

АНТИЧНИЙ ІНТЕРТЕКСТ У РОМАНІ ГІЛЬЄРМО ДЕЛЬ ТОРО І КОРНЕЛІЇ ФУНКЕ «ЛАБІРИНТ ФАВНА»

ANTIQUAE INTERTEXTUALITY IN GUILLERMO DEL TORO AND CORNELIA FUNKE'S NOVEL "PAN'S LABYRINTH"

Догадіна В.С.,

orcid.org/0009-0000-5236-0049

*аспірантка кафедри української літератури, компаративістики і гринченкознавства
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка*

У статті досліджено особливості репрезентації античного інтертексту в романі мексиканського режисера Гільєрмо дель Торо і німецької письменниці Корнелії Функе «Лабіринт Фавна». До художнього тексту застосовано поняття «роман-новелізація», що вказує на процес створення літературного тексту з медіапродукту, в цьому випадку з фільму. З одного боку, художній текст повинен відповідати кіносценарію, а, з іншого боку, він містить чимало вставних оповідань, зокрема і з античним компонентом, що суттєво доповнює і увиразнює твір, підвищує його художньо-естетичну цінність, активізує увагу читача і справляє вплив на його емоційний стан.

Особливу увагу приділено образу Фавна, який не має абсолютно позитивного або абсолютно пейоративного забарвлення. Виявлено, що Фавн виступає з'єднувальною ланкою між реальним і фантастичним світами, а також тим, хто має випробувати протагоністку і визначити, чи гідна вона винагороди. Варто розрізняти образи римського Фавна і грецького Пана. У романі йдеться саме про бога з давньоримської міфології. Хоча його образ збагачено за рахунок вкраплень з міфів про Пана і Сирингу, а також Аполлона і Дафну. Зазначено про переклади роману різними мовами і неточності, пов'язані з використанням образів Фавна і Пана. Виявлено алюзії на міфи про Деметру і Персефону та Сізіфа, ремінісценцію на поему Гомера «Одіссея». Важливим текстотвірним елементом роману є реальний лабіринт, який також слугує символом духовної подорожі Офелії, а ще є алюзією на лабіринт Мінотавра. Їх споріднює те, що обидва є місцем, де приносили жертви. Офелія відмовляється принести в жертву свого невинного брата, натомість, приймає рішення пожертвувати собою і тим самим доводить свою духовну зрілість. Античний інтертекст органічно вплетений в тканину тексту, сприяє зв'язності окремих його частин, наповнює додатковими смислами і дає насолоду від декодування.

Ключові слова: античний інтертекст, роман-новелізація, лабіринт, Фавн, Пан, Деметра і Персефона, Пенелопа.

The article deals with the peculiarities of representation of the antique intertextuality in the novel "Pan's Labyrinth" by Mexican director Guillermo del Toro and German writer Cornelia Funke. The term of „novelization“ is used for the literary text and indicates the process of creating a literary text from a media product, in this case from a film. On the one hand, the literary text must correspond to the film script, and, on the other hand, it contains a lot of inserted stories, including those with an antique component, which significantly add and express the work, increase its artistic and aesthetic value, activate the reader's attention and influence his or her emotional state.

It paid heed to the ways of Faun, who does not have an absolutely positive or absolutely pejorative connotation. It has been found that Faun mediates between the real and fantastic world, as well as he must put the female protagonist to the test and determine whether she is worthy of the reward. It is needed to differ the figures of the Roman Faun and the Greek Pan. The novel is about a god from the ancient Roman mythology. Although his figure is enriched by touches from the myths of Pan and Syrinx, as well as Apollo and Daphne. Translations of the novel into different languages and inaccuracies connected with using of the figures of Faun and Pan are noted. Allusions to the myths of Demeter and Persephone and Sisyphus, and the reminiscence of Homer's poem "The Odyssey" were revealed. The important text-forming element of the novel is a real labyrinth that also serves as a symbol of Ophelia's spiritual journey, and is also an allusion to the labyrinth of the Minotaur. They have in common the fact that both are places where sacrifices were made. Ophelia refused to sacrifice her innocent brother, instead, she decided to sacrifice herself and thereby proved her spiritual maturity. The antique intertextuality blends seamlessly into tissues of the text, contributes to the coherence of its separate parts, imbues with additional meanings, and provides the pleasure of decoding.

