

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ
КАФЕДРА ПОЛОНІСТИКИ І ПЕРЕКЛАДУ

На правах рукопису

БОГДАН КАТЕРИНА ВОЛОДИМИРІВНА

**ЖАНР ФЕНТЕЗІ В КОНТЕКСТІ ПОЛЬСЬКОГО
ПОСТМОДЕРНІЗМУ**

Спеціальність: 035 Філологія

Освітньо-професійна програма Мова та література (польська). Переклад

Робота на здобуття освітнього ступеня «магістр»

Науковий керівник:
Оксана Вишневська —
кандидат філологічних наук,
доцент кафедри полоністики
і перекладу
Волинського національного
університету імені Лесі
Українки

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол № ____
засідання кафедри полоністики і перекладу
від _____ 2025 р.

Завідувач кафедри _____ проф. Сухарєва С.В.

ЛУЦЬК – 2025

Анотація

Метою нашої магістерської роботи є всебічне дослідження жанру фентезі в контексті польського постмодернізму, визначення його специфічних ознак, функцій та культурно-літературної значущості. На вибір теми мала вплив актуальність досліджуваного питання та недостатня кількість розроблених теоретичних джерел. Особлива увага приділяється аналізу того, як фентезі в польській літературі постмодерністського періоду взаємодіє з міфологічними, історичними та соціокультурними сферами, а також як воно відображає філософські та естетичні тенденції сучасності.

Об'єктом дослідження є польське постмодерністське фентезі, а предметом – жанрові та структурні особливості, тематичні мотиви та інтермедіальні прояви фентезі у літературі та мистецтві. У роботі розглядаються твори польської фентезійної літератури, зокрема цикли романів і окремі тексти, які поєднують використання міфологічних, історичних та соціальних мотивів.

Дослідження показує, що літературні твори польського постмодерністського фентезі включають традиційні жанрові ознаки з новими формами нарації та інтермедіальні прояви. Жанр не лише створює альтернативні світи з власними правилами, а й моделює філософські, моральні і соціальні проблеми, що дозволяє читачам замислитися над цінностями, нормами та особливостями людського існування.

Отримані результати дослідження можуть бути корисними для подальшого вивчення жанру фентезі, розвитку курсів з сучасної літератури та культурології, а також для підготовки міждисциплінарних проєктів у сфері літературознавства, медіа та мистецтва.

Ключові слова: фентезі, польська постмодерна література, жанр, міфологія, історичні мотиви, інтермедіальність, культурний дискурс, постмодернізм, літературний аналіз.

Abstract

Bohdan Kateryna

Fantasy Genre in the Context of Polish Postmodernism

The aim of our master's thesis is a comprehensive study of the fantasy genre in the context of Polish postmodernism, determining its specific features, functions and cultural and literary significance. The choice of topic was influenced by the relevance of the research question and the insufficient number of developed theoretical sources. Special attention is paid to the analysis of how fantasy in Polish literature of the postmodern period interacts with mythological, historical and socio-cultural spheres, as well as how it reflects the philosophical and aesthetic trends of modernity.

The object of the study is Polish postmodern fantasy, and the subject is the genre and structural features, thematic motifs and intermedial manifestations of fantasy in literature and art. The work examines works of Polish fantasy literature, in particular cycles of novels and individual texts that combine the use of mythological, historical and social motifs.

The study shows that literary works of Polish postmodern fantasy include traditional genre features with new forms of narration and intermedial manifestations. The genre not only creates alternative worlds with its own rules, but also models philosophical, moral and social problems, which allows readers to reflect on the values, norms and features of human existence.

The results of the study can be useful for further study of the fantasy genre, development of courses in contemporary literature and cultural studies, as well as for preparation of interdisciplinary projects in the field of literary studies, media and art.

Keywords: fantasy, Polish postmodern literature, genre, mythology, historical motifs, intermediality, cultural discourse, postmodernism, literary analysis.

ЗМІСТ

ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ
ОПРЕДЕЛЕНА.

1.1.	Витоки	і	класифікація	
	жанру.....	Ошибка!	Закладка	не
	определена.			
1.2.	Становлення фентезійної літератури в Польщі	Ошибка!	Закладка	не
	определена.			
1.3	Постмодернізм і фентезі: критичний дискурс.....			21

РОЗДІЛ 2. МИСТЕЦЬКА РЕАЛІЗАЦІЯ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ В ПОЛЬСЬКІЙ
ПОСТМОДЕРНІЙ КУЛЬТУРІ Ошибка! Закладка не определена.

2.1.	Сучасна польська фантастична література у контексті проблематики літературного циклу.....	Ошибка!	Закладка	не
	определена.			

Ошибка! Закладка не определена.

2.3	Фентезі як інструмент моделювання соціальних і філософських проблем.....			39
2.4	Інтермедіальні виміри польського постмодерністичного фентезі....			45

ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.

ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.5

ВСТУП

Фентезі є досить новим явищем у літературі та охоплює абсолютно різні теми й широкий спектр творів. Відокремившись від фантастики в самостійний жанр, фентезі поступово розширюється як ідеологічно, так і тематично. Сьогодні можна зазначити, що фентезі переросло межі літературного жанру, охопивши різні форми мистецтва, такі як скульптура, живопис, анімація, кіно та інші.

Олена Чернявська визначає, що така динаміка явища фентезі, інтегрованого в різні сфери, потребує постійного дослідження: «Наприкінці ХХ століття – початку ХХІ століття фентезі займає все більш стабільні позиції, що можна пояснити як соціокультурними тенденціями, так і специфічними літературними особливостями цього жанру. Національні варіанти збагачують і урізноманітнюють літературу фентезі, оскільки авторське фентезі не обмежується чіткими рамками жанру або, як ми можемо зробити висновок, літературних жанрів» [9, с. 330].

Унікальність дослідження полягає у комплексному аналізі польського фентезі через призму постмодерністської літератури, його жанрових ознак, мотивів, особливостей структури та способів художньої реалізації. Особлива увага приділяється взаємодії даного жанру літератури з міфологією, історією, культурними кодами, що дозволяє виявити специфіку розвитку польського літературного процесу.

Актуальність теми визначається зростанням популярності жанру фентезі, недостатньою науковою розробленістю у сучасному літературознавстві, а також потребою вивчення інтермедіальних та міждисциплінарних аспектів жанру.

Мета дослідження – комплексно проаналізувати жанр фентезі в польській постмодерній літературі, визначити його жанрові, структурні та

тематичні особливості, а також дослідити способи художньої реалізації жанру в сучасних польських текстах.

Досягнення мети передбачає реалізацію таких завдань:

- охарактеризувати жанрову специфіку фентезі у контексті польської та європейської літератури;
- дослідити витoki та становлення польського фентезі;
- визначити основні постмодерністські тенденції у розвитку жанру та критичний дискурс навколо нього;
- проаналізувати художні способи реалізації фентезі у сучасних польських творах, зокрема використання міфологічних, історичних та соціокультурних мотивів;
- виокремити інтермедіальні прояви та міждисциплінарні зв'язки жанру.

Об'єкт дослідження – сучасне польське постмодерністське фентезі, представлене окремими творами та літературними циклами, А. Сапковського, Я. Дукая, Я. Гжедовича, М. Л. Косаковської і тд.

Предмет дослідження – жанрові, структурні та тематичні особливості польського постмодерністського фентезі, способи художньої реалізації та інтермедіальні практики.

Методологічною основою роботи є використання компаративного аналізу, історико-типологічного та літературно-критичного підходів, а також методів інтертекстуальної та інтердисциплінарної інтерпретації, що дозволяє комплексно оцінити специфіку жанру та його трансформації під впливом постмодерністських тенденцій.

Наукова новизна роботи полягає у систематизації жанрових та структурних особливостей польського постмодерністського фентезі, визначені його тематичних пріоритетів, а також інтермедіальних та міждисциплінарних проявів у літературі та культурі.

Теоретичне значення роботи полягає у розширенні уявлень про жанр фентезі та його постмодерністські трансформації у польській літературі, практичне значення – у можливості використання матеріалів дослідження під час викладання літератури, культурології та міждисциплінарних курсів.

Апробація дослідження. Основні положення і результати роботи було викладено в доповіді на Фестивалі науки ВНУ імені Лесі Українки (травень 2025 року), Міжнародному науково-методичному семінарі «Стан і перспективи методики вивчення польської мови у закладах середньої та вищої освіти» (жовтень 2025 р.).

Окремі положення магістерської роботи були висвітлені у публікації: Становлення фентезійної літератури в Польщі. *Стан і перспективи методики вивчення польської мови у закладах середньої та вищої освіти*: зб. тез доповідей. Луцьк : Вежа-Друк, 2025. С. 32–35.

Структура роботи: робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, який нараховує 66 позицій. Загальний обсяг роботи – 59 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ

1.1 Витоки і класифікація жанру

Витоки фентезі можна простежити ще з часів давньої міфології, яка мала на меті пояснити закони природи. Наприклад, міф про Прометея, який відчув жалість до простих смертних на землі та подарував їм вогонь. За це Зевс покарав його: наказав прикувати до гори Кавказ і щоденно посилав орла клювати йому печінку.[60] Інший міф розповідає історію бога Аполлона, який дарував денне світло, щоденно проводячи свою вогняну колісницю небом[58]. Надприродні елементи міфології стали однією зі складових частин жанру фентезі.

Наступним етапом стає «Беовульф», найдавніша збережена англійська епічна поема, що містить елементи фентезі – відьми, чудовиська та дракони. Твір розповідає про події початку VI століття, і хоча дата його написання невідома, деякі дослідники вважають, що він був створений у VIII столітті. Поему назвали на честь скандинавського героя Беовульфа, чиї подвиги і характер утворюють основну тему твору. Немає підтверджень існування історичної постаті Беовульфа, однак деякі персонажі, місця та події мають історичне підґрунтя [21].

Майже одночасно в англійському епосі з'явилася легенда про короля Артура, яка набула величезної популярності і багато разів переказувалася [23]. Значний вплив на розвиток фантастичної літератури було зроблено Вільямом Шекспіром. Слідуючи тенденціям свого часу, митець творить власну магію. Комедія «Сон літньої ночі» Вільяма Шекспіра з її фантастичними персонажами викликає захоплення у читачів. Події розгортаються завдяки щасливим обставинам, магічній силі та загадковим пророцтвам. Незримі голоси, небезпечні ситуації, жорстокі вбивства є невід'ємною частиною його фантазій.

Безмежна щільність альтернативного всесвіту автора дозволяє аудиторії усвідомити потенціал фантастики, елементи якої використовуються з надзвичайною винахідливістю.

На розвиток жанру фентезі мала вплив і літературна казка, зокрема казки братів Грімм та Шарля Перро [46]. Після цього з'явилося багато історій у жанрі фентезі, включаючи «Лускунчика» Ернста Теодора Амадея Гофмана. Цей твір стає важливою частиною літератури для всіх вікових груп завдяки зв'язку фантастики з реальністю [7].

Перші зразки дитячого та підліткового фентезі з'явилися у ХІХ столітті в творчості Ганса Крістіана Андерсена та Льюїса Керрола, які, спираючись на традиційні казки, водночас відходили від усталених культурних інтерпретацій. Митці перенесли сучасність і реальний час у свої історії, наповнивши їх магією. Це створення чарівності відрізняло літературу фентезі від класичної казки. Як зазначає Памела С. Гейтс: «Літературне фентезі стало засобом, який підтримує нашу потребу в героях і постійне переконання, що добро може перемогти зло, але без рівня моралізаторства, характерного для ранніх казок» [58, с. 7].

Своєрідною «феєю-хрещеною» для авторів фантастичних історій у ХХ столітті стала Едіт Несбіт, яка ввела елементи фантазії та магії в дитячу літературу, зокрема через романи «П'ятеро дітей і воно», «Фенікс і килим», «Зачарований замок» та «Магічне місто». Вона створила новаторське зібрання творів, де реалістичні дитячі персонажі в звичних світах стикаються з магічними предметами, переживають пригоди, а іноді подорожують у фантастичні світи та інші історичні часи.

Манера, з якою Едіт Несбіт переплітає реалістичне з фантастичним, вирізняє її як одну з провідних фігур вікторіанської фантастики. Мотив проникнення фантазії в реальні ситуації став ключовим для багатьох авторів, згаданих раніше. Більше того, можна стверджувати, що, відкидаючи жанр «виховної літератури» для дітей, який домінував у її часи, Несбіт стояла на захисті справжнього мистецтва оповіді. Деякі з найулюбленіших героїв і героїнь сучасної фантастики певною мірою перейняли риси персонажів

вікторіанської фантастики. У цьому сенсі Едіт Несбіт є важливою фігурою в довгій лінії літературних попередників сучасної фантастичної літератури [10].

Фентезі початку ХХ століття отримало новий етап розвитку у 1937 році з виходом «Гобіта» Джона Рональда Руела Толкіна, який започаткував традицію створення масштабних вигаданих світів і став фундаментом для подальшого формування жанру. Цей твір не лише відкрив читачам світ Середзем'я, але й продемонстрував новий підхід до побудови художнього простору, де вигадана міфологія поєднується з глибинними моральними та філософськими проблемами. «Гобіт» став передвісником більш масштабного епосу – «Володаря перснів» – і визначив подальший напрям розвитку фентезі-літератури у світовому контексті. Золота епоха жанру фентезі настала в 1950-х та 60-х роках завдяки Джону Рональду Руелу Толкіну, а також «Хронікам Нарнії» Клайву Стейплзу Льюїсу та «Земномор'ю» Урсули Кребер Ле Гуїн. Ці твори допомогли чітко окреслити ідентичність жанру фентезі та вважаються сучасними епосами. У цей період фентезі стало більш витонченим, зазнавши впливу досягнень науки і технологій, таких як квантова фізика, нові теорії походження всесвіту та експерименти з атомною енергією. Такий новий погляд на світ і нове ставлення до законів природи розширили людське мислення, відкривши його для багатьох елементів, які пропонує фентезі: надприродні події, зміни у часі та інші світи.

