

УДК 821.161.2-312.9.09-053.6

DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2026.45.3.40>

**МІФОЛОГІЧНИЙ ДИСКУРС І ЖАНРОВА ДИНАМІКА ФЕНТЕЗІЙНОЇ ПОВІСТІ  
ВАЛЕРІЯ І НАТАЛІЇ ЛАПІКУРІВ «ЧАРІВНА БРАМА»:  
ВІД ІГРОВОГО ПОРТАЛУ ДО НАЦІОНАЛЬНОЇ ТРАВМИ**

**MYTHOLOGICAL DISCOURSE AND GENRE EVOLUTION OF VALERII  
AND NATALIYA LAPIKUR'S FANTASY "THE MAGIC GATE":  
FROM GAMING PORTAL TO NATIONAL TRAUMA**

Дев'ятко Н.В.,

*orcid.org/0000-0003-0162-1194*

кандидат філософських наук, доцент,

доцент кафедри філософії

Комунального закладу вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти»

Дніпропетровської обласної ради

У статті досліджено міфологічний дискурс і жанрову динаміку пригодницької повісті Валерія і Наталії Лапикурів «Чарівна брама». Актуальність роботи зумовлена потребою осмислення новітніх модифікацій підліткового фентезі, у яких ігрові механізми переходу між реальностями набувають функції інструментів ініціації. Показано, що твір репрезентує модель портального фентезі: комп'ютерна гра постає не лише технічним медіатором, а хронотопічним порогом входу до цілісної міфопоетичної системи.

Особливу увагу приділено механізмам ревіталізації національного фольклорно-міфологічного коду. Проаналізовано систему персонажів (зокрема образ козака-характерника) та бестіарій твору, що спираються на архаїчні уявлення про метаморфози й тотемізм. З'ясовано, що ініціація головного героя Богдана Сокола відбувається через актуалізацію архетипу Захисника: у межах нарративу він еволюціонує від сучасного підлітка до носія воїнського етосу, здатного протистояти деструктивним силам Хаосу.

Окреслено етико-філософський складник повісті: авторське заперечення ескапізму, деміфологізацію магічного знання та утвердження цінності академічної освіти через її функціональну необхідність у магічному світі. Виявлено роль етнографічних кодів (сакралізація хліба, апотропейна магія, семіотика «недобрих місць») як маркерів культурної пам'яті; осмислено концепцію «пам'яті місця», що поєднує народні вірування з психологією колективної травми.

Кульмінаційним аспектом є аналіз онтологічного статусу Чарівної брами. Обґрунтовано, що фінальна локалізація порталу в Чорнобильській зоні відчуження переводить пригодницький сюжет у площину національної трагедії, перетворюючи фентезійний портал на символ екзистенційної відповідальності за цілісність буття та збереження історичної пам'яті. Отже, жанрова динаміка повісті спрямована від ігрової умовності до філософської рефлексії над цивілізаційними викликами сучасності.

**Ключові слова:** портальне фентезі, міфологічний дискурс, хронотоп порталу, ініціація героя, архетип Захисника, етнографічні коди, культурна пам'ять, національна травма.

The article explores the mythological discourse and the genre dynamics of the adventure fantasy novel *The Magic Gate* by Valerii and Nataliia Lapikur.

The relevance of the study is determined by the need to comprehend recent modifications of teenage fantasy in which game-based mechanisms of transition between realities are transformed into instruments of deep initiation. It is demonstrated that the novel represents a model of portal fantasy in which a computer game functions not merely as a technical mediator but as a chronotopic threshold leading to a coherent mythopoetic system.

Particular attention is paid to the mechanisms of revitalization of the national folk-mythological code. The character system (in particular, the image of the Cossack *kharakternyk*) and the bestiary of the novel, grounded in archaic concepts of metamorphosis and totemism, are analysed. It is established that the initiation of the protagonist, Bohdan Sokil, unfolds through the actualization of the Protector archetype, whereby he evolves from a modern teenager into a bearer of a warrior ethos capable of resisting the destructive forces of Chaos.

The ethical and philosophical dimension of the novel is examined, including the authors' rejection of escapism, the demystification of magical knowledge, and the affirmation of the value of academic education through its functional necessity within the magical world. The role of ethnographic codes (the sacralization of bread, apotropaic magic, and the semiotics of "ill-omened places") as markers of cultural memory is revealed. The concept of the "memory of place," which integrates folk beliefs with the psychology of collective trauma, is also interpreted.