Key words: antique intertextuality, novelization, labyrinth, Faun, Pan, Demeter and Persephone, Penelope.

Постановка проблеми. Важко уявити західну цивілізацію без впливів античної культури, зокрема літератури. Здобутки епохи Античності заклали міцні підвалини європейської культури, незважаючи на різноманіття уявлень про цю добу та ставлення до неї. У більшості від згадки про стародавніх греків і римлян перед очима постають образи ідеально-пропорційних мармурових статуй богів і героїв, храмів, поважних громадян

у тогах, які повільно крокують вулицями міста. Думаючи так, люди віддають перевагу аполлонівській моделі. Для інших, навпаки, греко-римська цивілізація є втіленням діонісійської концепції культури, сповненої жорстокості, потворності та злочинства, що знайшли своє відображення в захоплюючій і багатій міфології. Попри це (а, можливо, і завдяки цьому) інтерес до греко-римської спадщини не вщухає, навіть у час значних тех-

нічних перетворень XX і XXI століть. Античний інтертекст побутує в різних сферах життєдіяльності людини, зокрема в літературній творчості та кіномистецтві.

Література та кіномистецтво тісно взаємопов'язані. З одного боку, об'єктом дослідження науковців стають «літературні сліди» в кіно, а з іншого, коло їхніх зацікавлень становлять специфіка використання та функції прийомів кіномистецтва в художній літературі. На сьогодні увага дослідників прикута до проблем, пов'язаних з екранізаціями, тобто відтворенням засобами кіно і телебачення творів іншого виду мистецтва, наприклад, літератури [1, с. 221].

Для кіно література є цінним джерелом для запозичення сюжетів, образів, мотивів тощо. Можна поспостерігати дві тенденції: 1) режисер обирає для екранізації дуже знайомий, а краще скандальний або дискусійний художній твір, чим вже забезпечує інтерес публіки до свого продукту; 2) керуючись професійним баченням і чітким розумінням глядацьких уподобань, режисер створює комерційно виправданий і успішний кінопродукт, який змушує глядачів звернутися до прототексту. Їм цікаво порівняти книгу і фільм, виокремити спільні і відмінні риси, проаналізувати, до яких трансформацій вдався режисер і яку мету він переслідував.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Уже опубліковано чимало наукових розвідок як зарубіжних, так і вітчизняних учених, які присвячені дослідженню взаємозв'язків літератури і кіномистецтва та їхніх впливів. До знакових належать праці Джона Елліса «The Literary Adaptation» [2], Ніла Сіньяра «Filming Literature: The Art of Screen Adaptation» [3], Олени Дубініної «Екранізація літературного твору: семіотичний аспект» [4] та «Екранізація літературного твору як предмет компаративного дослідження» [5], і їхня кількість продовжує зростати.

Менш поширеним і вивченим є протилежний до екранізації процес – новелізація – створення художнього тексту з медіапродукту (з сценарію, фільму, серіалу, мультфільму, комп'ютерної гри тощо). У цьому напрямку працював Р. Д. Ларсон. Його книга «Films into Books» [6] є одним з перших ґрунтовних досліджень, присвячених новелізації. Торкаючись теоретичного осмислення цього явища, він виявляє причини його популярності в культурі, а також вміщує інтерв'ю більше 50 авторів, які просували і розвивали цей феномен. Л. Гатчеон у розвідці «A Theory of Adaptation» [7] досліджує процес адаптації в різних видах медіа, а також їхні можливості.

Витоки явища новелізації знаходимо в той період, коли телекомунікації та соціальні мережі не були настільки розповсюдженими, тому якщо читачі бажали ознайомитися з фільмом, який пропустили, або знову пережити певні моменти з нього, розширити досвід, вони могли поринути в читання книги, яка створювалася за його мотивами і публікувалася відразу після виходу стрічки (допоки книга не втратила своєї актуальності, а це відбувалося дуже швидко). До того ж книга може вміщувати додаткову інформацію, яку через часові обмеження не вдалося показати в кадрі.