Твори Джона Рональда Руела Толкіна викликали величезний інтерес до жанру фентезі як серед читачів, так і серед письменників. Було переосмислено та звернуто увагу на інші подібні твори, такі як «Хроніки Нарнії» Клайва Льюїса, «Аліса в Країні Див» Льюїса Керрола чи «Ліс за світом» Вільяма Морріса.

Після публікації «Володаря Перснів» фентезі почало розвиватися стрімкими темпами. У 1958 році виходить «Був і буде король» Теренса Генбері Вайта. У 1961 році з'являються персонажі Елрік та Хокмун, створені Майклом Муркоком. У 1963 році виходить перша книга серії «Світ відьом» Андре Нортон, а в 1968 – «Останній єдиноріг» Пітера Соєр-Бігла.

У 1970-х роках жанр фентезі ще більше розширюється: з'являються такі твори, як «Томас Ковенант, Невіруючий» Стівена Дональдсона, «Хроніки Амбера» Роджера Желязни, «Ксант» Пірса Ентоні, «Бритгрейв» Таніт Лі, «Тумани Авалону» Меріон Зіммер Бредлі, «Белгаріада» Девіда Еддінгса та багато інших.

У 1977 році фентезійний роман нарешті потрапив до списків бестселерів завдяки «Мечу Шаннари» Террі Брукса. Хоча автор зазнав значного впливу «Володаря перснів», його твір водночас відкрив новий етап розвитку жанру. На відміну від міфологічно заглибленого світу Джона Рональда Руела Толкіна, Террі Брукс акцентував увагу на динамічному сюжеті, пригодницькій складовій та доступності тексту для широкої аудиторії. «Меч Шаннари» поєднує традиційні для фентезі мотиви боротьби добра і зла з темами спадковості, відповідальності та вибору, що зробило його вагомим кроком у популяризації жанру серед масового читача.

Книги жанру «меч і магія», орієнтовані на молодіжну аудиторію, зокрема твори Роберта Джордана та Девіда Еддінгса, набули великої популярності та закріпили інтерес юних читачів до пригодницького фентезі. У подальші десятиліття цей інтерес підтримували й розвивали такі автори, як Діана Вінн Джонс, Тамора Пірс і Джоан Кетлін Роулінг, чиї твори поєднують класичні риси жанру з новими темами, ближчими сучасному читачеві. Таким чином, фентезі для молоді поступово перетворилося на один із найдинамічніших і найпопулярніших напрямів сучасної літератури [58].

Будучи відносно новим явищем у літературі, фентезі об'єднало навколо себе дослідників абсолютно різних галузей знань. Анна Гріттінг зазначає, що сьогодні фентезі розвинулося від суто дитячого письма до літератури, що задовольняє читацькі інтереси будь-якої вікової групи.

Філологи сперечаються про жанрову природу та генезис цього явища (Стефані Дрейєр, Тетяна Маркова, Валерія Толкачова, Паула М. Зая, Оксана Марчук) [41]. Психологи говорять про причини появи цього типу творів, пов'язуючи його з постійною інформаційною та ментальною напругою та потребою вивільнити емоції, перенестися в інший світ, вигаданий і успішний

[41]. Філософи шукають глибинний сенс написання фентезі, проєктування ідей в інші сфери знань. Спочатку фентезі вважалося літературою «інших світів», що можна прослідкувати в роботах Ейшлінг Бірн та Паули М. Зайї. Фентезі асоціювалося з надприродним (як це аналізується в роботах Стефані Дрейер та Ангельскара Свейна) або з літературою ескапізму (представленою в роботах Абігейл Мазур). У дослідженні Анастасії Деміної, присвяченому філософському аналізу та розумінню фентезі як явища сучасної культури, зазначається, що завдяки масовому характеру фентезі воно поширюється майже на всі сфери людської діяльності, формуючи особливий культуротворчий простір особистості та впливаючи на розвиток суспільства в цілому: «...будучи відображенням фантастичних ідей і образів, різноманітні продукти фентезі функціонують у соціокультурному просторі як симулякри. тенденція фентезі до віртуалізації, а також природа вторинної реальності, онтологічно властива фентезі, дозволяє говорити про еволюцію фентезі як симулякру третього порядку, згідно з теорією Ж. Бодріяра» [12, с. 48].

Соціологічні дослідження підтверджують популярність фентезі серед різних вікових груп, передусім серед підлітків. Згідно з рейтингами продажів, у середині другого десятиліття XXI століття сучасна казка – фентезі – є основним жанром літератури для середнього і раннього підліткового вік. Спостереження доводять, що хлопчики надають перевагу «пригодам, фентезі, смішним історіям, казкам, оповіданням про тварин... Улюблені персонажі – Гаррі Поттер, казкові герої. У той час як дівчата надають перевагу таким жанрам: казки, поезія, романи, оповідання, дитячі детективи, «страшилки», фентезі. Висновок цілком очевидний: у ранньому дитинстві казки мають величезний вплив на розвиток особистості, що згодом відображається у виборі літератури для читання» [66, с. 32].

Можливо, що інтерес молодого покоління до творів фентезі пояснюється його схожістю до казки. Діти навчаються сприймати навколишній світ через казку, почуту в дитинстві. Звідси очевидна когнітивна та освітня функція як казок, так і творів фентезі: «Головні міфи, що лежать в основі казки, завжди пов'язані з подорожжю героя заради свого внутрішнього світу, душі. Казки

завжди починаються зі стану спокою: «Жили-були». Незалежно від того, як порушується спокій у казці, важливо, що людина, яка з дитинства засвоїла казки, зберігає знання про те, як діяти та долати перешкоди, як вирости гідною людиною!» [9, с.14].

Психологічні дослідження фентезі дещо схожі на соціологічні: вони також спрямовані на вивчення сприйняття творів різними віковими групами. Однак кут зору принципово інший: їх цікавлять механізми сприйняття та обробки інформації, що міститься у фентезі, а також те, як це може вплинути на свідомість у майбутньому.

Марина Криворучко та Інна Алексеева, досліджуючи вплив фентезі на молодіжну аудиторію, дійшли висновку, що воно має подвійний вплив на особистість читача або глядача. З одного боку, це позитивне явище, адже фентезі дає можливість швидко зняти напругу, позбутися стресу, легко переживаючи подорож у часі та просторі. Останнє, за словами психологів, дозволяє створити ефект «скасування минулого» з його невдачами та проблемами, стимулює читача або глядача до роботи, а також допомагає знайти сенс існування. З іншого боку, існує ефект ескапізму, який отримує неоднозначну оцінку в колах психологів [42].

Спроби залучити молодь до читання можуть стати гідною альтернативою комп'ютерним іграм. Фентезі, як і ігри, дозволяє зробити відхід від не завжди благополучного реального світу у світ мрій і фантазій, де читач стає відстороненим спостерігачем або учасником подій, якого, по суті, не турбуватимуть проблеми вигаданих світів. Однак деякі дослідники вбачають проблему інформаційно перенасиченого суспільства в ескапізмі, який потребує емоційної розрядки. Один із способів такого «втечі від реальності» – занурення в читання фентезі: «для ескапіста головне не переміщення у просторі, а зміни у самосвідомості та сприйнятті реальності, які викликає це переміщення. Єдино важливим є саме те, які емоції, асоціації, образи, враження виникають у зв'язку з новим оточенням...» [42, с.38]. Таким чином, можемо зробити висновок, що, незважаючи на те, що фентезі широко вивчається та інтерпретується, його

нестримна динаміка породжує все більше проблем, на які потрібно знайти відповіді.

Найбільший інтерес до фентезі виявляють літературознавці, і однією з важливих проблем для них є визначення жанру. Не існує єдиного визначення цього літературного явища, що свідчить про незгасний інтерес до фентезі. Більшість обговорень пов'язана з формальним змістом творів фентезі. Наприклад, Цветан Тодоров відносить твори, що містять фантастичний елемент, до фантастичних жанрів (історичних і теоретичних). Під «фантастикою» дослідник розуміє: «Невизначеність, яку відчуває людина, що знає лише закони природи, коли вона спостерігає явище, яке здається надприродним» [42, с.39]. Іншими словами, Цветан Тодоров розуміє фантастику як своєрідний кордон між незвичайним і чудесним: «Жанр фентезі передбачає інтеграцію читача у світ персонажів, що визначається подвійним сприйняттям описаних подій читачем. Слід одразу уточнити, що, так би мовити, ми маємо на увазі не конкретного реального читача, а функцію читача, імпліцитну в тексті» [8, с. 15].

Фентезі можна розглядати як незалежний літературний жанр з особливим набором тематичних та структурних особливостей, що складається з наративів, у яких порушення природних законів, тобто надприродний компонент, є необхідним для цілісності історії. Крізь призму постмодерного підходу фентезі виступає як спосіб письма, що використовує уяву та метафору для перегляду реальності таким чином, щоб відображати та протистояти тому, що ми переживаємо у повсякденному житті.

Сергій Галієв розділяє визначення фентезі на три групи: магічна казка, ірраціональне та незрозуміле, а також сучасний героїко-міфологічний епос. Однак сам автор пов'язує це явище з казковою прозою, зазначаючи, що в багатьох аспектах фентезі повторює і, найголовніше, повертається до казки [9].

Це не зовсім вірно, оскільки казка має свою структуру та стійку послідовність дій: вона ніколи не змінює позиції, розвиток дії, кульмінацію та розв'язку. У літературі це стало можливим лише в класичній драмі.

Загалом, література прагне до творчої свободи, і фентезі не є винятком. Також слід зазначити, що художні прийоми в казці зазвичай є стабільними, а їх оригінальність цінується в літературі.

Область фантастичної літератури є надзвичайно широкою та багатогранною, охоплює безліч жанрів, стилів і наративних підходів. За визначенням французького дослідника Роже Кайуа, спільною рисою цих творів є елемент чудесного. Він виділяє три окремі структури: казку, фантастичне оповідання та наукову фантастику.

Однак ця класифікація не враховувала творів, які вже вийшли за межі традиційної казки, але ще не стали повноцінною науковою фантастикою. Цю прогалину в польській літературознавчій традиції заповнив Станіслав Лем у своїй праці «Фантастика і футурологія». Він доповнив перелік класичною народною казкою, літературою жахів і науковою фантастикою, а також увів поняття «фентезі», визначивши його як сучасний варіант казки [38]. На відміну від класичних казкових сюжетів, у фентезі події можуть розвиватися нелінійно, а боротьба між добром і злом не завжди має чіткий баланс.

Фентезі можна розглядати як літературний жанр, що пропонує світ із простими, але чіткими правилами, докорінно відмінний від нашого, і водночас допомагає краще зрозуміти реальність. Цей жанр частково походить із наукової фантастики, водночас звертаючись до міфології, народних переказів, легенд та середньовічної героїчної літератури. У світах фентезі можливе все, а межа між реальними та надприродними явищами часто повністю стирається. Деякі дослідники вважають джерелом фентезі міф, стверджуючи, що фентезі побудоване згідно з принципами міфологічного світопорядку. Однак фентезі як літературний твір, згідно з переважною більшістю визначень, створює художній світ, який є вигаданим. Міф орієнтується на реальність: це перша когнітивна система архаїчної людини. За словами Мірчі Еліаде, це священна історія, яка представляє собою реальну подію: «Міф викладає священну історію, розповідає про подію, що сталася в пам'ятні часи, “на початку всіх початків”». Міф історизує, як реальність, завдяки подвигам надприродних істот,

досягла свого втілення і реалізації, будь то всезагальна реальність, космос чи просто фрагмент його» [2, с. 15].

Крім того, міф позбавлений поетичності з різних причин. Міф набув поетичного оформлення лише в фольклорі. Це означає, що лише через фольклор міф проникає в літературу.

У межах фентезі виділяють кілька піджанрів, зокрема:

- героїчне фентезі
- фентезі меча і магії,
- наукове фентезі

Героїчне фентезі – піджанр, у якому головний герой володіє неймовірною, майже надлюдською фізичною силою. Його здібності особливо помітні у боротьбі з чудовиськами, драконами та іншими фантастичними створіннями. Класиком цього жанру вважається Роберт Ервін Говард, який створив цикл історій про кіммерійця Конана [60].

Фентезі меча і магії – піджанр, у якому панує магія, а сміливі воїни використовують мечі для боротьби зі злом. Класичним прикладом такого фентезі є знаменита трилогія «Володар Перснів» Джона Рональда Руела Толкіна.

Наукове фентезі пояснює чарівні елементи крізь призму псевдонаукових теорій – наприклад, здатність чаклувати може бути результатом мутацій або спадком від позаземних цивілізацій.

Трійкою найбільш впливових авторів у жанрі фентезі вважають Роберта Говарда, Джона Рональда Руела Толкіна та Урсулу Ле Гуїн.

У 1930 році американський письменник Роберт Говард створив образ Конана – могутнього воїна, чиї захопливі пригоди розгортаються у вигаданому світі, схожому на Землю. Після його смерті з'явилося багато нових історій про Конана, написаних іншими авторами, проте більшість із них мали комерційний характер і не досягали рівня оригіналу. Водночас стало очевидним, що Роберт Говард започаткував новий, надзвичайно популярний літературний жанр – героїчне фентезі [60].

Кілька років потому, у 1937 році, англійський письменник і вчений Джон Рональд Руел Толкін опублікував «Гобіта, або Туди і Звідти» – дитячу повість, яка швидко здобула популярність. У центрі сюжету – пригоди Більбо Беггінса, маленької істоти-хоббіта, який несподівано вирушає у подорож за скарбом. Разом із групою гномів він долає численні труднощі, стикається зі злом, а також знаходить чарівний Перстень, що надає власникові здатність ставати невидимим. Наприкінці історії сили добра перемагають у Битві П'яти Армій, а Більбо повертається додому, багатший не лише матеріально, а й духовно.

