коди, символи і мітологічні наративи формують уявлення про Іншого, а також як ці уявлення використовуються для створення стереотипів і культурних ідентичностей.

У сучасному суспільстві проблема Іншого стає особливо актуальною через нові соціальні виклики. Одним із головних питань: які ми собі можемо поставити в цьому контексті: що означає бути цивілізованим сьогодні? Болгаро-французький філософ Цветан Тодоров [87] підкреслює, що цивілізованість не зводиться лише до освіченості або володіння етикетом, такими як «користування столовими приборами чи хустинками». Це не обов'язково стримує від жорстокої поведінки. Бути цивілізованим означає визнавати людську цінність інших, незалежно від їхніх культурних чи поведінкових особливостей, як в межах, так і поза своєї соціо-культурних групи. У гуманітарних і соціальних науках обговорюються багатокультурність і визнання людської різноманітності, протиставляючись концепції «зіткнення цивілізацій».

Питання Іншого є основоположним для самоідентифікації. Джордж Мід стверджував, що ідентичність формується через освоєння ролі «узагальненого Іншого» [67]. Колективний образ Ми відображає риси групи, створюючи позитивну версію Іншого. Розділення соціальних груп зазвичай базується на визначенні відмінностей, що призводить до формування негативного Іншого. Гондор – Мордор, Лотлорієн – Темний ліс.

Ми бачимо, що це дає можливість розглядання концепцію Іншого, як антипод до Я. Ця бінарна опозиція «Я – Інший» виступає основою для розуміння не лише людей навколо, але й предметів, і є важливим етапом

пізнання себе. Ернст Бергман і Томас Лукман вважають, що категоризація за принципом «схожий – інший» є фундаментальною для соціальної типізації, яка робить можливим спілкування в суспільстві [35]. П'єр Бурдьє відзначав, що через цей процес відбувається формування і мобілізація соціальних груп. Маркери Іншого можуть включати етнічність, територіальну приналежність, статус, гендер, професію, політичні та релігійні переконання [36]. Крім того, дихотомія «Я – Інший» виконує функцію соціального домінування. Спрощене сприйняття Іншого веде до його есенціалізації, тобто зведення до незмінної сутності, що сприяє етноцентризму та ієрархізації відносин між групами «Ми» і «Вони», приводячи до пригноблення останньої. Ірвінг Гофман зауважував, що стигматизація є частиною процесу категоризації [47]. Орки, наприклад, є типовими Іншими для народів Середзем'я, зокрема для людей, гобітів, ельфів і гномів. Їхнє сприйняття зводиться до певної «сутності» в аристотельському сенсі слова — орків характеризують через негативні риси: жорстокість, вірність Саурону та неприязнь до світла. Ця есенціалізація орків як абсолютного Іншого є основою для їхньої маргіналізації та демонізації. Або більш людський вимір — напруження між людьми Рохану і Гондору чи гондорцями і дунедайнцями, що в свою чергу впливає як з етнічних, так і з територіальних претензій. Спочатку Гондорці з недовірою ставляться до дунедайнців, втілених у персонажі Арагорна, через його чужорідний вигляд і віддаленість від політичного центру. Однак поступово вони долають ці стереотипи, визнаючи його право на трон — це, авжеж, відбувається поступово і не без смиренного ставлення Арагорна до народу, якому йому буде приречено правити.

Політичні режими, особливо демократичні, мають різні підходи до проблеми Іншого і толерантності до відмінностей, що проявляється, зокрема, у взаємодії між етнічними групами. Процес «іншування» полягає в тому, що люди порівнюють себе з іншими та дистанціюються від них. Інший сприймається не лише як відмінний, але також як «незрозумілий» або

«аномальний», що викликає амбівалентні почуття щодо соціальних і моральних норм. Це може призводити до дискомфорту, тривоги та навіть страху, що здатні провокувати конфлікти всередині суспільства, спрямовані проти маргіналізованих груп, таких як орки, дунадайн, дикарі лісу, рохан, гобіти, ельфи тощо. У такому контексті Інший перетворюється на «чужого» або навіть на «ворога».

Інший аспект «іншування» знаходимо в поглядах Георга Фрідріха Гегеля [7], який трактував міжособистісні відносини як боротьбу за панування, де кожен прагне домінувати над іншим. Жан-Поль Сартр розвинув цю ідею, зауваживши, що спроби підкорити Іншого неминуче призводять до того, що сам Інший починає прагнути підкорити «Тебе» [25]. Для виходу з цього циклу взаємної боротьби необхідно переосмислити підхід до сприйняття Іншого та обрати новий онтологічний підхід.

При розгляді фігури Іншого важливо звернути увагу на некритичне прийняття ролей, властивих Іншому, особливо на ранніх етапах соціалізації. У цей період людина засвоює певні культурні символи, жести й норми, що відповідають конкретному соціокультурному середовищу. Ідентичність цього середовища часто будується на протиставленні з Іншим, котрий стає своєрідним еталоном культурної відмінності. Інший виконує роль опозиційної фігури, допомагаючи людині визнати відхилення від прийнятих культурних норм і відокремлювати групи «чужих» чи «ворогів».

Типологія Іншого залишається надзвичайно рухомою та не підпорядковується чіткій ієрархії. Вона відображає різноманітність історичних та культурних контекстів, через які формується уявлення про Іншого. Класифікація фігури Іншого не обмежується лише науковими концепціями, але включає емпіричний досвід повсякденного життя та художні інтерпретації. Через це, ми маємо з одного боку проблематичну ситуацію з чітким визначенням Іншого, а з іншого боку дає змогу враховувати широкий

спектр джерел, що формують образ Іншого в соціальних і культурних контекстах.

Культурні символи, що існують у суспільстві, використовуються індивідами залежно від соціальних умов і базуються на прийнятих нормах поведінки. Художні твори формують уявлення про Іншого, відповідно до вимог конкретного соціокультурного середовища та його уявних або віртуальних вимірів. Науковий підхід, зберігаючи об'єктивність, має враховувати вплив цих художніх і повсякденних практик. В мистецтві та фольклорі часто можна знайти межі між «своїми» та Іншими, які проявляються через символічні ієрархії або візуальні відмінності. Наприклад, «вони» можуть постати як гібридні істоти, що є частиною процесу «іншування» через художні практики.

Такі розмежування можуть також проявлятися у зображенні фантастичних чи реальних істот: тварин, монстрів або божеств, які символізують перехідні стани, межу між життям і смертю. Образ Іншого виконує ключову роль у соціокультурних практиках і відображається в різних сферах життя. Маргінальний статус Іншого часто відображається через види мистецтва, які його представляють. Негативні або маргінальні символи зазвичай відсутні в офіційно визнаних мистецьких творах, які надають перевагу позитивним образам.

Подібна відмінність Іншого в «Володарі Перснів» проступає на прикладі взаємодії між ельфами та гномами. Їхня ворожнеча базується на давніх конфліктах, які своєю чергою плавно перетекли в історію, легенди. Смерть Тінгола і захопленні Сильмарила, що стало однією з причин недовіри між цими двома народами. У легендах обох народів згадується, що ельфи й гноми були створені різними богами – Ілватором та Ауле. В свою чергу це додає фольклорних розрізань та відгалуження між цими двома групами.

По інший бік магичних істот, ми бачимо інакшу ситуацію подібної

фольклоризації у людей. Коли ми потрапляємо в Гондор, деякі репліки людей наповнені побоюванням щодо ельфів, яких вони сприймають як нечистих або небезпечних істот. Це має безпосередні аналогії або, принаймні, схожості з реальними середньовічними мітами та уявленнями про надприродне. Тут теж червоною ниткою проходить процес «Іншування» через символічні межі та репрезентацію «інших» в мистецтві чи фольклорі.

Дослідження фігури Іншого, зокрема монстрів, богів і демонів, показує, що ці образи суттєво відрізняються від загальноприйнятих культурних моделей, навіть у жестах, будові чи русі тіла. Наприклад, у давньогрецькому мистецтві Езоп, раб варварської Фригії, спочатку зображувався як потворна фігура, що відображало його низький соціальний статус у VI столітті до нашої ери. Згодом у греко-римській традиції він отримав образ благородного поета. В нашій ситуації «Володаря Перснів» така демонізація вже пророблена буквально контекстом. В фільм «Володар перснів: Хранителі персня» в Рівенделлі ми бачимо фреску за статуєю, що тримає обломки Нарсіля. На фресці бій останнього союзу людей і ельфів проти Саурона, і останнього зображено там достатньо зловіще, на відміну від Ісільдур та військ світла.

Дослідження концепції ворога дозволяють класифікувати Іншого за ступенем віддаленості від основних цінностей спільноти. Найближчим до цих норм є «Свій», який переступив межу і став Іншим. Маргінал займає проміжну позицію, перебуваючи поза нормами, але не належачи повністю до іншої групи. «Чужий» розташований далі від маргінала і позначає зовнішні кордони групи. Як наслідок, фігура чужого часто асоціюється з неприйняттям власних культурних норм. Взаємодія з Іншим може коливатися від нейтрального сприйняття до активного протистояння, що іноді переходить у відкриті конфлікти з «ворогом».

Філософська думка розглядає Іншого як ключовий аспект, який дозволяє нам зрозуміти себе, своє місце у світі та структури суспільства. В контексті сучасної філософії ця ідея представлена працями Еммануїла Левінаса, який

акцентує увагу на етичному вимірі взаємин між людьми. У своїй книзі [66]. Левінас стверджує, що справжня етика виникає у момент зустрічі з Іншим. Він говорить, що обличчя Іншого закликає нас до відповідальності і встановлює етичний імператив, що відкидає абстрактні філософські системи на користь конкретної людини. Левінас акцентує, що через визнання Іншого ми отримуємо можливість побачити світ з іншої перспективи, що дозволяє нам вийти за межі егоїстичного сприйняття реальності.

Ще один важливий філософ, який розглядав концепцію Іншого, — це Мартін Гайдеггер. У своїй роботі «Being and Time» [53]. Гайдеггер досліджує природу існування буття та часу, але також відзначає, що Інший є частиною нашого буття, формуючи наші стосунки зі світом. Він говорить про «забуття буття» і як сучасне суспільство часто ігнорує важливість Іншого в пошуку істини. Гайдеггер підкреслює, що розуміння свого Я можливо лише через визнання присутності Іншого, що веде до глибшого розуміння людської екзистенції, буття та часу.

Важливий аспект філософії Іншого ми знаходимо в роботах Жака Дерріда [21]. Він аналізує, як мова і структура відображають відносини влади і виключення, які формують наше розуміння Іншого. Він запитує, як ми можемо звільнитися від домінуючих наративів, що ігнорують або маргіналізують Іншого. Дерріда підкреслює, що розуміння Іншого вимагає відкритості до змін, які можуть зруйнувати закріплені структури думки.

Фуко, в свою чергу, звертає увагу на політичні аспекти концепції Іншого. В «Discipline and Punish» [31] він аналізує, як суспільство визначає, хто є «нормальним», а хто Інший. Фуко розглядає, як влада формує наші уявлення про себе та інших, підкреслюючи, що Інший часто стає мішенню для контролю і дискримінації. Влада не лише розподіляє ресурси, але й визначає, що вважається істинним або прийнятним, що ставить під загрозу ідентичність Іншого.

У контексті постколоніальної теорії Едвард Саїд розглядає концепцію Іншого у світлі культурної і політичної експлуатації. В книзі «Orientalism» [24] Саїд аналізує, як Захід конструює образ Сходу як Іншого, створюючи стереотипи, які служать для легітимації колоніальної влади. Він підкреслює, що цей процес не лише формує уявлення про Іншого, але й впливає на реальні політичні і соціальні стосунки.

Переходячи безпосередньо до світу Толкіна, ми видаляємо кожен расу — ельфи, люди, гноми, орки, урук-хай та інші — вони представляють собою унікальну культурну ідентичність, що формується у контексті протистояння з Іншими. Наприклад, ельфи, що втілюють красу і вічність, сприймають орків як абсолютне «Зло». Орки, в свою чергу, представляють собою викривлену версію того, чим могли б стати ельфи, якби їхня природа була викривлена тим самим злом. Інший не є лише чужим, але й відображенням самого себе — це ідентичності, яка формується в контексті інших.

За Еммануелом Левінасом який акцентує увагу на етичній відповідальності суб'єкта перед Іншим, саме Я несе відповідальність за Іншого, і це зобов'язання стосується не лише розуміння, але й дії [66]. В контексті твору Дж. Р. Р. Толкіна образ Іншого не зводиться до простої характеристики ворога; він слугує віддзеркаленням внутрішніх конфліктів персонажів. Наприклад, Саурон та Саруман, які постають як символи зла, демонструють, що їхні мотиви кореняться в людських амбіціях, страхах і бажаннях, які, хоча й можуть бути зрозумілі, у результаті викривлені. Особливо виразним є приклад стосунків Фродо і Голума. На початку їхньої взаємодії Голум постає як абсолютний Інший, що викликає у Фродо недовіру та страх (як і у Сема). Проте, з розвитком сюжету, Фродо починає усвідомлювати, що Голум, попри свої темні пориви, є жертвою обставин і впливу Персня. Це співчуття веде до рефлексії, де Фродо бачить в Голумі не лише ворога, але й відображення своєї власної боротьби з спокусою влади. Левінас підкреслює, що ця відповідальність не є вибірковою; Я має моральний

обов'язок розглядати Іншого з глибокою емпатією та розумінням. І така відповідальність та підхід (через питання етики) ми бачимо у вигляді численних виборів, які здійснюють персонажі, аби впоратися з власними страхами та амбіціями. Герої, такі як Фродо та Гендальф, стикаються з необхідністю розуміти та взаємодіяти з тими, кого вони вважають Іншими. Коли Фродо зустрічає Голума, це стає критичним моментом у його розвитку. Голум, який уособлює спокуси, зраду і моральну амбівалентність, представляє Іншого, який не тільки загрожує, але й викликає співчуття. У цій взаємодії Фродо вчиться бачити у Голумі не лише ворога, а й жертву обставин. Можна сказати, що саме цей співчутливий погляд, руйнує опозицію добра і зла, адже стирає більш чітку межу між Смеаголом та Голумом.

Фродо, підтримуючи Голума, демонструє свою готовність прийняти Іншого зі співчуттям, навіть усвідомлюючи ризики, які це несе. Гендальф говорить Фродо про важливість співчуття і про те, як Більбо виявив милосердя до Голума, відмовившись його вбити. Це ще один ключовий архетип цієї саги – співчуття, проте в даному розділі цей співчуття грає важливу роль в контексті архетипу Іншого. Адже він здатен руйнувати відстань між «суб'єктом» та Іншим. В одній із ключових цитат першої книги Гендальф підкреслює, що це рішення стало вирішальним для подальшої долі Середзем'я: «Не варто недооцінювати сили милосердя. Якби Більбо вбив його, хто знає, як би склалися події далі?» [9] Це співчуття, за словами Гендальфа, не лише врятувало Голума, але й визначило фатальність ситуації, коли Фродо сам, на межі відчаю, в останній момент вирішив не кинути Кільце в жерло Ородруїну. Саме Голум, який не був вбитий, став тією важливою фігурою, що призвела до знищення Кільця, адже в кінці, в момент конфлікту між Фродо і Кільцем, саме він, несучи свою незгладимість, скинув Кільце разом з собою, не залишивши жодного вибору для Фродо. Ми бачимо, як співчуття Більбо стало каталізатором, що привело до звільнення від Кільця, завдяки чому історія Середзем'я отримала можливість на відновлення і мир. В цьому

контексті розуміння і прийняття Іншого не тільки зміцнює моральну позицію героїв, але й ускладнює їхню боротьбу, надаючи їй більшого етичного значення.

Ще один з ключових моментів формулюванні ідентичності груп в Середзем'ї є, авжеж, Ельфи та Орки. Ельфи вважаються істотами світла і мудрості, які намагаються зберегти природний порядок, тоді як орки асоціюються з хаосом, насильством і руйнуванням. В цьому контексті Інший не є простим представником чужої культури, але й втіленням того, чого персонажі бояться або від чого намагаються дистанціюватися. В цьому випадку, ми бачимо, як страх перед Іншим може вести до зневаги, але також і до саморефлексії — особливо у випадку героїв, які, стикаючись з орками, мають можливість побачити свої власні недоліки та страхи. Або це можна звести до того, що саме в моменті зустрічі з Іншим, як чимось критичним, персонажі перебувають в потенціалі змінювати.

Крім того, як ми зазначили, важливим аспектом є маргінальний статус Іншого у суспільстві. У «Володарі Перснів» можна спостерігати, як різні раси, такі як гноми, можуть здаватися Іншими навіть для людей або ельфів, але водночас їхнє сприйняття формується через культурні коди та символи. І в цей самий час, коли їх сприймають відгалужено та войовничо або закритою групою, гноми насправді несуть важливі цінності дружби та відданості, які стають очевидними в ході їхньої спільної боротьби (як всередині групи, так і в альянсі з іншими).

Інший в образі орків також ілюструє, як негативні стереотипи можуть виникати у результаті культурних конфліктів. Орки, представлені як бездушні, жорстокі істоти, які діють виключно під впливом примусу чи агресії, стають проекцією страхів і упереджень, які живуть у свідомості людей та ельфів. Цей динамічний процес формування культурної ідентичності «Своїх» підкреслює важливість контрасту з Іншими, адже розуміння та прийняття свого місця у світі часто відбувається через заперечення або спрощення образу того, що

вважається чужим. Однак, незважаючи на прагнення орків і Саурона до абсолютного зла, Толкін в деяких місцях підмальовує певної людяності в їх існуванні. Коли Фродо і Сем опиняються в Мордорі, ми разом з ними стаємо свідками розмови двох орків, які мріють покинути все це й спокійно жити. Подібні діалоги звучать і від урукхаїв, коли Мері і Піппін стають їхніми жертвами. Якщо переходити до Сарумана і Саурона, то при детальному аналізі ми бачимо, що вони мають свою психологічну історію, яка включає корені світла і добра; Саруман був відправлений Валар в Середзем'я з благими намірами, а Саурон спочатку був ангелом на боці Еру Ілуватара, отже, в його суті також було колись добро. Ці приклади дає змогу нам краще зрозуміти складність образу архетипу Іншого в культурі і в «Володарі Перснів». Він вказує на те, що навіть у найтемніших істотах є відлуння людяності, що явно кидає виклик стереотипам і відкриває нові можливості для розуміння конфліктів у Середзем'ї.

Більш того, ця спорідненість через образ зла чи через спільне початкове добре Іншого та Я, ми знаходимо в незакінченому оповіданні «Нова Тінь» [83]. Толкін порушує питання про природу зла і його витoki в людській сутності. У своєму коментарі від травня 1964 року [59, Лист від березня 1964 року] він зазначає, що, хоча він розпочав історію, що відбувається приблизно через 100 років після загибелі Саурона, сюжет виявився «зловісним і гнітючим». Він підкреслює, що, коли йдеться про людей, неминуче виникає проблема їхньої швидкої насиченості добром. Гондорці, які живуть у мирі, справедливості та процвітанні, стають незадоволеними і неспокійними, а нащадки Арагорна перетворюються на звичайних царів і губернаторів, можливо, навіть гірших, ніж Денетор. Толкін вказує на те, що вже через такий короткий час після перемоги над злом у суспільстві Гондора починають виникати революційні змови, пов'язані з таємною сатанинською релігією, в той час як юнаки з Гондору грають у орків, ходять на вилазки до Мінас Моргула і влаштовують безлад.

Постійна боротьба між різними расами у світі Толкіна ілюструє нам ідею, що Інший може нести як загрозу, так і можливість для розвитку суспільства. Взаємодія з Іншим може варіюватися від пасивного сприйняття до активного протистояння. Головні герої, такі як Фродо, Аргон та Леголас, у своїх подорожах часто стикаються з Іншими — як у формі ворогів, так і у вигляді союзників, і ця взаємодія допомагає їм сформувати більш повну картину світу. Також важливим при цій взаємодії є постійна відкритість і готовність прийняти Іншого – ми зустрічаємо співчуття щодо Голума у Більбо, а далі і у Фродо.

В першій частині аналізу цього архетипу було сказано про важливість відповідальності при взаємодії з Іншим. Тому вважаємо за потрібне розкрити це питання. В «Володарі Перснів» герої не просто борються зі злом; вони мають обов'язок зрозуміти і взяти на себе відповідальність за свої вчинки. Це стосується не лише їхніх стосунків із ворогами, а й їхніх внутрішніх конфліктів. Прагнення влади, що символізується Перстнем, ставить героїв перед етичними дилемами, які змушують їх переглядати власні мотивації і бажання.

Тільки чотири персонажі у всьому епічному циклі зрештою відмовилися від спокуси Перстня та пропозиції взяти його — Гендальф, Арагорн, Галадріель та Фарамир. Кожен з них має глибоке розуміння своєї відповідальності перед Іншими і усвідомлює, до чого призведе прийняття влади, яку пропонує Перстень. Фарамир, наприклад, спочатку сподівається, що принісши Перстень до свого батька Денетора, він зможе отримати його любов і схвалення, але зрештою він усвідомлює, що це призведе лише до руйнування. Гендальф і Галадріель, зі свого боку, усвідомлюють всю силу, яку дасть Перстень та наслідки її використання. Вони усвідомлюють, що не можуть контролювати зло, яке Перстень може принести.

Особливий інтерес викликає рішення Арагорна відмовитися від Перстня. Його відмова, на відміну від інших, може бути розглянута як

вираження глибокого усвідомлення та смиренності. Арагорн, як спадкоємець трону, розуміє, що прийняття влади, що приходить із Перстнем, не лише знищить його власну ідентичність, але й загрожуватиме миру і добробуту його народу. Відмова від Перстня є актом великої відповідальності, оскільки він обирає шлях служіння, а не володарювання, в цьому обиранні він стверджується як лідер, що готовий ставити інтереси «Інших» понад свої власні амбіції.

В решті решт, «Володар Перснів» підкреслює, що справжнє розуміння Іншого неможливе без саморефлексії. Герої, які намагаються побачити світ очима Іншого, самі стикаються зі своїми страхами і несвідомими упередженнями. Цей погляд сприяє формуванню ідентичності персонажів, підкреслюючи, як їхня взаємодія з Іншим впливає на розуміння себе та свого місця у світі. Крім того, ці стосунки формують більш чітко виражену соціокультурну групу, адже персонажі, обираючи між прийняттям чи відторгненням Іншого, активно впливають на соціальні структури та цінності своїх спільнот.

2.3 Самість: втілення в тексті «Володаря Перснів».

Формування стосунків із самим собою є тривалим процесом, що поступово розвивається з часом та плином подій. Слова «ipse» та «ego» мають більше, ніж просто абстрактне значення; вони відіграють важливу роль у відображенні індивідуального існування, виконуючи функцію «індивідуального універсалу». Грецький займенник «αὐτός» (аутós) має особливе значення, ставши основою для слів, що вказують на автономність дії, таких як «автономний», «автограф», «автомат». Цей термін часто поєднується з «ἐγώ» (егó), що веде до виразу «ἐγώ αὐτός» (егó аутós), який означає «я сам». Традиція піфагорійців свідчить про важливість самоідентифікації, адже фраза «він сам сказав» (Αὐτὸς ἔφα) (аутós éфа) підкреслює авторство особистих висловлювань. Фраза «пізнай себе» (γνῶθι σαυτόν) (гнóті саутóн) також містить елемент «авто», вказуючи на важливість самосвідомості. Платон

вважає, що «αὐτός» має окремий онтологічний статус, що є самодостатнім, подібно до божественного. Аналогічно, у Старому Завіті Бог говорить: «Я є Той, хто Я є», тут є тісний зв'язок між Я та Існуванням [5]. У цьому контексті варто виокремити два ключові аспекти: звернення до себе та онтологічний статус особи, яка це робить. Це підкреслює самосвідомість та ідентичність, формуючи уявлення про «самосвідомість» у європейській філософії, що має різноманітні конотації: «автономія», «самозбереження», «самопізнання», «самосвідомість» та інші. Водночас, історично надмірна зосередженість на собі трактувалася негативно, асоціюючись із егоїзмом або гріхом. Проте сучасні психологічні теорії трактують самосвідомість як сутність особистості, яка наділяє свідомістю і можливістю дій, вказуючи на внутрішню свободу. Цей термін походить від слова «власне» [6]. Іншим важливим поняттям, яке стало актуальним у модерній філософії, є «суб'єкт». Однак, за його звичайним значенням криється ідея підпорядкованості, що в основі терміну «ὑποκείμενον» (іпокіменон) Аристотеля [2]. Це слово поєднує логічний суб'єкт і фізичний об'єкт, в якому існують акциденції. Суб'єкт традиційно розуміється як опозиція об'єкту, але важливо також враховувати його підпорядкованість. З часу римського права до абсолютної монархії, статус індивіда як підпорядкованого владі розвивався до поняття спільноти суб'єктів. Підпорядкованість виникає з імперії, де суб'єкт підпорядковується імператору, але при цьому не є рабом, що є суттєвим відмінністю від пізнішого поняття «суб'єкта права». З відновленням статусу громадян у середньовічних і ренесансних містах індивіди не слід вважати «політичними істотами» у класичному розумінні. Відповідно до Фоми Аквінського [84], людина має божественні та соціальні компоненти, що вказує на унікальність особистості в рамках соціальної структури.