У цій статті йтиметься саме про такий роман-новелізацію. 2006 року мексиканський режисер Гільермо дель Торо написав сценарій і зняв іспанською мовою фільм під назвою «El laberinto del fauno» («Лабіринт Фавна»). А 2019 року світ побачив однойменний роман вже згаданого мексиканського режисера і німецької письменниці Корнелії Функе, який не лише зберігає сюжет фільму, а й містить значну кількість вставних новел, які суттєво впливають на розуміння тексту, сприяють композиційно-структурній когезії і просто дарують насолоду від читання і декодування художнього тексту.

Постановка завдання. Дослідити особливості репрезентації античного інтертексту в романі-новелізації Гільермо дель Торо і Корнелії Функе «Лабіринт Фавна».

Виклад основного матеріалу. Події в романі розгортаються в Іспанії 1944 року за диктатури Франциско Франко. Офелія зі своєю вагітною матір'ю приїздить до вітчима, капітана Відаля, у будинок серед лісу, де капітан полуює на тих, хто виступає проти чинної влади. Дівчинку оточує похмура і жорстока дійсність, яка органічно переплітається з фантастичним світом. Своєрідним містком між цими світами є образ Фавна, який має такий вигляд: *«Хай що це було, воно було велетенське – і мало гігантські закручені роги на здоровенній голові. Офелія ще в житті не бачила подібного обличчя. Котячі очі пильно її розглядали. Цапина борода ховала підборіддя, а на щоках та на лобі випиналися такі самі символи, як різьблення на колоні. Плетиво з моху та сухих лоз припицало його до стіни, і коли воно нарешті вирвалося з цих пук, Офелія помітила, що тіло у нього напівлюдське, а напівцапине. Комахи та грудки землі сипалися з його неповороткого тіла, і кості його так скрипіли від кожного руху, ніби воно занадто довго простояло в цих тінях»* [8, с. 44–45].

Образ Фавна, який, безперечно, належить античній культурі, є ключовим, про що одно-

значно свідчить заголовок. У римській міфології Фавн – одне з найдавніших божеств, покровитель лісів, отар і пастухів [9, с. 260]. Цікаво, що часто римського Фавна асоціювали з італійським богом і покровителем тварин, Сільваном, на честь якого влаштовували свята, в яких брали участь лише чоловіки. Вони приносили щедрі жертви, наприклад, свиней, молоко, виноград, колоски тощо. Сільвана зображували усміхненим бородатим дідом із серпом або кипарисовою гілкою в руках та з собакою біля ніг [10, с. 184].

Проте найчастіше римського Фавна прирівнюють до грецького Пана, бога лісів, отар та пастухів. У більш пізній час його вважали покровителем усієї природи і зображували напівлюдиною-напівцапом – з цапиними ногами, рогами та бородою. Пан мав веселу та лагідну вдачу, грав на сопілці (сиринзі), яка є його символом і з якою пов'язано чимало міфів.

Варто звернути увагу на певні розбіжності, пов'язані з назвою фільму і літературного тексту. Оскільки режисер Гільєрмо дель Торо в оригінальній іспаномовній назві фільму послугується образом римського Фавна («El laberinto de fauno»). У назві їхнього (у співавторстві з Корнелією Функе) романі німецькою мовою («Das Labyrinth des Fauns») та українському перекладі («Лабіринт Фавна») теж використовується образ з римської міфології. А ось в англійському («Pan's Labyrinth») та французькому («Le labyrinthe de Pan») перекладах згадується грецький Пан. На думку самого дель Торо, переклад, у якому вжито ім'я Пана, є неточним. Сам автор мав на увазі римського Фавна.

Звісно, ми спостерігаємо деякі спільні риси. Проте чи можна повністю ототожнювати Пана і Фавна? Мабуть, ні. Відомий римський поет Вергілій у своїй знаменитій «Енеїді» згадує Пана і Фавна окремо. Грецького Пана традиційно зображували з рогами, тоді як римський Фавн від самого початку їх не мав. Але враховуючи значний вплив, який справила грецька культура на римську, зовнішній вигляд римського божества зазнав змін.