The culminating focus of the article is the analysis of the ontological status of the Magic Gate. It is argued that the final localization of the portal in the Chernobyl Exclusion Zone shifts the adventure narrative into the domain of national tragedy. Such an interpretation transforms the fantasy portal into a symbol of existential responsibility for the integrity of being and the preservation of historical memory. Overall, the genre dynamics of the novel are shown to progress from gaming conventionality toward profound philosophical reflection on contemporary civilizational challenges.

**Key words:** portal fantasy, mythological discourse, portal chronotope, hero initiation, Protector archetype, ethnographic codes, cultural memory, national trauma.

**Актуальність та постановка проблеми.**

Сучасна українська література для дітей та юнацтва активно освоює нові жанрові модифікації, зокрема фентезійні моделі, у яких техногенний досвід підлітка поєднується з національним міфологічним кодом. Повість Валерія і Наталії Лапікурів «Чарівна брама» є показовою в цьому аспекті, оскільки портална модель фентезі змінює в ній функцію: з ігрового механізму на інструмент ініціації та історико-культурної рефлексії. Проблематика дослідження полягає у з'ясуванні того, як взаємодія віртуальної реальності та архаїчного міфу актуалізує колективну пам'ять і репрезентує досвід національної травми, що зумовлює необхідність аналізу співвідношення ігрового компонента, жанрової динаміки та архетипних структур фентезійного наративу.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.**

Теоретичне підґрунтя жанру фентезі сформовано у працях класиків і провідних західних дослідників, зокрема Дж. Р. Р. Толкіна та А. Свінфен, а також в енциклопедичних виданнях Дж. Клюта і Дж. Гранта, де фентезі осмислюється як внутрішньо узгоджений художній світ із виразним міфологічним і психологічним вимірами. Психологічну структуру міфічної подорожі героя та її трансформаційні можливості систематизовано в концепції К. Воглера.

В українському літературознавстві метажанрову природу художньої фантастики та фентезі аналізувала О. Стужук. Жанрові й нарративні особливості фентезі для дітей та юнацтва, зокрема функціонування порталу як перехідного простору трансформації героя, досліджувала В. Гура. Психологічний і рецептивний потенціал фентезійного наративу в контексті формування особистості читача розглядала М. Ніколаєва. У працях, присвячених сучасній літературі для дітей та юнацтва, також окреслено питання трансформації художнього часу і простору та їхньої символічної функції.

Попри значну кількість розвідок, присвячених жанру фентезі загалом, конкретні тексти українського підліткового фентезі часто залишаються на периферії наукового аналізу. Найбільш розгорнутим дослідженням повісті В. і Н. Лапікурів «Чарівна брама» наразі є стаття С. Негодяєвої, присвячена трансформації поезики козацького епосу та фольклорно-міфологічним аспектам твору. Водночас світоглядна основа повісті, специфіка поєднання ігрової естетики з проблематикою національної травми, а також її ініціальний і аксіологічний потенціал залишаються недостатньо дослідженими, що й зумовлює актуальність і вибір теми цієї статті.

**Мета статті** – розкрити особливості функціонування міфологічного дискурсу в повісті В. і Н. Лапікурів «Чарівна брама» та проаналізувати специфіку жанрової трансформації порталного фентезі, у межах якої ігрова модель набуває філософсько-психологічного виміру й пов'язується з осмисленням національної травми.

Для досягнення мети поставлено такі завдання:

– визначити функціональну роль комп'ютерної гри як хронотопічного медіатора й чинника ініціації головного героя;

– дослідити механізми ревіталізації національної міфології та етнографічних кодів у структурі художнього світу повісті;

– проаналізувати процес ініціації головного героя крізь призму архетипу Захисника;

– осмислити символіко-онтологічне значення образу Чарівної брами як межі між міфологічно впорядкованим космосом і деструктивним Хаосом у фінальній інтенції твору.

**Методи та методика дослідження.**

Методологічну основу роботи становить комплексний підхід, що поєднує низку філологічних методів: герменевтичний (для інтерпретації прихованих смислів та авторських інтенцій), міфокритичний (для аналізу архетипних структур і ревіталізації фольклорних образів у тексті) та структурно-функціональний (для з'ясування ролі порталу як сюжетного медіатора). Також застосовано елементи психоаналітичного підходу для дослідження процесу ініціації головного героя й компаративного аналізу – для визначення жанрової специфіки твору в контексті сучасного порталного фентезі. Такий комплекс методів дозволяє розглянути повість як цілісну систему жанрових і міфопоетичних механізмів у їхній динаміці.