Після успіху книги читачі наполягали на її продовженні, і Джон Рональд Руел Толкін розпочав роботу над новою історією. Втім, його уявний світ – Середзем'я – формувався протягом десятиліть, тому лише у 1954 році вийшла книга «Володар Перснів». Вона не було безпосереднім продовженням «Гобіта» – головним героєм став не Більбо, а загадковий Перстень Влади, що мав жахливу силу. Світ Середзем'я опинився перед загрозою: могутній темний володар Саурон прагнув повернути собі Перстень, щоб здобути необмежену владу. Його слуги – назгули, моторошні вершники, несли страх і смерть. Єдиний спосіб врятувати світ – знищити Перстень у жерлі Ородруїна. Для цього головний герой Фродо разом із вірними друзями вирушає у небезпечну подорож.

Монументальний твір Джона Рональда Руела Толкіна, натхненний артуріанськими легендами та мотивами кельтської й германської міфології, започаткував цілу хвилю посттолкінівського фентезі. Проте більшість наступних творів лише повторювали основні сюжетні схеми, не додаючи нічого нового.

З-поміж авторів, які змогли відійти від «толкінівського шаблону», виділяється Урсула Ле Гуїн. Її тетралогія «Земномор'я», зокрема перший роман «Чарівник Земномор'я», принесла їй всесвітню славу.

Головний герой книги – молодий чаклун Гед Горобець – під час навчання у школі магії на острові Рок через власну самовпевненість випадково звільняє з темряви демона. Це зло починає загрожувати всьому світу, і Гед змушений вирушити у небезпечну подорож, щоб подолати темну сутність. У підсумку

виявляється, що демон є його власною тіннію – частиною його особистості. Приймавши її, він знаходить рівновагу й досягає гармонії.

Ця книга є алегорією світу: окремі острови Земномор'я символізують ізольованих людей, замкнених у собі, недовірливих і самотніх. Центральний мотив – значення імені: у світі Земномор'я кожна людина має справжнє ім'я, знання якого дає владу над нею. Тому чаклуни прагнуть досконалості, що проявляється, зокрема, у їхній здатності розкривати справжні імена людей і предметів.

Таким чином, фентезі як відносно молоде літературне явище сьогодні є об'єктом уваги багатьох наук: філософії, психології, соціології, філології. Однак воно ще не отримало чіткого визначення. Його називають типом, видом літератури, жанром, жанровою різноманітністю. Можемо з упевненістю стверджувати, що сьогодні фентезі переросло в жанрову категорію. Ми визначаємо його як метажанр, який має свою власну структуру для моделювання світу та об'єднує різні не лише літературні жанри (роман, повість, лірика та інші) як спільний предмет художнього зображення, а й види мистецтв (скульптура, кіно, анімація, графічне мистецтво, живопис та інші). Основним джерелом фентезі є міфо-фольклорна традиція, однак воно багато чого запозичило з літератур різних епох (середньовічна лицарська поезія, бароко, готичний роман, романтична та модерністська поетика фантастичного). Наявність великої кількості спроб класифікувати це явище свідчить про постійну динаміку фентезі, а також про перспективи цього виду дослідження.

Фентезі є однією з гілок літератури, яке спочатку з'явилося в рамках літературного епосу, а згодом завоювало інші літературні жанри та види мистецтва. Принципи побудови світу включають створення неіснуючого, неможливого світу, де герої та їхні антагоністи обов'язково використовують магичні предмети для досягнення своєї мети, протистоять злу в глобальному масштабі тощо. Ці елементи є спільними для всіх видів фентезі. Більше того, незважаючи на складність, глибоку психологію та філософську природу образів, у них спостерігається певна типізація, подібна до тієї, що є в казках. Йдеться насамперед про визначення персонажів як доброго чи злого початку,

повторюваність певних сюжетних форм. Однак така типізація у створенні творів фентезі не зменшує оригінальність і художню цінність кожного твору. На сьогодні низка питань, пов'язаних із визначенням місця фентезі в сучасній літературі та мистецтві загалом, його жанрів та класифікації, його функцій у сучасному суспільстві та багатьох інших, залишаються актуальними.

1.2 Становлення фентезійної літератури в Польщі

Останні три-чотири десятиліття спостерігається зростаюча популярність літературного жанру фентезі. Ця тенденція проявляється не лише в Польщі, де вона набула поширення дещо пізніше через політичні обставини кінця 1970-х – початку 1980-х років, а й у всьому світі, особливо в англomовних країнах. Твори відомих письменників фентезі були перекладені багатьма мовами та здобули міжнародне визнання.

Початок жанру фентезі в польській літературі можна пов'язати з виходом польського перекладу «Володаря перснів» Джона Рональда Руела Толкіна у 1961–1963 роках. Проте, через обмежений тираж ця подія не стала справжнім проривом для жанру.

Ситуація почала змінюватися у 1983 році, коли з'явився переклад «Чарівника Земномор'я» Урсули Ле Гуїн, виконаний Станіславом Бараньчаком. Того ж року в новому журналі «Fantastyka», присвяченому науковій фантастиці та фентезі, розпочали публікацію роману «Світ відьом» Андре Нортон. Ці події сприяли зростанню популярності жанру та формуванню відданої спільноти шанувальників.

Справжній розквіт фентезі в Польщі розпочався після 1989 року, коли політичні та економічні зміни дозволили жанру стати справді популярним. Іноземні автори почали публікуватися без цензурних обмежень, що сприяло формуванню характерних рис польського фентезі 1980–1990-х років.

До 1989 року більшість фентезійних творів були доступні лише в оригіналі й лише тим, хто міг придбати їх за кордоном. Оскільки рівень знання англійської мови був доволі низьким, серед фанатів жанру поширювалися аматорські переклади, так звані klubówki. Любителі фентезі, яких об'єднували

спеціалізовані клуби та спільноти, обмінювалися цими неофіційними перекладами.

На думку дослідників, така ситуація сприяла тому, що польські читачі звикли до англomовних імен у фентезійних книгах. Ця тенденція залишалася поширеною досить довго: навіть польські автори використовували для своїх персонажів іноземні імена або самі публікувалися під псевдонімами, що звучали англійською [27].

Лише після виходу саги про Відьмака Анджея Сапковського, яка активно використовувала слов'янську міфологію, стало популярним надавати героям польські імена та навіть розміщувати події книг у польських реаліях [27].

До 1989 року найпопулярнішими авторами наукової фантастики та фентезі в Польщі були місцеві письменники, зокрема Станіслав Лем та Януш Анджей Зайдель. Однак після цього року ситуація змінилася: нині більшість опублікованих творів фентезі як у Польщі, так і за її межами, належать англійським або американським авторам [27].

Це також свідчить про слабші позиції польської фентезійної літератури у порівнянні з англomовною, адже кількість та різноманіття зарубіжних творів значно перевищує вітчизняні. Крім того, завдяки популярній у США тенденції екранізації фентезійних романів, потенційні читачі, зокрема молодь і дорослі, частіше звертають увагу на англomовні книги, оскільки їх реклама та розповсюдження значно масштабніші.

У Польщі найвідоміші та найпопулярніші автори фентезі почали публікувати свої твори в 1990-х роках. Серед них, зокрема, Анджей Сапковський, Мая Лідія Косаковська, Анджей Пилипюк, Яцек Дукай та Ярослав Ґжендович. Найбільш знаним і успішним циклом польського фентезі є «Сага про Відьмака» Анджея Сапковського. Це пояснюється не лише тим, що є одним із перших оригінальних польських творів у цьому жанрі, а й тим, що в 2001 році за його мотивами було знято телесеріал і повнометражний фільм, а в 2007 році вийшла популярна комп'ютерна гра [44].

Анджей Сапковський вважається «найвпливовішою фігурою польського фентезі», а його «Відьмак» є найвідомішим твором цього жанру в Польщі [27].

Ця серія, що складається із семи книг (перші дві з яких – збірки окремих оповідань), розгортається у вигаданому світі з героями, які володіють магічними здібностями, та істотами, натхненними міфологічними образами різних народів. Саме «Відьмак» став першою польською фентезійною серією, де були використані елементи слов'янської міфології.

Аналіз процесу становлення фентезійної літератури в Польщі показує, що жанр пройшов складний шлях від перших адаптацій міфів та історичних сюжетів до формування власних стилістичних особливостей. Спочатку основою для літературних творів були дегенди та героїчні епоси, згодом переросли в експерименти зі структурою текстів, жанровою формою та стилістикою, це дало поштовх до пошуків нових героїв сенсів і новаторського бачення.

1.3 Постмодернізм і фентезі: критичний дискурс

Постмодернізм як літературний напрямок характеризується недовірою до великих наративів та абсолютної істини, віддаючи перевагу фрагментарності, інтертекстуальності та метафікційності. Такий підхід підкреслює умовність оповіді й суб'єктивність реальності. До ключових рис постмодерної літератури належать ненадійний оповідач, порушення лінійності часу, поєднання елітарної та масової культури, ігрове осмислення тем хаосу й беззмістовності, а також саморефлексивне усвідомлення тексту як художньої конструкції.

Браян Аттері звертає увагу на цікаве та несподіване напруження між фантастикою та постмодернізмом: у постмодерністському контексті фантастику часто сприймають як звичний елемент, який, контрастуючи з реалістичними стратегіями, стає майже невід'ємною складовою поезики; водночас сприйняття фентезі через призму постмодернізму залишається радше рідкісним явищем [8]. Американський дослідник також включає свої роздуми у типову для англосаксонської науки триаду «реалізм–модернізм–постмодернізм», розглядаючи в цьому контексті творчість Джона Рональда Руела Толкіна.

За думкою дослідника, «Володар перснів» не відповідав очікуванням модерністські налаштованих читачів середини ХХ століття – текст був не «складним» там, де цього очікували, і надто ускладненим у невідповідних місцях. На момент публікації, якщо розглядати трилогію як твір ХХ століття, вона видавалася надто архаїчною на рівні поетики і надто мелодраматичною в представленні світу (чіткий контраст добра та зла), що робило її абсолютно несумісною з панівними літературними тенденціями того часу. Прихильність Джона Рональда Руела Толкіна до давніх літературних форм мала цілком серйозний характер, тоді як модернізм використовував старі форми та мотиви з демонстративною іронією. Як зауважує Браян Аттері, «історія літератури ХХ століття може сприйматися як поступове зростання іронії на кожному етапі оповіді» [11, с. 39]. На цьому фоні пропозиція Джона Рональда Руела Толкіна (Гобіт) виглядала надзвичайно неактуальною [8].

Водночас, розглядаючи трилогію у перспективі опозиції «модернізм–постмодернізм», твір породжує й інші проблеми. Будучи одночасно анахронічним щодо поетики та припущень модернізму, «Володар перснів» все ж здається текстом, який, принаймні на поверхневому рівні, реалізує деякі тенденції, характерні для постмодернізму.

Отже, видається, що своєрідним конспектом постмодернізму, як продовження, так і корекції модернізму, можна вважати повернення до ранніх наративних форм – казок і міфів, які ніколи не зникали з популярної літератури, проте тепер із усвідомленням їхньої умовності. Постмодернізм постає як повернення до оповіді з припущенням, що ми не можемо бути впевненими ні в чому, окрім самої історії [11, с. 40].

Парадоксально, але саме з цієї причини «Володар перснів» може бути особливо цікавим для постмодерністських читачів, оскільки Джон Рональд Руел Толкін використовує традицію не для її репрезентаційної функції, а для створення автономного світу, який існує незалежно від емпіричної реальності, у межах літературного твору. Важливим є й те, що роман демонструє високу мовну свідомість: Браян Аттері звертає увагу на пряму залежність між

вигаданими мовами та культурою створених Джоном Рональдом Руелом Толкіном народів [8].

Дослідник також стверджує, що багато елементів творчості оксфордського професора носять метафікційний характер; значна частина «Володаря перснів» фактично коментує спосіб оповіді історії [8].

Водночас остаточним висновком Браяна Аттері є твердження, що зв'язки Джона Рональда Руела Толкіна з постмодернізмом, а також модернізмом, є радше поверхневими і умовними. Духовно письменник належить до покоління Першої світової війни, а його твори містять численні елементи, характерні для ментальності «втраченого покоління». У своїй творчості він не відкидав основні поняття модернізму, такі як об'єктивне існування реальності та істини, проте не використовував їх для прямої реалістичної репрезентації. Хоча, як зазначає критик, наративна рамка у творах дуже помітна, Джон Рональд Руел Толкін, на відміну від постмодерністів, не руйнує цю рамку; він використовує давні форми не для зіткнення з реальністю, а для створення власного, частково ідеалістичного світу цінностей.

Як яскравий контраст до творчої позиції Джона Рональда Руела Толкіна, Браян Аттері розглядає роман Джона Кроулі «Мале, Велике», який, на його думку, будучи фентезійним твором, реалізує ключові елементи постмодерністської поетики. На відміну від Джона Рональда Руела Толкіна, Джон Кроулі грає з наративною рамкою. Уже на початку роману чітко позначено перехід від реалістичного до фантастичного режиму оповіді – наприклад, пішу подорож головного героя з «реалістичного» міста до «чарівного» села. Фантастичні події твору різко контрастують із нарацією, стилізованою під дев'ятнадцятого століття реалізм, що одночасно є характерним елементом постмодерністської стратегії та наслідуванням поетики «Володаря перснів». На думку критиків, «Кроулі міг навчитися в Толкіна, як використовувати риторику реалістичної літератури для зображення чудесного» [11, с.44].