У своєму інтерв'ю дель Торо зазначав, що «the faun in classical mythology was at the same time a creature of destruction, and a creature of nurturing and life» [11]. Режисер прагнув створити складного персонажа, позбавленого однозначності. Фавн дель Торо не є ані позитивним, ані негативним. Його функція полягає в тому, щоб випробувати Офелію, перевірити, чи гідна вона повернутися до свого королівства в подібні принцеси Моанни, тому ніякі його якості, позитивне або

негативне забарвлення не повинні вплинути на свободу вибору і рішення самої Офелії.

Єдине, Фавн дає дівчинці мішечок з камінцями (вони знадобляться для першого випробування) і «Книгу Перехресть», в якій дівчинка може бачити своє майбутнє, те, що вона повинна зробити. І недаремно вона отримує книгу з пророцтвами саме від Фавна. Адже його ім'я, Faunus, походить, за однією версією, від латинського дієслова *feri* (*for*), що означає «говорити», «віщати», «передбачати» або від грецького слова *φωνή*, що означає «голос», тобто «провіщати майбутнє вголос» [12, с. 187]. До речі, в поемі «Енеїда» Вергілій також наділяє Фавна функцією проголошення пророцтв, адже саме він, будучи батьком Латина, повідомляє володарю, що його донька Лавінія вийде заміж не за Турна, а за іноземця Енея [13, с. 2].

Перше випробування полягало в тому, щоб Офелія пройшла тунелем всередині старого і хворого дерева, знайшла там потворну і шкідливу ропуху, вбила її, поклавши до рота ті самі три камінчики з мішечка, що дав Фавн, і витягла з ропухи ключ (цей предмет знадобиться для другого випробування). Дівчинка з ним впоралася і прийшла до лабіринту, який знаходився поруч з будинком і в якому вона мала зустрітися з Фавном. Лабіринт у цьому тексті символізує духовну подорож Офелії, їй доводиться відкривати для себе складний і моторошний світ, блукати в ньому як у лабіринті, приймати рішення, а це дуже нагадує вибір, куди ж врешті-решт звернути у нескінченному переплетенні доріг і переходів, і чи буде цей вибір правильним. Також лабіринт є і тим локусом, який уможливує поєднання реального світу, який представляє Офелія, і фантастичного, який репрезентує Фавн.

Зустрівши Фавна в лабіринті, дівчина з подивом помітила, що він став молодшим: «... коли із тіней виступив Фавн. Був якийсь інакший. Молодший. Сильніший. Небезпечніший» [8, с. 91]. Чи не є Фавн показником, таким собі «лакмусовим папірцем» духовної подорожі Офелії, який зазнає перетворень по мірі того, як змінюється і сама героїня? Коли з Підземного Королівства зникла принцеса Моанна, Фавн довго її шукав. Він був змушений тривалий час перебувати в реальному світі, тож не дивно, що, нарешті знайшовши дівчинку, він здався їй старим. Але успішно пройдене перше випробування надало сміливості, а також наблизило Офелію до моменту її повернення додому, до Підземного Королівства, яке є більш прийнятним місцем перебування і для Фавна. Забігаючи наперед, скажу, що, потра-

пивши нарешті до Підземного Королівства, дівчинка зустрине Фавна, але не старого і неповороткого, а такого, що зі справжнього золота.

Для другого випробування Фавн залишив Офелії 1) крейду; 2) торбинку з феями і 3) пісковий годинник. Звісно, це не є предметом дослідження в цій статті, але не можна не звернути увагу на яскраво оприявлений у романі елемент чарівної казки. Наприклад, ТРИ випробування, які з кожним разом стають важчими і небезпечнішими, ТРИ предмети, які мають стати в нагоді, ТРИ феї, що мають бути провідниками для героїні тощо. За допомогою крейди потрібно намалювати двері і увійти через них. Цікаво, що ці двері вели донизу (нагадує шлях до підземного царства Аїда). Пройшовши довгим коридором, Офелія опинилася в давній кімнаті з фресками на стелі. Але захопило дівчинку інше – довгий стіл з великою кількістю смачних страв: *«Заставлений золотими мисками й тарілками, переповненими фруктами, тістечками та смажениною. [...] найдки на столі мали такий вигляд, ніби щойно з печі. Дівчинка очей не могла відвести від усіх цих тістечок, пудингів, печені... Все прикрашене фруктами та істівними квітами. Золотий блиск тарілок відбивався у кристалевих келихах з червоним вином»* [8, с. 117–118].