**Виклад основного матеріалу.** Пригодницька фентезійна повість В. і Н. Лапікурів «Чарівна брама» посідає особливе місце в українському підлітковому фентезі, поєднуючи традиційні жанрові моделі з елементами сучасної техногенної реальності. У тексті поєднуються класичний мотив ініціації героя в іншому світі та новітні технологічні медіатори переходу між реальностями, що дає підстави розглядати твір як різновид порталного фентезі. У цьому ракурсі важливим є підхід В. Гури, яка трактує портал як перехідний простір, у якому герой зазнає трансформації, а сюжетна динаміка формується через сам механізм переходу [1, с. 57].

Порівняльно-показовим тут є зіставлення з циклом повістей Олександра Есаулова, де комп'ютерно-фентезійний світ функціонує як

стабільно відтворювана система з налагодженою комунікацією між рівнями реальності, а також із тетралогією Марини Муляр «Гра», в якій комп'ютерна гра постає двостороннім технологічним містком між двома цілком реальними просторами – магічним і постапокаліптичним. Натомість у «Чарівній брамі» перехід до альтернативного простору має принципово інший характер: він відбувається для кожного персонажа одноразово й постає не як регулярна форма взаємодії світів, а як унікальне ініціальне випробування. Отже, одноразовий характер порталного переходу в «Чарівній брамі» функціонує як ініціальний механізм трансформації героя, що узгоджується з трактуванням порталу як «перехідного простору» [1, с. 57].

Простір ініціації у фентезі часто пов'язаний із хронотопом дороги, оскільки в процесі подорожі герой поступово розкривається психологічно та готується до випробувань, пов'язаних із ключовими світоглядними й етичними конфліктами. Як наголошує О. Стужук, у фентезі часто актуалізується хронотоп дороги, у межах якого шлях визначає структуру випробувань [5]. У подібній логіці функціонує й модель «подорожі героя» К. Воглера, що репрезентує послідовність психологічних трансформацій персонажа [9, с. 4].

Ініціальний простір у повісті має складну гібридну структуру, в якій поєднуються національні фольклорно-міфологічні образи, міфологеми інших культур, а також породження індивідуальних людських страхів і фантазій. Така модель художнього світу дозволяє інтерпретувати «Чарівну браму» не лише як пригодницький наратив, а як текст, у якому ініціація героя пов'язана з досвідом зіткнення з багаторівневою культурною пам'яттю та колективним міфологічним підсвідомим. У цьому контексті показовою є позиція С. Негодяєвої, яка зазначає: «Міфопоетичні елементи як універсальні позачасові інтертекстні категорії актуалізують різні потенціали людської природи, дають змогу побачити джерела художнього твору на рівні апеляції до традиційних міфологічних схем і моделей» [3, с. 101].

У цьому сенсі продуктивним є підхід Дж. К्लюта і Дж. Гранта, які визначають фентезі як внутрішньо узгоджену оповідь із виразною психологічною основою: «Фентезійний текст потребує від читача співпереживання: він має прожити історію разом із автором і героями» [6]. У «Чарівній брамі» механізм ідентифікації читача з героєм працює переконливо, адже Богдан психологічно близький більшості підлітків, і тому є легко впізнаваним на рецептивному рівні.

Головний герой репрезентує сучасний тип підлітка, хоча експозиція повісті маркує соціокультурні реалії 1990-х років.

Експозиція твору демонструє тісну детермінацію художнього світу соціокультурними й технологічними обставинами: «*Власне великим знавцем цієї справи Богдан не був. Батьки з такою технікою ніколи справи не мали, вони її просто боялися. Тому синочкові не те що «персоналочку», навіть нещасний «тетріс» не подарували. А от у Вітька «машинка» була, його бабуся ще на перших електронно-обчислювальних машинах працювала, все вміла й онука вчила. Мав би він, Богдан, таку бабуся... чи дідуся з прогресивними поглядами*» [2, с. 5].

Автори акцентують увагу на технологічному розриві між поколіннями, вибудовуючи опозицію між традиціоналістським страхом перед технікою та досвідом професійної компетентності. Така соціальна диференціація не лише увиразнює психологічні портрети персонажів, а й стає важливим мотиваційним чинником їхнього подальшого залучення до метафізичного простору гри. Зазначена художня ситуація має чітку історико-хронологічну локалізацію в соціокультурних реаліях 90-х років ХХ ст., коли технологічний розрив між поколіннями був особливо відчутним.