Латинське «subjectum» перекладає грецьке «ὑποκείμενον» (іпокіменон), проте не містить натяків на підпорядкованість. Сучасне ототожнення «суб'єкта» з індивідом контрастує з первісним значенням. В античній традиції

«особа» (persona) має політичний підтекст, представляючи роль у суспільстві. Цицерон вважає магістратів втіленням міста, а римські громадяни формують persona в юридичному сенсі, підкреслюючи відмінність між вільними людьми та рабами. Боетій згодом визначив особу як «індивідуальну субстанцію розумної природи». У середньовічній філософії концепція «subjectum» використовується в різних контекстах, від граматичного до метафізичного, зводячи до картезіанської тези «ego cogito». Августин, у свою чергу, описував душу як триєдність, яка проникає одна в одну, пропонуючи новий погляд на самосвідомість, яка в його розумінні не є рефлексивною, а швидше є присутністю [5].

У цьому контексті роль актора на сцені набувала б суттєвого значення. Грецьке слово «πρόσωπον» (прóсопон) спочатку стосувалося обличчя, а його латинський аналог, «persona», вказував на театральну маску. «πρόσωπον» (прóсопон) передбачає взаємодію між різними персонами в діалозі, що ілюструє інтерсуб'єктивність. Актор, виступаючи на сцені, є особою, яка має демонструвати силу та трансформуватися в нові особистості. Це ми порівнюємо «Володарем Перснів» Толкіна, де персонажі, такі як Фродо, втілюють зусилля з розвитку своєї сутності, проходячи через випробування, що формують їхні характери. Фродо проходить через сіру буденність, смуток та відчай, в той самий час Арагорн проходить випробування через силу. В термінах французького «sujet», персонажі художніх творів виявляють потенціал бути суб'єктами дії, реалізуючи життєві стратегії та формуючи особистість.

У контексті Гомерових героїв ми можемо спостерігати ідеал індивіда, чиє життя спрямоване на досягнення вищих чеснот. Це актори, які демонструють самоконтроль і мужність, протистоячи власним слабкостям. Творці або персонажи епосу шукали пригоди та самовираження, оскільки будь-яка слабкість повертала героїв до залежності від божественної волі. Водночас, персонажі, такі як Ахілл, хоч і демонструють силу, підпорядковані

пристрастям. З іншого боку, Данте у «Божественній комедії» представляє образи, позбавлені мужності, підкреслюючи роль провідників у навчанні любові та обережності, що веде до істини. Герої його твору, прості люди, стають символами самопізнання в епоху, де божественне займає центральне місце, відкриваючи можливості для розвитку особистості.

Мандри є активним елементом сюжету, що спрямований на пізнання Іншого через власний пошук, метою якого є повернення до дому — простору свободи, який, особливо в контексті колоніалізму, виступає як своєрідна «вітчизна». Цей процес включає не лише географічне переміщення, але й духовну подорож, де смиренність і жертвність стають законами приборкування пристрастей та природних спокус, перетворюючи прагнення на естетичну насолоду. У філософії Канта і Шопенгауера цей шлях виражається як демонстрація сили волі, що формує самість і особистість, адже мандрівка є актом самопізнання та становлення. Такі фігури, як Заратустра у Ніцше та Одисей у Гомера роблять виклик долі — в них втілюється концепція самості, що відокремлює людину від природи та родового устрою. У християнському контексті Юнг бачить Христа як перший приклад самосвідомості, яка знімає гріхи минулого, пропонуючи шлях до самості як мандрівки, яка, проте, несе ризик втрати себе [19].

Самість як ідеал формується не лише через індивідуальний шлях, а й через зустріч з Іншим, що стає важливим компонентом самопізнання. Інший, будь то П'ятниця для Робінзона Крузо чи Гендальф для Фродо, допомагає герою набувати самості, яка знаходиться у постійному зв'язку з оточенням. Водночас мандрівка є ареною агональності — змагальності як центральної складової, що вимагає випробувань і боротьби. Цей аспект присутній на багатьох рівнях, зокрема у Толкіна, де герої постійно змагаються, чи в образах Одиссея та Едіпа, які виборюють державність і значення у світі.

У «Володарі перснів» концепція самості розвивається через складні наративні структури, де центральними персонажами є ельфи, люди та гобіти.

У цьому контексті ельфи постають як втілення духовної самості, що тісно переплетена з природою та актами творчості. Їхній зв'язок із вічністю і мудрістю одночасно супроводжується внутрішнім смутком, викликаним безсмертям. Через протиставлення смертних людей та безсмертних ельфів Толкін розкриває питання самості, зокрема в аспекті часу та обмеженості існування.

Особливо важливим в контексті самості є образ ельфійських персонажів, таких як Лутиен та Арвен, які, прагнучи втекти від безсмертя, шукають свою ідентичність через кохання до людини та зрештою досвід смерті. Не буде перебільшенням сказати, що смерть, яка є неминучою частиною людського існування (а також існування і інших народів), не є прокляттям, а є важливим аспектом самопізнання, що дозволяє вийти за межі матеріального світу. На битві на Пеліморських полях, Перегрін Тук питає у Гендальфа чи є щось після смерті, на що маг відповідає, що є і цього не треба боятися. Пошуки самості через досвід смерті є одним вирішальним моментом. Зрештою ельфи Лутиен та Арвен теж надбали свою самість безпосередньо через вибір смертної долі. А Гендальф Сірій чи Боромір, остаточно ствердились з власною жертвою.

З іншого боку, гобіти, на прикладі Фродо та Сема, демонструють більш практичну й екзистенційну боротьбу за самовизначення. Їхній шлях до самості полягає в особистих жертвах і випробуваннях, де зовнішні труднощі нерідко поєднуються з внутрішніми сумнівами та спокусами. Насправді, приклад цих п'яťох разом з Більбо гобітів є безпрецедентним для Ширу. В звичайній обстановці самість гобітів характеризується через оселий спосіб життя, наповнений хіба що економічними радощами та періодичними феєрверками. Фродо, виконуючи свою місію, не лише стикається з зовнішніми загрозами, а й проходить через внутрішні конфлікти, що ставлять під питання його власну ідентичність. Більш ретельно ми проаналізували архетип Фродо і його самість в розділі «Фродо».

Шлях Фродо — це становлення самості через шлях жертви. Після знищення Кільця зло не зникає повністю: разом із Сауроном гине лише частина темної сили, яка колись торкалася світу, і частинка самого Фродо також згасає. Його місія залишається незавершеною — це не він, а інший кидає Кільце в Ородруїн. Через це невиконання він починає замислюватися про власну смерть як символічне завершення свого шляху. Втрата частини себе, цей розрив із минулим, пробуджує в ньому прагнення повернутися додому, до стану цілісності, яка вже недосяжна. Фродо поступово розуміє, що тільки справжній кінець його життєвого шляху може стати справжнім поверненням до самого себе.

Жертовність, яка спочатку мала врятувати інших, тепер стає його особистою рятівною силою. Він приносить у жертву своє життя в Ширі, своє майбутнє, щоб знайти внутрішній мир, навіть якщо це означає відмову від колишнього життя. Ця жертва замінює йому звичайне повернення, не замкнувши коло його подорожі. Останні слова роману, каже Сем: «Ну ось, я і повернувся» [11]. Ця історія — не тільки про мандрівку, але й про повернення. Для Сема, Меррі та Піппіна самість завершується в поверненні, а для Фродо — в жертві та уїзду в Валінор. Фродо виявляє, що справжня самосвідомість полягає не в підкоренні зовнішнього світу, а в боротьбі з чимось всередині. Так, він також символізує архетип жертовності як і було обговорено вгорі, адже готовий віддати своє життя заради порятунку всього світу. І тут проступає ще один елемент до створення архетипу самості – жертовність, яка прослідковується у багатьох персонажів Легендаріуму. Шлях Фродо та Сема проходить через тьму і нескінченні випробування. Вони долають болота, і кожен крок їхньої подорожі є боротьбою не лише з зовнішніми загрозами, але й з внутрішніми. Цей шлях тяжкий не тільки фізично, але й морально. Масштаб жертви величезний: Фродо та Сем не лише несуть тягар Кільця, але й відмовляються від звичного життя, дому і стабільності. Вони жертвують

своїм мирним існуванням заради порятунку світу. Ця жертва – є важливим елементом їх шляху.

Шлях Фродо та Сема виглядає сірим і тусклим, це їхня перепона. Це не шлях славетних героїв, які борються на полях битв Рохану, а шлях тих, хто стикається з безнадійними труднощами і буденністю. В їхній боротьбі немає зовнішнього блиску, лише важкість і безнадійність. Для героїв з Ширу, які перебували у спокої, найважчим є саме проходження через звичність, через щоденну рутину, що здається нескінченною і незначною порівняно з епічними битвами, що відбуваються в той самий час на заході. Шлях Фродо та Сема — це інший тип героїзму, героїзм тих, хто йде через тьму і обмеження, долаючи себе у процесі, незважаючи на відсутність зовнішнього визнання чи слави.

Арагорн проходить процес індивідуації, який полягає у відновленні його королівської ідентичності через прийняття своєї долі та відповідальності. Його шлях — це перехід від усвідомлення власної неповноцінності до прийняття своєї природи як лідера, готового служити своєму народу, прийняття своєї долі. Це також є моментом жертвності, становленням його самості, коли він вибирає служити своєму народові, а не використовувати свою владу на власну користь. Приход Арагорна до Гондору в якості лідера відбувається не з самого початку. Після перемоги на Пеленорських полях, а із затримкою. Він демонстративно не входить в місто, без прямого запрошення. Він розбиває табір на приступах до Гондора, допомагає пораненим і дозволяє собі зайти за брами білого міста тільки тоді, коли його покличуть. Архетип самості виявляється в його здатності прийняти не тільки роль правителя, а й високу моральну відповідальність, що є ознакою справжнього лідерства. Його холодність і довге, майже 70 років прийняття своєї долі означає цей неймовірний довгий шлях смирення перед своєю долею та владою, яка була дана йому ще до того, як він був народжений. Також самість Арагорна проступає в подоланні смерті, яке знаходить свої образи в проходженні через

Шлях Мертвих — процес, що пов'язує його з готовністю прийняти тягар минулого та загартовує його для подолання більш складних труднощів.

Голум є яскравим контрастом, що демонструє наслідки відсутності самосвідомості, що в свою чергу підкреслює його двояку, протибічну самість. Він втрачає свою ідентичність, розділяючи своє Я на дві частини: Голума і Смеагола. Це внутрішнє роздвоєння є неможливістю об'єднання двох персонажів в одного і як наслідок втрата особистої цілісності. Голум (або Смеагол) також втілює архетип жертвовності, коли він віддає себе Персню, і хоча він початково ще має можливість вибору, його відданість Персню приводить до остаточної втрати себе. На противагу цієї жертви собою заради персня, є Боромир, який, рятуючи гобітів, віддає своє життя, але вже не заради персня, що також є проявом жертвовності, заради більших ідеалів, заради життя якщо не «Інших», то хоча б Іншого Персня.

Фарамір, подібно до Баромира, пожертвував собою заради Гондору, обираючи шлях служіння своїй країні, а не особистим амбіціям. Однак, на відміну від свого батька та брата, він не піддається спокусі Персня або Палантіра. Його виживання після самопожертви стає підтвердженням важливості вибору шляху служіння. Шлях Фараміра неймовірно трагічний: поруч з ним був постійно старший син, якого всі любили і батько завжди віддавав перевагу саме першому синові. Батько стає центром, довколо якого крутиться особистість Фараміра, але зрештою Фарамір змінює акцент з батька на Середзем'я, випускаючи гобітів в пустощі Мордора разом з Перснем. Цей вчинок виглядає в один і той самий момент виглядає парадоксальним та доленосним. Забравши б перстень влади, як і хотів зробити Боромир з початку, Фарамір отримав б безкрайню повагу від свого батька, але він цього не робить. В цьому виборі, в цій відмові від влади батька ми бачимо поставання самості Фараміра, його автономності.

Самість як архетип виявляється ще через невідворотність зміни і неможливість повернення до колишнього стану. «Повернутись в нору

неможна» — це один із центральних мотивів архетипу, який постає в літературі та культурі XX століття. Цей архетип символізує неможливість повернення до безпечного, знайомого простору, що існував до кризового моменту. Наприклад, образ рибки-бананки, яка виросла до розмірів, що перевищують її рідну нору.

Також ще одним важливим аспектом пошуку самості є образ/архетип маленької людини, що часто постає в контексті великих історичних чи культурних подій. Маленька людина в цьому контексті не є слабким або безсилим персонажем, а, навпаки, відображає прагнення індивіда знайти свою ідентичність у світі, де його роль часто визначається зовнішніми обставинами, що виходять за межі його контролю. Вона існує в рамках великої соціальної чи історичної динаміки, але її шлях не менш важливий для розуміння глибинних процесів формування особистості. Водночас, саме у таких умовах маленька людина часто стикається з необхідністю перевизначення своєї ідентичності, проходячи через випробування, що призводять до її трансформації та пошуку самості поза межами старого світу.

2.4 Архетип Безсмертя

Ельфи, як мітологічні істоти, мають довгу та складну історію, коріння якої простежуються в літературі раннього середньовіччя. Їхній образ формувався на основі германо-скандинавської та кельтської традицій, що відображено в таких літературних пам'ятках, як «Едди» та староанглійська епічна поема «Беовульф». У цих джерелах ельфи постають як надприродні істоти, часто поділені на дві категорії: світлі ельфи і темні ельфи, що виступають як дуалістична природа світла та темряви. Їхній зв'язок із природою та магічними силами проявляється в численних сюжетах, де вони можуть як допомагати, так і шкодити людям. Наприклад, у «Беовульфі» ельфи асоціюються з демонами та нащадками Каїна.

Середньовічна англійська поема «Сер Орфео» [15] є ще одним прикладом, де ельфи виступають як частина паралельного магічного світу. У

творі є мотив викрадення людини ельфами, що є поширеною темою як у германській, так і в кельтській фольклорній традиції. В неї ельфи живуть у відокремленому від людського світу царстві, яке однак взаємодіє з ним через містичні ритуали та події. Це підкреслює їхню роль посередників між світом людей і світом магії. Подібні мотиви зустрічаються також в ісландських сагах, де ельфи представлені як мудрі істоти, що можуть впливати на долю людини через магію і пророцтва.

Образ ельфів, що розвивається в середньовічній літературі, став основою для переосмислення їх у XX столітті. У його епопеї «Володар перснів» та інших творах Толкіна ельфи (Елдар) є не просто мітологічними створіннями, а цілісною культурною групою з багатою історією, яка поєднує в собі багато різних рис світливих ельфів з героїчних саг. Толкін, як знавець скандинавської мітології, активно використовував середньовічні архетипи, надаючи ельфам риси, що нагадують благородних і мудрих світливих ельфів з «Едд» [27]; [22], а також елементи меланхолійної трагічності, яка простежується в образах світливих ельфів, що покидають свій світ.

У «Володарі Перснів» Толкіна, як вже було зазначено, тема самоті та її пошуків постає через багатопланові наративи, де ельфи, люди та гобіти відіграють центральну роль у виявленні цієї концепції. Ельфи представляють духовну самотність, нерозривно пов'язану зі світом природи та творчості. Водночас Толкін змальовує ельфів не тільки як вічних та мудрих істот, але й як носіїв глибокого смутку, що випливає з їхньої безсмертності. Через цей контраст між смертними людьми і безсмертними ельфами Толкін вивчає поняття самоті у контексті часу і кінцевості. Мотив печалі, який пронизує ельфійські оповідання, особливо помітний в історіях про Лутиєн і Арвен [13], відображає їхнє прагнення втекти від безсмертя та віднайти себе через досвід смерті.

Толкін, вважав, що основною рисою «Сильмариліону», свого раннього, але так і не опублікованого за його життя збірника легенд про створення світу,

пробудження ельфів і людей, а також боротьбу за Сильмарили, є відсутність антропоцентризму. Ці історії переповнені ельфійською перспективою, що робить їх унікальними для авторства людини. Ельфи у Толкіна кардинально відрізняються від звичних мініатюрних чарівних істот з фольклору. Він описує їх як безсмертну расу, струнких і темноволосих, які стали першим творінням Еру Єдиного та тісно пов'язані з матеріальним світом. В ельфах втілено два ключові мотиви, які глибоко хвилювали письменника: пристрасть до творчості та любов до природи (в Оксфорді досі зберігаються його «улюблені дерева»). На відміну від людей, мета існування яких, згідно з Толкіном і катехізисом, перевищує межі матеріального, ельфи живуть стільки, скільки існує світ, і навіть після смерті можуть відроджуватися. Вони є втіленням духу цього світу, а їхній дар — творчість, яка є як благословенням, так і спокусою, адже вони можуть змагатися навіть з богами.

Безсмертя ельфів у Толкіна не є легковажним, як у давніх богів, а набуває глибокого, оригінального змісту, просякненого його характерним песимізмом. Воно служить метафорою для осмислення людської смертності через протилежність. Для людей у Середзем'ї смерті не є приреченістю, а скоріше даром, який дозволяє їм вийти за межі циклів світу й взяти участь у божественному задумі про майбутнє, яке настане після фізичного світу. Це людське благословення є для ельфів джерелом смутку та заздрощів. Так, як люди створюють історії про героїв, які уникають смерті, ельфи, в свою чергу, розповідають про тих, хто намагається втекти від безсмертя. Серед таких оповідей — історії про принцес Лутієн та Арвен.

Ельфи, як істоти безсмертні, не старіють фізично, але їхнє життя може обірватися в бою. Після смерті їхні душі потрапляють у Зали Мандоса, де вони відновлюються і можуть повернутися у нові тіла. Згодом вони відпливають у західні землі, до Лотлорієну, що нагадує земний рай. Проте безсмертя ельфів не є благословенням. Воно може привести до відчуття виснаження та занепаду, коли зв'язок із життям втрачається, і ельфи перестають відчувати

радість або пристрасть. Історія Арвен, яка відмовляється від свого безсмертя заради смертного коханого, є прикладом того, як ельфи можуть вибрати смерть, залишаючи свою безсмертну природу. Ми бачимо, як цей архетип безсмертя контрастує з ідеєю смертності людей. Для людей смерть є кінцем, але водночас це «дар», що надає життю особливого сенсу, спонукаючи до великих вчинків і самопожертви. В легіндаріумі Толкіна, смертність людини та безсмертя ельфа переплітаються, що в свою чергу створює цікавий ряд питань довкола цього.

Тематика втоми від життя, наповнена світлою та мудрою печаллю. Цей піднесений смуток відображається в найкращих ельфійських поезіях і відчувається в останніх сторінках «Володаря Перснів», присвячених проводам героїв у безсмертні землі на Заході. Якщо ми намагаємось виявити унікальність мітології Толкіна, то, можливо, саме в його трактуванні безсмертя, яке порушує питання не лише про вічність, але й про смертну людську долю, ми знайдемо її. Тут ми бачимо досвід людини XX століття, яка усвідомлює, що історія може бути не тільки захоплюючим наративом, але й тяжким тягарем, що вимагає глибокого осмислення. До архетипу безсмертя через страждання та через страждання сум цієї ельфійської самості безсмертя.

2.5 Архетип Сміху

«Гумор – рятівне коло на хвилях життя» – Франсуа Рабле.

Сміх у культурі є не лише емоційним виразом, але й глибоким філософським феноменом, що вимагає осмислення через призму різних теорій. Від Аристотеля, який визначав смішне як «помилку чи потворність, яка не викликає шкоди іншим» [3], до сучасних поглядів, сміх розглядається як важливий механізм соціального відношення та ідентичності. Бергсон підкреслює [1], що сміх не може існувати поза людським досвідом. Комічне виникає у контексті людських відносин, в яких емоції і розум взаємодіють, створюючи колективну комунікацію. Сміх, як форма соціального комунікативного акту є ознакою складності людського життя, часто слугуючи

засобом для перегляду та переосмислення соціальних норм. Додатково Ніцше по цьому поводу стверджував, що сміх є ознакою сили і здатності долати страждання («Так говорив Заратустра») [30]. В такому випадку, гумор і сміх здатні трансформувати наш досвід, знижуючи напругу і полегшуючи стосунки. У цьому контексті сміх стає інструментом саморефлексії та терапії, сприяючи психічному здоров'ю та емоційній стабільності.

Сміх є одним з невід'ємних атрибутів архетипу блазня. Він функціонує як засіб зняття соціального напруження, полегшуючи взаємодію між людьми і відновлюючи гармонію в стосунках. Це відбувається завдяки тому, що сміх має здатність розряджати атмосферу, створюючи простір для спілкування, де соціальні норми можуть бути переосмислені. В результаті сміх стає не лише проявом блазня, але й самостійним інструментом для соціальної інтеграції та психоемоційної адаптації. Також через цю філософську та соціальну універсальність сміху і його здатність трансцендувати культурні та часові межі, він може бути розглянутий як архетип.

Сміх має велику значущість у людській культурі, адже він є природним і водночас особливим станом, що дозволяє людині відчувати себе комфортно в світі. Позитивні переживання, такі як сміх, необхідні людям, адже без них життя стає монотонним і позбавленим сенсу. В такому випадку, контексту сміх сприймається як важлива складова соціальної комунікації та емоційної підтримки, що здатна трансформувати негативні емоції на позитивні. Дослідження сміху в культурології багато в чому зосереджуються на терміні «сміхова культура», що охоплює різноманітні аспекти сміху, такі як іронія, сатира, карикатура, пародія. Сміх має глибоке світоглядне значення, оскільки він відкриває альтернативні погляди на реальність, дозволяючи зрозуміти світ не менш суттєво, ніж серйозність. Він вказує на те, що сміх не тільки виявляє правду, але й перетворює світ, відкриваючи його зворотний бік, «антисвіт», що заперечує офіційні погляди та традиційні цінності.

У процесі сміху відбувається динаміка свідомості, де сміх сприймається як «звільнення» від напруги і страху. Це переживання проходить через особистісне самоусвідомлення, перетворюючи старі якості у нові, що розширюють людську свідомість і можливості. Сміх є відображенням внутрішнього стану людини, показуючи не тільки її емоції, але й соціальні взаємодії. Ми можемо виділити два основні типи сміху: «сміх тіла» та «сміх розуму», де перший пов'язаний із фізичним задоволенням, а другий – з рефлексією і комічною оцінкою дійсності.

Сміх виступає як засіб комунікації, що допомагає налагоджувати стосунки між людьми, згладжувати соціальні напруження і формувати відчуття спільності. Сміх, у своїй суті, є об'єктивним відображенням соціальної дійсності, що дозволяє виявити недоліки в поведінці і системі цінностей суспільства. Важливо відзначити, що сміхова культура не є статичною; вона постійно трансформується, враховуючи соціальні зміни та культурні особливості. Сучасні прояви сміху, такі як комедії, сатира в масовій культурі, відображають цю динамічну природу. Вони ілюструють, як сміх може слугувати як інструмент критики та саморозуміння, допомагаючи людям осмислити світ і своє місце в ньому.

У літературній спадщині Дж. Р. Р. Толкіна сміх і гумор відіграють важливу, але неоднозначну роль. Хоча часто сприймається, що в його творах бракує легкого гумору, дослідження, включаючи роботу Томас Хонеггер і Морін Ф. Манн [54], показують, що сміх і радощі займають суттєве місце, особливо в «Володарі Перснів». Водночас, це не обов'язково комедійний сміх, а радше багатогранний емоційний феномен, який поєднує елементи радості, тріумфу, іронії та навіть відчаю. Тут ми можемо стверджувати, орієнтуючись на моменти використання гумору у Толкіна, що сміх можна розглядати як архетип, адже він є символічним засобом, що передає зміст, погляди автора щодо життя, смерті, втрат та перемоги. Використання гумору головними героями в найбільш складних ситуаціях розташовуються по периметру всього

тексту «Володарі Перснів» та проступає саме в ці моменти, як сила, що готова підтримати героїв.