Фавн її попереджав: *«Там буде розкішний бенкет, але не їжте й не пийте нічого. Ні крихточки! [...] Ні краплини!»* [8, с. 109–110]. Проте Офелія була настільки голодною, а страви – такими ароматними і привабливими, що вона вирішила порушити заборону і з'їсти лише одну виноградинку. Чи нічого не нагадує? Так, античний міф про Деметру і Персефону. Бог підземного царства і брат Зевса, Аїд, закохався в доньку богині родючості Деметри, Персефону, і викрав її. Деметра дуже сумувала за донькою, а земля в цей час сохла, вмирала, не родила нічого і люди припинили приносити жертви богам. Тож Зевс послав Гермеса до Аїда, щоб умовити останнього повернути Персефону. Аїд погодився, але він дещо знав: якщо Персефона з'їсть щось, нехай навіть дуже мало, у підземному царстві, то вже не зможе покинути його назавжди. І підступний Аїд звелів покласти біля коханої великий стиглий гранат. Персефона, яка досі нічого не їла в підземному царстві, побачивши таку смакоту, не втрималася і з'їла кілька гранатових зерен. Тож незважаючи на розпач Деметри, Персефона не могла повернутися на землю. Навіть сам Зевс не спромігся б порушити закони підземного царства. Але він постановив, що дві третини року Персефона перебуває зі своєю матір'ю на землі і тоді все розквітає, а одну третину року знахо-

диться поруч зі своїм чоловіком у його похмурому царстві мертвих, тоді вся природа вмирає, на землі панує зима.

Отже, історії Офелії і Персефони поєднані одним елементом: персонаж з'їдає трохи їжі і цим накликає на себе неприємності. Тільки Персефона не знала, що не варто нічого їсти в підземному царстві, а ось Офелія свідомо порушила заборону Фавна і цим оживила Блідого Чоловіка. Він сидів за столом і не рухався, а фрески на стелі показували його жадливі діяння – він пожирав дітей. Непослух Офелії, наслідком якого стало пробудження чудовиська, поставив під загрозу її життя та фей. Вчинок Персефони не дозволив їй повністю покинути підземне царство. Тож це створює певну напругу для читачів, а чи вдасться Офелії повернутися нагору, чи вона стане заручницею і жертвою Блідого Чоловіка? Так, дівчинка виконала друге завдання і за допомогою ключа, здобутого в першому випробуванні, відімкнула потрібні дверцята (як і в чарівній казці, перед нею було ТРОЄ дверцят, і вона обрала найпростіші) і дістала зі сховку кинджал із довгим срібним лезом та золотим руків'ям із карбованим зображенням фавна та немовляти (схоже зображення вона бачила раніше в лабіринті!). Так, вона змогла втекти від Блідого Чоловіка, але ціною життя двох фей, чим безмежно розлютила Фавна: *«Ми помилилися! [...] Ви провалилися! [...] Вам... Не... Вернутись! Ніколи! [...] Повня зійде за три дні! І ваша душа навічно залишиться між людей. Постарієте, як вони. Помрете, як вони! Зі всіма про вас спогадами вас поглине час. А ми... Ми зникнемо разом із вами. Ви більше ніколи нас не побачите!»* [8, с. 160–161].

Вище вже зазначалося, що оповідь про пригоди Офелії і спротив населення владі, яку представляв її вітчизняний, перериваються численними вставними оповіданнями. Але в цьому романі вони аж ніяк не відволікають, не заплутають, а, навпаки, пояснюють чимало з того, що є в основній оповіді, створюють неповторну атмосферу таємничості і разом з тим циклічності.