У системі персонажів Вітьок і Богдан репрезентують типовий для сучасної підліткової літератури інтерес до комп'ютерних ігор, однак саме відсутність спеціальних знань у Богдана стає чинником його обрання для переходу в альтернативний простір. Антропоніміка персонажа (прізвище Сокіл) актуалізує героїчний архетип і задає вектор його подальшої ініціації через систему випробувань.

Попри те, що твір належить до жанру пригодницького фентезі порталного типу і потенційно може бути інтерпретований як ескапістський, існує низка аргументів, що спростовують таке трактування. Головний герой не прагне втечі від ворожої для нього реальності, що є типовим для творів з виразною ескапічною складовою, а потрапляє в інший світ унаслідок збігу обставин. Крім того, твір не має суто розважального характеру, що також типово для ескапістських наративів. Натомість повість, як і належить фентезі з виразною філософською та етичною складовою, формує простір для інтерпретації реальності та осмислення ключових моральних і світоглядних проблем у межах обраного жанру й відповідно до аудиторного канону, на що послідовно вказував Е. Свінфен [7], досліджуючи розвиток сучасного фентезі у світі.

Досвід перебування героїв у магичному континуумі одразу актуалізує проблему етичної й мовної ідентичності. Зустріч Богдана з козаком-характерником демонструє глибокий дискурсивний конфлікт між традиційним етосом та сучасною маргінальною субкультурою: *«Ну, раз сокіл, то видать, свій. І на «ви» звертаєшся... то добре... А то впало мені оце на голову якесь потороччя перелякане. Я йому: «Що сталося?» А воно мені: «В натуре...» І «тикати» почало, мужиком називати. Мене, козака – мужиком-гречкосієм! Довелося на жабу обернути, хай трохи покумкає в калюжі, доки чемно розмовляти не навчиться»* [2, с. 7]. У цьому епізоді порушення мовно-етикетних норм стає безпосередньою причиною зооморфної метаморфози, а паралельний світ постає як простір жорсткої моральної й мовної регуляції, де традиційні звертання та соціальні статуси є умовою повноцінної комунікації.

Виховний потенціал твору реалізується через відсутність прямолінійної дидактики: автори застосовують стратегію опосередкованого моделювання етичних орієнтирів, у межах якої перевага певної моделі поведінки підтверджується логікою подій у кризових ситуаціях. Важливим складником художнього реалізму тексту є ретельна індивідуалізація мовлення персонажів, яка відображає їхній соціокультурний досвід та інтелектуальний рівень.

У цьому контексті показовою є позиція Дж. Р. Р. Толкіна як одного з ключових теоретиків жанру фентезі. Дослідник розглядав фентезі як досвід «відновлення» сприйняття й етичної переорієнтації читача, а не як просту втечу від реальності [8]. Саме це можна спостерігати у повісті «Чарівна брама».

Особливо значимим є онтологічний статус «віртуального» світу, який поступово втрачає ігрову умовність і набуває рис об'єктивної реальності. Для головного героя як представника техногенної цивілізації занурення в архаїчний простір стає досвідом безпосереднього зіткнення з історією. Відсутність звичних інфраструктурних атрибутів (асфальтованого покриття, автомобілів, залізниць та електрифікації) створює ефект історичної ретроспекції, за якого віз із волами перетворюється з ілюстрації в підручнику на безпосередньо відчутну дійсність.

Психологічна лінія Богдана розкриває мотиви пошуку самореалізації: неуспішність у шкільному середовищі компенсується визнанням його особистості в альтернативному просторі, де дорослі сприймають його як рівного. Це узгоджується зі спостереженням М. Ніколаєвої про те, що

підліткова література створює для читача простір упізнання себе й безпечного проживання моделей досвіду та вибору. На думку дослідниці, фентезі є важливим методом, який дозволяє аудиторії «дослідити великі питання способом, яким реалістична література має лише обмежені можливості зробити» [4, с. 144].

Важливо, що автори деміфологізують уявлення про магію як «легкий дар», вводячи модель тривалого й небезпечного навчання, яка корелює з класичною освітньою парадигмою дисципліни та відповідальності. Отже, перехід в інший світ не скасовує потреби складного навчання, натомість надає навичкам і знанням практичної ваги, а не формального статусу.