Автор «Малого, Великого» демонструє можливість використання старих літературних форм для створення більш тонкого та іронічного зв'язку між

нарацією та нараторами. Завдяки розкриттю ідентичності (і водночас фантастичності) оповідача роману, Джон Кроулі звертає увагу читача на ключові проблеми ідентичності та пам'яті, при цьому не вдаючись до додаткових формальних прийомів – він показує фантастичність у реалістичному описі без лапок чи штучної умовності.

Фентезі саме по собі може набувати метафікційного характеру, проте авторів цього напрямку відрізняють дві ключові особливості. Джон Рональд Руел Толкін не змішує реалізм із фантастикою, створюючи герметичний світ, непроникний для емпіричної реальності, який існує окремо від світу читача. Джон Кроулі використовує метафікційні елементи зовсім інакше. Там, де Джон Рональд Руел Толкін підтримує чітку межу між первинним творінням (світом, у якому ми живемо) і вторинним (світом оповіді), а його метафікційні прийоми служать здебільшого для підкреслення значущості оповіді в межах вторинного світу, Джон Кроулі демонструє, що первинне творіння у цьому сенсі або не існує, або доступне лише через уяву. Саме тому його герої усвідомлюють, що вони є частиною оповіді і що будь-який порядок чи ціль визначаються «Ніччю» – магічними істотами, які виконують роль автора подій [8]. У міру розвитку сюжету персонажі дедалі більше усвідомлюють, що їхнє життя обмежене рамками оповіді, а вони самі є по суті літературними персонажами.

Роман Джона Кроулі, відповідно до твердження Фредріка Джеймсона, стирає межу між літературою і популярною літературою на основі «естетичного популізму». Завдяки цьому постмодерністські романи, попри складність, залишаються популярними, оскільки базуються на формах, що передбачають «задоволення від читання». Таким чином підривається «серйозність» літератури, а увага зосереджується на літературності, мовності та використанні елементів коду [33]. На думку Браяна Аттері, саме це відрізняє постмодерністів від попередників: «Піднесена серйозність модерністів не є їхньою рисою» [11, с.49].

Як зазначав Італо Кальвіно, у літературі важлива не стільки сенс, скільки сама історія. Сенс може з'явитися або не з'явитися; якщо його немає, це не є проблемою. Тиск на створення значень та репрезентацій, «того, що існує»,

перестає бути основною функцією літератури. Таким чином, «Володар перснів» Джона Рональда Руела Толкіна та «Мале, Велике» Джона Кроулі визначають два протилежні полюси фентезі – «модерністський» і постмодерністський. У випадку модерністичності трилогії лапки вказують на те, що при застосуванні суворих критеріїв поділу між реалізмом, модернізмом і постмодернізмом текст Джона Рональда Руела Толкіна виглядає неоднозначно. Хоча це твір автора, який багато в чому пов'язаний із письменниками «втраченого покоління», він водночас не демонструє типової для модернізму невіри у пізнавальні можливості індивіда. Навпаки, у романі закладене чітке послання, яке виступає моральною та естетичною відповіддю на кризу сучасності в стилі, що не поступався б жодному ідеалізму XIX століття. З іншого боку, сильні метафікційні акценти у Джона Рональда Руела Толкіна не виконують тієї ж функції, що у постмодерністів. Використовуючи старі наративні форми, автор «Володаря перснів» робить це «наївно», а не «іронічно». Для нього «оповідання» не є тим самим, чим воно стає для постмодерністських авторів; воно слугує носієм значень і чіткої концепції світу, який завдяки цій історії може бути інтерпретований.

Для всіх цих аспектів Джон Кроулі обирає стратегію, відмінну від толкінівської. Він поєднує реалізм із фантастикою та демонструє «романтичність» свого твору, звертаючи увагу читача на елементи поетики, які не служать передаванню значень, а стають предметом роздумів як для читача, так і для героїв. При цьому руйнується онтологічна межа між елементами світу роману: наратор постає як реальна істота, а персонажі усвідомлюють свою художню умовність. Оповідь стає головним об'єктом інтересу, а не лише засобом для досягнення вищих цілей, таких як формування світогляду чи моральна рефлексія. Таким чином у романі Джона Кроулі прокладається шлях, яким будуть іти всі наступні твори фентезі, що вступають у сильніші чи слабші взаємодії з постмодерністською поетикою.

Джим Кейсі у своєму нарисі про взаємозв'язки фентезі та постмодернізму підкреслює, що встановлення чітких меж у випадку фентезі завжди буде штучним. Жодна категоризація, часто довільна, не здатна адекватно

відобразити особливості цього постійно еволюційного жанру. Він посилається на концепцію «fuzzy set» Браяна Аттері, стверджуючи, що постмодерністське фентезі є найрозмитішим («fuzzy») серед усіх жанрів [12].

Через свою анахронічність щодо панівних тенденцій у літературному мейнстрімі фентезі постійно опиняється поза контекстом або поміщається у різні, часто не зовсім вдалі, контексти. «Володар перснів», незважаючи на часову збіжність створення та публікації, не був визнаний модерністським твором, а сприймався як твір, що суперечить основним припущенням епохи та носить ескапістський характер. Джим Кейсі зазначає, що тиск на копіювання поетики романів Джона Рональда Руела Толкіна у межах жанрових конвенцій призвів до того, що весь жанр фентезі в цілому не розглядався як модерністський, хоча низка сталих повторень певних елементів поетики (потік свідомості, множинність персональних точок зору, метафікційні експерименти) є характерним винятково для модернізму. Фентезі сприймалася як протилежність елітарній модерністській літературі й, відповідно, класифікувалася як популярна література, тобто «постмодерністська».

Ураховуючи, що особливо для творів на межі епох або тих, що містять елементи різних поетик, встановлення меж часто є складним і здійснюється на основі суб'єктивних оцінок конкретного дослідника, Джим Кейсі пропонує використати як орієнтир дихотомію Ігаба Хассана з «Postface до The Dismemberment of Orpheus» та таблицю опозицій, які відрізняють модернізм і постмодернізм [29].

Згідно з цим поділом, модернізм відповідає категорії «читабельності» – орієнтація на інтерпретацію, уважне прочитання, дотримання форми, мети, зразка, ієрархії тощо, тоді як постмодернізм характеризується «писабельністю» – антиформою, грою, випадковістю, анархією, відсутністю інтерпретації та деконструкцією. Хоча цей поділ не завжди є функціональним, на думку Джима Кейсі, він у більшості випадків виявляється корисним [29].

Застосовуючи описані вище критерії, першою фентезійною книгою, яка за своїми ознаками розташовується на правій, тобто постмодерністській, стороні таблиці Хассана, є «Грендель» Джека Гарднера. Поетика цього твору, з

одного боку, привертає увагу читача, а з іншого – майже хаотична, поєднуючи різні форми та стратегії викладу (оповіді від першої та третьої особи, поезія, драма). Формальні прийоми Джека Гарднера спрямовані на підрив усталеного в культурі переконання про однозначність історії, зафіксованої в текстовій формі і маючої чітке та зрозуміле значення.

Як приклад зростаючої постмодерністської тенденційності в межах жанру фентезі Джим Кейсі вказує на популярність ретелінгів, започаткованих саме Джеком Гренделем. Вони природно підривають модерністську однозначність не на рівні персональної пізнавальної стратегії, а на рівні віри в об'єктивність існування самої історії. Вводячи альтернативні точки зору у відомі наративи, постмодерністські ретелінги кидають нове світло на загальновідомі сюжети, ставлячи під сумнів їхнє значення та сам процес побудови і закріплення значень [15].

Джим Кейсі, значною мірою спираючись на висновки Браяна МакГейла, висуває тезу, що фентезі, подібно до наукової фантастики, є постмодерністською «за своєю природою». У такому випадку оповідання історії стає самоціллю, позбавленою референтної функції, яка посиляється на реальність. Цитуючи Ніла Геймана: «Оповідь – це карта, яка є територією», критик підкреслює, що наративність фентезі є самоціллю; історія тотожна меті свого існування і не виконує жодних додаткових «соціальних» функцій [52].

У найрадикальніших постмодерністських творах, таких як роман Сюзанни Кларк «Джонатан Стрейндж і містер Норелл», головним є безперервний, автотелічний і автореферентний діалог, що не виходить за межі створеного в книзі світу. Якщо постмодерністська фентезі вступає у взаємодію, то лише на рівні інтертекстуальної комунікації – діалогу між текстами, а не між текстом і реальністю, що ще більш підкреслює «умовність» цієї літератури.

У глибшому сенсі так функціонує будь-яка література; проте постмодернізм робить це свідомо, акцентуючи увагу на текстових особливостях твору. Фентезі ж завдяки своїм специфічним жанровим рисам і маніфестованій «гіперреальності» дозволяє ще сильніше підкреслити багато ключових характеристик постмодерністської поетики.

РОЗДІЛ 2

МИСТЕЦЬКА РЕАЛІЗАЦІЯ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ В ПОЛЬСЬКІЙ ПОСТМОДЕРНІЙ КУЛЬТУРІ

2.1 Сучасна польська фантастична література у контексті проблематики літературного циклу

Письменник, який творить фантастичну літературу, стикається з базовою проблемою – необхідністю створення цілісного художнього світу, який суттєво відрізняється від відомої читачеві реальності, але водночас має залишитися логічно вмотивованим і внутрішньо узгодженим. Як зазначає Роман Інгарден, у будь-якому літературному тексті існують місця недовизначеності, які читач заповнює власною уявою, однак у фантастиці ці «порожнечі» повинні бути мінімізовані, щоб зберегти правдоподібність створеного світу [31].

Це пояснює, чому багато авторів фантастики послуговуються жанром оповідання: коротка форма дозволяє сконденсувати сюжет, окреслити межі вигаданого світу й уникнути надмірної складності [17]. Для письменника-фантаста надзвичайно важливою є чіткість сформульованої тези або ідеї, яка пронизує всі рівні тексту – від композиційного до філософського. Як підкреслює Генрик Маркевич: «усі виміри літературного твору (естетичний, когнітивний, комунікативний) підпорядковані загальній ідейній цілі» [42, с.58].

Найяскравіше це проявляється у жанрі наукової фантастики. Дарко Сувін визначав її як жанр, що поєднує елемент новизни із когнітивною строгістю, завдяки чому фантастичне стає інструментом пізнання [62, с. 7-8]. Польські теоретики літератури, зокрема Анджей Згоржельський і Анна Мартушевська, розглядають термін «literatura fantastyczna» у ширшому сенсі – як систему текстів, де елементи іншої реальності вторгаються в емпіричний світ, порушуючи його раціональний порядок [42].

Як слушно зазначають дослідники, саме жанрова форма оповідання дозволяє найефективніше передати задум письменника та окреслити основні ідеї твору. Протягом останніх десятиліть у межах польської та світової фантастичної літератури сформувалися сталі мотиви, що повторюються у творчості різних авторів, утворюючи своєрідну міфологію жанру. Такі повторювані елементи – подорож у невідоме, контакт із «Іншим», мотив технологічної утопії або апокаліпсису – стали основою цілого корпусу текстів, у якому письменники часто посилаються на своїх попередників, розвиваючи створені ними світи та моделі майбутнього.

У цьому контексті польська фантастика демонструє подібні закономірності. Письменники, як-от Станіслав Лем, Яцек Дукай, Анна Кантох чи Марек Губерман, формують власні світобудови, водночас відсилаючи до вже наявних архетипів фантастичного мислення. Наприклад, Станіслав Лем у повісті «Solaris» створює модель світу, що функціонує як філософська лабораторія для дослідження меж людського пізнання, а Яцек Дукай у романах „Lód” чи „Extensa” послуговується формою циклічного оповідання, що дозволяє йому розширювати межі раніше створеного універсуму.

Згідно з міркуваннями Умберто Еко [20, с. 89], «енциклопедія світу фантастики» вже в значній мірі сформована — це означає, що автор, повертаючись до створеного ним простору, має змогу розвивати його в рамках циклічної форми, яка поєднує риси оповідання й роману. У польському постмодернізмі така тенденція проявляється, наприклад, у циклі «Domofon» і «Twarde światło» Зигмунта Мілошевського, або в циклі Анджея Сапковського про відьмака Геральта, де світ, створений у коротких оповіданнях, поступово

розгортається до масштабної саги з власною міфологією та філософським підтекстом.

Богуміла Канєвська [34, с. 47] зазначає, що у романі домінує цілісність над фрагментом, тоді як у циклі оповідань превалює автономія кожного елементу. Проте зв'язки між ними вибудовуються за допомогою делімітаційних сигналів: повторюваних назв, мотивів початку та завершення, спільного героя чи структури простору. Саме ці елементи створюють композиційну єдність циклу, дозволяючи сприймати його як цілісне художнє утворення, а не просто збірку розрізнених історій.

У цьому аспекті циклічність набуває особливого значення в постмодерному фентезі, де автор, замість традиційної лінійної оповіді, часто вдається до фрагментарного конструювання світу, мозаїчного наративу, ігрової логіки та міжетекстуальних посилань. Польські письменники активно використовують такі прийоми, зокрема Яцек Дукай створює у своїх текстах багаторівневі оповідні структури, що дозволяють не лише спостерігати еволюцію героїв, але й досліджувати філософські проблеми свідомості, пізнання та трансгуманізму.

Отже, форма літературного циклу у фантастичній літературі, а особливо в польському постмодерному фентезі, постає не лише як спосіб організації тексту, але й як метод побудови авторського міфу. Вона забезпечує зв'язок між окремими наративами, створює ілюзію єдиного світу й водночас відображає постмодерну фрагментарність і відкритість інтерпретації.

Постає питання, чому саме для фантастичної літератури настільки важливою є формула літературного циклу. Як зазначають дослідники, роман (зокрема науково-фантастичний) передбачає створення повноцінного, логічно завершеного світу, в якому читач може орієнтуватися навіть попри відсутність реального досвіду сприйняття подій. Така цілісність вимагає від автора детального вибудовування законів, структури й символічної системи вигаданого простору [62].