Гобіти — це той народ, який у «Володарі Перснів» ілюструє особливий архетип веселощів і сміху, не позбавлених комічної легкості. Як зазначає Томас Шиппі в передмові до «Humour in the Works of J.R.R. Tolkien» [54], Фродо і Сем на Сходах Кіріт Унголу, незважаючи на надзвичайно складні обставини, знаходять можливість посміятися над собою і своїм становищем. Це сміх «ясний» і «чистий», і він діє майже як екзорцизм, усуваючи страхи і зневіру. Таке зображення сміху є відлунням старонорвезької літератури, яку Толкін добре знав і в якій герої на порозі смерті часто сміються з долі. Зокрема, Рагнар Лодброк у «Пісні смерті» помирає, «сміючись у яму зі зміями», показуючи його відданість своїм ідеалам і прийняття смерті як частини життя. Толкін звертається до подібної стилістики, однак поєднує її з більш сучасними елементами, як-от самоіронія, притаманна гобітам, які, усвідомлюючи свою простоту, водночас є відданими борцями за свободу.

Ще одним аспектом сміху є «гіркий сміх зверхності», що виникає у взаємодії з персонажами, котрі відчувають свою перевагу, як це видно в образах Саурона, Глаурунга, Смога та інших антагоністів. Такий сміх не є сміхом з гумористичних ситуацій, а радше проявом зневаги чи тріумфу. У «Повісті про Берена і Лутієн» [13]. Саурон сміється з Голума, зневажаючи його людську слабкість. Цей сміх висловлює глузування і водночас утверджує його на більш владних позиціях. Схожий за своєю природою «тріумфальний сміх» часто зустрічається у старонорвезькій традиції, яку Толкін добре знав і до якої звертався, перекладаючи і адаптуючи сцени з «Легенди про Сігурда та Гудрун» [14]. Цей сміх виявляє героїзм, але одночасно іронізує над обмеженнями і страхами персонажів.

Ми бачимо, що сміх можна класифікувати на три основні категорії, які відображають різні емоційні стани персонажів та їх взаємодію з навколишнім світом: щирий радісний сміх, похмурий чи гіркий сміх, а також тривожний або

зловісний. Кожен із цих типів сміху має своє емоційне та психологічне підґрунтя, що корелює з конкретними подіями та соціальними відносинами в тексті.

По-перше, щирий радісний сміх вказує на стан спокою, гармонії та єдності між персонажами. Гобіти, зокрема, часто виявляють цей тип сміху, коли перебувають у дружньому колі, вільному від загроз з боку Мордору [11]. Цей сміх є символом довіри і спілкування, яке відбувається в затишній атмосфері. Подібні емоційні прояви також можна спостерігати у Томі Бомбадилі, ельфів, ентів, Гендальфа та Арагорна, які, попри власні труднощі, часто демонструють радість. Особливо зворушливі моменти між Фродо та Семом, де сміх Сема слугує джерелом натхнення для Фродо, створюючи контраст до темної природи їхньої місії.

По-друге, похмурий або гіркий сміх дуже часто відображає емоційний конфлікт або іронію, часто з'являючись у кризових ситуаціях. Наприклад, Еовін сміється у ключовий момент на полях Пеленора, знімаючи шолом, щоб продемонструвати свою істинну ідентичність. Шиппі стверджує, що цей сміх поєднує в собі іронію та гіркоту, що походять з її пошуків місця у світі [81]; [55]. Іншим прикладом може слугувати реакція Галадріель на пропозицію Фродо щодо Єдиного Перстня; її сміх не є проявом радості, а скоріше нервовою реакцією на загрозу, яку представляє артефакт. Піппін, у свою чергу, використовує сміх як механізм захисту після травматичної події з палантіром – тут сміх проявляється та служить герою способом прояву іронії або напруги.

Третя категорія — зловісний сміх, який характерний для антагоністів, таких як Саруман, орки та Назгули. Цей тип сміху виконує функцію інструменту домінування над добрими персонажами і супроводжується відчуттям страху та безвиході, підсилюючи атмосферу жаху. Наприклад, у моментах, коли персонажі чують зловісний сміх, що доноситься з вітру на Карадросі або в тіні Морії, відчуття присутності зла стає майже фізично

відчутним [9]. Найбільш вражаючим є сміх Рота (Посильного) Саурана, який безперервно сміється, сповіщаючи друзів Фродо про провал їхньої місії. Це садистичний сміх, він несе загрозу і нарочито підкреслює торжество зла, яке знущається над слабкістю та уразливістю героїв.

Також можна сказати, що архетип сміху Толкіна не є одновимірним. Він поєднує як традиційний комізм, знайомий з вікторіанської літератури, так і більш глибокі форми гумору, притаманні стародавнім мітам. Як зазначає Морін Манн [54, с. 9 -39], вікторіанська традиція «нонсенсу», з її легким словесним гумором і жартами, вплинула на ранню творчість Толкіна, особливо в «Гобіті», але була швидко залишена ним у більш серйозних творах, таких як «Володар Перснів». Однак, навіть у цих «серйозних» текстах Толкін залишається вірним принципу «перемоги у веселощах».

2.6 Архетип Світла та Тіні

У трилогії «Володар перснів» Дж. Р. Р. Толкіна, архетипи, що стосуються світла і темряви, знання і невігластва, а також теми страху і залежності, проявляються через численні персонажі та їхні стосунки з Перснем. Перстень в цій епічній сазі виступає не лише як об'єкт сили, а й як спокуса, що піддає випробуванню моральність і ідентичність героїв. Він є окремим персонажем, що має свої дієслова, бажання та має куди і до кого прагнути.

Одним із центральних персонажів, який відображає ці архетипи, є Фродо Бегінс. Фродо, як носій Персня, стає символом боротьби між добром і злом, а його подорож — це метафора шляху до самопізнання. Платон у «Республіці» описує, як справжнє знання передбачає відмову від ілюзій [23]. Фродо, поки він носить Перстень, постійно зіткнеться з ілюзіями та спокусами, що породжуються темрявою. Його внутрішній конфлікт — це боротьба за збереження своєї ідентичності у світі, де зло постійно намагається вплинути на його рішення. Перстень перетворює його на жертву страху, підкорюючи його волю і позбавляючи можливості побачити істину.

Другий важливий персонаж, який втілює архетип світла та тіні в собі — це Саруман, колишній керівник Братства магів. Він переживає перехід від знання (в формі голови братства) до невігластва (в формі присмішника Саурону), адже, спокушений силою Персня, він відмовляється від своїх ідеалів і стає слугою темряви. Саруман демонструє, як знання може бути викривлене, а прагнення до влади може призвести до моральної деградації. Його перетворення розглядається через платонівський підхід, коли досягнення істини суб'єктом вимагає не лише знання, а й моральної цілісності. На цьому місці Платон зауважує, що «вміння бачити справжнє» вимагає внутрішньої чистоти та чесноти, коли в випадку Сарумана, він позбувається.

Персонаж Голума, як і в «Гобіті», у «Володарі перснів» є глибоко залежної від Персня істотою. Його боротьба — це прояв антиномії між знанням і невіглаством, світлом і темрявою. Голум живе у двох світах: один представляє його людську (гобітську) сутність, а інший — темряву, породжену Перснем. Його глибокий страх перед сприйняттям та світлом, новим світом вказує нам на те, що знання — це не лише джерело сили, а й причина великої вразливості. Спілкування з Фродо та Семом демонструє, як Голум коливається між бажанням звільнитися від темряви і страхом втратити свою ідентичність.

Цей архетип світла і темряви також можна побачити проступає в образі Арвен і її вибору між життям у світлі і відходом у темряву. Вона символізує світло і надію, протиставлене темряві, що загрожує Всесвіту. Арвен, відмовляючись від свого безсмертя заради любові до Арагорна. Справжня сила полягає не в знанні чи владі, а в здатності приймати рішення, які виходять за межі особистих інтересів. Її жертва є світлом на тлі темряви, яке підкреслює платонівську ідею про те, що істинна доброта і світло існують лише в контексті стосунків і альтруїзму.

2.7 Архетип Води

У концепції Фрая, вода традиційно відноситься до сфери існування, що розташована нижче людського життя, тобто до стану хаосу і розпаду, який настає після смерті. Це є однією з причин, чому душі померлих часто повинні перетинати воду в мітологічних текстах [46, с.160]. Порівняно з цією позицією, Юнг вважає, що вода є найбільш поширеним символом несвідомого [39; 44] і має тісний зв'язок з архетипом Матері, оскільки вона одночасно є джерелом життя та його руйнівною силою. У легендарії Толкіна вода представлена як царство Валар на ім'я Ульмо, який, на відміну від інших Валар, що переважно зосереджуються на Валінорі, продовжує опікувати Середзем'я і через воду спілкується з тими, хто готовий слухати.

Перехід через воду є важливим етапом у подорожах героїв. Наприклад, ельфи в Сильмариліоні [15] повинні перетнути море, щоб потрапити в земний рай, Валінор (деякі з них не зважають на цю подорож); Феанор і його послідовники знову мають перетнути море, повертаючись до Середзем'я; чотири гобіти в *Володарі перснів* повинні перетнути чотири річки – Барандуїн, Сноуборн, Німродель і Андуїн – де кожен перехід є незворотним вибором (особливо у випадку з Андуїном). Зрештою, Фродо, Гендальф, Галадріель і Елронд перетинають море, щоб дістатися до Валінору. Як зазначає Драут: «...відходи ельфів, Гендальфа, Більбо і, особливо, Фродо чітко нагадують відхід пораненого Артура в місце, де все буде зцілене і відновлене...» [42, с.69]. Таким аналогом артурівського Авалону, – острову безсмертя, – може виступати, як і Валінор, так і Нуменор, що потанув. Також нуменор, – місце для довгожиттєвих людей, – подібно до Авалону, з самого початку був окутаний водою зі всіх сторін.

Фрай підкреслює, що одним з найважливіших контрастів у біблійній образності є контраст між живою водою і мертвою водою [72, с.35]. Цей контраст також присутній у *Володарі перснів*. Наприклад, потік Німродель описується як таке місце, де «...вода зцілює втомлених» [9, с.437], або озеро

Кхелед-зарем, яке віддзеркалює зірки навіть у день, чи дзеркало Галадрієль. Це контрастує з мертвими штучними водоймами, такими як озеро перед воротами Морії або Мертві болота, де «Все [мертве], все згниле. Ельфи, Люди і Орки. Мертві болота» [10, с.283]. Вода одразу має дві характеристики образу – символ безпеки небезпеки – саме з неї на Братство нападає підводне чудовисько поруч з брамами Кхазад-дума і саме вона забирає Боромира.

Відсутність води є не менш важливим елементом, ніж її присутність. В Мордорі, за винятком кількох озер на дальньому сході, вода майже відсутня. А періодичні не часті та невеликі струмочки, дозволяють Фродо і Сему вижити. Без води земля перетворюється на ідеальну пустелю: «Там останні живі істоти здали свою боротьбу; вершини Мордора були без трави, голі, зламані, пусті, як сланець.» [11, с 237].

2.8 Архетип Лісу та Дерева

Для наукового аналізу лісу як філософського та культурологічного архетипу важливо звернути увагу на кілька фундаментальних аспектів, які постають у його тлумаченні. І пропонуємо дійти до лісу через простір.

Принцип евклідової геометрії, що історично домінував у нашій свідомості, створює певні обмеження у сприйнятті простору. Як пише Мартін Гайдеггер, «метричний простір геометрії руйнує своєрідну структуру навколишнього, аби здобути можливість розкриття гомогенного простору» [51, с.230]. Лісу – простір, що протиставляється звичній, координованій метриці. Аналізуючи ліс як філософську категорію, ми розглядаємо його в контексті неметричного простору, підкреслюючи, що цей топос виводить людину з механічно схематизованого, впорядкованого простору, що має зв'язок із структурою нашого повсякденного досвіду. В цьому сенсі, ліс може розглядатися як межа людського сприйняття, що дозволяє відчувати глибше наші можливі взаємодії зі світом, природою; виходячи за межі метричної структури і орієнтуючи нас на якісне поняття близькості. Таке розуміння простору, якого дотримується Гайдеггер, пояснює відмінність між кількісним

визначенням відстані й якісним сприйняттям віддаленості: «відстань онтологічно фундована у віддаленості та може бути відкрита та визначена лише на її основі» [51, с.225]. Отже, ліс як простір є принципово іншим, не лише щодо фізичної відстані, а й щодо глибини присутності людини.

Аристотелівська концепція *hyle* (ὕλη), яка в одному з її значень означає «ліс», набуває ще більшої значущості в контексті. За Аристотелем, *hyle* — це матеріальний субстрат, основа для всіх речей, що дозволяє їм набувати різних форм [33]. Цей світовий субстрат є фундаментом можливості трансформацій і не може бути визначений точно. Відтак, ліс набуває символічного сенсу: це простір, де хаос та невизначеність протистояти космосу і впорядкованості.

З іншого боку, ліс традиційно асоціюється з темрявою, непролазністю, мовчанням і таємницею. Він часто постає як місце, яке приховує щось незрозуміле, заховане, в якому може бути захована невідома істина. Виявлення цього прихованого є важливою частиною сприйняття лісу як культурного і філософського топосу.

Ліс, таким чином, не лише місце фізичного існування природи, але й простір, в якому відчувається присутність іншої реальності, прихованої від людського погляду. Таємниця лісу не є просто загадкою, яку можна розв'язати. Це таємниця, яка не піддається пізнанню через раціональне осягнення, вона поза межами звичного розуміння і відчувається лише у досвіді взаємодії з лісом. Це саме те, що дозволяє відчуті не лише фізичну присутність, але й певну метафізичну силу, яка існує поза межами буденного сприйняття світу. Як зазначає С. Франк [29] – ми здатні відчуті «блаженне торкання до інших світів», що панують над нашим земним буттям, але залишаються невидимими для звичайного ока. Ліс, у цьому контексті, виступає як перехід від однієї реальності до іншої, як міст, що з'єднує фізичний і метафізичний світи.

Це сприйняття лісу як місця таємниці пов'язано з філософським осмисленням природи, яке ми знов знаходимо у працях Мартіна Гайдеггера.

Гайдеггер вважав, що істина відкривається через процес, в якому «фюсіс» [4]; [52], природа, намагається «затаїтися». Для нього істина не є чимось очевидним, що можна просто пізнати через раціональне осмислення. Істина — це процес вилучення з потаємності того, що перебуває в прихованому стані, процес, в якому ліс може виступати як простір «просвітів», де відбувається проявлення істини.

Ліс також є важливим культурним символом у фольклорних традиціях. Відомо, що в європейському фольклорі ліси часто постають як місця, де відбуваються важливі трансформації, як місця, де можна втратити шлях або знайти новий, а також як простори, де ховаються важливі таємниці. Ліси в казках часто є місцем, де людина стикається з надприродними силами і повинна вирішити важливу проблему або виконати завдання, щоб змінити своє життя. Так, у казці братів Грімм «Румпельштільцхен» [49], ліс виступає місцем, де відбувається розкриття таємниці і, водночас, місцем, де можна «знайти» істину. Тут ліс є символом того, що приховано і що, врешті-решт, має бути виявлене. В контексті цієї казки ліс також є простором для розкриття імені, що має магичну силу. Ім'я, як символічний акт, є способом розкрити таємницю природи і знайти шлях до істини.

У «Володарі перснів» Дж. Р. Р. Толкіна ліси та дерева мають таке ж глибоке символічне значення, часто стаючи просторами, де природний світ перетинається з метафізичним. Вони багаті архетипічним змістом, особливо у контексті боротьби між світлом і темрявою, життям і смертю, збереженням або знищенням природного світу, пошуком істини і «чимось прихованим». Різні ліси перед нами різні ліси: Лотлорієн, Мірквуд, Фангорн, Старий ліс та Ліс Друадан, кожен має свою унікальну символічну вагу та по-різному впливає на загальний наратив та, можна сказати, на соціокультурну обстановку. Дерева в цьому контексті не є лише пасивними декораціями, а є активними учасниками подій, наділеними життям, історією та силою.

Лотлорієн, Ельфійське царство в Середзем'ї, представляє ідеалізований

простір миру, краси та безчасовості. Керований Галаадріель і Келеборном, це місце, де вплив часу призупинений, дозволяючи деревам, особливо золотим Маллорн, рости без корумпуючого, псуваючого впливу влади Саурана. Ефірна краса лісу є одночасно його силою і слабкістю. Це притулок для Братства Персня, що дає їм відпочинок і лікування, але також нагадує про згасаючу присутність Ельфів у Середзем'ї. Золоті Маллорни, що є унікальними для Лотлорієну, є втіленням вічного життя і грації (чого коштує здивування Братства, коли вони вперше побачили їх), але також Маллорн має зв'язок Ельфів із зникаючою силою Першої Епохи. Як зазначає сама Галаадріель: «Лотлорієн поза досяжністю ворога» [9], однак вона усвідомлює, що навіть таке місце краси та миру не може залишатися недоторканим від сил темряви назавжди.

На противагу святому Лотлорієну, існує Мірквуд, колись знаний як Великий Зелений Ліс (Greenwood the Great), ліс, що був поглинений темрявою після того, як Саурон встановив свою владу в Дол-Гулдурі. Це перетворення Мірквуду на темний, гнітючий ліс є наслідком корумпуючої сили зла, що ще не дійшла до Лотлоріана. Ця сила перетворює те, що колись було живим і багатим місцем, на простір небезпеки та розкладу. «Незабаром, – говорив Гендальф, – Ліс стане дещо здоровішим. Північ буде звільнена від цього жаху на багато років, я сподіваюся. Але я бажаю, щоб він був вигнаний з цього світу! – Це було б справді добре, сказав Ельронд; але я боюся, що цього не станеться в цю епоху світу, або в багато наступних» [11]. Древа в Мірквуді, на відміну від Маллорнів Лотлорієну, темні й перекручені, їхні гілки сперечаються між собою і гниють, там постійна боротьба між світлом і темрявою і просто боротьба. Роль цього лісу в наративі — це місце небезпеки, де процвітають такі створіння, як гігантські павуки та зловісні істоти і де відчувається постійна загроза впливу Саурана.

У легендаріумі Толкіна існує два значущі ліси з назвою «Темний ліс». Перший з них розташований у Першу епоху в Белеріанді, коли високогір'я

Дортоніон стали відомі як Мірквуд після того, як потрапили під контроль Моргота. Інший, більш відомий, ліс знаходиться, на сході річки Андуїн, і був названий Мірквуд після того, як потрапив під вплив Некроманта, який оселився в фортеці Дол Гулдур.

Назва «Мірквуд» походить від лісу Мутквідґ в норвезькій мітології, що, за припущеннями вчених, представляє лісисту місцевість України в IV столітті, під час війн між готами та гунами [73, с.51–53]. Крім того, це слово використовували Вальтер Скотт у своєму романі «Вейверлі» [90] та Вільям Морріс у своїх фантастичних творах, таких як «Будинок Волків» (1889) і «Коріння гір» (1889) [69]. У цих творах Мірквуд виступає як місце, що викликає асоціації з дикими, нерозвіданими і небезпечними територіями.

У творах Толкіна, зокрема в «Сильмариліоні», «Гобіті» і «Володарі перснів», Мірквуд є не лише фізичним лісом, але й метафорою для переходу до іншого світу. У своїх листах Толкін зазначав, що не придумав назву Мірквуд, а лише використав її, оскільки це слово має давнє походження і зберігає легендарний відтінок, що підходить до його задуми.

Наступний і не так далеко розташований Ліс Фанґорн, домівка древніх ентів, є прикладом того, якою сильною може бути жива природа, що іноді виступає помстою. Енти, древні деревоподібні істоти, що охороняють ліси Середзем'я, представляють мудрість і гнів природного світу, коли він перебуває під загрозою. Енти є охоронцями стародавніх дерев, і їх глибокий зв'язок із лісом робить їх грізними супротивниками для тих, хто намагається його знищити, як це зрозумів на власному досвіді Саруман. Повільний, обдуманий рух ентів відображає глибокий, безчасовий ритм природи, а їхня остаточна боротьба з Саруманом є відповіддю на те, що коли природу провокують, вона буде діяти рішуче, навіть якщо для цього потрібно багато часу. Сам ліс Фанґорн є живим в буквальному сенсі, з деревами, які можуть спілкуватися і пам'ятають далекі часи Першої Епохи, як це видно під час

розмови Мері та Піппіна з Деревобородом, найстарішим із ентів: «Я не зовсім без розуміння вашого горя...» [10].

Старий ліс поблизу Ширу, з його чутливими деревами, такими як Старий Ман Віллоу, вводить ще один рівень до архетипу лісу. Тут дерева не є лише пасивними природними об'єктами, а активними, іноді зловісними силами, що є одночасно захисними та небезпечними. Старий ліс — це бар'єр між Широм і ширшим, часто небезпечним світом, і тільки через втручання Тома Бомбадила, постаті природної безтурботної та надприродної сили, Фродо і його супутники врятовані від зловісного захоплення Старого Лісу а потім і Великих Курганів.

Ліс Друадан, хоча і менш відомий, також відіграє певну роль у флорі Середзем'я. Він є домом для Диких Людей Лісу, які живуть в гармонії з древніми деревами. Цей ліс не так часто згадується у наративному сенсі, як інші, але він важливий у своєму зображенні глибокого, незіпсованого зв'язку між людиною та природою. Дикі Люди зображені як люди, що живуть у лісі без тих зовнішніх загроз, які існують в інших регіонах.

Після безпосередньо розбору всіх важливих лісів у «Володарі Перснів», перейдемо до ретельного аналізу архетипу лісу та дерев цій книзі. В Едемському саду представлені два дерева: дерево пізнання добра і зла та дерево життя. Подібно до цього, у Валінорі зображено два дерева: Лаурелін і Телперіон, доля яких визначає усі розповіді Стародавніх часів [15, с.31]. У скандинавській мітології присутнє одне дерево — Ігдрасиль, яке є вертикальним акцентом існування, з одним із рівнів якого є «Середзем'я» (хоча і в іншому сенсі, ніж у Толкіна). Всі ці дерева виконують роль образу Осі Світу. Водночас цікавою є концепція, що Сонце і Місяць виступають лише вторинними та недосконалими утворами, створеними з плодів Телперіона та Лауреліна як останній крок до пошуку нових джерел світла. Після руйнування Лауреліна та Телперіона їхня лінія продовжується в Дереві Тол Ерессеа (яке, однак, не випромінює світла), а згодом — у Білому Дереві Нуменору та, врешті-решт, у Білому Дереві Гондору. Архетип Осі Світу у вигляді дерева

проходить крізь більшість творів Толкіна, однак досягнення первісної досконалості Двох Дерев стає можливим лише після руйнування та відновлення світу. Важливим є той факт, що Ось Світу не обов'язково має бути обмежена лише одним проявом. Наприклад, у Ширі, де більшість хобітів не чули про Два Древа Валінору, Маллорн, посаджений Семом, стає місцевою Осею Світу; у Гондорі таким деревом є нове Біле Дерево, посаджене Арагорном, і так далі.

Нортроп Фрай в роботі, на яку ми часто орієнтуємось, «Анатомія критики» визначає близько п'яти основних літературних режимів, які в свою чергу базуються на відношенні героя до його світу. Він виділяє Мітологічний, Романтичний, Високий міметичний, Низький міметичний та Іронічні режими. Перед аналізом архетипу Древа в «Володарі Перснів» ми маємо продивитись на ці режими більш детально. Мітологічний режим, буде більш притаманний Сильмариліону, бо герої цього режиму мають статус божественного або надлюдського створіння, його дії, не обмежені законами природи чи суспільства. Герой стоїть вище за оточуючий світ. Романтичний режим в літературі - герой, хоча і не є божественним, усе ж таки перевершує звичайних людей і природу. Він може володіти надзвичайними здібностями чи долати сильні перешкоди. Високий міметичний режим у літературного персонажа проявляється в тому, що герой перевершує інших людей у своїх здібностях або положенні, але підкоряється законам природи – таким персонажем в «Володарі Перснів» є Арагорн. На противагу високому міметичному режиму є низький міметичний режим, де герой зображується як звичайна людина, на рівні глядача, читача тощо. І останній – це іронічний режим, де герой є нижчим за аудиторію, яка перебуває в ворожому чи байдужому по відношенню до нього світі, який він не може контролювати. Романтичний режим дерева, за Фраєм, позначає використання образу дерева життя в літературі як символу відродження, магії та життєвої сили. У цьому контексті дерево перетворюється на чарівний об'єкт, здатний дарувати життя або зцілювати, але не мати

абсолютно надприродних, божественних корінь [46, с.151;165]. Дерево життя в романтичному режимі найчастіше перетворюється на чарівну об'єкт, палиця, що дарує життя, а в високому мімезисному режимі (режимі символічному всередині твору) — на прапор, що здіймається високо над містом. У «Володарі перснів», який можна інтерпретувати в деяких частинах як роман, а в інших — як високий мімезис, Толкін поєднує всі ці образи, так що в Мінас Тіріт є Біле Дерево, є також висока вежа з прапором, що майорить, і одночасно є Гендальф з його чарівною палицею, посохом. Одна з причин цього може полягати в тому, що Дерево є надто важливим, щоб його можна було оминати, оскільки воно є зв'язком з минулим і з Валінором. Це також частина природи, яка повинна мати своє місце навіть у місті. «Їм потрібно більше садів, — сказав Леголас, — Будинки мертві, і тут надто мало того, що росте і тішить. Якщо Арагорн стане королем, народ Лісу принесе йому птахів, що співають, і дерева, які не помирають» [11, с.173]. В Сильмариліоні, де здебільшого домінує мітологічний режим за Фраєм, зміщення образу дерева життя в бік мімезису та символів не спостерігається.