Одне з таких вставних оповідань називається «Коли Фавн закохався». Правда, з грецької міфології ми знаємо, що Пан закохався в німфу Сирінгу. Проте вона його злякалася і вирішила втекти. Добігши до річки і не знаючи, що робити далі, вона попросила річкового бога про порятунок. І бог річки дослухався благань та перетворив її на очерет, з якого Пан потім зробив собі сопілку. В оповіданні земна жінка (не німфа) щиро покохала Фавна, *«який любив грати на флейті при сьйві місяця»* [8, с. 175]. Бачимо, що музичний

інструмент у Фавна є, але не сопілка, а флейта (між ними є різниця!), та й виготовлена вона не з очерету, а з фалангової кістки огра. Кохання було взаємним і Фавн покликав жінку з собою до Підземного Королівства, але та так боялася не побачити більше зірок і неба, що вирішила відмовитися. Проте серце її наповнилося такою тугою, що ноги пустили коріння, шкіра вкрилася корою і жінка перетворилася на смоківницю. Зворушлива розповідь проливає світло на вигляд Фавна під час першої зустрічі з Офелією. Його неповоротке тіло скрипіло, наче кора дерева, бо від втраченого почуття воно здерев'яніло, як і в коханій. Ця історія про кохання Фавна перегукується з міфом про Аполлона і Дафну. Аполлон, закохавшись у німфу Дафну, переслідував її. Вона ж, рятуючись від його переслідувань, попросила допомоги у богів, які перетворили її на лаврове дерево. Ми можемо прослідкувати тут мотив перетворення (метаморфози) на дерево і злиття кількох міфів з метою створення нової захоплюючої і драматичної історії. Смоківниця мала дві основні гілки, що загиналися, наче цапові роги, нагадуючи про кохання Фавна до земної жінки, а сам стовбур розчакнутий надвоє. Уважний читач розуміє, що це те саме дерево, в якому жила ропуха, і до якого прийшла Офелія заради першого випробування. Тобто, кожне завдання, предмети, які вже оточували дівчинку, або речі, які вона лише мала здобути, містили в собі вказівку на Фавна. Він з'являвся не лише, щоб дати підказки чи посварити, а був незримо присутній під час кожного життєвого іспиту Офелії (смоківниця, зображення на кинджалі).

Батько Офелії помер, і мати вийшла заміж вдруге, але не з великого кохання, а для того щоб захистити себе і доньку від жорстокості світу. Вона чудово розуміла, що самостійно вижити не зможе. Але що ж сталося з батьком Офелії? Ми дізнаємося про це зі вставного оповідання, яке також позначено античністю. Батько дівчинки був чудовим кравцем і королева Підземного Королівства зажадала, щоб його ремесло послужило їй. Тож в ніч перед днем народження його донечки, до кравця з'явилася Смерть. Але Матео (так звали кравця) вирішив торгуватися зі Смертю. Не хотілося йому покидати світ, коли щастя було так близько. Як тут не пригадати Сізіфа, який так само намагався боротися зі смертю. Наприклад, закував Таната, коли той прийшов по його душу, в кайдани. Тоді люди перестали помирати і був порушений порядок, заведений богами. Розгніваний Зевс звелів Аресу звільнити Таната, щоб душа Сізіфа відлетіла до царства мертвих,

що й сталося. Але Сізіф вирізнявся хитрістю. Він передбачив такий розвиток подій, тож заздалегідь наказав дружині не приносити жертви підземним богам. Аїд на них чекав, але даремно. Тому Сізіф попросив його дозволу повернутися на землю, щоб переконати дружину зробити щедрі пожертви. Бог світу тіней дозволив, але Сізіф його обманув. Він не збирався повертатися, навпаки, бенкетував і радів, що зумів обдурити всемогутнього Аїда. Розгніваний бог велів забрати його душу і приректи на покарання – важку і марну працю: він повинен котити на високу круту гору важкий камінь, який, опинившись майже на вершині, виривається з Сізіфових рук і котиться донизу.

Але що ж вигадав Матео, щоб уникнути смерті? Він дещо попросив у Смерті: *«Дозволь мені лишень дошити цю сукню! Обіцяю – щойно я закінчу останній стібок, піду з тобою з власної волі і пошью найгарніші шати для королеви Підземного Королівства»* [8, с. 202]. Але прокладаючи один стібок на сукні, він розпускав інший деінде, щоб не закінчувати шиття. Автори використовують таку яскраву ремінісценцію на безсмертну поему Гомера «Одіссея». Дружина Одіссея, Пенелопа, пообіцяла численним женихам, що назве ім'я свого обранця тоді, коли закінчить ткати покривало на гробницю свекра. Удень вона ткала, а вночі розпускала все, що зробила за день. Звідси походить вислів «праця Пенелопи», що означає роботу, яка не посувається вперед. Звісно, женихи врешті-решт дізналися правду. Так і Смерть викрила обман кравця і все ж забрала його до Підземного Королівства.