Натомість літературний цикл, на думку Богуміли Канєвської, характеризується фрагментарністю, що дозволяє кожному оповіданню

функціонувати автономно, зберігаючи водночас зв'язок із ширшим художнім всесвітом [34]. У цьому аспекті цикл стає ідеальним інструментом для постмодерного фентезі, яке прагне до розмивання меж між творами, жанрами й реальностями.

Польські автори постмодерного періоду активно використовують таку модель. Анджей Сапковський, творець циклу про відьмака Геральта, демонструє саме цей тип оповіді, де окремі тексти – «Ostatnie życzenie», «Miecz przeznaczenia» та інші – можуть існувати незалежно, але разом формують міфологічно єдиний цикл, що розвивається від оповідань до повістей і романів. Таким чином, цикл виконує роль синтетичної структури, що дозволяє автору послідовно розширювати межі свого світу, водночас залишаючи місце для іронії, гри з жанром та автоінтертекстуальності – рис, властивих постмодернізму [32, с. 54-66].

Фрагментарність як художній принцип тут не є недоліком, а навпаки – відображенням постмодерного мислення, де істина не є абсолютною, а світ – це множинність версій, перспектив і наративів. Ця риса чітко простежується у творах Якуба Жульчика чи Яцека Дукая, у яких елементи фантастики та фентезі поєднуються з соціальною й філософською проблематикою. Зокрема, у романі Якоба Жульчика «Zmorojowo» чи в оповіданнях Яцека Дукая зі збірки «W kraju niewiernych» спостерігається постмодерна циклічність: повторення тем, мотивів, символів, які утворюють мережу взаємопов'язаних текстів, а не лінійний наратив.

Як зазначав Умберто Еко, коли «енциклопедія світу» певного жанру сформована, автор може повертатися до створеного ним простору знову й знову, трактуючи його як відкрите поле для нових інтерпретацій [20]. Саме це спостерігаємо у сучасній польській фантастиці – де кожен новий текст не замінює попередній, а розгортає його потенціал у новому контексті, часто з іронічною саморефлексією.

Таким чином, можна стверджувати, що циклічність у постмодерному польському фентезі виконує функцію не лише композиційного зв'язку, але й метатекстуального жесту, який відображає філософію нескінченного

інтертексту. Світ фентезі стає мозаїкою смислів, у якій автор – не деміург, а коментатор міфу, який сам себе переписує.

2.2 Міфологічні та історичні мотиви у польському фентезі

Спроба створення теоретичних засад для подальшого дослідження польської та світової фантастичної літератури неминуче вимагає глибокого аналізу ключових мотивів – передусім міфологічних і історичних, – які формують художній світ сучасного фентезі. Звернення до міфу та сакрального у творах цього жанру є не лише способом естетизації, а передусім формою осмислення досвіду, що виходить поза межі раціонального пізнання. Як зазначає Стефан Савицький, «у реальній дійсності взаємозв'язок між релігією та літературою є двостороннім – або релігія впливає на літературу, або навпаки, література формує нові прояви релігійності» [57, с.7].

Така взаємодія є надзвичайно виразною у польській постмодерній фантастиці, де мотиви сакрального, міфологічного й історичного набувають символічного характеру, трансформуючись у носії філософських або етичних проблем сучасності. Письменник, який створює фантастичний світ, часто свідомо моделює власну «міфологію» – подібно до творця, що вибудовує всесвіт за власними законами.

Однією з ключових стратегій інтертекстуальності в польському фентезі є ретелінг – переосмислення відомих міфів, казок чи легенд у новому контексті. Анджей Сапковський у своїй праці «*Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*» пояснює цей термін як спробу «переказати наново» відомі історії, надаючи їм сучасного звучання й позбавляючи традиційної казковості, але зберігаючи магічний елемент.

У постмодерному польському фентезі ретелінг стає способом деконструкції міфу, іронічної гри з культурними архетипами та літературними кодами. Прикладом цього є «*Świat króla Artura. Maladie*» Сапковського – твір, у якому автор аналізує трансформацію артурівського міфу та створює власну інтерпретацію історії Трістана й Ізольди.

Постмодерна поетика фентезі виявляється у поєднанні міфологічних мотивів із раціоналізмом, пародійності з філософським підтекстом, а також у метафікційності – усвідомленому показі процесу творення оповіді. У такий спосіб Сапковський та інші польські автори (Яцек Дукай, Ярослав Гжимек) демонструють фентезі не лише як жанр втечі від реальності, а як інтелектуальну гру з культурною пам'яттю та текстами минулого.

Показовим прикладом цикл про відьмака Геральта з Рівії, у якому давньослов'янські, християнські та кельтські міфологеми переплітаються з історичними алюзіями на Середньовіччя. Автор не лише реконструює елементи міфу, а й деміфологізує їх, піддаючи іронічному переосмисленню – «jego świat to nie mit, ale ironiczny komentarz do mitu» [54, с. 98].

У свою чергу, Яцек Дукай у романі «Lód» використовує історичну подію – зупинку історії після катастрофи 1908 року – як основу для творення альтернативної «міфоісторії». Його світ стає не просто фантастичним конструктором, а «метафізичним архівом», у якому історія та релігія взаємодіють, творячи нові сенси буття.

Міфологічні алюзії також помітні у романі «Pan Lodowego Ogrodu» Ярослава Гжендовича, де відлуння скандинавських та слов'янських міфів поєднується з постмодерною ідеєю множинності реальностей. Автор, подібно до Анджея Сапковського, розмиває межі між історією та легендою, між наукою та вірою, між «священним» і «буденним».

Дослідження подібних текстів вимагає міждисциплінарного підходу, адже розуміння сакрального в польській фантастиці не може бути обмежене лише рамками літературознавства. Необхідно враховувати контексти культурної антропології, соціології, філософії та історії релігії. Саме у такій перспективі фантастика набуває значення сучасного міфотворчого простору, у якому історія, віра та уява співіснують як рівноправні елементи художньої реальності.

Таким чином, у польському постмодерному фентезі спостерігаємо процес реактуалізації міфу – не його відтворення, а використання як методу пізнання світу та людської природи. Як писав Умберто Еко: «czytelnik uczestniczy w

tworzeniu sensu tekstu», і саме фантастика надає йому цю можливість у найповнішому вимірі, бо в ній читач стає співтворцем нового міфу [20, с. 45].

Одним із ключових вимірів жанру фентезі є створення власного художнього світу, в якому автор виступає як деміург, творець нової історії, культури та навіть міфології. Саме завдяки такій «second world» письменник отримує можливість створити альтернативну реальність, «відділену від нашої», зі своєю географією, історією й культурою, і досліджувати теми, які важко опрацювати у звичних умовах [45].

У польському фентезі звернення до релігійної символіки та історичних міфів часто пов'язане з індивідуальним світоглядом митця. Особисте ставлення до питань віри, добра і зла, сакрального й профанного формує не лише структуру вигаданого світу, але й визначає морально-філософське наповнення тексту. Письменник, який творить фантастичний всесвіт, неминуче висловлює власне розуміння релігії та історії, навіть якщо це відбувається на рівні алюзій чи символів.

Так, Анджей Сапковський у циклі про відьмака Геральта створює світ, у якому язичницькі та християнські елементи співіснують у напруженій, але динамічній рівновазі. Його «континент» є простором, де боги вже мовчать, а люди залишені самі собі, що відображає скептичне ставлення автора до абсолютних моральних категорій. Як зазначає сам Анджей Сапковський: «Bóg jest tu milczący, a człowiek – zagubiony w chaosie własnych wyborów» [54, с. 214]. Цей мотив «мовчання Бога» і підваження сакрального порядку світу є типовим для постмодерного фентезі, де автори не пропонують готових істин, а радше ставлять під сумнів саме існування трансцендентного сенсу.

Анджей Сапковський у своєму оповіданні «Maladie» здійснює посмодерне переосмислення класичної легенди про Трістана та Ізольду, використовуючи поєднання еуфемізації та метафікції. У першій частині твору, есеїстичному розділі, він аналізує історичні варіанти легенди, зазначаючи: «Thomas z Brytanii, Béroul i Gottfried ze Strasburga oferują każdą swoją wersję mitu o Tristanie i Izoldzie, który z czasem ulega przekształceniom i nabiera nowych znaczeń.» [55, с. 45]. Анджей Сапковський прослідковує

трансформацію образів із артурівських легенд у культурі, подаючи різні уявлення про Артура, його лицарів та інших героїв. У другій частині оповідання, автор переповідає історію Трістана та Ізольди, натхненну середньовічними версіями, зокрема поемою Томаса з Британії та романом Жозефа Бед'є. Письменник переосмислює класичний сюжет, додаючи нові деталі та інтерпретації. Наприклад, він описує момент, коли Трістан, поранений після бою з Морхольтом, відправляється в море: «Tristan prosi swojego wuja, króla Marka, aby pozwolił mu odpłynąć łodzią, by mógł umrzeć na morzu. Jednak fale niosą go do Irlandii, gdzie odnajduje go Izolda.» [55, с. 112]. Завдяки такому поєднанню традиційних елементів легенди та нових інтерпретацій створюється багатопланова наративна структура.

Зовсім інше трактування сакрального спостерігаємо у творчості Анни (Малгожати) Броковської, зокрема у романі «*Gar'Ingawi. Wyspa Szczęśliwa*». Її твір можна розглядати як спробу деміургічної реконструкції католицької міфології, де Бог набуває людських рис і прагне врятувати людину від морального занепаду. Авторка свідомо відтворює універсальну християнську наративну модель «Бог – Втілення – Спасіння», проте трансформує її у фантастичному ключі, надаючи персонажам рис моральної двозначності. У цьому сенсі творчість Броковської можна розглядати як «теологію уяви», де поєднуються міф, віра та література, формуючи нову онтологічну цілісність.

Іншу позицію займає Яцек Дукай, у якого міфологічне і релігійне набуває метафізичного виміру. Його роман «*Lód*» можна тлумачити як альтернативну історію світу, у якій заморожений час стає метафорою «зупиненої історії» – світу без розвитку, без спасіння, без сенсу. У цьому просторі Бог або не існує, або є байдужим до людини. Така концепція близька до філософського нігілізму, що протиставляє себе традиційній теології історії.

У романі «*Miasto grobów. Uwertura*» Віт Шостак створює постмодерний фентезійний світ, який одночасно є альтернативною історією та соціально-культурною сатирою. Події відбуваються у Польщі після падіння комуністичного режиму, але замість демократичної трансформації країна стає

монархією. Автор поєднує традиційне фентезі з елементами урбаністичної фантастики, що дозволяє розширити жанрові межі і створює багатошарову наративну структуру. Віт Шостак активно користується інтертекстуальними прийомами, вплітаючи історичні алюзії, фольклорні мотиви та сучасні міські легенди.

Як зазначає Анна Ковальчик, «Шостак вводить читача у світ, де межі між історією, легендою та фантазією плинні, і кожен елемент може слугувати переосмисленню літературної традиції» [37, с. 65-80]. Це дозволяє тексту одночасно відтворювати історичні події та коментувати сучасну польську дійсність у жанровому ключі.

Одним із постмодерних прийомів у романі є децентрація наратора та мультиперспективність. Розповідь ведеться від різних персонажів, що створює ефект «поліфонії» і дає змогу читачеві бачити події з кількох точок зору. Так, один із головних героїв зазначає: «Nie ma jednej prawdy o tym mieście. Każdy widzi je po swojemu, a razem tworzą coś w rodzaju wspólnej legendy» [63,с.152]. Ця цитата підкреслює, що роман не просто переказує альтернативну історію, а створює новий текст, де історія і фантазія взаємодіють як рівноправні елементи. «Miasto grobów» експериментує з жанрами: хоррор, фентезі та урбаністична фантастика переплітаються, створюючи непередбачуваний наратив, який підриває очікування читача.

Як зауважує Томаш Новак, «Шостак ламає схеми класичної фантастичної нарації, вводячи елементи жаху та абсурдні ситуації у повсякденному міському світі» [47, с. 45-60]. Таким чином, роман стає прикладом постмодерної метафікції, де автор іронічно взаємодіє з читачем, одночасно коментуючи літературну традицію та соціальні реалії.

Цикл «Zakon Krańca Świata» Майї Лідії Косаковської поєднує традиційне фентезі з елементами релігійної міфології, ставлячи під сумнів стереотипні уявлення про добро та зло. Авторка створює багатошарову оповідь, де класичні архетипи героїв і демона перетворюються на складні, морально неоднозначні персонажі. Вона активно використовує біблійні та апокрифічні мотиви, але переплітає їх із власними вигаданими світом та релігійними концептами. Як

зазначає Томаш Новак, «Косаковська переосмислює класичні схеми релігійної фантастики, вводячи сюжети моральної амбівалентності та критики догматів» [47, с. 45-60]. Цей прийом робить текст не просто повторенням відомих міфів, а постмодерною метафікцією, де традиційна моральна дихотомія розкладається на складніші, багатовимірні структури.

У циклі персонажі часто відходять від класичного «героя». Наприклад, архангели та демони демонструють людські слабкості, а їхні дії піддаються моральній оцінці читача, що створює ефект деконструкції канонічного фентезійного наративу. Письменниця коментує через персонажів: «Nie ma czystego dobra ani czystego zła – są tylko wybory, a ich konsekwencje» [36, с. 132]. Ця цитата ілюструє підхід постмодернізму до традиційних міфологічних схем: авторка демонструє, що мораль у фентезі може бути відносною і багатовимірною. Цикл також використовує метатекстуальні прийоми, такі як коментарі автора до оповіді та іронічні відступи, що роблять читача усвідомленим учасником процесу творення легенди. Це дозволяє тексту стати не просто переказом міфології, а новою літературною реальністю, що переосмислює фентезійні та релігійні традиції.