Толкін надає значення не лише окремому дереву, а й лісам. Коли Йаванна створювала дерева, їй також було дозволено створити пастухів дерев — ентів, щоб захистити ліси від Людей і гномів. На противагу цьому, ельфи ставляться до лісів з особливою пошаною, що чітко видно в Лотлорієні, де ельфи навіть живуть у будинках на деревах. Коли Мері та Піппін розмовляють з Древобородом, він висловлює глибоке сумування через зникнення лісів: «Колись я міг ходити і співати весь день, і не чути більше, ніж відлуння свого власного голосу в порожніх пагорбах. Ліси були, як ліси Лотлорієна... І запах повітря!» [10, с.78]. Одночасно з цими квітучими лісами, є паралельний процес зникання лісів, що можливо нагадує про змінність епохи, що ельфи ідуть.

Мотив битви дерев, зокрема в контексті Шекспірової драми Макбет [92], де є образ лісу, що йде війною — безсумнівно надихнув Толкієна на створення подібних сцен у «Володарі перснів». В англійському, європейському

фольклорі, на який часто орієнтувався Толкін, образи дерев і лісів часто використовуються для символізації природних сил, які можуть бути магічними, але водночас й руйнівними. Наприклад, у валлійській поемі *Битва дерев* (Cad Goddeu або Kat Godeu) [41]; [86], яка описує магічну битву між двома кельтськими чаклунами, також присутній образ оживлених дерев та магії природи, що ставить її в безпосередній зв'язок із мотивами Толкіна. Поема, записана в Книзі Талієсіна, розповідає про боротьбу двох чаклунів, де ліс і дерева оживають на допомогу одному з учасників битви. І цей мотив магічної битви між природними силами та людьми або людськими діями – резонує з образом магічних дерев у «Володарі Перснів», де ліс, а також його магічні властивості, зіграють важливу роль у розвитку подій. Клайв Стейплз Льюїс також використав цей мотив у «Хроніках Нарнії» [20].

Ліс, як уже зазначалося, є символом колективного несвідомого і часто виступає точкою повороту в подорожі героя. Це може бути зміна Більбо в Мірквуді, зустріч Фродо з помічниками в Старому Лісі та Лотлорієні, або роль Піппіна та Мері в Лісі Фангорн. Крім того, на залишок цього архетипу, скажемо, що саме в лісі Берен і Арагорн зустрічають Лютієн і Арвен, і саме в лісі вони проводять час разом.

2.9 Архетип Жертовності

Архетип Жертовності в «Володарі Перснів» проявляється через конкретні дії та вчинки персонажів, які свідомо йдуть на втрати або страждання заради інших. Фродо Бегінс, узявши на себе місію знищити Перстень Всеваддя, постійно стикається з фізичними випробуваннями, такими як поранення Моргульським клинком, отруєння павучихою Шелоб і поневіряння серед ворожих орків. Його психічний стан також погіршується через постійний вплив Персня, що позбавляє його внутрішнього спокою і, зрештою, здатності повернутися до звичайного життя в Ширі: «Усе закінчилося, але порожнеча залишилася» [11].

Шлях Фродо — це становлення самості через шлях жертви. Після знищення Кільця зло не зникає повністю: разом із Сауроном гине лише частина темної сили, яка колись торкалася світу, і частинка самого Фродо також згасає. Його місія залишається незавершеною — це не він, а інший кидає Кільце в Ородруїн. Через це невиконання він починає замислюватися про власну смерть як символічне завершення свого шляху. Втрата частини себе, цей розрив із минулим, пробуджує в ньому прагнення повернутися додому, до стану цілісності, яка вже недосяжна. Фродо поступово розуміє, що тільки справжній кінець його життєвого шляху може стати справжнім поверненням до самого себе.

Шлях Фродо та Сема проходить через тьму і нескінченні випробування. Вони долають болота, і кожен крок їхньої подорожі є боротьбою не лише з зовнішніми загрозами, але й з внутрішніми. Цей шлях тяжкий не тільки фізично, але й морально. Масштаб жертви величезний: Фродо та Сем не лише несуть тягар Кільця, але й відмовляються від звичного життя, дому і стабільності. Вони жертвують своїм мирним існуванням заради порятунку світу. Ця жертва — є важливим елементом їх шляху.

Шлях Фродо та Сема виглядає сірим і тусклим, це їхня перепона. Це не шлях славетних героїв, які борються на полях битв Рохану, а шлях тих, хто стикається з безнадійними труднощами і буденністю. В їхній боротьбі немає зовнішнього блиску, лише важкість і безнадійність. Для героїв з Ширу, які перебували у спокої, найважчим є саме проходження через звичність, через щоденну рутину, що здається нескінченною і незначною порівняно з епічними битвами, що відбуваються в той самий час на заході. Шлях Фродо та Сема — це інший тип героїзму, героїзм тих, хто йде через тьму і обмеження, долаючи себе у процесі, незважаючи на відсутність зовнішнього визнання чи слави.

Жертовність, яка спочатку мала врятувати інших, тепер стає його особистою рятівною силою. Він приносить у жертву своє життя в Ширі, своє майбутнє, щоб знайти внутрішній мир, навіть якщо це означає відмову від

колишнього життя. Ця жертва замінює йому звичайне повернення, замкнувши коло його подорожі. І, як було згадано вгорі, останні слова роману, каже Сем, а не Фродо: «Ну ось, я і повернувся» [11] підкреслюють, що ця історія — не тільки про мандрівку, але й про повернення.

Семвайз Гемджі також демонструє жертвність, коли не залишає Фродо, навіть коли той не може продовжувати шлях самотійно. Сем фактично бере на себе тягар виконання місії, несучи Фродо на власних плечах на фінальному етапі їхньої подорожі до Ородруїну. Цей вчинок ілюструє не лише фізичну самопожертву, а й готовність ризикнути власним життям заради успіху спільної мети.

Боромир, який піддався спокусі Персня, у фіналі своєї історії спокутує свою провину через героїчну смерть, захищаючи Меррі та Піппіна від урук-хай. Його останні слова до Арагорна наповненні розкаянням та визнанням власної помилки: «Я намагався забрати Перстень, але тепер я захищав їх до останнього подиху» [10].

Також ми спостерігаємо, як жертвність проявляється й у персонажах, які не гинуть, але змінюють своє життя назавжди. Арвен, вибираючи життя з Арагорном, відмовляється від безсмертя, знаючи, що втратить зв'язок зі своєю родиною і залишиться самотньою після смерті коханого. Її доля відображена у сцені, коли вона покидає своїх дітей і прямує до Лотлорієну, щоб померти в місці їхньої першої зустрічі. Еовін і Меррі демонструють жертвність у битві на Пеленнорських полях. Еовін, переодягнувшись у воїна, вступає в бій з Королем-Чаклуном і зазнає важких поранень. Меррі також отримує серйозні ушкодження під час цього бою, але їхні дії стають вирішальними для знищення назгула [11 глава 6]. Навіть персонажі, які мають надлюдську силу, такі як Гендальф, проявляють жертвність. Під час бою з Балрогом на мосту Кхазад-Дум Гендальф приносить себе в жертву, щоб забезпечити безпеку решти Братства. Хоча він повертається як Гендальф Білий, його вчинок

залишається свідченням самовідданості. Тут він залишив себе, щоб інші могли продовжити».

2.10 Архетипні теми у світі Толкіна: дослідницька перспектива.

У процесі дослідження архетипів в «Володарі Перснів» Дж. Р. Р. Толкіна було зосереджено увагу на ключових аспектах, які становлять основу його наративної системи. Водночас існують такі архетипи, як архетипи часу, сну, повернення та деяких інших, що відіграють важливу роль у структурі його твору. Дослідження цих архетипів – тема для подальшої наукової роботи та досліджень, тому наводимо лише побіжний аналіз цих архетипів, що дозволить побачити їхню значущість для розуміння світу Толкіна.

Архетип часу у «Володарі перснів» Дж. Р. Р. Толкіна чітко проявляється у зображенні просторів, де плин часу відрізняється від звичного, що пов'язує цей аспект із мотивами позачасовості в мітологічних наративах. Том Бомбадил, персонаж, що уособлює грайливість і непередбачуваність, мешкає в домі, де час здається зупиненим або суттєво уповільненим. Цей феномен продовжується в Рівенделлі, місці, яке забезпечує героям своєрідний «вихід» із поточного часу для відновлення фізичних і духовних сил, а також у Лотлорієні, де час набуває сакрального виміру. У Лотлорієні цей архетип досягає кульмінації: ельфи прямо вказують, що час у їхньому королівстві тече інакше, ніж у зовнішньому світі, створюючи відчуття одночасної вічності й минулості.

Архетип сну у творчості Толкіна тісно пов'язаний із перехідними станами, характерними для мітологічних структур. Один із яскравих прикладів — перебування Фродо у Домі Ельронда після поранення. Його сон є своєрідним переходом між життям і смертю, що перегукується з мотивом сну, представленим у легендах, таких як історія Мерліна, якого Морґана занурює у вічний сон, залишаючи під пагорбом, який мотив схожий в долі Торіна. Активні прикордонні стани сну у Фродо, нам вдалося проаналізувати,

але потенціал цієї теми, цього архетипу – є невичерпним. Наприклад, у Лотлорієні сон героїв також не є лише відпочинком, а радше станом тимчасової ізоляції від зовнішнього світу, що дозволяє їм набратися сил і знайти внутрішню рівновагу після втрати Гендальфа. Толкін у цих сценах апелює до архетипу сну як до засобу, який забезпечує не лише фізичне, а й духовне оновлення.

Архетип повернення у «Володарі перснів» найповніше розкривається через остаточну подорож Фродо на Захід. Цей етап є в усіх класичних мітологічних мотивах вічного повернення, зокрема, підкреслений етап, ми знаходимо у Мірча Еліаде [43]. Фродо, переживши свій героїчний шлях, не повертається до звичного життя у Ширі, як це робить Сем, а відправляється до земель за морем. Таким чином, його подорож завершується не відновленням, а остаточним переходом до іншого стану буття, який виходить за межі земного існування. В класичному розумінні мономіту, героїчний цикл повернення героя, може означати «не повернення» до класичної форми. Архетип «Події» у контексті «Володаря перснів» набуває ще більшої значущості, коли ми звертаємо увагу на ключові моменти, що формують хід історії і змінюють долю героїв. Подія, за Бадью, може відбутися лише в той момент, коли всі обставини для неї складаються [34]. Такі моменти в Толкіна є фатальними, бо вони створюють нову реальність і визначають подальші дії персонажів. Одним із таких важливих моментів є момент в «Гобіті» в главі «Загадки у темряві», коли Кільце потрапляє до Більбо, позначаючи початок великої події, що згодом змінить долю світу. Кільце, яке Голум втратив, на перший погляд, випадково опиняється в руках Більбо, а це, в свою чергу, започатковує ланцюг подій, що призведе до кінця Саурона. Як зазначав Бадью, подія визначає не лише зміну, а й можливість нових перспектив. Для Більбо цей момент не є чимось значущим на перший погляд, але саме завдяки його володінню Кільцем, події набирають та накручують масштабу, що в результаті призведе до боротьби з Темним Володарем. Далі, важливим є момент, коли Фродо і

Арагорн зустрічаються на шляху до Рівенделла. Або момент, коли до Фродо в дитинстві приїжджає Гендальф, чарівник, котрий не лише формує уявлення Фродо про світ, а й запускає процес, що призведе до його участі у боротьбі проти Саурона. Ця подія служить першим кроком у визначенні його ролі у великій боротьбі, адже, як ми дізналися з розділу про Гендальфа, чарівник не просто зустрічає Фродо, можливо навіть має певні потенційні наміри на нього, але, в будь-якому випадку, він своєю присутністю в житті Фродо, ніби відкриває світ.

Архетип «присутності», наприклад, у філософії М. Гайдеггера, що є важливим моментом буття, яке виявляється в житті героя через постійну взаємодію з навколишнім світом. У Толкіна цей архетип присутній у кожному аспекті життя героїв, що перебувають у процесі постійної боротьби і взаємодії з оточенням. Присутність відображена в матеріальному світі, де герої стикаються з реальністю епічних ландшафтів, магії, або ж містичних місць Лотлорієна або Рівенделла. Це не лише географічна зміна, а й метафізичний момент «присутності», коли герої відчувають, що вони перебувають у своєрідному просторі, поза межами звичного часу (наприклад вдома у Тома Бомбодила або Лотлорієна) і реальності, що є одночасно заспокійливим і тривожним. З іншого боку в нас є «Присутність» Х. У. Гумбрехта, в який акцентує на значенні тілесного існування та безпосередньої фізичної присутності як умов для формування смислу й взаємодії з навколишнім світом. Фігури, такі як Арагорн і Гендальф, є тілесними фігурами, тобто втілюють тілесну присутність в структурі подій. Через їхню участь у боротьбі проти зла, вони активізуються та активізують.. У випадку Арагорна, його роль лідера та воїна неможлива без його безпосереднього втручання у події, де його фізичне існування в певні моменти визначає хід історії. А тілесна присутність Гендальфа в критичних ситуаціях дозволяє не тільки спрямовувати події, але й бути каталізатором для героїв у пошуках себе і виконанні своїх життєвих ролей. Інший приклад присутності можна прослідковувати у примар, бо їх

рівень присутності делікатний, по відношенню від прямої тілесної присутності. Або присутність ентів, дерев та їхня взаємодія з простором та наративом, оповіданням. Аналізуючи Фродо крізь призму підходу Гумбрехта, можна відзначити цікаву трансформацію його образу: на початку він активно взаємодіє зі світом, проявляючи емоції, як-от радість і безтурботність, тоді як наприкінці своєї подорожі його присутність поступово зменшується, аж до стану майже повної невидимості.

Висновки до 2 розділу

У другому розділі було проведено комплексний аналіз архетипів та мітологічних сюжетів, що формують основу твору «Володар Перснів». Застосовано міждисциплінарний підхід, який охоплює культурологічний, літературознавчий, філософський та психологічний аспекти. Особливу увагу приділено ролі середньовічної літератури, соціологічного та філософського контексту Іншого, а також архетипам ключових персонажів і додатковим символічним мотивам, які підтримують цілісність наративу. У результаті дослідження вдалося виявити вплив цих елементів на побудову сюжету, формування персонажів та передавання універсальних культурних моделей.

Обґрунтовано зв'язок між творчістю Толкіна та середньовічною літературою: автор інтегрував мотиви та образи з германо-скандинавських, англосаксонських та франкських джерел, що надало його творам автентичності та історичної глибини. Показано вплив фольклорних мотивів на архетипи героїв та сюжети: Зокрема, мотив «проклятого скарбу», натхненний германськими сагами, і концепція кільця як символу влади мають глибокі корені в середньовічній традиції. Виявлено, як мітологічні сюжети вплинули на побудову світу Середзем'я: використання назв, топонімів і образів, запозичених із мітів, дозволило створити унікальну мітопоетичну систему, що є основою світу Толкіна.

Проаналізовано концепцію Іншого як ключову для розуміння структури суспільства Середзем'я: Інший представлений через образи, які маркують інакшість — Голум, орки, Саурон, що слугують втіленням загрозливого й незрозумілого. Обґрунтовано роль Іншого у формуванні сюжетної динаміки: Протиставлення героїв і сил темряви формує моральний стрижень твору. Це дозволяє відобразити концепцію боротьби добра і зла через архетипічне відчуження Іншого. Показано, як Інший функціонує як дзеркало для самоусвідомлення героїв: Взаємодія з Іншим сприяє розкриттю особистісних трансформацій персонажів та створення Іншого.

Обґрунтовано архетип Самості як центральний у процесі становлення героїв: На прикладі Фродо, Арагорна і Голума показано, як архетип Самості впливає на їхній шлях. Доведено, що індивідуація героїв відбувається через прийняття внутрішніх протиріч та визначення та окреслення Іншого.

Було обґрунтовано значення архетипу безсмертя через образ ельфів, які, в свою чергу, втілюють ідеали духовності та недосяжної естетики. Показано, що зв'язок ельфів з безсмертям є важливим аспектом їхнього існування, який символізує прагнення до недосяжної досконалості та гармонії, що не можуть бути досягнуті людським життям. Визначено важливий статус архетипу безсмертя в побудові сюжету, як один з основних конфліктів, архетипів-парадигм в «Володарі Перснів».

Обґрунтовано архетип сміху як засіб демістифікації та адаптації образів: Сміх у «Володарі Перснів» слугує способом руйнування пафосу та підсилення людяності персонажів, таких як Мері, Піппін та інші гобіти. Продемонстровано функцію сміху як механізму протидії негативному контексту: під час великих випробувань героїв, гумор стає інструментом збереження внутрішньої рівноваги та колективного духу.

Показано взаємодію архетипів світла та тіні як символів боротьби між добром і злом: Світло виступає як орієнтир і символ надії, тоді як тінь уособлює приховані страхи та загрози. Обґрунтовано роль світла у формуванні

мотиву надії та героїзму: На прикладі Галадріелі та її дарів показано, як світло підтримує героїв у їхньому шляху. Через протидію та аналогію між світлом і тінню, а також знанням і невіглаством, проаналізовано ряд персонажів, таких як Фродо, Голум та Арагорн. Виявлено, що протистояння та розвиток цих архетипів-персонажів відбувається не лише через зовнішні випробування, а їх самість постає як боротьба з знанням та невіглаством, світлом та тінню.

Обґрунтовано значення води як символу очищення та переходу, що виконує функцію трансформації героїв, наприклад, під час перетину річки Андуйн. Показано, як вода також стає бар'єром і захистом від загроз, як у випадку з річкою Бруїнен, де вода поглинає Назгулів, як щось, що цю темряву відштовхує. Виявлено архетипічну багатозначність води для «Володаря Перснів», яка одночасно є образом та символом життя і викликом у вигляді бурі чи небезпеки. Щодо архетипів лісу та дерева, обґрунтовано значення лісу як простору змін та ініціації, де герої проходять випробування, як це відбувається у Лотлорієні, Фангорні, Мірквуді та інших лісах. Показано роль дерев як символу пам'яті і стійкості, зокрема через образ Ентів. Показано архетипічний мотив лісу як місця втрати та знаходження, де герої стикаються з власними страхами, але знаходять нові сили та мудрість. Показаний етимологічний та культурологічний шлях певних лісів, наприклад Мірквуд.

Обґрунтовано жертовність як один з центральних архетипів твору: Жертвовність героїв, таких як Фродо, Гендальф і Арагорн, визначає їхнє становлення як архетипічних фігур та часто визначає їх самість. Показано, як жертвовність формує моральні засади світу Середзем'я: Герої готові пожертвувати собою заради спільного блага. Останній аспект проаналізований через архетип та філософію Іншого. Віднайдено зв'язок жертвовності з ідеєю відновлення: самопожертва персонажів запускає процес оновлення світу або персонажа після перемоги над темрявою.

РОЗДІЛ 3. АРХЕТИПІЧНІ ОБРАЗИ ПЕРСОНАЖІВ І ПОДІЙ У «ВОЛОДАРІ ПЕРСНІВ»

3.1 Гендальф

У народних казках Британських островів центральною фігурою виступає маг або чаклун, що представлений у двох формах: як конкретизований персонаж (наприклад, Мерлін в Англії або сер Майкл Скотт у Шотландії) або ж як збірний образ. Чаклуни не мають чітко окреслених зовнішніх ознак (окрім відсутності тіні у сера Майкла Скотта), а також не визначаються віком. Їх відрізняє від звичайних людей здатність володіти особливими знаннями, магічними атрибутами і надзвичайними помічниками. Ці знання, однак, не надають їм абсолютної сили: вони виявляють звичайні людські якості й часто діють як пересічні люди — наприклад, син барона обирає собі за дружину просту дівчину, а Моллі Роу Раферті одружується з Гнусом Джілспі («Зачарований пудинг») [71]. Проте, на відміну від простих смертних, чарівники здатні передбачати майбутнє, знати про події у різних частинах світу, знатися на стихіях і управляти матеріальними об'єктами. Їхня магічна влада виявляється через заклинання або особливі артефакти, такі як «книга таємниць всесвіту», «все бачаче дзеркало» чи «всечуюча раковина» (як у казці «Учень чаклуна»). Однак, на відміну від надзвичайних помічників (зокрема, коней або духів), доступ до чарівних предметів не є універсальним і не кожному під силу ними володіти (казка «Учень чаклуна»).

Гендальф втілює риси архетипу Мудрого Старця, а також періодично Трикстера. Ознаки Мудрого Старця в ньому чітко простежуються: він наділений потужними магічними здібностями та мудрістю, служить провідником для героїв у їхніх мандрах і, як правило, володіє більше знанням, ніж демонструє. У свою чергу, риси Трикстера є більш комплексними. Як зазначає Джонс, трикстери є неоднозначними і аномальними, обманщиками та жартівниками, які здатні змінювати свою форму, створювати нові ситуації, бути посланцями і імітаторами богів, а також священними і вульгарними

бриколерами [70, с.76]. Більш того, трикстери функціонують як агенти хаосу, руйнуючи старі структури, щоб дати можливість для створення нового.

У скандинавській мітології Гендальфа частково ототожнюють із Локі (ознаки вогню та активності – недаром Гендальф Білий отримає один з трьох ельфійських перснів – кільце вогню) та Одином (той, хто мандрує і веде воїнів у бій, має швидкого коня: Слейпнир = Скадуфакс). Проте Один сам по собі є складним персонажем: його епітети включають Обманщик, Бог Ворон, Войовничий Вовк, Батько Полеглих у Бою і Підбурювач Суперечок. [42, с.474]. Це схоже на думки деяких персонажів Середзем'я (наприклад, Рохіррим), які говорять про Гендальфа: «Ти завжди приносив лихо. Неприємності йдуть за тобою, як ворони, і чим частіше, тим гірше... Чому ж, справді, ми повинні тебе вітати, Майстре Штормовий Ворон? Я називаю тебе Латспеллом, Лихими Новинами...» [10, с.136].

Не зважаючи на це, найближчим аналогом Гендальфа є чарівник Мерлін. Вони мають спільні риси магії, мудрості, сили, а також почуття гумору. Обидва є радниками майбутніх монархів і мають звичку залишати своїх підопічних у складних ситуаціях, щоб ті могли самостійно знайти вихід (наприклад, Гендальф кілька разів зникає у «Гобіті», щоб повернутися у вирішальний момент). Коли їх справді потребують, вони раптово з'являються, щоб надати допомогу. Обидва персонажі також часто маскуються під жебраків або мандрівників і демонструють свої магичні здібності [70]; [26]; [82].

При аналізі характеристик Трикстера за Джонсом, згаданих вище, можна стверджувати, що Гендальф є неоднозначним і аномальним, адже він належить до Майар, з яких в Середзем'ї на той момент є лише четверо інших представників. Його неоднозначність виявляється, коли він висловлює незрозумілі думки своїм супутникам, практично не розкриваючи своїх намірів наперед. Також Гендальф виступає як творець ситуацій: наприклад, він запрошує тринадцять гномів відвідати непомітного гобіта Більбо Беггінса і перетворює його на професійного крадія та авантюриста під час подорожі.