У дослідницьких підходах повість також інколи означається як різновид «ігрового фентезі». Так, С. Негодяєва визначає «Чарівну браму» як «ігрове фентезі», співвідносячи її з популярними у світі настільними фентезійними іграми [3, с. 102]. Водночас таке означення видається радше умовним: попри наявність сюжетного мотиву гри як медіатора переходу, у тексті відсутня чітко прописана система правил, співмірна з ігровими рамками настільних форматів. Тому точнішим є розгляд твору як порталного фентезі з виразною ініціальною моделлю випробування.

Особливої психологічної достовірності тексту надає використання іронічних компаративів, у яких міфологічні загрози зіставляються з досвідом сучасного підлітка. Зокрема, скептичне ставлення Богдана до магичних здібностей Чугайстра передається через призму сучасної масової культури: *«Його б на шкільну дискотеку, – подумав Богдан. – Іще б побачили, хто кого затанцює. Сопілочка у нього, бачте. А децибелами з динаміків по рогах не хочеш?»* [2, с. 38]. Така актуалізація досвіду «дитини нашого часу» не лише надає наративу гумористичного забарвлення, а й підкреслює іманентний зв'язок персонажа з первинною реальністю. Попри ігровий характер подій, знання, здобуті в освітньому закладі (зокрема з точних наук), виявляються функціонально необхідними у магичному світі, що знімає сумнів щодо цінності академічного навчання.

Важливим аксіологічним підсумком наративу стає трансформація героя. Поступове усвідомлення переваг природного середовища – чистоти повітря, естетики ландшафту та автентичності побуту – формує опозицію «природа – техногенна цивілізація». Хоча для Богдана безпосередня пригода виявляється значущішою за віртуальні симуляції, у дискурсі дорослих персонажів постійно актуалізується антитеза між чарівною, проте

небезпечною локацією та урбаністичним простором (Києвом), що підкреслює складну структуру ідентичності героїв. Ця ціннісна опозиція конкретизується через коло образів і міфологічних істот, що формують художню «екосистему» повісті.

Особливе місце в архітектоніці художнього світу посідають бестіарій і система персонажів, що ґрунтуються на ревіталізації національної міфології. Центральною постаттю виступає козак-характерник, чий образ окреслюється здатністю до магічного впливу на навколишню дійсність та опанування стихій. Функція метаморфози у творі є багатовекторною: вона слугує як інструментом дидактичного впливу (перетворення на жабу), так і механізмом порятунку (трансформація героя в сокола). Здатність до оборотництва притаманна не лише головним персонажам (козаку, чумаку-пасічнику Якову), а й антагоністам, що формує динамічне ігрове поле постійних перевтілень, у межах якого об'єктом трансформації може ставати будь-яка природна одиниця (дерево, кущ, тварина).

Міфологічний простір твору насичений теонімами та демонологічними сутностями, що мають амбівалентну природу. Зокрема, автори пропонують оригінальну інтерпретацію образів Мари та Марени: якщо перша репрезентує хтонічну небезпеку й маркується атрибутами смерті (мертва голова, сине полум'я очей), то друга постає втіленням життєдайної води та благодаті. Репрезентація нижчої міфології (домовик, що змінює подоби) та лісових духів (Миха, охоронець порядку) посилює фольклорне забарвлення наративу.

Широко репрезентована у творі й українська демонологія, зокрема образи русалок, мавок та карпатських нявок, які структурують природний простір (ліс, річка, поле) за етнографічним принципом. Цікавим прикладом ревіталізації локальних міфів та історичної етимології є згадка про коркодима – реліктове водне чудовисько, чия назва, за народними переказами, була поширена на теренах давнього Києва. В. і Н. Лапікури пов'язують цей архаїзм із сучасною антропонімією, підкреслюючи спадкоємність мовної пам'яті через роздуми головного героя.

Художній світ твору постає як гармонійна й густо населена міфологічна екосистема, у межах якої співіснують казкові архетипи та епічні постаті. У тексті актуалізовано низку фольклорних образів: від діда Оха та чарівної яблуні до лицаря Юра, чия поведінкова стратегія ґрунтується на кодексі честі (відмова від магії під час полювання на змія). Постать козака Мамає інтер-

претується як ідеал національного воїна, чий мілітарний вишкіл і духовна сила протиставляються запозиченим екзотичним образам східних бойових мистецтв.