Міфологічно-історичні мотиви у польському фентезі також виявляються у прагненні показати історію людства як амбівалентний процес, позбавлений моральної телеології. У романі Ярослава Гжендовича «Pan Lodowego Ogrodu» історія світу подається як безкінечний цикл боротьби богів і людей, у якому жодна сторона не має абсолютної правди. Світ твору нагадує постміфологічну реальність, де «sacrum i profanum stapiają się w jedno, a człowiek sam musi zdecydować, czym dla niego jest boskość» [26, с. 118].

Отже, у польському постмодерному фентезі релігійні й історичні мотиви стають не лише сюжетними, але й філософськими інструментами, що дозволяють авторам осмислити місце людини в космосі, межі віри, значення історії та моральності. На відміну від класичної, «толкінівської» моделі, де сакральне мало стабілізуючу функцію, польська фантастика кінця XX – початку XXI ст. розглядає міф як відкриту систему – простір сумніву, переосмислення й духовного пошуку.

2.3 Фентезі як інструмент моделювання соціальних і філософських проблем

Польська фантастична література почала розвиватися значно пізніше, ніж англосакська, проте за останні три десятиліття вона стала однією з найдинамічніших і водночас найвпливовіших течій сучасної літератури. Автори польського фентезі все частіше звертаються до актуальних проблем сьогодення, перетворюючи жанр на своєрідний інструмент соціального та культурного аналізу. Досліджуючи польське фентезі крізь призму постмодернізму та культурної теорії літератури, слід врахувати, що твори цього жанру не лише переосмислюють класичні міфи й легенди, але й відображають та моделюють соціальні та філософські проблеми сучасності – від моральних дилем і етичних виборів до конфліктів влади, соціальної нерівності та пошуку особистої ідентичності. Саме через це польське фентезі постмодерністського спрямування стає платформою для дискусій про сучасне суспільство, його цінності та виклики.

Однією з найбільш актуальних тем, яку досліджують польські письменники, є проблема влади та тоталітаризму. У творах фентезі часто з'являються персонажі або державні системи, що демонструють зловживання владою, контроль над суспільством та наслідки деспотизму, що дозволяє читачеві розмірковувати на історичними та сучасними реаліями.

У фентезійному циклі «Wiedźmin» Анджея Сапковського проблема влади постає як один із центральних соціально-філософських мотивів. Через політичні інтриги між королівствами, князівствами та магічними організаціями автор показує, що влада не є однозначно позитивною силою, а радше інструментом, здатним як захищати, так і пригнічувати суспільство. Мотив боротьби за трон, корупції та маніпуляцій демонструє складність морального вибору для тих, хто перебуває при владі, а також наслідки безвідповідального або деспотичного правління. Особливо наочно ця проблематика представлена на прикладі міста Новіград – важливого політичного, економічного та релігійного центру. Тут влада проявляється у формі соціального контролю, конфліктів між церквою,

гільдіями та магічними організаціями. Як зазначає Анджей Сапковський, «Wiedźmin nie zawsze walczy z potworami w lesie – czasem największe potwory kryją się w ludzkich sercach i instytucjach» [54, с.78].

Схожу проблему піднімає Віт Шостак в своєму романі, представляючи владу як складний механізм контролю над суспільством. Альтернативна історія, де Польща після падіння комунізму стає монархією, демонструє, що будь-яка форма абсолютної влади, навіть у «відродженій» монархії, тісно пов'язана з придушенням індивідуальної свободи та моральними дилемами, письменник показує, що система правління формує поведінку людей, визначає їхні можливості та межі дій, а також породжує нові конфлікти, які можуть бути не менш руйнівними, ніж традиційні соціальні катастрофи.

У світах польського фентезі нерівність і соціальна ієрархія часто стають рушійною силою подій. Автори малюють реалістичні картини суспільства, де персонажі змушені боротися з обмеженнями, що накладають на них класи, касти чи інші соціальні групи. Через конфлікти між сильними та слабкими, привілейованими та пригніченими письменники досліджують механізми влади, дискримінації та несправедливості. Фантастичний контекст дозволяє візуалізувати ці явища в концентрованій, художньо виразній формі, даючи читачеві змогу замислитися над соціальними структурами реального світу.

У циклі «Córki Wawelu» Анни Канточ соціальна нерівність виступає однією з ключових тем, що визначають розвиток персонажів і сюжетних конфліктів. Події розгортаються у світі, де магія переплітається з політичними інтригами та історичними реаліями, і героїні стикаються з обмеженнями, накладеними на них походженням, статусом або гендерними ролями. Так, молоді дівчата з народу або менш впливових родин змушені боротися за доступ до знань і ресурсів, у той час як дворянки користуються привілеями, які відкривають перед ними шлях до влади та магії. Як зауважує одна з героїнь, «Nie każdy rodzi się z równymi szansami – niektóre drzwi są dla nas zawsze zamknięte» [35, с.42]. Через сюжетні повороти письменниця показує, як влада та привілеї концентруються в руках еліт: політичні інтриги у дворі Вавеля, конфлікти між магами та простими людьми, а також боротьба за право на

участь у магічних ритуалах висвітлюють нерівність і обмеження, з якими стикаються персонажі. Протагоністки часто змушені діяти хитро і винаходити власні шляхи виживання, щоб отримати контроль над власною долею. Таких підхід дозволяє читачеві спостерігати, як фентезійний світ відзеркалює нерівність та структурні проблеми реального суспільства, ставлячи під сумнів усталені соціальні порядки і моральні стандарти.

Уявімо світ, де природа більше не є безмежним джерелом життя, а стає полем боротьби за виживання, де людська діяльність залишила невиліковні рани на ландшафтах і екосистемах. Саме в такому контексті постмодерна польська фантастика, зокрема твір Маї Лідії Косаковської «Zakon Krańca Świata», створює свої світи. Авторка показує, як наслідки екологічних катастроф та людської жадоби формують новий порядок, де виживання стає головною цінністю, а моральні й соціальні дилеми загострюються. «Nadszedł Koniec Świata. A właściwie – dwanaście Końców, dla każdego wierzącego zgodnie z jego oczekiwaniami. Były katastrofy ekologiczne i naturalne, wojna atomowa, inwazja obcych, zejście Jeźdźców Apokalipsy oraz wiele innych wersji kresu świata» [36, с. 47].

Головний герой – Ларс Бергерсон здатний подорожувати між вимірами та викрадати цінні предмети, звані «pryzami», з різних «райських» світів. Ці світи були створені після апокаліпсису, і вони існують паралельно з реальним світом, який страждає від наслідків екологічних катастроф. Ларс використовує свої здібності, щоб вижити в цьому хаотичному світі, де ресурси обмежені, а природа зруйнована.

У книзі описано, як після кінця світу людство намагається відновити цивілізацію, але постійно стикається з наслідками своїх попередніх помилок. Природа більше не є тим джерелом життя, яким вона була раніше; вона стала полем бою, де люди борються за залишки ресурсів. Через апокаліптичні сюжети та магічні виміри письменниця досліджує питання взаємодії людини і природи, показуючи, що будь-які спроби відновити цивілізацію приречені на провал, якщо не буде змінено ставлення до навколишнього світу. Цей художній образ можна провести в паралель із сучасними проблемами: зміна клімату,

зникнення біорізноманіття, глобальне забруднення та руйнівний вплив техногенного прогресу на екосистеми. Таким чином, постмодерне фентезі виступає не лише як розважальний жанр, а й як дзеркало сучасних соціальних та екологічних викликів, підштовхуючи читача до рефлексії та критичного осмислення власних дій.

Читаючи фентезі, людина не лише поринає у світ пригод, магії та несподіваних поворотів долі, а й проходить разом із героями складний шлях морального вибору – між добром та злом, світлом і темрявою, правильним рішенням і спокусою, але хибною дорогою. У цьому полягає глибокий філософський вимір жанру: фантастичний світ стає дзеркалом реального, де відображаються наші страхи, сумніви, прагнення та цінності. Філософські питання виникають природно – про сенс життя, свободу волі, відповідальність за вибір, природу людяності. Можливо, саме тому кожен читач, занурюючись у вигаданий всесвіт, здатен побачити в героях прототип самого себе, своїх рішень і помилок, а також знайти відповіді на запитання, які хвилюють його в реальному житті.

Такий підхід відкриває можливість розглянути проблему добра і зла не як чорно-білу опозицію, а як складний морально-філософський конфлікт, що проявляється у виборі персонажів, їхніх внутрішніх виборів персонажів, їхніх внутрішніх і трансформаціях. Саме це робить фентезі не лише розважальним, а й глибоко пізнавальним жанром, що спонукає до роздумів про сутність людського буття.

Події в циклі «Pan Lodowego Ogrodu» Ярослава Гжендовича розгортається на планеті Мідгард – чужому світі, де магія і стародавні культури домінують. Головний герой – солдат із планети Земля, що прибуває із спеціальною місією, але опиняється втягнутим у війну богів, людські пристрасті, зраду й амбіції.

У цьому світі добро і зло не мають чітких меж: учені, котрі мали спочатку добрі наміри, опиняються творцями тоталітарної утопії; технології Землі, що мали служити прогресу, стають знаряддям поневолення; культури чужого світу, прийняті героєм, ставлять під сумнів «правильні» вибори. У видавничому описі

роману ця моральна неоднозначність передана через образ :«...samozwańczy demiurgowie hodują okrucieństwo kwitnące w mroku zła» [25, с.64].

Автор запрошує читача поставити запитання: чи можемо ми назвати дії героя однозначно добрими, якщо вони призводять до жертв? Чи злу щоразу можна протиставити тільки героїчну дійсність? Відповідь знаходимо у фентезійному циклі: акт на користь одного народу може бути пригнобленням іншого, влада, навіть під гаслами порятунку, має тенденцію до деспотизму. Як пише Ярослав Ґжендович, «*Że strach rodzi się z myśli. Tymczasem ważne jest to, co się widzi, a nie to, co może się zobaczyć...*» [24, с. 87].

Ще одною з ключових проблем польського фентезі є становлення власного «я» героїв, що тісно пов'язано з процесом самопізнання та пошуком ідентичності. У багатьох творах автори постмодерністського фентезі змальовують персонажів, які опиняються у вигаданих, часто екстремальних світах, де звичні правила та соціальні норми не діють. Через такі випробування герої змушені ставити собі фундаментальні запитання: ким я є, які мої цінності та пріоритети, як мої рішення впливають на оточуючих і на світ загалом.

Процес становлення «я» часто зображується як послідовність внутрішніх конфліктів, моральних виборів і взаємодії з іншими персонажами, що дозволяє показати, як досвід, помилки та успіхи формують індивідуальну ідентичність. Наприклад, у творах Анджея Піліпука героїні та герої проходять крізь випробування, які змушують їх переосмислити своє місце у світі, усвідомити власні слабкості та сильні сторони, а також зробити важливі життєві вибори.

Таким чином, польське фентезі стає не лише розважальним жанром, але й своєрідною лабораторією для дослідження психології та філософії особистості. Читач отримує можливість співпереживати персонажам у їхньому становленні «я», а також рефлексувати над власним життєвим досвідом, оцінювати власні цінності та моральні орієнтири. Тобто процес самопізнання героїв у польському фентезі відображає універсальні проблеми людського існування та формує унікальний філософський вимір літературного твору.

У романі Анджея Піліпука «Kuzynki» проблема ідентичності та самопізнання розкривається через призму трьох головних героїнь: Станіслави

Крушевської, Катажини Крушевської та Моніки Степанкович. Всі вони постають у різних часових та культурних контекстах, що дозволяє автору продемонструвати багатшаровість ідентичності в умовах постмодерністського фентезі [49].

Станіслава, що живе в XVII столітті, є прикладом героїні, чия ідентичність формується через історичні та соціальні обставини. Вона змушена пристосовуватися до суворих правил і норм того часу, при цьому постійно задаючи собі питання про власну мораль та життєвий шлях. Анджей Піліпук описує її внутрішній конфлікт через сцену, коли Станіслава розмірковує: «Nie wiedziałam, kim jestem, dopóki nie stanęłam przed lustrem czasu» [49, с.47]. Ця цитата демонструє, що процес самопізнання у Станіслави тісно пов'язаний із випробуваннями, які диктує час, і з розумінням власного місця в історії.

Катажина, сучасна героїня, поєднує повсякденне життя з пошуком родинних зв'язків та історичного контексту. Її ідентичність формується через усвідомлення зв'язку минулого та сучасного: «Ubranie zawiesiła... Tym bardziej, że laptop w zasięgu ręki, książki... Czego jeszcze chceć od życia?» [49, с.89]. Ця сцена показує поєднання технологій і культурного досвіду, що відображає постмодерністський підхід до зображення багатовимірної ідентичності сучасної людини.

Моніка Степанкович, що походить із іншої культури, демонструє складнощі адаптації до нового соціального середовища, де її культурні цінності та життєвий досвід не збігаються з нормами оточення. Вона стикається з необхідністю переосмислити власні принципи та роль у світі: «Nie mogłam być sobą, dopóki nie zrozumiałam, gdzie kończy się moje „ja”, a zaczyna świat innych» [49, с.132]. Цей епізод підкреслює, що ідентичність не є статичною категорією, а постійно конструюється у взаємодії з оточенням.

Анджей Піліпук використовує характерні для постмодернізму прийоми: нелінійну хронологію, поєднання історичних і сучасних контекстів, фантастичні елементи (подорожі в часі, алхімія, магичні артефакти), що дозволяють досліджувати самопізнання в умовах неможливих у реальному

житті ситуацій. Героїні постійно ставлять собі питання про сенс власного існування, моральний вибір, свободу волі та власну роль у світі.