Трикстер також функціонує як посланець та імітатор богів: Толкін описує Майар як еквіваленти ангелів у Середзем'ї, оскільки слово «ангел» означає «посланець Бога». Більше того, Гендальф був надісланий у Середзем'я, щоб протистояти зростаючому злу Саурона. В кінці другої епохи, Ауле був майже розчарований тим, що його діти та посланці не мали великих успіхів в боротьбі проти Саурона, він вже майже втратив надію, але потім вирішив відправити на допомогу Гендальфа. Джонс порівнює Гендальфа з святим і вульгарним бриколером, майстром на всі руки: хоча він не є вульгарним в прямому розумінні цього слова, він діє як святий бриколер, використовуючи реальних персонажів як свої креативні ресурси, формуючи групи та історію не тільки з гномів у «Гобіті», а й Братство у «Володарі Перснів» з доступних особистостей, щоб активувати сили, які зрештою ведуть до корисного завершення Третьої Епохи [70, с.78]. Тим не менш, це порівняння може бути трохи перебільшеним, адже в «Володарі Перснів» склад Братства натякає на те, що його формування стало наслідком втручання вищої сили, ніж сам Гендальф. Члени Братства не були покликані, однак вони з'явилися у відповідний момент і в правильному місці і разом з Гендальфом.

У заключному аналізі трикстерного в Гендальфі Джонс підкреслює, що «трикстеризм, здавалося б, не сумісний з концентрацією чи емоційними зобов'язаннями...». [70, с.78], і саме тому Гендальф має лише частину цих характеристик.

Коли розглядати класифікацію героїв Нотропа Фрая, Гендальф нагадує мітичного (божественного) героя, адже він стоїть вище ельфів та людей у Середзем'ї, не говорячи вже про гобітів. Проте це ускладнюється тим, що, перебуваючи у Середзем'ї, йому заборонено використовувати всю силу, а також тим, що характер Гендальфа поступово еволюціонує в працях Толкіна протягом багатьох років. Таким чином, коли Гендальф вперше з'являється в «Гобіті», він постає звичайним казковим чарівником, якому потрібен час, щоб розв'язати проблему з троями, і який боїться зграї вовків: «Гендальф,

слухаючи їх [вовків] гарчання та виювання, почав жахливо боятися, хоча й був чарівником, і відчував, що вони перебувають у дуже поганому місці» [12, с.96]. Пізніше йдеться про Гендальфа Сірого з першої частини «Володаря Перснів», чия поведінка є набагато менш страхітливою: наприклад, коли подібна ситуація з вовками трапляється на шляху Братства, він не вагається боротися з ними вогнем [9]; та зрештою, Гендальф Білий, який очолює армії у битвах і вже має значно більшу силу, ніж його попередник, Саруман, каже це: «Повернися, Сарумане! – вигукнув Гендальф з наказуючим тоном... Я Гендальф Білий, який повернувся з смерті... і я виключаю тебе з ордену та Ради» [10, с.226].

Незважаючи на різні зображення Гендальфа в «Гобіті» та «Володарі Перснів», його шлях можна реконструювати наступним чином (переважно спираючись на «Незавершені оповідання» Толкіна [89]: у легендарії Толкіна покликання Гендальфа до пригоди відбувається задовго до подій «Володаря Перснів», коли Валари просять його допомогти людям Середзем'я у протистоянні Саурону. Хоча він належить до вищого порядку, ніж ельфи та люди, в людській формі він також «підлягає страхам, болям і втомі земної, здатний відчувати голод та спрагу і бути вбитим...» [89, с.389]. Більше того, він та інші чарівники повинні багато чого навчитися заново, оскільки їхній досвід був забутий, і хоча вони знають, звідки прийшли, Валінор залишається лише далеким спогадом, за яким вони дуже тужать [89, с.390]. Гендальф відчуває страх, що не є достатньо сильним для цього завдання, і зізнається, що боїться Саурона, але «Манве зазначив, що це ще одна причина, чому він повинен іти» [89, с.393], тому Гендальф вирішує прийняти виклик. Невизначеність і сумніви часто супроводжують початок пригоди – хоча героєм є винятковою особистістю, він може про це і не знати [38].

Якщо цілком розбирати історію образу Гендальфа і не спираючись виключно на «Володаря перснів», то перехід через перший поріг у даному контексті ілюструється переправою його через море та його прибуттям до

Середзем'я. Хоча зазвичай поріг символізує межу між звичайним світом і світом магії, у цьому випадку перехід відбувається у зворотному напрямку. Цей момент переправи, переходу в архетиповій класифікації Нотропа Фрая демонструє ключовий сюжетний елемент, що відображає зміну стану або місця. Море виступає як межа між різними світами – і такий сюжетний хід в перших етапах розвідку Гендальфа є архитеповим, бо перед нами виступає Мотив (потрібність Гендальфа в боротьбі з Сауроном) та перша стадія його шляху. Також важливішим в цій стадії є те, що цей перехід здійснюється від відомого світу до невідомого – для Гендальфа це подорож з Валінору до Середзем'я. Як зазначає Кемпбелл: «Перехід через поріг є формою самознищення... замість того, щоб виходити за межі видимого, герой рухається всередину, щоб народитися заново» [38, с.84]. Як вже згадувалося, Гендальф приймає людську ідентичність, і, вчиняючи так, трансформує себе, втрачаючи частину своїх сил та спогадів, що, безперечно, є вираженням «самознищення». І далі є ще один момент його самознищення, самопожертви – на мості Кхазад-Дум.

По прибуттю до Середзем'я, Гендальф отримує один із Трьох Ельфійських перснів, що надає йому магичну підтримку: «Сірдан передав йому Третій Перстень, Нарю Червоний... Бо перед тобою постануть величезні труднощі, візьми цей Перстень для допомоги та втіхи» [89, с.389]. Використовуючи Перстень Вогню, Гендальф протистоїть Саурону, пробуджуючи душі людей і ельфів, що згасають: «Це Перстень Вогню, і з ним ти, можливо, відновиш серця до відваги в світі, що холодає» [89, с.366]. За ці тисячі років відомо мало про діяльність Гендальфа, адже цей період залишається однією з темних плям у його біографії. Тому вільна інтерпретація серіалу від Amazon, може бути оправдана лише з цього приводу.

Гендальф, як і Галадріель, зіштовхується з спокусами. Гендальфу пропонується владарювання через Перстень. Він долає це випробування, дотримуючись моральних принципів свого ордену, в якому їм заборонялося

порівнювати свою силу з силою Саурона або домінувати над Ельфами чи Людьми. Гендальф є складним персонажем, не позбавленим помилок, такими як невірне ставлення до Сарумана, коли той не викликає тривогу в його очах, або його нерішучість попередити Фродо про наближення загрози.

На початковому етапі пошуку Перстня, Гендальф здебільшого спостерігає, не вступаючи в активні дії. Але його роль змінюється після його відродження в образі Гендальфа Білого. Перехід через Морію стає символом ініціації, ще одною «самопожертвою»: це «жива черева кита», де Гендальф, залишивши своїх супутників, переживає смерть і потім відродження. Тут він досягає апофеозу, ставши більш потужним через свою взаємодію з вищими силами. Цей перехід також можна трактувати як його перевтілення, після чого він стає здатним діяти на більшу користь.

У Морії Гендальф стикається з Балрогом, що є, якщо дивитись на це з точки хору Юнга, одною з його тіней — втіленням темної магії, протиставленої його власному світлу. Цей бій є боротьбою світла і темряви, де смерть Гендальфа і його відродження подібні до вічного циклу природи, про що пише Кемпбелл: «Фізичне тіло героя може бути знищене, але це не означає його кінця» [38].

Відроджений, Гендальф готовий до остаточної боротьби з Саруманом, який став його антиподом, ще одною тінню, оскільки піддався спокусі Перстня і впав, на відміну від Гендальфа, який залишився вірним своїй меті. Відповідаючи на виклик, Гендальф проголошує: «Я тепер Білий... я є Саруманом, яким він мав би бути» [10, с.113]. Завершуючи свою місію, Гендальф сприяє знищенню зла в його фізичних проявах, після чого він разом із іншими носіями Перстнів повертається до Валінору. Його подальша доля залишається невідомою, але з огляду на структуру мономіту, можна припустити, що він повертається ще мудрішим і сильнішим до себе, до дому.

З християнської перспективи, Гендальф є рятівною фігурою, що проходить через «смерть» і «воскресіння». Як зазначає Драут: «Гендальф явно

нагадує Христа в його смерті, воскресінні та перетворенні, і його воскресіння схоже на євангельські описи...» [46, с.90].

У Архетипа Гендальфа як Мудреця є одна з найяскравіших рис— це жертовність. У літературних та культурологічних дослідженнях цей аспект часто розглядається як ключовий, що дозволяє трактувати Гендальфа не лише як персонажа оповіді, але й як символічну фігуру, яка репрезентує певні моральні й філософські цінності, архетипи. Як зазначає Джозеф Кемпбелл, архетипічний герой нерідко виявляє свою силу через готовність принести жертву заради вищих цілей, і в цьому Гендальф є яскравим прикладом, оскільки його дія характеризується відданістю, альтруїзмом і безкорисливістю [38].

Гендальф неодноразово демонструє жертовність як у масштабних битвах проти зла, так і в щоденних діях, спрямованих на допомогу іншим. Наприклад, його рішення залишити комфорт і безпеку власного життя та стати постійним мандрівником Середзем'я, допомагаючи слабшим і протидіючи темним силам, є жертовністю. Цей аспект особистості Гендальфа може бути зрозумілим у контексті юнгіанського архетипу Мудреця, адже він функціонує як посередник між світами, приносячи знання і захищаючи людство від загроз, які воно ще не здатне самотійно подолати [39]. Ці його якості, втілені в постійній готовності вступати у небезпеку заради інших, роблять його образ однією з найпотужніших метафор жертовності. Порівняно з підходом Юнга, з точки зору теорії Нортропа Фрая, жертовність Гендальфа можна розглядати в межах архетипу «Мотиву спокути». Ця жертовність, особливо його відмова від влади та свого власного життя, є центральними для мітологічного герою, який виконує свою місію задля спільного блага. Також в цій самопожертві ми можемо простежити стадію катабасису (сходження у підземний світ), яку Фрай пов'язує з циклічним оновленням життя і перемогою над хаосом.

Найбільш характерний прояв жертовності Гендальфа, проявляється також у відомій сцені на Мосту Кхазад-Дум, де він відмовляється від шляху

до безпеки, аби затримати Балрога і дати змогу іншим членам Братства Кільця врятуватися. Відповідно до християнської символіки, яку дослідники часто знаходять у творчості Толкіна, цей акт можна розглядати як типологічне відлуння жертви Спасителя, де герой свідомо приймає на себе удар, рятуючи інших і приносячи власне життя в жертву заради їхнього спасіння. Після цього його воскресіння як Гендальфа Білого не просто відновлює його сили, але й надає нових здібностей, які дозволяють йому стати ще потужнішим захисником Середзем'я. Жертовність Гендальфа веде до його власного переродження – і через смерть і воскресіння герой досягає вищого рівня буття.

Цей аспект особистості Гендальфа (а саме – жертовність) також можна розглядати в контексті філософії відповідальності, де етика ґрунтується на безумовному обов'язку перед Іншим. Тут в нагоді нам знадобиться розділ про архетип Іншого в «Володарі Перснів». Гендальф, діючи з огляду на потреби та інтереси інших, виразно втілює цю концепцію, і хоча сам він часто зазнає шкоди, це не впливає на його рішучість. Левінас каже, що справжня етика проявляється не у вигодах, які приносить її дотримання, а в готовності віддати все, не очікуючи нічого натомість [67]. Гендальфова готовність до самопожертви заради безпеки і добробуту інших відстоює цей ідеал. Манве не помилявся, коли відправляв Гендальфа на порятунок Середзем'я.

3.2 Фродо

Хоча Драут вважає, що пригода Фродо є анти-пошуком, описуючи її як:»...мітичний анти-пошук або негативний пошук, оскільки він переживає пригоду космічного, навіть апокаліптичного характеру, мандруючи великою відстанню не для здобуття, а для втрати Єдиного Персня» [42], цю концепцію можна оспорити. Звернемось до Кемпбелла у своїй праці «Герой з тисячею облич» [38, с.392], пригоди, що мають «космічне значення», є широко представленими в мітології, а кінцевий дар пошуку не завжди повинен бути матеріальним предметом. Важливо, що саме цей «дар» приносить героєві або всьому людству. У «Володарі Перснів» Толкіна шлях Фродо найкраще

відповідає структурі мономіту. І Толкін, і Кемпбелл висловлювали думку, що навіть найменша і, на перший погляд, незначна особа здатна змінити хід історії. Вони також усвідомлювали, що переможці часто не можуть насолоджуватися своєю перемогою.

Фродо, звичайний гобіт без жодних магічних здібностей, є втіленням звичайної людини. На початку він є «людини з народу» — розпочинаючи як герой низького міметичного типу, він у процесі своєї подорожі перетворюється на майже високого міметичного героя.

Тепер слід пояснити чому ми обираємо використовувати аналіз мономіту шляху Фродо саме через Кембелевський підхід. По-перше, він є доречним через його універсальність та структурність етапів будь яких архетипів, в середині якої можуть траплятись додаткові образи чи архетипи. По-друге, найвідоміший дослідник творчості Толкіна Томас Шиппі, як було сказано в першому розділі цієї роботи, справді з недовірою ставиться до подібних аналізів дослідниками-аматорами. Не зважаючи на це, він виказує повагу таким дослідникам, як Нортроп Фрай, Юнг, Естес та Кембелл. Тобто ми маємо виправданість такого підходу до аналізу «Володаря Перснів» та вбачання в ньому науковий потенціал. По-третє, Шлях Фродо, з його випробуваннями, внутрішньою боротьбою і трансформацією, точно відповідає етапам мономіту. По-четверте, такий підхід також дозволяє провести паралелі з іншими мітологічними та літературними традиціями, надаючи більш загальне і теоретичне розуміння літературних архетипів, що сприяє систематизації та узагальненню знань про структуру класичних наративів та архетипових образів.

3.2.1 Мономіт у подорожі Фродо

Фродо, як і багато інших героїв, у ранньому віці стає сиротою, а його виховання та навчання бере на себе дядько Більбо (насправді Більбо є його далеким кузенком, а не дядьком, але Фродо каже всім, що Більбо дядько). За словами Фрая, дитинство героя часто сповнене невинності, проходить в

пасторальному та аркадійському світі, що зазвичай характеризується приємними лісовими пейзажами з галявинами, затіненими долинами, потічками, місяцем та подібними образами [46, с.213], що повністю узгоджується з описом Ширу, поданим Толкінім. Ставши гобітом середнього віку, Фродо успадковує Перстень від Більбо і через сімнадцять років розпочинає свою власну пригоду.

Заклик до пригоди виникає як загроза для його батьківщини та способу життя — для порятунку Фродо мусить вирішити залишити Шир та перетнути його межі [75, с.277]. Як говорить Гендальф: «Це і є той Перстень, Єдиний Перстень, щоб правити ними всіма... Він дуже прагне до Нього, але Він не повинен Його отримати» [9, с.70] Фродо виявляє страхи героя низького міметичного типу, але в той же час демонструє, що, як і Більбо, має потенціал на більше: «Я відчуваю, що поки Шир залишатиметься позаду, у безпеці та комфорті, мені буде легше подорожувати... Але я відчуваю себе надто маленьким, надто відірваним, і, чесно кажучи, безнадійним. Ворог надто сильний і жахливий» [9, с.86]

Старий Ліс, що розкинувся на межі Ширу і про який було сказано в розділі про архетип лісу та дерева, постає як перша серйозна перепона на шляху гобітів. Це місце, де природа виявляє незвичну ворожість: дерева тут наділені таємничими силами, здатні змінювати ландшафт і мають, здавалося б, власну волю. Цей ліс, образ анімованої природи і ця стара Верба запозичений у шотландського письменника Кеннета Грема «Вітер у вербах» [Ошибка! Источник ссылки не найден.], де верби, наділені подібними якостями, створюють атмосферу небезпеки і певної непередбачуваності. В цьому контексті образу «злої Верби» цікаво дивитись на інший фентезійний текст 20 сторіччя – «Гарі Потер», де також зла верба, від якої не знаєш, що очікувати, є персонажем в одному із садків Гогвортсу. Толкін, знайомий із творами Грема, певним чином перефразує цю ідею, адже саме агресивні дерева стали однією з перепон для його героїв. У найскрутніший момент на допомогу

гобітам приходить Том Бомбаділ, якого називають «господарем лісу, води та пагорба» [9, с.166]. Кемпбелл зазначає, що часто надприродний помічник має чоловічу форму. У народних казках це може бути маленький лісовий; істота, яка з'являється, щоб надати амулети та поради, необхідні героєві [38, с.66]. Том Бомбаділ дійсно є «маленьким хлопчиком з лісу» (він невисокого зросту). Багато критиків вважають його втіленням природи (оскільки він є найдавнішою істотою в Середзем'ї). Однак його також можна розглядати як фігуру блазня: «Як гранична фігура, Том є образом архетипового жартівника...» [75, с.77]. Вірно, що в мітології жартівник зазвичай виступає як зловмисник, чим Том не є, але водночас він є грайливим, непередбачуваним та невизначеним. Більше того, час у його домі тече інакше, ніж у зовнішньому світі (цей же мотив пізніше зустрічається у Рівенделлі та Лотлорієн). Оскільки в «Володарі Перснів» є достатня кількість інших архетипних фігур на боці зла, Том уособлює добру сторону архетипу жартівника.

Після Старого Лісу настає етап «черева кита» — проходження через Барров Даунс, через Великі Кургани. Там гобіти могли б загинути, якби не опір Фродо до хмари. Цей мотив ув'язнення в темряві, як і раніше в Старому Лісі, тут повторюється. Після того, як їх знову рятує Том, гобітам надають магичні мечі з могили. Оскільки ці мечі здатні протистояти і навіть завдавати шкоди слугам Саурона, це також можна вважати надприродною допомогою: «Герой таємно отримує підтримку від порад, амулетів та таємних агентів надприродного помічника...» [38, с.89]. Таким чином, Фродо і його супутники готові продовжити свою подорож. А ці леза ще зіграють свою роль по той бік трилогії та Середзем'я — на Пелінорських полях в 3 третій книзі «Повернення Короля», коли Меррі ранить Короля Чародія саме цим лезом, ослабляючи його.

У селі Брі вони зустрічають ще одну фігуру-помічника — Арагорна, а в Рівенделлі — Ельронда. А вже від Рівенделла до Гори Погибелі, Рокової Гори Орадруїн Фродо проходить шлях випробувань. Кемпбелл звертає увагу, що ця

частина подорожі героя одна з улюблених частин оповідачів: «Це улюблена фаза мітичної пригоди. Вона породила світову літературу про неймовірні випробування та труднощі» [38, с.89]. Проходження через Морію також вважається місцем «черева кита». Драут зауважує, що Морію можна розглядати як печеру, а печери традиційно вважаються місцями трансформації (не лише в мітології, але й у ритуалах переходу): «Існують структури, які можна вважати печерами, від гобітських залів, залів під Самотньою Горою до Логовища Шелоб та Печер Менегрот. У мітологічному світі печери служать каталізаторами, через які герой досягає свого статусу як Героя. Джозеф Кемпбелл підкреслює важливість печери, яка часто символізує невідоме, поріг, який герой мусить перетнути, та перше випробування, з яким він стикається. Психоеаналітично печери символізують те, що відбувається перед і після життя. Таким чином, печери символізують материнську утробу, з якої всі ми з'являємося на світ, та могилу, в яку ми всі приходимо» [42, с.90].

Через самопожертву Гендальфа в Морії Братство здатне безпечно дістатися до Лотлорієна для зустрічі з «богинею». За словами Кемпбелла, богиня може бути одночасно ніжною та жахливою, в залежності від того, як до неї звертаються та що у серці тих, хто просить про допомогу. Як універсальний жіночий принцип (архетип матері), богиня може бути дбайливою, тією, що піклується та захищає (але також і смертельно небезпечною). Галадріель благословляє Фродо та його супутників, наділяючи їх дарами. Відтоді Фродо носить з собою частинку світла (фіал Галадріель), разом із втіленням темряви (Перстень). У Лотлорієні Фродо демонструє, що став значно мудрішим з початку своєї подорожі, оскільки здатен розпізнати бажання Галадріель щодо Персня і її спокусу взяти його для себе. В кінці «Братства Персня» Фродо ухвалює рішення залишити своїх супутників і продовжити пошуки самотійно, оскільки усвідомлює, що Перстень має негативний вплив на інших членів Братства і має бути лише його тягарем, а не тягарем всієї компанії. Фродо каже: «Це, принаймні, очевидно: зло Персня вже

діє навіть у компанії, і Перстень має покинути їх, перш ніж заподіяти більше шкоди. Я піду один» [9, с.518] Це важливе рішення. Типовий герой повинен досягти своєї мети самотійно (або з одним чи двома супутниками максимум), без безпосередньої присутності надприродних помічників (Гендальф загинув у Морії, а Арагорн має свій власний шлях): «Фродо вірить, що повинен подорожувати один. Здається, символ паломництва з самотнім паломником продовжує діяти...» [76, с.25]. Фродо дозволяє йти з собою лише Сему, але основне навантаження все ж лягає на його плечі. Пізніше, під час подорожі, у «лабіринті» Емін Муїл, Фродо зустрічає Голума та підкорює його. Голум є антигероєм цієї історії та тінню Фродо. Проте, на цьому етапі свого шляху, Фродо вже має певний досвід, і замість того, щоб піддатися ворогу або втекти (як він вчинив у Старому Лісі), він встановлює контакт зі своєю тінню: «Смеагол — це частина Голума, яка уособлює його «гобітність» — його... людські якості. Смеагол... позбувся свого Я... він є колективною тінню гобітів, антиподом всього, чим є нормальні гобіти. Його тривале володіння Перстнем робить Голума особистою проблемою Фродо — і Сема» [76, с.26]. Голум уособлює найбільший страх Фродо: що він піддасться волі Персня. Фродо боявся і ненавидів Голума до того моменту, коли насправді його зустрів. Коли він бачить його своїми очима, у нього виникає співчуття (і, як і у випадку з Більбо, не вбиває його). «Бо тепер, коли я бачу його, я справді шкодую його». [10, с.267]. Це дозволяє йому побачити своє власне бажання мати Перстень як його негативний бік і краще зрозуміти себе. Завдяки своєму співчуттю, Фродо знаходить сили контролювати Голума і опиратися Перстню довше, ніж міг би інакше: «На мить Сему здалося, що його господар зріс, а Голум зменшився: висока сувора тінь, могутній лорд, який ховав свою яскравість у сірій хмарі, а біля його ніг маленький собака, що скавчав. Проте обидва були певним чином споріднені і не чужі: вони могли дотягтися до думок один одного». [10, с.271]. Цей уривок показує, що між ними є спільність, що вони здатні розуміти думки один одного. Голум веде Фродо і Сема до Кіріт Унгол, «таємного» входу до

Мордору, де сподівається позбутися Фродо і отримати Перстень для себе. Голум, у моменті перед тим, як намагався вбити Фродо через Шелоб, на сходах Кіріт-Унгол, демонструє бажання розкаятися і зізнатися у своїх вчинках. Він тягнувся до сплячого Фродо, сповнений почуття любові та жалю, як раптом, як зазначає Толкін, це не було помічено Семом, який, не розпізнавши цієї теплоти, відштовхнув Голума та наволав на нього. Ця спроба «Дотягнутись» до чогось зрозумілого йому та розкаятись у своїх бажаннях, на жаль, спіткала невдачі; а спроба змінитися залишилася непоміченою і не сприйнятою іншими. Кіріт-Унгол також є ще одним «черевом кита», і, як зазначено в цитованому вище фрагменті з енциклопедії Драута, також має форму печери, тому підходить як місце трансформації. Там Фродо отримує удар від Шелоб, охоронниці проходу, і здається мертвим. Шелоб є ще одним втіленням архетипу Матері, цього разу в його зловісній формі: «Багато очей вказують на архетипний мотив... небезпека Шелоб відрізняється від єдиного Ока Саурона; вона є більш архаїчною та інстинктивною. Шелоб є символом архетипу Матері у його найруйнівнішому аспекті» [76, с.29]. У казках є чимало схожих ситуацій, коли герой чи героїня опиняються в стані, схожому на смерть, через негативну жіночу силу (злу королеву або відьму) — наприклад, Снігуронька чи Боярка. Сем хоче помститися за «смерть» свого господаря і вражає Шелоб мечем під її черевом. За ствердженням Скогеманна в психологічному сенсі Сем долає архетипний страх жінки. Хоч нам таке трактування не подобається, але ми вважаємо за потрібне його вставити [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**, с.43]. Після розділення Фродо і Сема, Фродо прокидається голим у найвищій камері оркської вежі спостереження Кіріт Унгол. Після проходження через «череву кита» Кіріт Унгол, це є ще одна сцена відродження (одна з інших — це, наприклад, пробудження Гендальфа після його бою з Балрогом, або пробудження Фродо в Рівенделлі), отже, має відбутися трансформація. У цьому випадку трансформація Фродо полягає у його відході від світу. У наступних розділах читач не має доступу до агонії Фродо зсередини, що

залишає враження, що його страждання стало надлюдським [76, с.30]. Крім того, оскільки Голума більше немає, у Фродо немає перед очима того, чим він може стати, нема чогось, що б нагадувала йому про це і він стає ще більш залежним від Персня, ніж раніше. Це проявляється в моменті, коли Сем знаходить його і занадто охоче, на думку Фродо, повертає йому Перстень. «Ні, ні! — закричав Фродо, вириваючи Перстень та ланцюг з рук Сема. Ні, ти не зробиш цього, ти злодію!... Сем знову перетворився на орка на його очах, зловтішаючи та смикаючи його скарб, гидке маленьке створіння з жадібними очима та слинявим ротом» [11, с.221] Отже, Фродо перетворюється на страждального героя-руїну, а Сем — на людину, здатну взяти на себе відповідальність за ведення дороги. Як було зазначено на раді Ельронда, гора Орадруїн — єдине місце, де Перстень може бути знищений, тому Фродо фактично не йде в подорож, щоб «здобути» щось, а щоб щось «втратити». Перстень містить значну частину сили Саурона:»...він був змушений віддати велику частину своєї власної вродженої сили (частий і дуже значущий мотив у мітах та казках) в Один Перстень» [59, Лист №153]. І, знищивши джерело сили чаклуна, також знищуєш і чаклуна: «Це стандартний всесвітній шаманський мотив. Серце не в тілі, тому мага не може бути вбито. Ти мусиш знайти і знищити серце». [63, с.196]. Коли, нарешті, вони прибувають до Гори Орадруїн, Фродо не в змозі виконати своє завдання і кинути Перстень у вогонь. Якби не його милосердя до Голума, життя якого він пощадив, вся подорож була б марною. Можливо якби б не Голум, ані Фродо, ані Сем не дійшли до зазначеної мети, можливо Фродо раніше б підкорився силі Персня. Зрештою Голум відкушує Фродо палець із Перстнем і падає у вогонь. У цей момент досягається остаточне благо, оскільки сила Саурона і його імперія руйнуються. «Вежі падали, гори зривалися; стіни руйнувалися і плавилися, обрушуючись... І ось Фродо, блідий і змучений, і все ж знову був собою; і в його очах тепер панував спокій, ні муки волі, ні безумства, ні страху. Його тягар знято.» [11, с.270]. Толкін називає такий момент «євкатастрофою» —

раптовим радісним поворотом і перемогою добра. Фродо і Сем потім рятуються орлами (той же мотив, що й у історії про Берена і Лутієн), посланими Гендальфом (рятування ззовні). У юнгіанських термінах це є останнім кроком у шляху індивідуації Фродо. Але в процесі він втрачає не лише Перстень, а й свій палець: «Для свідомої особистості народження Я означає зміщення її психічного центру... під час цього процесу одна «кусатиме» тварини; іншими словами, ми мусимо піддатися тваринним імпульсам підсвідомого, не ідентифікуючи себе з ними і не «втікаючи» від них; адже втеча від підсвідомого буде протирічити меті всього процесу». [39, с.127].