Окремий пласт художнього світу присвячений силам зла та хтонічним істотам. Ієрархія негативних персонажів охоплює як класичних представників «нижчої» міфології (вовкулаки, Вій, Чугайстер), так і чужинських чаклунів (ординських, кривицьких). Кульмінацією цього деструктивного ряду є образ Того-що-під-землею-сидить – метафізичного втілення зла, яке акумулює мотиви духовного відступництва та покарання за прагнення матеріальних скарбів. Таким чином, міфологічний континуум твору не лише виконує декоративну функцію, а й постає складним простором етичного вибору, де кожен персонаж є носієм певного культурного коду.

Метафізична структура художнього світу завершується впровадженням вищої духовної інстанції – Того-що-над-нами, образ якої корелює з уявленнями про потойбічну справедливість і долю праведних душ. Особливого значення в цій системі набуває концепт сакрального простору, втілений в образах священних гаїв. Ці локації репрезентують ідею магічного захисту й нерозривного зв'язку поколінь. Згідно з міфологічною логікою твору, померлі волхви не зникають остаточно, а продовжують своє існування у формі дерев, що утворюють такі гаї. Ця прадавня магія, закарбована в образах природи, апелює до підсвідомості реципієнта, актуалізуючи відчуття причетності до духовних витоків.

Проте автори наголошують на вразливості цієї «природної» магії перед зовнішньою експансією («чужими зайдами»), що надає творові виразного соціально-політичного підтексту. Природа чарівництва у тексті демістифікується через філософську рефлексію діда Оха, який обґрунтовує необхідність ірраціонального складника буття як умови повноцінного людського існування: *«Якби тільки те, що очі бачать та вуха чують, був наш світ, то жили б у ньому самі жаби. Людина би інший пошукала»* [2, с. 77].

Жанрова природа твору тяжіє не до класичної казки, а до міфологічного фентезі, у межах якого в казковому антуражі актуалізуються фундаментальні архетипи. Ключовим є архетип Захисника, втілений в образі козака. У межах даного наративу він трансформується у захисника національного й онтологічного простору від «техногенної нечисті», що проникає у світ через комп'ютерні ігри. Цікавою є еволюція традиційно негативних персонажів (наприклад, дурного Змія), які

в умовах глобальної загрози змінюють свій статус, приєднуючись до сил добра. Таке переосмислення антагоністів підкреслює гнучкість міфологічної системи твору та її здатність адаптуватися до викликів сучасності.

Особливу тривогу в художній системі твору викликає поява істот, позбавлених міфологічного коріння. Ці «комп'ютерні монстри» та летючі змії маркуються як деструктивні новотвори з ознаками штучного тиражування (клонування). На відміну від традиційних супротивників (наприклад, Орди), з якими можливий певний рівень комунікації чи домовленостей, вояки-зайди, візуально подібні до песиголовців, позбавлені здатності до рефлексії. Вони репрезентують механістичне зло, що діє за алгоритмічним принципом, і становлять екзистенційну загрозу, від якої необхідно захистити впорядкований світ.

У метафізичному вимірі ці істоти постають провідниками Хаосу, спрямованого на експансію крізь Чарівну браму. Процес захоплення впорядкованого простору стихією Хаосу має глибоке архетипове значення та є критично важливим для формування світоглядних орієнтирів юного читача. В. і Н. Лапікури вибудовують тривожну перспективу: руйнація магічно-міфологічного світу постає лише першим етапом, після якого агресивна деструкція загрожує поглинути об'єктивну реальність і кожну людину зокрема.

Важливим у цьому контексті є застереження щодо походження цього зла. Хоча порталом у творі виступає комп'ютерна гра, виникає обґрунтований сумнів у тому, що за цим процесом стоїть лише гравець, зорієнтований на перемогу у віртуальному просторі. Азарт гравця у творі постає не джерелом, а інструментом автономної деструктивної сили, що переводить конфлікт із площини ігрової умовності у сферу повноцінного етичного протистояння.

Кульмінацією сюжетного конфлікту стає консолідація всіх життєдайних сил художнього всесвіту у протистоянні техногенній навалі. У цій битві на боці правди виступають не лише люди та козаки-характерники, а й увесь пантеон міфологічних істот: лицар Юра із вовчою зграєю, Водяник, Чугайстер, Миха, а також представники природного світу – звірі та птахи. Авторі показують чітку опозицію, у межах якої антропоморфне, живе та індивідуалізоване протистоїть неживому, механістичному й уніфікованому.