Науковці зазначають, що польське постмодерністське фентезі дозволяє показати плинну, багатшарову ідентичність, де різні аспекти «я» можуть співіснувати й взаємодоповнюватися [15]. Важливо, що Анджей Піліпук не дає готових відповідей, а створює простір для читача, де кожен може знайти власне «я» через досвід персонажів.

Отже, роман «Kuzynki» демонструє, як фантастичні та постмодерністські елементи допомагають глибше зрозуміти процес самопізнання. Читач не лише спостерігає за пригодами героїнь, але й переживає їхній внутрішній розвиток, що робить роман надзвичайно цінним для дослідження проблеми ідентичності в літературі.

2.4 Інтермедіальні виміри польського постмодерністичного фентезі

Посилення інтересу до проявів інтермедіальності в сучасній культурі, яке чітко спостерігається протягом останнього десятиліття, обґрунтовується низкою чинників. Людина яка живе у медіатизованому суспільстві, дедалі частіше звертається до вивчення явищ та особливостей, які виникають на перетині наук, дисциплін та різних напрямів мистецтва. У ХХ столітті починається різкий розвиток гібридних напрямів прояву культури, розуміння яких неможливий без знань про компоненти з яких вони постають. Відчутною стала тенденція до зниження статусу літератури як провідного виду мистецтва: література перестала бути основним джерелом знань про світ. Наступним чинником стало досягнення межі в дослідженні інтертекстуальності. Аналіз зв'язків літературних текстів вичерпав себе, науковці почали цікавитися співвідношенням літературного твору з іншими формами художньої чи літературної творчості – від живопису чи музики до кінематографу. Усі ці процеси актуалізують потребу розглядати інтермедіальність як концепт, що відображає головні напрями розвитку сучасної цивілізації та культурного простору.

Інтермедіальність у польській культурі постмодернізму проявляється через поєднання літератури з різними медіа сферами, це дозволяє утворювати багатошарові та динамічні світи. Одним з основних механізмів є кінематографічна побудова наративу. У таких творах часто спостерігається розкадрування сцен, коли події змінюються різко і нагадують монтажні кадри фільму. Використання різних ракурсів, деталізація фрагментів та «зумування» на подіях створює ефект живої, динамічної картини світу. Другим важливим механізмом є міжтекстові алюзії та інтеграція різних жанрів. Часто відбувається посилення на класичні тексти, перефразування знайомих архетипів або гра з жанровими кодами. Поєднання фентезі з іншими жанрами, такими як детектив чи міфологія, формує багаторівневий наратив. Крім того, у творах використовуються посилення на популярну культуру та сучасні медіа, завдяки чому читач сприймає сюжет на кількох рівнях одночасно. Ще одним засобом інтермедіальності є запозичення комікських та ігрових структур. Сюжет організовується у вигляді сцен, схожих на кадри коміксу, а також включає карти світу, схеми чи графічні елементи, що додають тексту інтерактивності. Читач отримує відчуття участі в історії, ніби проходячи сюжетні епізоди як у грі. Важливу роль відіграють музичні та аудіальні ефекти, коли текст посилюється звуковими образами або використовує ритм мови для створення певної атмосфери. Це формує додатковий емоційний і сенсорний вимір художнього твору, спонукаючи читача до аудіовізуального сприйняття. Нарешті, поширеним механізмом є мета-літературність, коли твір свідомо коментує сам себе або свої медійні алюзії. Це створює ефект усвідомлення власної медійності, перетворюючи літературний текст на гібрид різних форм і засобів, що одночасно розповідає історію та аналізує її структуру.

У процесі міжмедійної трансформації літературний текст ніколи не відтворюється як точна копія, адже кожне медіа має власні способи вираження, обмеження й потенціали. Те, що у літературному творі реалізується через мовну образність, внутрішній монолог чи авторську сцену, у серіалі перетворюється на візуальну картинку, монтаж, гру акторів; у відеогрі – на інтерактивний вибір, гейміфікацію та занурення гравця в дію; у коміксі – на

графічну точність та композицію кадру. Таким чином, кожен медіа простір не просто інтерпретує вихідний текст, а створює нову версію, у якій зміщуються акценти, змінюється темпоритм та інакше сприймається досвід читача, глядача чи гравця.

Такі медіамодифікацію зустрічаються у циклі Сапковського «Wiedźmin» в якому домінує лінгвістична образність, яка формується за допомогою внутрішніх монологів, розгорнутих описів та фольклорних деталей. Наприклад, сцени бою в літературному тексті вибудовані через уповільнення часу, деталізацію рухів та суб'єктивну думку героя. Екранізація циклу А. Сапковського «Wiedźmin» [11], створена польською студією у 2001 році, є особливою в історії міжмедійних трансформацій цього літературного феномену. Незважаючи на суперечливі відгуки, саме адаптація 2001 року стала першим масштабним намаганням перенести світ відьмака до медійного простору. Проєкт включав повнометражний фільм та телесеріал (13 сезонів), що були зняті одночасно та мали спільну візуальну й наративну основу. Фільм було змонтовано з фрагментів серіалу, що зумовило уривчастість, натомість серіал представляв події послідовно, хоча і доповнений власними сюжетними лініями, відсутніми в літературному творі. Сюжетна структура обох екранізацій охоплювала оповідання зі збірок *Ostatnie życzenie* та *Miecz przeznaczenia* [52; 53], але не стала повною чи дослівною. Режисери ввели нові і невідомі повороти сюжету, нових персонажів, та адаптували ключові проблеми та конфлікти, змінюючи роль і характер героїв. Головний образ Геральта отримав трагічніше та меланхолійніше прочитання, навідміну від літературного твору Сапковського до герой вирізняється поєднанням іронії, етичної рефлексії та внутрішнього скепсису. Істотно змінено й динаміку стосунків Геральта та Йеннефер, що у фільмі та серіалі романтизувалися, підлаштувавшись під конвенції телевізійної драми початку 2000-х років. Якість і художня специфіка адаптації значною мірою залежала від бюджетних й технічних обмежень польської кіноіндустрії того часу. Візуальні ефекти, створення чудовиськ, грим, монтаж були виконані на мінімалістичному рівні, це різко не співпадало з естетикою літературного тексту. Ці недоліки зауважував і сам Анджей

Сапковський, який не приховував критичний і настороженої позиції щодо екранізації. Він назвав проєкт «катастрофою», підкреслюючи : «To była porażka. Film jest tak zły, że ja sam nie mogę go oglądać» [28, с. 3]. Монтаж фільму зазнав окремої критики : «Zrobili z serialu film, pocięli bez sensu, wyszedł kompletny nonsens» [28, с. 3]. Негативна реакція Сапковського була спричинена не лише художніми рішеннями, а й тим, що продюсери не залучили його до створення сценарію й не узгодили концепцію із баченням творця всесвіту «Wiedźmin».

Попри критику, екранізація 2001 року має надважливе інтермедіальне значення. Її поява закрила кілька стратегічні цілі. По-перше, продюсери мали на меті популяризувати польську фентезі-літературу та створити перший фентезі-бренд у кіноформаті. По-друге, проєкт «Wiedźmin» був можливістю вийти на міжнародний ринок, що відобразилось на дистрибуції фільму за межами Польщі. По-третє, адаптація мала комерційний потенціал, адже на той час цикл Сапковського вже був культовим у Східній Європі: «Ja jestem rzemieślnikiem. Robię swoje. Jeśli to się dobrze sprzedaje, to świetnie, ale nie zamierzam udawać, że literatura ma obowiązek być komercyjna.» [54, с. 12-13]. Відтак випуск фільму й серіалу був спрямований на розширення аудиторії та зовнішню репрезентацію польської літератури.

Незважаючи на художню недосконалість, цей проєкт став відправною точкою у створенні міжмедійної екосистеми «Wiedźmina». Він став ґрунтом для значно успішніших інтермедіальних форм – насамперед відеоігор CD Projekt RED, які сформували новий канон сприйняття світу відьмака. Як підкреслює один із засновників студії Марцін Івіньський, стратегія CD Projekt RED ніколи не передбачала сліпого наслідуванняпершоджерела: «Naszym celem było stworzyć grę, która odda ducha prozy Sapkowskiego, ale pozwoli graczom podejmować własne decyzje. Literatura to punkt wyjścia, nie kajdany» [43, с. 17]. Це висловлювання демонструє головний принцип інтермедіального переосмислення: літературна основа зберігається як фундамент, проте медіаадаптація не обмежується рамками традиційного сюжету. Розробники свідомо творять паралельний, а не вторинний наратив, що доповнює канон новими аспектами характерології, міфології й моральної проблематики.

Директор студії CD Project RED Адам Бадовський формулює це ще радикальніше : «Wiedźmin 3 to nie adaptacja. To kontynuacja opowieści w świecie, który kochamy. Bierzemy to, co najlepsze z książek, i opowiadamy historię po swojemu» [50, с.57]. Таким чином, ігрові проєкти функціонують як інтермедіальні продовження, які розвивають, а не копіюють літературну фабулу, створюючи нову культурну цінність.

Ключовим фактором успіху ігор став перенесений із творчості Сапковського моральний релятивізм, котрий у інтерактивному форматі набув нової виразності. Режисер третьої частини Конрад Томашкевич ноголошує: «Chcieliśmy, aby wybory gracza były tak moralnie skomplikowane, jak u Sapkowskiego. Szarość moralna to serce tej serii» [65, с.3]. Це «сіра зона» вибору – один із центральних принципів як постмодерністської прози Сапковського, так і сучасного наративного дизайну відеоігор. Гравці також акцентують на унікальності світу й глибокій емоційності сюжету. На профільному форумі CDPR один із користувачів зазначає: «To jedyna gra, która zmusiła mnie zatrzymać się i pomyśleć nad konsekwencjami każdego wyboru» [22, с.8].

Саме тому можна ствердити, що відеоігри CD project RED стали найвдалішою інтермедіальною реалізацією «Відьмака», яка не тільки перетворила світ Сапковського на глобальне культурне явище, але й створила власну художню естетику. Їхній успіх – це доказ того, що сучасне фентезі існує не в ізоляції, а у складній взаємодії між текстами, образами, медіа і суспільством.

На відміну від «Wiedźmin», роман Яцека Дукая «Starość aksolotla» є прикладом внутрішньо закладеної інтермедіальності, оскільки виданий не як звичайний друкований текст, а як мультимедійний проєкт. У друкованому виданні поруч зі складними описами екзоскелетів, роботів та технічних машин є розгорнуті, кольорові зображення цих конструкцій. У цифровому виданні «Starość aksolotla» ці деталі стають об'ємними: 3D-моделі можуть обертатися, збільшуватися та придатні для огляду з різних ракурсів. Таким чином читач стає глядачем та навіть перетворюється на співконструктора візуального світу. Критики відзначають, що роман є першою польською книгою, яка

використовує всі сучасні можливості електронних видань [19]. Також підкреслюють, що книгу не просто читають – її можна дивитися й переживати, вона надає новий вимір книзі.

У контексті дослідження жанру фентезі та постмодернізму «*Starość aksolotla*» демонструє, що жанр може трансформуватися не лише через зміну тематики або стилю, а й через форму носія та способи залучення читача до процесу творення. Роман свідомо використовує мультимедійні елементи для того, щоб розмити межі між текстом, візуальним образом і сприйняттям, перетворюючи читача на активного учасника художньої конструкції. Це є вагомим прикладом того, як сучасна література постмодерну інтегрує різні медіа і технології. Текст є рідкісним прикладом інтермедіальності за задумом автора, а не через адаптацію.

В романі Кшиштофа Піскі «*Pamięć przeszłości*» внутрішня розмова головного героя побудована як фрагментований, обірваний потік свідомості, що відображає дезорієнтацію персонажа, його болючий досвід та нестійкість психологічного стану. Письмова форма цього роману використовує підходящі для цього засоби: синтаксичні розриви, паузи, повтори слів і окремих фраз, інверсію думок, що побудовані кількома шарами. Аудіоверсія твору реалізує ці фрагментарні структури зовсім по-іншому, використовуючи для цього медіаспецифічні засоби. Зміни темпу читання передає внутрішній хаос героя – від різких пришвидшень до майже завмирання – моделюють емоційні сплески та моменти втрати контролю. Пауза яка в тексті – це просто розрив або тире, в аудіокнизі набуває тривалості та вагомості, збільшує драматизм і формує емоційно-рефлексивний простір. Крім того, використання звукових ефектів – луни, приглушених механічних шумів, низьких частот, що «резонують» на фоні монологу – не лише супроводжує текст, але й виконує інтерпретаційну функцію. Таким чином, інтермедіальна адаптація тексту в аудіоформаті – це не лише механічне озвучення роману, а зовсім нова система сприймання, де структурні особливості письма трансформуються у звуки, монологи та діалоги набувають матеріальної, акустичної присутності. Аудіоверсія підсилює емоційність історії та водночас подає інший спосіб її сприймання.

Отже, явище інтермедіальності яскраво демонструє вдале розширення будь-якого тексту польського фентезі, адже різні медіа не лише адаптують історію, а й змінюють способи її репрезентацію.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження було комплексно проаналізовано жанр фентезі в контексті польського постмодернізму, визначено його ключові жанрові, структурні та тематичні особливості, а також простежено способи художньої та інтермедіальної реалізації у сучасній польській літературі та культурі. Робота засвідчила, що польське фентезі є динамічним і багатовимірним явищем, розвиток якого виявляє як внутрішні естетичні закономірності, так і ширші соціокультурні тенденції, властиві постмодерному мисленню.

У першому розділі дослідження було проаналізовано витoki й класифікаційні моделі фентезійного жанру, що дозволило виявити його ключові константи: створення автономного художнього світу, функціонування міфологічних структур, поєднання архетипів і авторської вигадки, а також конфігурація альтернативної онтології. Фентезі постає як явище, що поєднує літературну традицію, міфологію та модерні художні стратегії, і водночас реагує на зміни світоглядної парадигми. Звернення до польської традиції дозволяє з'ясувати, що формування фентезійної літератури в Польщі відбувалося нерівномірно та значною мірою залежало від культурно-історичних обставин, зокрема від інтересу польських письменників до міфу, історії та альтернативних моделей світу.