Згідно з Пітті, герой у літературі часто позначений, у якійсь формі, своїми випробуваннями, які символізують жертву, принесену на благо світу або спільноти. Фродо отримує три знаки: від ножа Примарного короля, від жалу Шелоб та від зубів Голума. Те, що Ісідур зробив Сауранові, Голум робить із Фродо, що чітко нам демонструє, як близько Фродо підійшов до того, щоб назавжди загубитися [75, с.282].

Усі четверо гобітів повертаються до Ширу (перехід через поріг повернення): «Ну от, ми тут, лише четверо з нас, які вирушили разом, – сказав Мері. – Ми залишили всіх решту позаду, одного за одним. Це здається майже як мрія, яка повільно зникла. – Не для мене, – сказав Фродо. – Для мене це більше схоже на те, як знову заснути» [11, с.336].

Жоден з них не залишився таким, яким був, коли вони вирушили. Вони стали відзначеними героями у світі поза Широм, але вдома ніхто насправді не вірить, що вони ризикували своїми життями і досягли чогось важливого. Наприклад, майбутня дружина Сема, Розі, говорить йому незадовго до спустошення Ширу: «Ну, тікайте!... Якщо ти стежив за містером Фродо весь цей час, чому ти хочеш залишити його, щойно все стає небезпечним?» [11, с.350].

Найбільше змінився саме Фродо — він намагається повернутися до свого старого способу життя, але виявляє, що це безрезультатно. Гобіти в Ширі не розуміють його і вважають його трохи дивним. «Фродо тихо випав з усіх справ Ширу, і Сем болісно помітив, як мало честі він мав у своїй країні. Лише кілька людей знали або хотіли знати про його вчинки та пригоди» [11]. Як каже Кемпбелл, повернення може бути важким: «Першою проблемою повернутого героя є прийняття як реального, після досвіду душевно задовольняючого бачення виконання, минаючих радостей і печалей, банальностей і галасливих бруднот життя. Нащо повертатися у такий світ?» [38, с.202]. У випадку Фродо це радше психічний і фізичний біль, ніж «бачення виконання», але, тим не менш, це був досвід, який нічого з звичайного життя в Ширі не може зрівняти. Зрештою, Фродо вирушає до Валінору разом з Гендальфом, Ельрондом і Галадріель, щоб там зцілитися від своїх травм (але не для того, щоб здобути безсмертя). Можна стверджувати, що бачити Валінор — це насправді його остаточна нагорода. Протягом усього життя він, як і Більбо, захоплювався ельфами та ельфійськими переказами; тому йти до Валінору — резиденції високих ельфів і Валарів — здається доречним закінченням такого життя. Фродо навіть має (пророчий, хоча він цього не знав у той момент) сон про корабель, що пливе до Валінору, поки він спить у домі Тома Бомбада.

Але або в своїх снах, або поза ними, він не міг визначити, яке з них, Фродо чув солодке спів, що звучало в його думках; пісню, яка здавалася такою, що виходила як бліде світло за сірою дощовою завісою, і ставала сильнішою, щоб перетворити завісу на скло і срібло, поки, нарешті, вона не була згорнута, і перед ним відкрилася далека зелена країна під світанком [9, с. 179].

Тепер розглянемо чисто юнгіанську інтерпретацію «Володаря Перснів», представлену Пією Скогеманн, вченим в галузі юнгіанської психології та порівняльної мітології. На його думку, Шир уособлює свідомість (найвищий рівень психіки). Чотири гобіти Фродо, Сем, Мері та Піппін уособлюють его в

усіх його різних аспектах. Гобіти в цілому представляють тип людей, з якими нам зручно ідентифікуватися: вони добрі, надійні та розумні люди. Межі Ширу — це кордони свідомості, яка абсолютно ігнорує світ за їх межами (решта Середзем'я — колективне несвідоме). Кожен з чотирьох гобітів має свій власний шлях індивідуації: Піппін і Мері перетворюються з юнаків на чоловіків, Сем розвивається з молодого чоловіка на зрілого індивіда, здатного одружитися і створити сім'ю; а Фродо переживає кризу середнього віку, що призводить до прийняття своєї власної смертності [76, с. 10].

Фродо, Сем, Піппін і Мері можуть бути розглянуті як уособлення чотирьох психологічних функцій, за якими свідомість в основному орієнтована (всі з яких можна знайти в кожній людині): мислення (Фродо), інтуїція (Піппін), відчуття (Мері) і почуття (Сем). На початку історії домінує інтровертна функція мислення, а через деякий час активними стають екстравертна інтуїтивна функція і до деякої міри функція відчуття. Але потім відбувається щось несподіване: функція почуттів (Сем), яка представляє четверту і зазвичай найбільш несвідому функцію, врешті-решт стає домінуючою в «гобіт-свідомості», тоді як функція мислення розчиняється в колективному несвідомому, коли Фродо відпливає з Середзем'я [76, с. 15]. Отже, остаточна нагорода для Ширу стає можливою завдяки Фродо, але саме решта «гобіт-свідомості» принесла зміни та зростання в Шир.

При розгляді «Володаря Перснів» ми ніяк не можемо упустити християнську призму аналізу, особливо такого персонажа, як Фродо. Перстень знищується 25 березня. Вважається, що в цей день відбулося Благовіщення і Розп'яття: дві події, які, поряд з Воскресінням, становлять Відкуплення Христом падшої людськості [42]. Якщо Перстень розглядати як символ первородного гріха (і гріха загалом), тоді Фродо постає як христоподібна фігура, яка несе свій тягар (свій Хрест) і проходить через Мордор (Смерть) до Орадруїну (Голгофа - місце Черепи), де сила Перстня (Гріх), що підпорядковує народ Середзем'я (людство) волі Саурона (Сатани), знищується [42]. У

християнському читанні подорож Фродо таким чином може бути розглянута як нагадування про архетипну хресну дорогу Христа.

3.2.2 Шість стадій перетворення Фродо

Досить дивно, що під час подорожі Фродо (так само, як і Сем, Меррі та Піппін) так часто втрачає свідомість. Цей шаблон не спостерігається у інших членів Братства. Чому ж це відбувається, і яке значення це має для сюжету? Свідомість Фродо в шести випадках занурюється у темряву: у Старому Лісі, на Великих Курганах, на Амон-Сул, Мертвих Топях, на переправі через Бруїнен (Річка перед Рівендейлом), у Кіріт Унгол та нарешті на Роковій Горі. Кожен з цих випадків є послідовним кроком у його перетворенні. Це, разом з тим, що жоден з інших героїв не починав з такої низької точки і не досягав стільки, призводить до висновку, що його шлях трансформації є найдовшим. Як зазначалося вище, Сем, Меррі та Піппін також змінюються під час подорожі, але жоден з них не досягає такого високого статусу, як Фродо. Щодо Леголаса та Гімлі, то ці двоє еволюціонують лише в плані відданості (в основному до Арагорна), дружби (один до одного) та прийняття інших способів життя. Що стосується Арагорна і Боромира, то перший вже був благородним героєм на початку, тому його підвищення до ще вищого статусу не є таким великим стрибком; а щодо другого, то він зовсім не змінюється, окрім фінальної спокути за свою помилку.

Кожна втрата свідомості Фродо пов'язана зі сценою спокуси (яка слідує до або після) і кожна з них супроводжується присутністю зловісної сили, яка є віддаленим проявом сили Саурона або (в випадку Старого Деревця та Шелоб) діє самотійно.

Перебуваючи у Старому Лісі, «Фродо на деякий час лежав, борючись зі сном, що переповнював його... Половина в сні він пішов вперед до річкового боку дерева... і там раптом заснув, спершись спиною на дерево... Чи знаєш ти, Сем, зрештою сказав він, ‘огидне дерево вкинуло мене! Я відчував це...» [9, с.154].

Старий Ліс — це перший випадок, коли Фродо та його супутники насправді потрапляють у пастку і потребують допомоги. Той самий шаблон повторюється на Великих Курганах: там є ненормальне бажання спати, коротке пробудження, потім знову втрата свідомості і, зрештою, пробудження в ворожому місці — цього разу у могилі, що майже як бути похованим живцем. «...вони раптово і незручно прокинулися від сну, який ніколи не планували... Ось! — сказав голос, глибокий і холодний, що, здавалося, виходив з землі. Я чекаю на вас!... Ні! — сказав Фродо; але він не втік... Тоді його схопила рука сильніша і холодніша за залізо. Льодяний дотик заморозив його кістки, і він більше нічого не пам'ятав [9, с.185].

Ці дві сцени представляють початок усвідомлення Фродо того, що його завдання може бути фатальне. Хоча Гендальф розповідав йому, поки вони ще були в Ширі, факти про Перстень і Саурана, небезпека ще була віддаленою.

У той час як Старий Ліс і Великі Кургани стосуються спокуси сну та відмови від волі діяти, наступні дві сцени — Амон-Сул і переправа через Бруїнен — безпосередньо пов'язані зі спокусою Персня. «...три або чотири високі чорні постаті стояли на схилі, дивлячись на них... Фродо був майже не менш наляканий, ніж його супутники... але його жах був поглинутий раптовою спокусою одягнути Перстень. Бажання зробити це схопило його... здавалося, щось примушує його ігнорувати всі попередження, і він прагнув піддатись... поки він не знепритомнів... з останнім зусиллям Фродо зняв Перстень з пальця» [9, с.257-258].

На Амон-Сул Фродо майже переходить, як каже Толкін, у царство тіні. Однак цього разу спокуса змішана з опором, внаслідок чого свідомість Фродо ще не розчинилася в несвідомому. Більше того, цього разу небезпека є ще більш серйозною, оскільки ворог, Чарівник-Король, є набагато небезпечнішим.

Потім, біля переправи через Бруїнен, Фродо спочатку не бажає втекти: «Їдьте вперед! Їдьте! — закликав Глорфіндела до Фродо. Він не слухав відразу,

бо його охопила дивна неохота... він повернувся і глянув назад» [9, с.279]. Після того, як Чорні вершники були зметені потоком, він знову втрачає свідомість: «Фродо відчув, що падає, і ревіння та плутанина, здається, піднялися та поглинули його разом з його ворогами. Він більше нічого не чув і не бачив» [9, с.281]. Урок, отриманий на Амон-Сул, не виявився марним — другий раз, коли Фродо відчув спокусу чекати на Чорних вершників, він цього не зробив. Перетворення Фродо після цих двох епізодів є глибшим, ніж раніше:»...була легка зміна, як натяк на прозорість, про нього... що з ним станеться в кінці, навіть Ельронд не може передбачити... Він може стати схожим на скло, наповнене ясным світлом, для очей, що можуть бачити». [9]. Це означає, що Фродо побачив «інший бік» і «світ примар», як каже Гендальф, під час носіння Персня. Після того, як він починає «згасати», він здатен бачити інший бік навіть без Персня — наприклад, коли він бачить сяючу фігуру Глорфіндела на іншому березі Бруїнен. Навіть хоча він врешті-решт зцілений, його почуття стають набагато гострішими, не лише в плані хорошого зору в темряві, а й «більш усвідомленими до речей, які не могли бути побачені» [9, с. 403] або більш чутливими до наближення зла. Цікаво, що Гендальф використовує термін «світ примар» у зв'язку з Чорними вершниками та «інший бік» у зв'язку з Глорфінделом, але те, що насправді мається на увазі, є одне й те саме — в легендарії Толкіна реальність, недоступна будь-кому, хто не володіє магією або магічними об'єктами. Тому цілком логічно, що головний герой повинен отримати принаймні частковий доступ до цієї реальності, таким чином, перевершуючи свій початковий статус (гобіти в Середзем'ї, на відміну від Ельфів і Гномів, не здатні природно контролювати магію). І також доречно, що ціна за цю здатність не є малою.

П'ятий раз, коли Фродо пірнає в темряву – на Мертвих Топях, саме там в цьому місці, де колись загинули десятки тисяч, він падає в воду і бачить мару, привидів, тощо.

В шостий раз Фродо втрачає свідомість на Кіріт Унгол. Оскільки цю стадію його перетворення вже було обговорено достатньо детально, можна лише додати, що це один з небагатьох моментів, коли Фродо діє необачно; наслідком чого є його укус від Шелоб. «Коли він побіг вперед, з нетерпінням, радіючи, що звільнився, Шелоб з огидною швидкістю підійшла ззаду і одним швидким ударом вжалила його в шию» [10, с.415]. Спокуса тут не є сном або Перстнем, а бажанням уникнути небезпеки простим шляхом. І нарешті, на Роковій Горі, Фродо піддається спокусі Персня та заявляє його за собою. Незабаром після того, як він був позбавлений Персня зовнішньою силою, він знову втрачає свідомість і рятується зовнішньою допомогою. «Пліч-о-пліч вони лежали; і звідти спустився Гвайгір, і зійшов Ландровал та Менелдор швидкий; і в сні, не знаючи, яка доля спіткала їх, мандрівники були підняті і понесені далеко з темряви і вогню» [11, с.275].

У кожному з цих випадків відбувається зіткнення з ворогом, і кожен ворог є більш небезпечним, ніж попередній — Старе Дерево не йде ні в яке порівняння з Сауроном. Врешті-решт, Фродо не перетворюється на сміливого героя, а на мудру, ненасильницьку та мирну людину. Його відмова від насильства доходить навіть до того, що він закликає своїх друзів не вбивати жодного з загарбників у Ширі і навіть не вбивати Сарумана, чия мета полягала в тому, щоб знищити улюблений Шир Фродо. І саме Саруман визнає, і навіть по-своєму оцінює зміну у Фродо (на відміну від більшості гобітів у Ширі): «Саруман піднявся на ноги та пильно глянув на Фродо. У його очах було дивне вираження змішаного подиву, поваги та ненависті. «Ти виріс, Півлюд, — сказав він. — Так, ти справді виріс. Ти мудрий і жорстокий» [11, с.365].

Шлях Фродо — це шлях жертвності, що пронизує його буття від початку до кінця. Після знищення Кільця зло не зникає повністю: разом із Сауроном гине лише частина темної сили, яка колись торкалася світу, і частинка самого Фродо також згасає. Його місія залишається незавершеною — це не він, а інший кидає Кільце в Ородруїн. Через це невиконання він

починає замислюватися про власну смерть як символічне завершення свого шляху. Втрата частини себе, цей розрив із минулим, пробуджує в ньому прагнення повернутися додому, до стану цілісності, яка вже недосяжна. Фродо поступово розуміє, що тільки справжній кінець його життєвого шляху може стати справжнім поверненням до самого себе.

Жертовність, яка спочатку мала врятувати інших, тепер стає його особистою рятівною силою. Він приносить у жертву своє життя в Ширі, своє майбутнє, щоб знайти внутрішній мир, навіть якщо це означає відмову від колишнього життя. Ця жертва замінює йому звичайне повернення, замкнувши коло його подорожі. «Ну ось, я і повернувся» [11] – ця історія не тільки про мандрівку, але й про повернення.

3.3 Амбівалентність Голума.

Голум є, без сумніву, одним з найглибших персонажів у творі, завдяки своїй роздвоєній натурі. Його особистість має два яскраво виражені аспекти: Голум, який є дегуманізованим втіленням зла і впливу темних сил, та Смеагол — частина, що нагадує гобіта, який зберігає деякі риси людяності, хоча вони зазнали значних змін під впливом тривалого перебування під владою Персня. Таке зловісне оточення, яке він пройшов, залишило на його особистості незгладимий слід, що проявляється в його мовних особливостях. Архетип «трикстера» відрізняється схильністю до маніпуляцій заради досягнення власних цілей, обіграючи інших, але водночас страждаючи від своїх хитрощів. Зокрема, подвійність цього архетипу проявляється в його схильності до поділу на особистість та звіриного бік, що відчутно у мовленні Голума.

У лексичному плані Голум часто використовує вирази, які викликають у «Інших» жалість і співчуття до нього, щоб створити враження нешкідливості. Зокрема, він часто називає Фродо «хазяїном»: «Я не знаю. Я не можу це контролювати. Хазяїн має Це. Смеагол обіцяв допомогти хазяїну» [10]. І далі: «Так, так, щоб допомогти хазяїну: хазяїну Дорогоцінності. Але якби ми були хазяїном, ми б могли допомогти собі, так, і все ж дотримати обіцянки» [10].

Тут показано, як він не тільки звертається так до Фродо, а й у внутрішньому монологі, що відображає його внутрішню корумпованість та наближає до архетипу «тіні», спорідненого з архетипом «шахрая», «блязня» або простіше – «трикстера».

Прояв подвійності Голума помітний також у використанні займенника «ми» на позначення самого себе або «нас», що регулярно зустрічається в тексті. Наприклад, у фразі: «Нам боляче, нам боляче», — шипить Голум. «Воно замерзає, воно кусається! Ельфи скрутили його, прокляті вони! Погані злі гобіти! Ось чому ми намагаємося втекти, звичайно, дорогоцінний. Ми здогадалися, що вони злі гобіти. Вони відвідують Ельфів, люті Ельфи з яскравими очима. Забери це від нас! Воно боляче нам» [10]. Або: «Злий хазяїн!» — він зашипів. «Злий хазяїн обманює нас; обманює Смеагола, Голума. Він не повинен йти цим шляхом. Він не повинен завдавати шкоди Дорогоцінності. Віддай це Смеаголу, так, віддай нам! Віддай нам!» [10]

Важливою рисою Голума є його схильність до маніпуляції, що проявляється у доборі прикметників, за допомогою яких він викликає у інших співчуття. Серед них такі слова, як «поганий», «злий», «добрий», «маленький», «втомлений», «спраглий», що яскраво ілюструють його маніпулятивну натуру: «... Вони не заподіють нам шкоди, чи не так, хороші маленькі гобіти? ...»; «...Не раніть нас поганою злою сталлю!...»; «Втомлений він, спраглий він, так, спраглий; і він веде їх і шукає шляхи, а вони кажуть підкрадач, підкрадач»; «Погане, погане тремтяче світло – ссс – воно шпигує за нами, дорогоцінний – воно болить нашим очам» [10].

Окрім того, використання прикметників допомагає йому не лише викликати співчуття, але й показати власні плани або виразити зневагу до інших мешканців Середзем'я. Це видно у вживанні таких прикметників, як «брудний», «жахливий», «лютий», «злий», у наступних уривках: «Злий хазяїн!» — він зашипів. «Злий хазяїн обманює нас...» [10]. І вже згадані цитати: «Ми здогадалися, що вони злі гобіти. Вони відвідують Ельфів, люті

Ельфи з яскравими очима. Забери це від нас! Воно боляче нам» [10] «Але він спіймав тебе, ти поганий брудний маленький підкрадачу!» [10]. «Гноми, Люди та Ельфи, жахливі Ельфи з яскравими очима» [10].

Також тваринна і дегуманізована частина Голума виявляється через численні граматичні порушення у його мовленні. Найбільш типовими помилками є неправильне використання форм дієслів щодо підмета та множини. Наприклад, це видно у його словах: «гобітів» замість «гобіти», «нас самих» або неправильної форми «ми були», як у фразях: «Вони не заподіють нам шкоди, чи не так, хороші маленькі гобіти?» [10], «Так, так, щоб допомогти хазяїну: хазяїну Дорогоцінності. Але якби ми були хазяїном, ми б могли допомогти собі, так, і все ж дотримати обіцянки» [10].

Синтаксичні особливості мовлення Голума також включають повторюваність. Гергелі Надь в 9 есеїв про Толкіна, що включає в себе і есе про Голума, каже: «Повторюваність, автоматизм мовлення відображають деградацію Голума до стану, керованого тілесними імпульсами та умовними рефлексами».

Ця повторюваність в кінцевому підсумку ілюструє його деградацію та втрату людяності; це можна спостерігати в систематичному вжитку певних слів і фраз, таких як «дорожчий», «голум» і «майстер», які постійно з'являються в його мовленні. Наприклад, у наступних уривках видно, як він повторює слова «неприємний» і «дорожчий» у різних частинах твору, що підкреслює їхню систематичну присутність у його дискурсі: «Ах, ссс! Обережно, мій дорогий! Чим більше поспішати, тим менше досягнеш. Ми не повинні ризикувати своїм життям, чи не так, дорогий? Ні, дорогий – Голум!» Він підняв голову, мружачи очі на місяць, і швидко закрив їх. «Ми це ненавидимо,» – прошипів він. – «Неприємне, неприємне тремтливe світло – ссс – воно шпигує за нами, дорогий – воно шкодить нашим очам.» [10]; або «Ні, милий. Дивись, мій дорогий: якщо ми його отримаємо, тоді зможемо втекти, навіть від Нього, так? Можливо, ми станемо дуже сильними,

сильнішими за Привидів. Лорд Смегол? Голум Великий? Голум! Їсти рибу щодня, тричі на день, свіжу з моря. Найдорожчий Голум! Повинен це мати. Ми хочемо це, ми хочемо це, ми хочемо це!» [10]. У цьому останньому уривку повторення конструкції «ми хочемо це» стає очевидним, що ще раз демонструє безвихідну поведінку і дитячу сторону Голума. Крім того, по всій книзі присутні шиплячі звуки, що свідчать про дегуманізований стиль мовлення з тваринними відтінками. Його дискурс наповнений граматичними помилками та неправильною вимовою, що вказує на втрату людяності. Голум виглядає як звіроподібна особа, що видно у його постійному використанні скорочень, хоча це не обов'язково позначає його як «звіря» (адже Фродо також їх часто використовує). Однак вживання скорочень надає Голуму «нижчий статус» у порівнянні з іншими персонажами, архетипи яких зазвичай є більш мудрими або благородними, як, наприклад монолог: «Вона впіймає іншого. О так, Шелоб впіймає його, а не Смегола: він пообіцяв; він не заподіє шкоди Майстру. Але він тебе впіймав, ти, неприємний брудний маленький шкідник!» [11, с.726] Цей «нижчий статус» в оригіналі твору відзначається через використання «won't» або «She'll» у наведених прикладах та в інших частинах книги. При вивченні використання Голумом мовленнєвих актів видно, що він активно застосовує директиви, особливо в контексті прохань, наприклад: «Не вбивайте нас,» – плакав він. «Не завдавайте нам шкоди з неприємною жорстокою сталлю! Дайте нам жити, так, жити ще трохи довше» [10]. Він робить це, щоб встановити свою нижчу позицію в ієрархії влади, змушуючи інших відчувати до нього жаль — почуття, яке він згодом використовує на свою користь, виконуючи комісивні (акти зобов'язань) мовленнєві акти, як у: «Так, так, дійсно,» – сказав Голум, сідаючи. «Гарні гобіти! Ми підемо з ними. Знайдемо їм безпечні шляхи в темряві, так, ми знайдемо»; або «Ми поклянемося робити те, що він хоче, так, так,» – сказав Голум, все ще крутячи і хапаючи себе за щиколотку. «Це шкодить нам». «Поклястися?» – спитав Фродо. «Смегол», – раптом сказав Голум, широко розкривши очі і дивлячись

на Фродо з дивним саявом. – «Смегол поклянеться на Дорогоцінному» [10]. В останній фразі ми бачимо цю різнобічність цього біполярного архетипа Голума та Смегола.