Аналіз взаємодії віртуального та міфологічного просторів дозволяє стверджувати, що комп'ютер у творі постає не лише технічним засобом, а й повноцінним порталом у сакральне

минуле. Таке трактування зв'язку між міфом, історією та сучасними технологіями є показовим для сучасного літературного процесу. Воно демонструє, що попри суттєві магічні й технологічні відмінності між реальностями, їх об'єднує спільний ціннісний фундамент.

Звитяга, хоробрість, вірність, дружба та жертовність постають універсальними константами, що визначають істинну сутність героя. Шлях Богдана – підлітка з нашого світу, який опинився в епіцентрі магічних подій, – перестає сприйматися як випадкова пригода. Це цілеспрямований процес ініціації, що засвідчує: справжня перемога над Хаосом можлива лише за умови збереження моральних чеснот і глибокого зв'язку з національним культурним кодом.

Окрему увагу в структурі наративу заслуговує масив архетипної та етнографічної інформації, що виконує роль культурної пам'яті. Авторі інтегрують в художню тканину систему народних оберегів і магічних практик, які в межах фентезійного світу набувають функціональної значущості. Зокрема, йдеться про сакралізацію хліба, використання часнику як оберега та специфічні форми комунікації з природою (ритуал «розмови з грибами»). Магічні маніпуляції, зокрема замовляння крові, поєднуються з побутовими табу (заборона вказувати пальцем), що відсилає реципієнта до давніх уявлень про вербальну й жестову магію.

Через діалог із дідом Яковом у творі реалізується концепція «пам'яті місця», де покинута оселя постає акумулятором травматичного досвіду, поєднуючи народні уявлення з психологією колективної травми:

*«– І щоб ти знав, синку, як трапиться тобі просто неба заночувати чи навіть перепочити часинку, ніколи не вмоцуйся на недобрих місцях.*

*– А як я знатиму, що то недобре місце?*

*– Загинай пальці: покручені дерева, сухі дерева, ті, в які блискавка вдарила, місця, де пташки не співають... а найголовніше – де колись хати стояли. Поруйновану хату чи навіть місце, де колись люди жили, – десятою дорогою обходь.*

*– А чому?*

*– Бо ти ж не знаєш, чому там уже не живуть. Можливо, ту хату Орда порушила, а тих, хто в ній жив, у полон забрала? Люди пішли, а біль і страх їхній залишилися. Або злий чаклун якусь хворобу на них навів чи просто гадюк послав, то вони назавжди там залишилися» [2, с. 66].*

Покинута оселя трактується не лише як архітектурна руїна, а як акумулятор колишніх трагедій і негативних емоцій (болю, страху), що зближує текст із психологічною теорією травми

та народними уявленнями про «прокляті місця». Таким чином, навчання головного героя (і водночас читача) основам «магічної безпеки» перетворюється на трансляцію національного світогляду, у межах якого природа і людина перебувають у постійному енергетичному та етичному взаємозв'язку. Цей фрагмент тексту водночас готує читача до фінальної історичної алюзії.

Специфіка художнього часопростору у творі розкривається через асинхронність перебігу часу в обох реальностях. Поки Богдан проходить тривалий шлях у міфологічному світі, у техногенному просторі минає значно менше часу. Важливою постаттю стає Вітьок, який трансформується з пасивного спостерігача на активного дослідника подій. Звернення до бібліотечних фондів і науковий пошук дозволяють йому верифікувати події, пов'язані з Богданом, як історично та міфологічно достовірні. Комунікація між друзями через сни постає як ірраціональний, проте ефективний канал зв'язку, що нівелює межі між фізичною та метафізичною реальностями.

Завершальним елементом авторської концепції постає ідея дифузії міфологічних систем. Через образи «щілин» або «дверцят» між світами у художній простір проникають суб'єкти з інших культурних традицій (наприклад, багатоголова гідра як алюзія на подвиги Геракла). Це свідчить про відкритість авторського весвіту та його здатність до інтертекстуального діалогу, у межах якого український фольклорний континуум постає частиною загальносвітової міфологічної спадщини.