Особливої ваги набуває виявлена у роботі постмодерністська інтерпретація жанру, що активізувалася в кінці XX – на початку XXI століття. Для польського постмодерного фентезі характерні іронія, ігровість, інтертекстуальність, багатоголосся, проблематизація істини та зміщення акценту з великого метанаритиву до множинних індивідуальних перспектив.

Постмодернізм не руйнує жанр, а навпаки, розширює його можливості, перетворюючи фентезі на не лише розважальну, а й інтелектуально насичену літературну форму.

У контексті розглянутих творів польського фентезі простежується реалізація описаних жанрових та постмодерністських особливостей. Так, у циклі «Wiedźmin» А. Сапковського проявляється поєднання міфології, архетипів та соціокультурних реалій; у «Pan Lodowego Ogrodu» Я. Гжедовіча виявляється конфігурація альтернативного світу та багатоголосся наративу; «Córki Wawelu» А. Ка́нтоха демонструє іронію, інтертекстуальність і гру з літературними традиціями.

Другий розділ роботи продемонстрував, що у сучасній польській літературі жанр фентезі функціонує як особливий інструмент художнього мислення, здатний не лише моделювати вигадані світи, а й рефлексувати над реальними соціальними, культурними та філософськими проблемами. Розгляд літературних циклів дозволив визначити структурну специфіку фентезійних наративів, у яких важливими стають спадкоємність, розгалуження сюжетів, повторюваність мотивів і формування складної внутрішньої міфології. Польські автори активно звертаються до міфологічної спадщини – слов'янської, античної, християнської, скандинавської – адаптуючи її до нових художніх ідей та культурних контекстів, що видно, зокрема, у «Zakon Krańca Świata» М. Л. Коссаковської та «Maladie» А. Сапковського.

Важливо підкреслити, що фентезі в польській літературі дедалі частіше стає сферою критичного моделювання соціальних та філософських питань. У жанрі осмислюються проблеми влади, свободи, моральної відповідальності, тоталітаризму, екзистенційних пошуків та кризи ідентичності. Фікційні світи, незважаючи на їхню уявність, функціонують як метафоричні простори для аналізу колективного досвіду, травм, політичних трансформацій та духовних пошуків.

Окремої уваги заслуговують інтермедіальні аспекти жанру, досліджені у цій роботі. Сучасне польське фентезі активно виходить за межі друкованого тексту, утворюючи нові форми існування в кіно, серіалах, комп'ютерних іграх,

коміксах, візуальному мистецтві та цифрових наративних практиках. У ряді випадків інтермедіальність є закладеною в самій поетиці твору, що демонструє, наприклад, роман Яцека Дукая «Starość aksolotla», де текст поєднано з візуальними та цифровими елементами. Такі явища свідчать про зміну статусу літератури в добу медіакультурних форматів у конструюванні художніх світів.

Узагальнюючи результати дослідження, можна зробити висновок, що польська польське постмодерністське фентезі перебуває у процесі активної еволюції, зберігаючи зв'язок із жанровими традиціями, але водночас переосмислюючи їх у відповідності до нових культурних умов. Польські автори демонструють здатність до глибокого філософського та культурного аналізу через фікційні моделі, поєднуючи класичні міфологічні структури з постмодерністською ігровістю та відкритістю. Інтермедіальний вимір жанру формує нові горизонти для його розвитку, перетворюючи фентезі на багатовекторний культурний феномен.

Таким чином, фентезі в польській постмодерній культурі виступає як складний, поліфонічний і концептуально насичений жанр, здатний адекватно відобразити трансформувати сучасні культурні виклики. Воно є не лише естетичною формою, а й способом інтелектуальної роботи з реальністю, засобом осмислення історії, міфу та сучасності, простором для експерименту та творчого переосмислення культурних кодів. Результати даної магістерської роботи можуть слугувати основою для подальших досліджень у галузі літературознавства, культурології, інтермедіальних студій та вивчення сучасних наративних практик у польському та європейському контексті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Еліаде М. Священна історія та міф. Київ, 2006. 144 с.
2. Іванова Н., Рижченко О. Fantasy as a developing phenomenon of modern art. Вісник Маріупольського державного університету. Серія : Філологія. 2019. Вип. 19. С. 58–64.
3. Леві Е. Догмати і ритуал високої магії. Київ, 2000. 661 с.
4. Левченко Н. Біблійна герменевтика як структурант поетики «Слова про Закон і Благодать» Іларіона. *Літературознавчі дослідження: теоретичні та прикладні аспекти*. Харків, 2019. С. 9–14.
5. Тодоров Ц. Поняття літератури та інші есе. Київ, 2006. 161 с.
6. Чернявська О. До питання класифікації жанру фентезі. *Літературознавчі студії*. 2015. Вип. 1(2). С. 323–331.
7. Adelsberger K. Timeless Toys: The Nutcracker and the Mouse King. *The Kabod*. 2020. Vol. 6. Issue 2. Liberty University. S. 1–9.
8. Attebery B. Strategies of Fantasy. Bloomington, 1992. 180 s.
9. Baudrillard J. Simulacra and Simulation. Київ, 2004. 118 с.
10. Blanch A. E. Nesbit as Fantasy God-Mother. *Fantasy Literature*. 2011. S. 25–41.
11. Brodzki, M. Wiedźmin (serial telewizyjny, 13 odcinków). Polska: Heritage Films. 2001. Режим доступу: <https://www.filmweb.pl/film/Wiedźmin-2001-1281>.
12. Brzezińska A. Córki Wawelu. Kraków, 2023. 840 s.
13. Casey J. Postmodern Fantasy. The Cambridge Companion to Fantasy Literature. *Cambridge University Press*. Cambridge. 2012. С 182–191.

14. Cetnarowski M. Eskapizm od kryzysu? Reżim dostępu:
<https://www.miesiecznik.znak.com.pl/6892012michal-centarowskieskapizm-od-kryzysu>.
15. Crowley J. Little, Big. New York, 2015. 560 s.
16. Czetyrba-Piszczo M. Tożsamość i literatura. Studia z antropologii literatury. Warszawa, 2023. Reżim dostępu:
http://wydawnictwo.uwm.edu.pl/uploads/documents/czytelnia/przeglad/Przeglad_Wschodnioeuropejski_12_1_2021.pdf.
17. Dreier S. Old fables and their new trick: exploring revisionist fairytale fantasy in selected texts by Cornelia Funke and Svetlana Martynchik. Vancouver, 2018. Reżim dostępu:
<https://open.library.ubc.ca/soa/cIRcle/collections/ubctheses/24/items/1.0369283?o=0>.
18. Dukaj J. W kraju niewiernych. Kraków, 2000. 532 s.
19. Dukaj J. Science fiction (minipowieść). Warszawa, 2011. 816 s.
20. Dukaj J. Starość aksolotla. Warszawa, 2021. 271 s.
21. Eco U. Lector in fabula. Warszawa, 1994. 360 s.
22. Egoff S. Worlds Within: Children's Fantasy from the Middle Ages to Today. Chicago, 1988. 317 s.
23. Forum CD Projekt RED. *Wrażenia graczy po premierze Wiedźmina 3*. 2015. Reżim dostępu:
<https://forums.cdprojektred.com/index.php?threads/wiedzmin-3-pax-east-2015.34209/page-16>.
24. Gates P. S. Fantasy Literature for Children and Young Adults. Lanham, 2003. 312 s.
25. Grzędowicz J. Pan Lodowego Ogrodu. Tom 1. Poznań, 2005. 539 s.
26. Grzędowicz J. Pan Lodowego Ogrodu. Tom 2. Poznań, 2007. 625 s.
27. Gutfeld D. English Polish Translations of Science Fiction and Fantasy. Toruń, 2008. 165 s.
28. Harlender P. Andrzej Sapkowski o filmie Wiedźmin: kompletna porażka. Gazeta Wyborcza, 2002. Reżim dostępu:

<https://wyborcza.pl/7,75517,31505153,andrzej-sapkowski-moj-k2-jeszcze-przedemna-wysoko-gdzies.html>.

29. Hassan I. Postface 1982. *The Dismemberment of Orpheus*. Madison. 1982. S. 263–278.
30. Ignatowicz M. *Fantastyka a sacrum*. Warszawa, 2008. 261 s.
31. Ingarden R. *O dziele literackim*. Warszawa, 1988. 493 s.
32. Jakowska K. Delimitacja tekstu w cyklu opowiadań. *Pamiętnik Literacki*. 1993. Z. 2. S. 94–106.
33. Jameson F. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham & London, 1991. 290 s.
34. Kaniewska B. Między cyklem a powieścią. *Cykl literacki w Polsce*. Białystok, 2001. S. 23–56.
35. Kańtoch A. *Czarne*. Warszawa, 2013. 272 s.
36. Kossakowska M. L. *Zakon Krańca Świata*. Warszawa, 2015. T. 1–2. 970 s.
37. Kowalczyk A. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy. *Studia Literackie*. 2017. № 2. S. 65–80.
38. Lem S. *Fantastyka i futurologia*. Kraków, 2007. 586 s.
39. Lerman L. Blurb on E. Nesbit. *Nesbit E. House of Arden*. New York, 2009. S. 5–9.
40. Lévi É. Meta-genre of Fantasy in the Context of Modern Science. *International Journal of Science and Research*, 2019. Режим доступа: <http://repositsc.nuczu.edu.ua/bitstream/123456789/11342/1/Meta-genre%20of%20fantasy.pdf> .
41. Madhushani K. H. S. The Role of Fantasy Literature in Enhancing Imagination and Cognitive Skills among Young Readers. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*. 2025. 10(3). Режим доступа: <https://www.ijisrt.com/the-role-of-fantasy-literature-in-providing-psychological-escapism-and-its-impact-on-teenage-readers-mental-health-in-sri-lanka>.
42. Markiewicz H. *Główne problemy wiedzy o literaturze*. Kraków, 1996. 376 s.

43. Mirosławski P. Wiedźmin podbija świat – rozmowa z M. Iwińskim. Режим доступа: [https://www.google.com/search?q=Mirosawski P. Wiedmin podbija Świat rozmowa z M. Iwińskim](https://www.google.com/search?q=Mirosawski+P.+Wiedmin+podbija+Świat+rozmowa+z+M.+Iwińskim).
44. Mucha A. Translating Polish Fantasy: Challenges of Cultural Context and Genre Conventions. *Media Obscura et Praesens*. 2015. Режим доступа: [file:///C:/Users/user/Downloads/05-Machna-Translating-Polish-Fantasy%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/05-Machna-Translating-Polish-Fantasy%20(4).pdf).
45. Nemickienė Ž., Vengalienė D. Secondary World Construction in Contemporary Fantasy Literature. *Respectus Philologicus*. 2023. Режим доступа: <file:///C:/Users/user/Downloads/30745-76205.pdf>.
46. Nikolajeva M. Fairy Tales and Fantasy: Approaches to the Narrative Structure. *Marvels and Tales*. 2003. Режим доступа: <https://www.jstor.org/stable/41389904>.
47. Nowak T. Eksperyment literacki w polskim fantasy XXI wieku. Kraków, 2016. 374 s.
48. Nowak T. Postmodernizm i dekonstrukcja filozoficzna. *Przegląd Literacki*. 2018. № 3. S. 45–60.
49. Pilipiuk A. Kuzynki. Warszawa, 2011. 316 s.
50. Reiner A. Inside The Witcher 3: Developing a Dark Fantasy World for the Video Game. *Game Informer*. 2014. Режим доступа: <https://archive.org/details/game-informer-issue-259-november-2014>.
51. Sapkowski A. Pytanie ceny (Kwestia ceny). Warszawa, 1990. 150 s.
52. Sapkowski A. Miecz przeznaczenia. Warszawa, 2014. 400 s.
53. Sapkowski A. Ostatnie życzenie. Warszawa, 2019. 332 s.
54. Sapkowski A. La Maladie. Warszawa, 2001. 351 s.
55. Sapkowski A. Ja jestem rzemieślnikiem. Режим доступа: <https://www.ppe.pl/news/139013/andrzej-sapkowski-konflikt-cd-projekt-red-kobiety-pieniadze.html>.
56. Sawicki S. Z pogranicza literatury i religii. Lublin, 2019. 160 s.
57. Stasiewicz P. Intertekstualne początki literatury fantasy. Białystok, 2016. 153 s.

58. Stephens J., McCallum R. *Retelling Stories, Framing Culture Traditional Story and Metanarratives in Children's Literature. 1st Edition.* New York, 1998. Режим доступа: <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203357750/retelling-stories-framing-culture-john-stephens-robyn-mccallum>.
59. Sułek J. Typologia, charakterystyka i historia fantasy. Режим доступа: <https://rep.up.krakow.pl/xmlui/bitstream/handle/11716/8911/RND197--09--Typologia--Sulek.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
60. Suvin D. *Metamorphoses of Science Fiction. Yale University Press.* 1979. S. 7–9.
61. Suvin D. Poetyka science fiction. *Spór o SF.* Poznań, 1989. S. 26–48.
62. Szostak W. *Miasto grobów. Uwertura.* Warszawa, 2015. 252 s.
63. Wszczępki i żywokryst. *O polskiej literaturze fantastycznonaukowej.* / red. A. Mazurkiewicz. Łódź, 2007. S. 30–72.
64. Yin-Poole W. The Witcher 3 interview. Eurogamer, 2016. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=PN0PEnjGNMQ>.
65. Zaja P. M. *Beyond and Below: Subversive Spaces in Postmodern British Fantasy. Purdue University.* 2018. Режим доступа: <https://docs.lib.purdue.edu/dissertations/AAI10811659>.