Зв'язок Голума з архетипом «дворушника», – тобто персонажа, який має подвійну природу або особистість, – насправді легше виявити через «монологи», що зустрічаються в книзі, де він спілкується зі своєю альтернативною особистістю, чітко викладаючи свої плани та внутрішню боротьбу, що зазвичай виражається через використання репрезентативних мовленнєвих актів, що зобов'язують його до сказаного. Репрезентативи та автореферентативи постійно присутні в мовленні Голума протягом усієї повісті. Однак один із найяскравіших прикладів звучить так: «Так, так, допомогти майстру: майстру Дорогоцінного. Але якщо ми станемо майстром, тоді зможемо допомогти собі, так, і дотримуватися обіцянок.» «Але Смегол сказав, що він буде дуже-дуже добрим. Гарний гобіт! Він зняв жорсткий канат зі щиколотки Смегола. Він добре зі мною розмовляє.» «Дуже-дуже добре, а, мій дорогий? Давайте будемо добрими, як риба, милий, але для себе. Не шкодимо гарному гобіту, звісно, ні, ні» [10]. У цьому уривку видно, що він заявляє, що якби він володів Перстнем і був його господарем, він міг би вбити Фродо та Сема, тоді як його інша особистість, Смегол, підсумовує одразу за дві особистості, що, оскільки вони добрі, вони не заподіють шкоди гобітам. Це демонструє використання комісивних мовленнєвих актів, в яких Голум зобов'язується до істини висловленого. Загалом, можна стверджувати, що серед усіх розглянутих персонажів, Голум є найменш людським, його відрізняє подвійна особистість і змінні перспективи та емоції. Проте, будучи «дворушником», він відомий своєю маніпулятивною поведінкою та постійним використанням обману, підлаштовуючи свій дискурс під свої цілі. Проаналізувавши всі попередні мовні елементи, можна стверджувати, що його мова є відображенням архетипу «дворушника», «блязня» або простіше – «трикстера».

Також, як персонаж, Голум демонструє продовження розподілу, розірванню його особистості – прикладом цього виступає складний символ боротьби між знанням і невіглаством, світлом і темрявою. В цьому ми бачимо взаємодію двох архетипів світла і темряви (добра і зла), про що буде сказано в наступних розділах. Аналіз образу Голума через призму платонівських концепцій, таких як анамнезис, алегорія печери та значення світла як символу знання і добра, відкриває глибину його характеру та епістемологічну природу його досвіду. Взаємодія Більбо та Фродо викликає у Голума процес пам'яті, підкреслюючи, що незважаючи на його зусилля повернутися до світла, Голум не може подолати свої страхи.

Анамнезис є процесом розуміння істинного знання та самосвідомості, він вказує на важливість пам'яті як інструменту пізнання. Згідно з Платоном [23], істинне знання — це пригадування того, що душа вже споглядала, і мета людського життя полягає в здатності повернутися до цього спогаду, що вимагає аскетизму, самодисципліни та присвяти філософії. Цей архетип, відображений у образі Голума, демонструє його постійну боротьбу між пам'яттю про своє минуле і теперішньою залежністю від Персня, що є забуттям і темрявою. Голум, як фігура, яка постійно коливається між знанням і незнанням, відображає ідею анамнезису, оскільки його внутрішня боротьба є спробою пригадати свою людяність та зв'язок із світлом.

У платонівській філософії світло, зокрема сонце, є символом Ідеї Добра. Платон у своїй «Державі» говорить про те, що «світло — це те, що дозволяє бачити істину» [23]. Голум, коли зіштовхується із загадкою Більбо, стикається з ідеєю світла, яка, хоч і викликає спогади про радість і родину, також викликає в ньому глибокий страх. Цей страх корениться в його тривалій залежності від Персня, що позбавив його можливості пережити світло і радість. Він боїться не тільки світла, але й істини, яку воно приносить. Його внутрішня боротьба підкреслює, як світло є символом знання, яке Голум вважає небезпечним.

Також в образі Голума ми можемо побачити присутність алегорії печери Платона, що ілюструє, як людина, яка вийшла з темряви печери, стикається з труднощами, коли адаптується до світу світла. У цій алегорії ув'язнені в печері сприймають тільки тіні реальності, які створюють вогонь. Коли один з них виходить на світло, його очі спочатку не можуть звикнути до нових умов, і він відчуває дискомфорт та нездатність зрозуміти реальний світ. Голум, після спілкування з Більбо, опиняється в двозначному положенні: він відчуває потребу в знанні, але його глибокі страхи перед світлом заважають йому прийняти цю нову реальність. Коли Голум згадує про сонце, це викликає в нього як спогади про його минуле, так і страх втратити свою ідентичність, сформовану в темряві.

Страх Голума перед сприйняттям — це важливий аспект його характеру. Він боїться не тільки того, що може побачити, але й того, що його самі можуть побачити. Це глибоке занепокоєння персонажа про втрату контролю і самоідентифікації в світі, де світло символізує не лише знання, а й ризик вразливості. Цей страх досягає кульмінації в його ставленні до Більбо, адже Голум не лише боїться самого Більбо, але й можливості, що той може стати свідком його слабкостей і страхів.

Незважаючи на те, що Голум здатен усвідомлювати світло, йому не вдається повністю вийти з темряви своєї печери. Його особистий шлях до пізнання є порушеним; хоча спогади про сонце і радість відновлюють частину його знань, це не веде до його повного звільнення. Він залишається в пастці своїх страхів і залежності від Персня, що врешті-решт заважає йому повноцінно адаптуватися до світу світла. Таким чином, аналіз Голума через платонівські концепції світла, пам'яті та знання підкреслює складність його внутрішнього конфлікту.

3.4 Арагорн

У романі «Володар Перснів» центральними фігурами виступають два головні герої: Фродо, що несе тягар Персня, і Арагорн, король, який готується

зайняти трон. Їхні завдання мають важливе значення для історії світу. Фродо, виконуючи свою місію зі знищення Персня, завершує Третю епоху, тоді як Арагорн відновлює королівство Нуменору, відкриваючи шлях до Четвертої епохи. Образ Арагорна відображає класичні уявлення середньовічної епохи про героя: він знаходиться у вигнанні, але походить із королівського роду, є володарем легендарного меча й виконує стародавнє пророцтво. На відміну від нього, Фродо постає більш складним персонажем, що відповідає сучасним уявленням про героїзм. Як зазначає Джоунс, іронія полягає в тому, що герой нового часу (Фродо) завершує старий світ, а герой із традиційними рисами (Арагорн) є провісником нової ери [70, с.112].

Батько Арагорна помер, коли той був ще дитиною, тому він був вихований у Рівенделлі, де став прийомним сином Ельронда. Згідно з Оттою Ранком, в мітах і казках часто зустрічаються мотиви усиновлення та прийомних батьків: «Підсумовуючи основні моменти героїчного міту, ми знаходимо походження від благородних батьків, вигнання в річці чи коробці, а також виховання низькими батьками...» [74, с.68]. У випадку Арагорна, його прийомний батько, Ельронд, був навіть більш благородного походження, аніж його справжній батько. Про дитинство Арагорна (героя) Фрай зазначав, що героя часто характеризує таємниче походження, яке потрібно приховати, щоб уникнути переслідувань [46, с.198]. Ельронд, з міркуванням захистити хлопчика, не повідомив Арагорну про його спадковість, зокрема, що він є нащадком Ісільдура — того, хто відрубав Персня з руки Саурона три тисячі років тому. Це стало причиною того, що Саурон переслідував нащадків Ісільдура. Лише до двадцяти років Арагорн дізнався правду. «Завершення циклу дитинства — це повернення або визнання героя, коли після тривалого періоду невидимості його справжній характер відкривається» [38, с.304]. Ельронд також дав Арагорну спадковий артефакт, що належав йому (Перстень Барагіра та уламки меча Ісільдура, Нарсіл) — надприродну допомогу. Як показано в наведених характеристиках, Арагорн починає як

високоімітетичний герой – тобто героя, за Нотропом Фраєм, що займає високе соціальне або моральне становище, проте такий тип героя часто залишається вразливим до людських слабкостей і обмежень. Він дуже часто має значний вплив на оточуючий світ і наділений якостями, які відрізняються його серед інших, але він не володіє божественною або надприродною могутністю.

Тільки через день після того, як йому повідомили про його походження, Арагорн прогулявся лісами Рівенделла, зустрів доньку Ельронда Арвен і відразу закохався в неї. Тут ми зустрічаємо історію, що вже була Берена і Лутієн: «Типовими обставинами заклику є темний ліс, велике дерево, журливий струмок...» [38] каже Кемпбелл. Тоді Арагорн визнає безнадійність такої любові, покидає Рівенделл, подорожує далеко і широко Середзем'ям; зустрічає та допомагає Гендальфу в боротьбі з Сауроном. «Пригода» сама по собі розкривається Ельрондом двадцять дев'ять років по тому: як колись Тінгол призначив ціну за руку Лутієн, так і Ельронд ставить ціну: Арагорн повинен прийняти свою древню спадщину і стати королем Гондору і Арнора. «Вона (Арвен) не буде дружиною жодного Чоловіка, меншого ніж Король Гондору і Арнора» [11, с.419] Арагорн приймає виклик, але має чекати, поки настане його час.

Після цього він потрапляє на шлях випробувань, але самі випробування здебільшого не розкриваються. Толкін лише згадує, що він брав участь в арміях Рохану та Гондору, подорожував через Морію, охороняв Шир разом з іншими Дунедайнами та слідкував за Голумом через простори Середзем'я. Інше — це також одна з прогалин, залишених Толкіном у його легендарії.

Під час своїх подорожей Арагорн також зустрів Галадріель (зустріч з «богинею»), ще до подій «Володаря Перснів». Галадріель, на відміну від Ельронда, мала розуміння того, що відбувалося між Арагорном і Арвен, і саме в Лотлорієні Арвен зробила свій вибір відмовитися від безсмертя, як колись це зробила Лутієн.

Після всіх випробувань (на час війни Арагорну було 88 років — це стало можливим завдяки тому, що він мав довге життя Нуменорців), остаточна війна з Сауроном наближається, і Арагорн відіграє ключову роль у поразці Саурона разом з Фродо та Гендальфом. У Товаристві Персня тіньовою фігурою Арагорна є Боромір. Боромір суворий у своїх поглядах, вважає, що мета виправдовує засоби, і надає перевагу війні та славі перед навчанням і знанням. Тому він пропонує використовувати Персня у війні проти Саурона, не зважаючи на поради мудрих. У Парф Галені Боромір розв'язує конфлікт обов'язку (ситуація, у якій герой мусить зробити вибір між двома або більше зобов'язаннями, що суперечать одне одному, причому кожен варіант має моральну чи практичну вагу) Арагорна та спрощує його вибір, так само, як Голум спрощує конфлікт обов'язку Фродо. Арагорн таким чином робить правильне рішення залишити долю Персня в руках Фродо і приходить на допомогу Мері та Піппіну, яких викрали Орки. Для Арагорна не існує сцени спокуси, як для Гендальфа та Галадріель, тому що Арагорн не вирушає в місію заради здобуття влади, а з почуття любові. Лише в фільмі ми бачимо цю сцену пропозиції та відмови.

Трансформація Арагорна відбувається після його перемоги під Гельмовою долиною, де його остаточне випробування проходить уздовж Стежки Мертвих («череву кита»). Це подорож в підсвіт, де символічно відбувається смерть його старого «лісника», «слідопита» (подібно до символічної смерті старого Я героя). Армія з підсвіту, яку Арагорн викликає, відмовилася допомогти Ісільдурі, за що він прокляв їх, щоб вони не знайшли спокою, поки не допоможуть одному з його нащадків. Кемпбелл стверджує, що «герой не був би героєм, якби смерть не мала для нього жодного жаху; перша умова — примирення з могилою» [38, с.329]. За словами Драута, «спуск Арагорна на Стежку Мертвих нагадує спуск Христа в пекло після Розп'яття. Арагорн, як Христос, є «Королем Мертвих», який має владу звільняти страждальців з прокляття смерті» [42, с.90]. З того часу Арагорн починає

проявляти все більше рис романтичного героя — зокрема, меч, що був розбитий і відновлений, ельфійський камінь, який подарувала йому Галадріель, його здатність контролювати магічний палантір, надприродна допомога армії мертвих в звільненні їх від прокляття та його сила зцілення, завдяки чому народ Гондору визнає його справжнім королем.

Врешті-решт, Арагорн коронується в Мінас Тіріті: «Але коли Арагорн піднявся, всі, хто дивився на нього, замовкли, бо їм здавалося, що він був відкритий для них вперше. Високий, як морські королі старовини... древній він здавався і водночас у розцвіті чоловічої сили; і мудрість сиділа на його чолі, і сила та зцілення були в його руках, а світло оточувало його» [11]. Це останній крок його трансформації від запорошеного следапита до шанованого короля.

Тут також з'являється улюблений мотив Толкіна про збільшення фізичної висоти при зростанні гідності. Як видно з наведеного цитування, це також один із моментів, коли Толкін звертається до лексики високої романтики.

Тепер Арагорн отримує можливість одружитися з Арвен (остання нагорода): «Остання пригода, коли всі бар'єри та чудовиська подолано, зазвичай представлена як містичний шлюб тріумфуючої героїчної душі з царицею-богинею світу» [38, с.100]. За словами Кемпбелла, жінка в мітологічному зображенні є тотальністю того, що може бути відомо, а герой — це той, хто приходить до пізнання [38, с.91]. Шлюб є символом відновлення землі. До того, як прийшов Арагорн, Гондор вже сотні років управляли Стюарди, і царство повільно занепадало. Це класичний приклад стосунків між правителем і землею, який часто зустрічається в мітології: «Коли правитель був етичним і цілісним, культура також процвітала. Коли король або королева хворіли від порушення табу або захворіли на владарювання, жадібність, ненависть, лінощі, заздрість та інші недуги, тоді земля занепадала... Люди слабшали і помирали. Усі поверталися один проти одного, і нічого нового не могло народитися» [38].

Це було не лише в Гондорі, але й у Рохані: У «Володарі Перснів» є три старі королі, кожен з яких втратив свою королеву — Ельронд, Денетор і Теоден (Більбо та Фродо також залишаються неодруженими, що є дуже незвичним для Ширу). Як у казках, троє молодих лордів замінили старих королів, і кожен з них одружився з принцесою: у Гондорі та Арнорі Арагорн з Арвен; Еомер став королем у Рохані і одружився з дочкою принца Імрахіла; а Фарамір став стюардом Ітілієну і одружився з Еовін. «Психологічно це означає, що досягнуто нового і кращого балансу в колективному несвідомому» [76, с.127].

Більше того, є ще один символ відновлення — Біле Дерево Гондору. Оригінальне дерево загинуло незабаром після того, як помер останній король Гондору, і залишалося стояти мертвим на подвір'ї, чекаючи повернення короля. Незабаром після його коронації Арагорн знаходить саджанець нового Білого Дерева на горі над Мінас тірітом і приносить його до міста.

Пройшовши всі випробування і страждання, Арагорн справді стає володарем двох світів — як перший король Четвертої епохи, він намагається зберегти якомога більше з стародавніх знань Третьої епохи, коли Ельфи ще жили в Середзем'ї. Після знищення Персня вони покинули Середзем'я, оскільки Три Персні також втратили свою силу, і Ельфи вже не могли протидіяти течії часу. З відходом Ельфів стало на долю Людей керувати майбутнім Середзем'я. І Гендальф сказав: «Це ваше царство... Третя епоха світу завершена, і нова епоха починається; і це ваше завдання — організувати її початок і зберегти те, що ще можна зберегти. Бо хоча багато що було збережено, багато що тепер повинно зникнути» [11]. Арагорн та Арвена потім правили сто двадцять років.

В історії Арагорна є паралелі не тільки з Береном, але й, дивним чином, з Турін Турамбар. Обидва вони є спадкоємцями людей, ненависними Ворогом: Арагорн — спадкоємець Ісільдур, ненависного Сауроном, а Турін — спадкоємець Хуріна, ненависного Морготом. Обидва втрачають своїх батьків,

виховуються серед Ельфів і є прихильниками короля (Арагорн у Рівенделлі, Турін у Доріаті); обидва отримують давній спадковий артефакт своїх родів (Арагорн — Перстень Барагіра, Турін — драконячий шолом Дор-Ломіна); обидва мають меч, що був розбитий і відновлений (Андуріл, Гуртанг); обидва легко схильні до жалості, і обидва кохають ельфійських дівчат (Арвен, Фіндуїлас). Проте на цьому подібності закінчуються. Турін не відповідає на любов Фіндуїлас, його вибори необачні, і він надмірно впевнений у своїх силах, що призводить до його трагічного кінця. Натомість Арагорн, зробивши урок із історії Людей, часто сумнівається в собі і обирає смиренно. Щодо долі можна сказати, що доля Арагорна — це доля Туріна, якою вона могла бути, але не стала.

3.5 Класифікація архетипів

На основі проведеного дослідження була запропонована класифікація різних архетипів, що допомагає структуровано аналізувати символічні елементи «Володаря Перснів» Толкіна. Вона включає архетипи персонажів, образів та дій, які взаємодіють між собою і відображають важливі моральні, метафізичні та культурні аспекти твору. Окрім цього, була окремо виділена категорія парадигм та суб'єктно-об'єктна категорія. В категорію парадигм входять архетипи, що мають глобальне значення, такі як безсмертя, життя, добро, зло, світло, тінь, оскільки ці елементи виходять за межі індивідуальних персонажів і визначають основні конфлікти та теми твору. А в суб'єктно-об'єктну категорію входять архетипи Іншого, Самості та їх взаємодія між один одним.

Один і той самий елемент може належати до кількох категорій одночасно. Це пояснюється тим, що архетипи – це символічні та універсальні концепти, які аналізують через певні конкретні риси цього архетипу, контексти та взаємодії між ними. Тому ми можемо побачити, як один і той самий елемент, наприклад архетип «Сміху» водночас перебуває в категорії дії

(взаємодії) та **субверсії** (неочікуваності), або архетип безсмертя перебуває як і в категорії **образів**, так і в категорії **парадигм**.

Архетип персонажа – це сума уособлених рис та характеристик, що визначають місце персонажа в сюжеті і взаємодії з іншими героями. У «Володарі Перснів» архетипи персонажів проявляються через їхні дії (про архетипи дій ми скажемо нижче), рішення і боротьбу з викликами, контактами, проблемами. Кожен персонаж має свій особистий шлях, який визначає, як він сприймає світ і себе в ньому. Важливо і те, що архетипи персонажів не є статичними – вони розвиваються (хтось в менший, хтось більшою мірою). Наприклад архетип Героя втілений у Фродо, який не просто переступає фізичні перешкоди, а й проходить особисту трансформацію, пов'язану з внутрішніми загрозами та спокусами. Або в персонажі Арагона можна побачити архетип короля-воїна, для якого прийняття своєї долі та відмова від влади Перснів стають вирішальними для його розвитку та готовності служити іншому. В решті решт, ми виводимо цей тип архетипу, як окремий, через автономність кожного з персонажів «Володаря» Перснів та через їх універсальність етапів розвідку їх образу: починаючи від мотиву, закінчуючи символами за Нортропом Фраєм.

В категорію **архетипів-образів** у «Володарі Перснів» ми виділяємо ті універсальні символічні конструкції, що мають одну з основних функцій – підсилення основної наративної ідеї книги. Вони не просто декорують сюжет, а інкрустують властиві для образів сенси та властивості. Наприклад, одним з таких архетипів є образ води. В ньому ми знаходимо як і позитивні так і негативні якості. Наприклад, потік Німродель є місцем, де «Вода зцілює втомлених» [11], водночас вода мертвих боліт чи штучних водойм Мордора є руйнівною стихією, наближеною до потойбічного, мертвого світом. Або древній архетип Лісу та Дерева. Ліс дуже часто у Толкіна виступає, як магічний, неметричний простір, що має владу над, наприклад, часом. В Лотлорієні, так само як і в інших лісах Середзем'я, час йде по іншим правилам,

він ніби йде плавніше, якщо не стоїть на місці взагалі. Також в цю категорію архетипів входять тінь, світло, зло, безсмертя. Слід сказати, що архетип образів, покриває велике різноманіття символів, дій, образів та архетипів.

Архетипи дії «Володарі Перснів» представлені набором важливих вчинків персонажів, які не лише рухають сюжет, але й опосередковують їхній розвиток персонажа та їхньої Самості. Під діями ми розуміємо не лише фізичні вчинки, а й моральні вибори та глобальні дії, такі як архетип подорожі, архетип повернення, архетип сну. Наприклад, вже згаданий архетип подорожі, у «Володарі Перснів» був проаналізований через схему мономіту Джозефа Кемпбелла. Або Архетип жертвності як дії, що проявляється через вчинки Фродо чи Гендальфа на мості Кхазад-Дум, Жертва Бороміра своїм життям заради порятунку Меррі і Піппіна тощо. Або архетип повернення, що розкривається спочатку через «неможливість» остаточного повернення Фродо до Дому, а потім на його ухвалу на захід.

Архетип сміху можна віднести до **архетипів дії** (тобто взаємодії) та водночас архетипів **субверсії** (тобто неочікуваності, контрастності). Але ми виділяємо архетип сміху в окрему категорію, а саме **субверсії**, оскільки сміх в «Володарі Перснів» з'являється в моменти, коли є конфлікт між очікуванням і реальністю, серйозним і легким, або, як у випадку з комічними персонажами проявляється іронія чи сатира. Сміх в цьому випадку спрямований на порушення, злам існуючої ситуації. Прикладом цього ми беремо сміх на приступках до Мараннона (Чорних Брам Мордора), коли Сем різко починає жартувати та згадувати Шир. Цей сміх Томас Шиппі описував як «ясний сміх» [54] [81]. Також, як було проаналізовано в цій роботі, сміх може бути інструментом для викриття абсурдності ситуації або демонстрації сил, які виходять за межі норм [64].

В категорію **Архетипів-Парадигм** ми вносимо такі архетипи, як безсмертя, зло, добро, життя, тінь, світла, прогресу та природи. Ці теми, які знаходяться ніби над наративом, над прямою оповіддю – вони постійно

супроводжують персонажів та їх дії, вони вибудовують ландшафти ідей та парадигм, в яких опиняються герої роману. Наприклад, архетип Безсмертя в «Володарі Перснів» не виступає в ролі благословення. Ельфи, як носії цього дару, відчують через нього великий смуток та тугу. Їхнє безсмертя невідривно протиставляється смертності людини. В легендаріумі ми навіть маємо Нумінорців, життя яких було продовжено в декілька разів. І завдяки цьому контрасту парадигм життя та смерті, Толкін вимальовує напругу та драматичність вибору певних персонажів. Арвен та Лутієн зіштовхуються з вибором між безсмертям без любові і смертю з любов'ю. Через цю напруженість контрасту, Толкіну вдається продемонструвати це прагнення до повноти існування через досвід смерті. Або архетип добра і зла, останнє з якого постійно прагне до володарювання і місця битв частіше відбувається всередині самих героїв, ніж на полях. Варто зазначити, що ця категорія архетипів є джерелом багатьох конфліктів у Середзем'ї та наративі «Володаря Перснів», оскільки її елементи - безсмертя, зло, добро, життя, прогрес, природа – знаходяться поза межами конкретних персонажів чи подій, проте постійно пливають на їхні вибори та взаємодії. Також ця категорія є причиною і інших архетипів, що розбираються в цій роботі.