Водночас питання онтологічної природи локації, у якій перебував головний герой – паралельного континууму, історичного минулого чи цифрової симуляції – залишається в тексті свідомо відкритою фінальною інтенцією. Автори залишають реципієнту простір для роздумів, водночас пропонуючи низку аргументів на користь концепції часової дислокації. Ключовими фізичними маркерами тут постають зупинка годинника Богдана в момент переходу та матеріалізація міфічної «брами» в об'єктивній реальності.

Особливого драматизму фіналу надає територіальна прив'язка цієї «точки входу» до Чорнобильської зони відчуження. Такий топографічний вибір перетворює фентезійний портал на символ національної травми та водночас на застереження: втручання людини в межі, які «не можна чіпати», призводить до непередбачуваних наслідків. Випадкове порушення кордону між світами в цій зоні актуалізує проблему відповідальності за цілісність буття та історичної пам'яті.

У підсумку, досліджуваний твір постає як багаторівнева художня конструкція, в якому актуальні соціокультурні реалії, глибинна міфологія та пригодницький наратив утворюють єдину художню цілісність. Високий рівень психологічної достовірності персонажів, які сприймаються як живі особистості, забезпечує тривалу імєрсію читача та вирізняє повість у контексті сучасного підліткового фентезі.

**Висновки.** Проведене дослідження дозволяє стверджувати, що повість В. і Н. Лапікурів «Чарівна брама» репрезентує багатопланову модель порталного фентезі, у якій механізм переходу між світами слугує відправною точкою глибокої світоглядної та етичної ініціації героя. Через ревіталізацію архетипних образів (козака-захисника, характерництва, тотемів вовка та сокола) та інтеграцію етнографічних кодів автори вибудовують цілісну міфопоетичну систему, спрямовану на протистояння деструктивному впливу Хаосу. З'ясовано, що жанрова динаміка твору розгортається від пригодницького наративу до філософської рефлексії, у межах якої фінальна символіка «брами», локалізованої в Чорнобильській зоні, перетворює фентезійний портал на осердя національної травми та екзистенційної відповідальності людини за збереження цілісності буття. Отже, твір постає як складне інтертекстуальне плетиво, що забезпечує тяглість культурної пам'яті через актуалізацію архетипу Захисника та осмислення базових ціннісних констант у межах сучасного літературного процесу.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Гура В. Фентезі як жанр літератури для дітей : текст-типологічні та наративні особливості. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія : Філологія. Соціальні комунікації*. 2020. Том 31 (70). № 4. Ч. 2. С. 57–62.
2. Лапікури Валерій і Наталія. *Чарівна брама*. К. : Грані-Т, 2008. 184 с.
3. Негодяєва С. А. Трансформація поетики козацького епосу в рецепції Валерія та Наталі Лапікурів у повісті-фентезі «Чарівна брама» *Вісник Центру дослідження літератури для дітей та юнацтва «Література. Діти. Час»*. – Вип. VI : *Матеріали Всеукраїнської наукової конференції «Українська література для і про дітей: історичні здобутки й тенденції розвитку» (11 жовтня 2016 року)*. – Старобільськ : Вид-во ДЗ «Луганський національний університет ім. Тараса Шевченка», 2016. С. 101–105.
4. Ніколаєва М. Читання фентезі корисне для мозку учнів. *Література. Діти. Час : Вісник центру дослідження літератури для дітей та юнацтва*. Вип. 5. Львів, 2016. С. 127–150.

5. Стужук О. Художня фантастика як метажанр (на матеріалі української літератури XIX-XX ст.) : дис. ... канд. філ. наук : 10.01.06. Київ, 2006. 176 с.
6. Clute J. (Red.) & Grant, J. (Red.). The Encyclopedia of Fantasy. London : Orbit, 1999. 1076 p.
7. Swinfen A. In Defense of Fantasy : A Study of the Genre in English and American Literature since 1945. Boston : Routledge and Kenan Paul, 1984. 253 p.
8. Tolkien Ch. (Ed.) Tolkien J. R. R. On Fairy-Stories. The Monsters and the Critics, and Other Essays. London : George Allen & Unwin, 1983. P. 109–161.
9. Vogler Ch. The Writers Journey : Mythic Structure for Writers. Studio City : Michael Wiese Productions, 2007. 452 p.



Стаття поширюється на умовах  
ліцензії відкритого доступу CC BY 4.0

*Дата першого надходження статті до видання: 23.02.2026*  
*Дата прийняття статті до друку після рецензування: 30.03.2026*  
*Дата публікації (оприлюднення) статті: 07.05.2026*