Суб'єктно об'єктний тип архетипу

Архетипи, такі як «Самість» та Інший, ми виділяємо в окремий тип у класифікації архетипів через їхню тісну взаємозалежність. Хоч вони функціонально протилежні та категоріально різні в контексті культурної та соціальної динаміки. Архетип Самості виконує роль суб'єкта, навколо якого формується архетип Іншого. Наглядно було показано, як автономний архетип Самості проявляється та формується по різному залежно від персонажа та взаємодії суб'єкта з іншими. Натомість архетип Іншого виступає об'єктом, що стає як рефлексивною основою для усвідомлення суб'єкта, так і втіленням його протиставлення.

Архетип самоті як суб'єкта. Самість розглядається як автономна категорія, що формує індивідуальність через переживання, взаємодії з іншими та переборювання внутрішніх конфліктів. У «Володарі Перснів» Фродо, наприклад, демонструє процес становлення своєї Самості через вибір жертви заради порятунку інших, а також через боротьбу з власними внутрішніми сумнівами і спокусами. Крім цього, самість проявляється в діях, що обирають герої. Арагорн обирає шлях прийняття та, наприклад, відмовляється від влади Персня, навіть не задумується над цим, Гендальф жертвує собою заради інших, Галадріель відчуває відповідальність перед іншими, коли відмовляється від влади, що дасть Перстень.

Архетип іншого як об'єкта. Архетип Іншого є зовнішньою категорією, що функціонує як антитеза Самості. Він уособлює об'єкт, через протиставлення якого самість усвідомлює себе. Інший має в собі потенціал бути джерелом загрози, виклику або, навпаки, джерелом нового досвіду, прийняття тощо. Але в будь-якому разі, Інший – це завжди втілення того, що виходить за межі суб'єкта. В архетипі Іншого завжди присутній елемент відчуження: Інший є чужим, незрозумілим, таким, що викликає тривогу або цікавість, Інший може спонукувати до дій, до пригод, до будь-якої реакції суб'єкта. У «Володарі Перснів» Інший для Середзем'я є не однозначним образом, бо з одного боку є присутність орків, як абсолютне втілення Іншого, а з іншого є Ельфи, які є іншими для людей та водночас союзниками проти зла. Також цей архетип слід розглядати і через призму братства, більш близького оточення суб'єкта: наприклад для Фродо Іншими є не тільки орки, а в якихось моментах Сем, Голум, Арагорн, Гендальф. І взаємодія між Фродо та цими «Ближкими» Іншими теж сприяє розвитку самоті персонажа.

Взаємодія між двома архетипами Самості та Іншого створює динаміку, яку ми можемо назвати «Суб'єктно-об'єктні відносини». У процесі формування ідентичності суб'єкт (Самість) потребує об'єкта (Іншого) як своєї антитези. К критичні моменти, такі як війна, напад, контакт Іншого дозволяє

Самості усвідомлювати власні межі. Наприклад, спільнота людей, або спільнота Братства визначає себе через протиставлення до групи орків, Саурона. На підставі цього, ми можемо виділити таку послідовність взаємозв'язку між Самістю та Іншим: Самість як суб'єкт встановлює свої межі та ідентичність через протиставлення до Іншого – Інший стає об'єктом, який через свою відмінність і чужість підсилює самоусвідомлення суб'єкта – Соціальна група (Самість) неможливо без створення Іншого, як і Інший не може бути визначеним без групи, яка його ідентифікує. У цій динаміці Інший стає одночасно загрозою для ідентичності суб'єкта і основою для консолідації Самості (як всередині групи, так і всередині Суб'єкта).

Висновки до 3 розділу

Аналіз персонажів у третьому розділі дав чітке уявлення про доречність застосування архетипового методу для дослідження «Володаря Перснів» та виявив універсальні структурні моделі в кожному з проаналізованих персонажів. Це дало змогу показати, як архетипи, такі як герой-жертва, мудрий наставник, король або такі архетипні етапи як мотив, символ, форма тощо органічно вписуються в розвиток сюжету та трансформацію персонажів, підкреслюючи універсальність цих моделей у різних культурах та мітологіях. Завдяки цьому аналізу було виявлено, як архетипи допомагають структурувати не лише сюжет, а й внутрішній розвиток героїв. Обґрунтовано архетипи таких персонажів, як Гендальф, Фродо, Арагорн і Голум та показано як їхні подорожі та розвиток відповідають універсальним архетипам героїчної подорожі, самопожертви та боротьби з силами Саурона, тобто з силами зла. Зокрема виявлено, що, наприклад, перехід Гендальфа від Сірого до Білого є архетипом оновлення, а його роль наставника і посередника між людьми та вищими силами підкреслює його духовну позицію в Легіндаріумі. Фродо, як герой-жертва, проходить шлях індивідуації, і його внутрішній конфлікт між моральними принципами та спокусами є одною з центральних

тем боротьби добра і зла та одною з становлення його самості, як архетип. Виявлено, що застосування мономіту до подорожі Фродо дає змогу побудувати структуру сюжету та показати етапи героїчного шляху. Аналіз Голума підкреслює його роль як дзеркала для інших персонажів і для самого себе. Ця подвійність виводить на поверхню темні сторони героїв але водночас є каталізатором спокусливих думок для Фродо і так далі.

У цьому розділі було розроблено власну класифікацію архетипів на основі детального аналізу персонажів, символів та мітологічних мотивів, що з'являються у творі «Володар Перснів». Класифікація включає основні архетипи, такі як архетип героя, мудрого наставника, темної сили та жертви, а також додаткові архетипи, зокрема архетипи природи (ліс, вода, дерево). Крім того, класифікація включає такі категорії: архетипи-персонажі, суб'єктно-об'єктні архетипи, архетипи-парадигми, архетипи субверсії та архетипи-образи. Ця класифікація дозволяє нам точніше проаналізувати архетипи в контексті твору.

ВИСНОВКИ

Результати проведеного дослідження можна представити в наступних положеннях:

- 1) У роботі проведено аналіз концепцій культурних архетипів, зокрема праць К.Г. Юнга, Нортропа Фрая, Джозефа Кемпбелла та інших дослідників. Виявлено, що архетипи в творах Толкіна відображають універсальні культурні моделі та мають значний вплив на структуру сюжету і розвиток персонажів. Обґрунтовано архетипний підхід для аналізу творчості Толкіна, оскільки його твори інтегрують універсальні мітологічні й культурні мотиви, створюючи новий контекст через їхню адаптацію в унікальній мітопоетичній системі Середзем'я. Це дало змогу побудувати чіткий підхід до аналізу «Володаря Перснів», а також показати актуальність використання концепції архетипів для аналізу «Володаря Перснів» Толкіна.
- 2) Було проаналізовано корпус середньовічної, а також додаткової фахової літератури, опрацьована та проаналізована літературна традиція фентезі та її вплив на творчість Толкіна. Виявлено, що Толкін інтегрував мотиви та образи з германо-скандинавських, англосаксонських та франкських джерел, створивши «Володаря Перснів», «Сильмариліон» та інші твори. Мотив кільця як символу влади та прокляття перегукується з германськими сагами, що надає твору історичної глибини. Література середньовічної Європи, включаючи англосаксонський епос, стала джерелом ключових архетипів твору, зокрема Жертовності та ідеї відновлення світу через самопожертву героїв. Творчість Толкіна також була значно обумовлена фентезійною традицією, зокрема використанням архетипів і мотивів, запозичених від таких авторів, як Вальтер Скотт, Шекспір чи Кеннет Грем. Проте Толкін адаптує ці архетипи для створення нового культурного контексту, тобто

трансформації архетипів і мотивів різних культур у рамках цілісної мітопоетичної системи Легендаріуму, в формі «Володаря Перснів».

- 3) Визначено основні архетипічні образи та символи у творі «Володар Перснів». Доведено, що архетипи Світла і Тіні, Води, Лісу та Дерева, а також Жертовності є ключовими елементами, що формують символічний ландшафт «Володаря Перснів». Світло символізує надію та героїзм, водночас Тінь уособлює загрозу і страх. Вода виступає як символ очищення та трансформації, а Ліс є простором ініціації, де герої стикаються з випробуваннями, набуваючи нової мудрості та сили. Жертовність героїв, таких як Фродо та Гендальф вказує на необхідність оновлення світу через жертовність
- 4) Проаналізовані архетипові образи, що не були раніше розглянуті в наукових роботах по «Володарю Перснів»: архетип Іншого та архетип Самості. У результаті аналізу було виявлено, що архетип Іншого в «Володарі Перснів» виступає як антитеза Самості, виконуючи важливу роль у процесі самоусвідомлення персонажів. Інший є тим, що маркує відмінність, чужість і може викликати тривогу чи цікавість, змушуючи персонажів стикатися з власними страхами та упередженнями. У творі архетип Іншого проявляється через образи орків, Саурона, але також і через персонажів, які з одного боку є Іншими (наприклад, Голум, Арагорн для Фродо), але водночас є союзниками в боротьбі зі злом. Взаємодія між архетипами Іншого та Самості допомагає розвитку самості героя, формуючи його ідентичність через протиставлення до того, що є Іншим для нього .
- 5) Проаналізовано роль мітологічних сюжетів та архетипів у побудові оповідання та персонажів твору. Проаналізовано архетипи-дії, такі як Жертовність, Подорож героя та Протистояння героя та його Тіні (або ж двійника), Боротьба зі злом і так далі. Зокрема, інтеграція фольклорних мотивів, таких як «проклятий скарб» і концепція кільця як символу

влади, надала творам Толкіна автентичності і зв'язку з середньовічною традицією. Використання топонімів і образів із мітів дозволило створити унікальну мітопоетичну систему Середзем'я. Було проаналізовано архетип Сміху, архетип Іншого, архетип Жертовності, архетип Подорожі Героя, архетип Світла і Темряви, архетип Повернення чи відсутність Повернення, архетип Води, архетип Лісу (Дерева) та архетип Безсмерття. Це дозволило глибше розкрити архетипи, які виявляються не тільки у центральних персонажах, але й у структурі твору загалом, враховуючи їхній вплив на побудову складних ідейних та моральних конфліктів у творі.

- 6) Проведено аналіз ключових архетипів-персонажів, таких як Гендальф, Фродо, Арагорн, Голум. Цей аналіз показав, що кожен персонаж не тільки втілює специфічний архетип (Герой, Жертва, Мудрий Наставник), що розкриває їхню роль у розвитку сюжету та взаємодії з іншими героями, а й те, що через кожного персонажа проявляються універсальні архетипні категорії, мотиви, стадії, символи та форми. Тож, архетипи персонажів та їхня роль у сюжеті розкривають універсальні моделі героїчної Подорожі та Боротьби між Добром і Злом. Перехід Гендальфа від Сірого до Білого уособлює архетип Оновлення, Фродо демонструє процес індивідуації та самопожертви, а Голум уособлює архетип Тіні, який проявляє двоїстість людської природи – внутрішній конфлікт між Світлом і Темрявою, прагненням до Добра і руйнівною силою Зла, а також унеможливлення знаходження Самості через біполярну природу персонажа.
- 7) На основі проведеного дослідження була розроблена власна класифікація архетипів у «Володарі Перснів», що дозволяє структуровано аналізувати символічні елементи твору. Вона включає кілька категорій: архетипи-персонажі, архетипи-образи, архетипи-дії та архетипи-парадигми. Окремо виділено архетипи, що належать до

суб'єктно-об'єктних відносин, таких як архетипи Самості та Іншого, що взаємодіють між собою та визначають ключові конфлікти на рівні індивідуальних та колективних виборів. Важливим аспектом є те, що архетипи-парадигми, такі як Безсмертя, Зло, Добро, Природа, визначають глобальні теми і конфлікти, які виходять за межі конкретних персонажів і подій, але значно впливають на їхні вибори та дії. Ця класифікація відкриває значний потенціал для подальших досліджень і розширення типології архетипів у творчості Толкіна.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бергсон А. Сміх: нарис про значення комічного / переклад з фр. Є. Єременко. Київ : Дух і Літера, 1994. 168 с.
2. Аристотель. Метафізика. Київ : Темпора, 2022. 848 с.
3. Аристотель. Політика. Поетика. Харків : Фоліо, 2023. 512 с.
4. Ахутін А. Поняття «природа» в античності й в Новий час («фюсіс» та «натура») // [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://surl.li/hajkj>.
5. Балібар Е.Я., Кассен Б. (ред.). Європейський словник філософій: Лексикон неперекладностей (Т. 4). Київ : Дух і Літера, 2016. С. 343–361.
6. Васильченко А. Самість. / У. Б. Кассен (ред.), Європейський словник філософій: лексикон неперекладностей (Т. 2). Київ: Дух і Літера, 2011. С. 429–434.
7. Гегель Г. В. Ф. Феноменологія духу / переклад П. Тарашук. Київ: Дух і Літера, 480 с.
8. Толкін Д. Р. Р. Беовульф. Львів: Астролябія, 2014. 208 с.
9. Толкін Д. Р. Р. Володар перснів. Частина 1. Братство персня. Львів: Астролябія, 2022. 704 с.
10. Толкін Д. Р. Р. Володар перснів. Частина 2. Дві вежі. Львів : Астролябія, 2022. 576 с.
11. Толкін Д. Р. Р. Володар перснів. Частина 3. Повернення короля. Львів: Астролябія, 2022. 704 с.
12. Толкін Д. Р. Р. Гобіт, або Туди і звідти. Львів: Астролябія, 2020. 384 с.
13. Толкін Д. Р. Р., Крістофер Толкін, Алан Лі. Берен і Лутієн (ілюстрації Алана Лі). Львів: Астролябія, 2018. 320 с.
14. Толкін Д. Р. Р., Крістофер Толкін. Легенда про Сігурда і Гудрун. Львів: Астролябія, 2020. 480 с.
15. Толкін Д. Р. Р. Сер Гавейн і Зелений Лицар, а також Перлина і Сер Орфео. Львів: Астролябія, 2021. 336 с. Джон Рональд Руел Толкін, Сильмариліон, за редакцією Крістофера Толкіна, Астролябія, 2021, 576 с.

- 16.Толкін Д. Р. Р. Сказання з Небезпечного Королівства. Ілюстроване видання. Львів: Астролябія, 2023. 328 с. (Про чарівні казки. С. 259–325).
- 17.Енаф М. Ціна істини: дар, гроші, філософія / переклад Олексія Панича. Київ: Дух і Літера, 512 с.
- 18.Калевала / переклад Є. Тимченко. Київ: Основи, 1995. 351 с.
- 19.Юнг К. Г. Нерозкрита самість. Київ: Центр учбової літератури, 2024. 150 с.
- 20.Льюїс К. С. Хроніки Нарнії. Україна: Книжковий клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2022. 912 с.
- 21.Куцепал С. В. Французька філософія другої половини ХХ століття: дискурс з префіксом «пост-». Київ: ПАРАПАН, 2004. 302 с.
- 22.Молодша Едда. Буча: Видавництво Жупанського, 2024. 528 с.
- 23.Платон. Держава. Львів: Апріорі, 2021. 464 с.
- 24.Саїд Е. В. Орієнталізм. Наука: Освіта, 1978. С. 158.
- 25.Сартр Ж.-П. Буття і ніщо (фрагменти) / пер. В. В. Лях // Сучасна зарубіжна філософія. Течії і напрями. Хрестоматія. Київ: Ваклер, 1996. С. 112–182.
- 26.Мелорі Т., Бердслей О. Смерть Артура (графіка Обрі Бердслея). Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2021. 800 с.
- 27.Старша Едда. Буча: Видавництво Жупанського, 2023. 496 с.
- 28.Кемпбелл Дж. Тисячоликий герой. Київ: Terra Incognita, 2020. 416 с.
- 29.Франк С. Неосяжне (Онтологічний вступ до філософії релігії)// [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://surl.li/hhpwd>.
- 30.Ніцше Ф. Так казав Заратустра. Жадання влади. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2021. 352 с.
- 31.Фуко М. Наглядати й карати / пер. з французької П. Тарашук. Київ: Основи, 1998. 392 с.
- 32.Petty A. C. One Ring to Bind Them All. University of Alabama Press, 2nd edition, 2002. 144 p.

- 33.Aristotle. The Physics / [translated by P. H. Wicksteed]. London: William Heinemann LTD, 1957.//[Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.183335/mode/2up>.
- 34.Badiou A. Being And Event. Continuum International Publishing Group, First Edition, March 1, 2006. 560 p.
- 35.Berger P. L., Luckmann T. The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge. Anchor, July 11, 1967. 219 p.
- 36.Bourdieu P., Wacquant L. J. D. An Invitation to Reflexive Sociology. University of Chicago Press, July 15, 1992. 332 p.
- 37.Das Nibelungenlied: Song of the Nibelungs / translated by Burton Raffel. Yale University Press, 2006. 384 p.
- 38.Campbell J. The Hero With a Thousand Faces. Princeton: Princeton University Press, 2004. 448 p.
- 39.Jung C. G. The Archetypes and the Collective Unconscious. Princeton University Press, 1990. 470 p.
- 40.Booker C. The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories. Continuum, 1st edition, 2006. 736 p.
- 41.Nash D. W. Taliesin, Or, The Bards and Druids of Britain: A Translation of the Remains. J. R. Smith, 1848.
- 42.Drout M. D. C. (ed.). J.R.R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment. Routledge, 2007. 552 p.
- 43.Eliade M. The Myth of the Eternal Return: Or, Cosmos and History / translated by Willard R. Trask. Princeton University Press, 1971. 195 p.
- 44.Essays on a Science of Mythology / Jung C. G., Kerenyi C. Princeton University Press, 1969. 208 p.
- 45.Evans J. «Mirkwood». In: Drout M. D. C. (ed.), J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment. Routledge, 2006. Pp. 429–430.
- 46.Frye, Northrop. Anatomy of Criticism: Four Essays. Princeton University Press, 1971. 383 p.

47. Goffman E. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor, June 1, 1959. 259 p.
48. Grahame K. *The Wind in the Willows* / Illustrated by Ernest H. Shepard. Aladdin, Reprint edition, March 31, 1989. 272 p.
49. Grimm J. *Grimms' Complete Fairy Tales*. Garden City, New York: International Collectors Library, 1900. 632 p.
50. Gumbrecht H. U. *Production of Presence: What Meaning Cannot Convey*. Stanford University Press, 1st edition, December 11, 2003. 200 p.
51. Heidegger M. *History of the Concept Time: Prolegomena* / [translated by T. Kisiel]. Bloomington: Indiana University Press, 1992. 329 p.
52. Heidegger M. *The Fundamental Concepts of Metaphysics: World, Finitude, Solitude* / [translated by W. McNeill and N. Walker]. Bloomington: Indiana University Press, 1995. 379 p.
53. Heidegger M. *Being and Time* / Translated by Joan Stambaugh, revised by Dennis J. Schmidt. Albany, New York: SUNY Press, 2010. 512 p.
54. Honegger T., Mann M. F., editors. *Laughter in Middle-earth: Humour in and around the Works of J.R.R. Tolkien* / Foreword by Tom Shippey. Walking Tree Publishers, 2016. 242 p.
55. Drout M. D. C. (ed.). *J.R.R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*. Routledge, 1st edition, December 18, 2013. 808 p.
56. Tolkien J. R. R. *Beowulf: The Monsters and the Critics*. Norwood Editions, 1975. 51 p.
57. Tolkien J. R. R. *Leaf by Niggle*. Harper Collins, 2016. 58 p.
58. Tolkien J. R. R. *Smith of Wootton Major / Farmer Giles of Ham*. Ballantine Books, 1975. 156 p.
59. Tolkien J. R. R. *The Letters*. George Allen & Unwin Ltd, London, 1981. 493 p.
60. Chance J. *Tolkien's Art*. University Press of Kentucky, revised edition, 2001. 276 p.

61. Byock J. L. (Translator). *The Saga of the Volsungs*. Penguin Classics, 2000. 160 p.
62. Jacobi J. *The Psychology of C.G. Jung: An Introduction with Illustration*. Routledge & Kegan Paul, London, 1968. 219 p. // [Электронный ресурс] / Режим доступа:
<https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.191209/page/n119/mode/2up>.
63. Campbell J. *The Power of Myth* / Collaborator: Bill Moyers. Anchor, June 1, 1991. 293 p.
64. *Laughter in Middle-earth: Humour in and around the Works of J.R.R. Tolkien* / edited by Thomas Honegger & Maureen F. Mann. Walking Tree Publishers, 2016. 242 p.
65. Mann M. F. «Certainly not our sense»: Tolkien and Nonsense». In: *Laughter in Middle-earth: Humour in and around the Works of J.R.R. Tolkien* / edited by Thomas Honegger & Maureen F. Mann. Walking Tree Publishers, 2016. С. 9–39.
66. Levinas E. *Totality and Infinity: An Essay on Exteriority* / Translated by Alphonso Lingis. XanEdu Publishing, Inc., 1969. 314 p.
67. Mead G. H. *Mind, Self, and Society: The Definitive Edition* / Edited by Hans Joas, Daniel R. Huebner, and Charles W. Morris. University of Chicago Press, May 12, 2015. 536 p.
68. Celikel M., Taniyan B. *English Studies: New Perspectives*. Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne, UK, 2015. 13 p.
69. Morris W. *The House of the Wolfings*. Longmans, Green, and Co., 1904 [1889].
70. Jones L. E. *Myth & Middle-Earth: Exploring the Medieval Legends Behind J.R.R. Tolkien's Lord of the Rings*. Cold Spring Press, December 10, 2002. 224 p.
71. Lindsay N. *The Magic Pudding*. Angus & Robertson, 1918. 138 p.
72. Frye N. *Biblical and Classical Myths: The Mythological Framework of Western Culture*. University of Toronto Press, Toronto, 2004. 500 p.

- 73.Orth J. V. «Mirkwood». *Mythlore*. 38 (1 (Fall/Winter)), 2019. Pp. 51–53.
- 74.Rank O. *The Myth of the Birth of the Hero: Psychological Interpretation of Mythology*. Robert Brunner, New York, 1957. 100 p.
- 75.Petty A. C. *Tolkien in the Land of Heroes: Discovering the Human Spirit*. Cold Spring Harbor, NY: Cold Spring Press, August 26, 2003. 336 p.
- 76.Skogemann P. *Where the Shadows Lie: A Jungian Interpretation of Tolkien's The Lord of the Rings*. Chiron Publications, Wilmette, Ill., 2009. 232 p.
- 77.Plato. *Parmenides*. Parmenides Publishing, 2010. 978 p.
- 78.Noel R. S. *The Mythology of Middle-earth*. Houghton Mifflin, 1977. 191 p.
- 79.Scott T. «Michael Scot and the Four Rainbows». *Transversal: International Journal for the Historiography of Science*, 2017. Pp. 204–255.
- 80.Frazer J. G. *The Golden Bough (Abridged Edition)*. Dover Publications, 2002. 768 p.
- 81.Shippey T. A. *The Road to Middle-earth*. Grafton, London, 1992. 337 p.
- 82.Geoffrey of Monmouth. *The Life of Merlin, Vita Merlini*. CreateSpace Independent Publishing Platform, May 30, 2011. 54 c.
- 83.The Lost Literature of J.R.R. Tolkien's "The New Shadow" // [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.blackgate.com/2019/04/22/the-lost-literature-of-j-r-r-tolkiens-the-new-shadow/>.
- 84.Aquinas T. *The Summa Theologica of St. Thomas Aquinas (Five Volumes)*. Christian Classics, 1981. 3020 p.
- 85.Honegger T., Mann M. F. (редактори). *Laughter in Middle-earth: Humour in and around the Works of J.R.R. Tolkien*. Walking Tree Publishers, 2016. 242 c.
- 86.Stephens T. *Literature of the Cymry*. 1848.
- 87.O'Neill T. *The Individuated Hobbit*. Houghton Mifflin Harcourt, 1979. 200 p.
- 88.Todorov, Tzvetan. «The Conquest of America: The Question of the Other». Harper & Row, 1999. pp. 148–150. 274 p.
- 89.Tolkien J. R. R. *Unfinished Tales*. HarperCollins Publishers, 2014. 614 p.

- 90.Scott W. Waverley, Or, 'tis Sixty Years Since. Volume 1. Nabu Press, April 10, 2012. 392 p.
- 91.Hammond W. G., Scull C. The Lord of the Rings: A Reader's Companion. Houghton Mifflin Co., 2005. 416 p.
- 92.Shakespeare W. Macbeth. CreateSpace Independent Publishing Platform, February 15, 2021, USA. 120 p.