Третім і найважчим випробуванням було забрати і привести рідного брата-немовля до лабіринту, що зовсім не легко, адже їх переслідував капітан Відаль. Щоб потрапити до свого Підземного Королівства, Офелія повинна кинджалом Блідого Чоловіка пролити кров свого брата. Відразу на думку спадає лабіринт Мінотавра. Саме там опинялися хлопці та дівчата, яких мали принести в жертву чудовиську. Офелія теж повинна принести в жертву брата. Так, він син капітана Відаля, її вітчима, якого дівчинка ненавиділа. Так, народжуючи цього хлопчика, померла її мати. Але пролити кров невинного, щоб відкрити портал і потрапити до свого світу – на це Офелія піти не могла. Не забуваємо, що лабіринт символізує і духовну подорож, у якій ми пізнаємо себе і стаємо сильнішими та мудрішими. Офелія зберігає життя братові, приносить в жертву себе і зрікається права бути принцесою. Мабуть, не може бути нічого складнішого, ніж свідомо пожертвувати собою і власним життям

(адже Відаль таки знайшов її в лабіринті і вистрелив прямо в груди) заради життя і майбутнього іншої людини. Отямилася Офелія вже в своєму Підземному Королівстві, адже найважче і найважливіше випробування вона таки пройшла, виявивши неабияку сміливість, силу духу і прийнявши правильне рішення.

Висновки. Античний інтертекст в романі-новелізації Гільєрмо дель Торо і Корнелії Функе «Лабіринт Фавна» відіграє важливу функцію в творенні сюжету і сприяє зв'язності між

частинами тексту роману. Образ Фавна, який, з одного боку, достатньо сильний, щоб знищити, а з іншого, виступає наставником і підтримкою, повинен випробувати Офелію. Античні алюзії і ремінісценції сприяють більш глибокому сприйняттю тексту роману, який не варто сприймати як підліткове читиво. Окремо заслуговують на увагу і подальше дослідження казкові та міфологічні елементи в романі, зображення дійсності в Іспанії часів Франциско Франко і руху спротиву, компаративний аналіз художнього тексту і кінотексту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Гром'як Р. Т. Літературознавчий словник-довідник. 2-ге вид., випр., допов. Київ: Академія, 2007. 751 с.
2. Ellis J. *The Literary Adaptation. An Introduction* by John Ellis. 1982.
3. Sinyard N. *Filming Literature: The Art of Screen Adaptation*. 1nd ed. Routledge, 2013. 208 p.
4. Дубініна О. Екранізація літературного твору: семиотичний аспект. *Іноземна філологія*. 2014. № 126 (1). С. 89-97.
5. Дубініна О. Екранізація літературного твору як предмет компаративного дослідження. *Слово і час*. 2016. № 2. С. 40-53.
6. Larson R. D. *Films into Books: An Analytical Bibliography of Film Novelizations, Movie and TV Tie-Ins*. Scarecrow Press, 1995. 623.
7. Hutcheon L., O'Flynn S. *A Theory of Adaptation*. 2nd ed. Routledge, 2013. 304 p.
8. Дель Торо Г., Функе К. *Лабіринт Фавна*. Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2020. 240 с.
9. Козовик І., Пономарів О. *Словник античної мітології*. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2006. 312 с.
10. Козовик І., Пономарів О. *Словник античної міфології*. 2-ге видання. Київ: Наукова думка, 1989. 240 с.
11. Guillermo del Toro and Ivana Baquero escape from a civil war into the fairytale land of Pan's Labyrinth. URL: [1. web.archive.org/web/20080609075453/http://www.scifi.com/sfw/interviews/sfw14471.html](http://www.scifi.com/sfw/interviews/sfw14471.html)
12. O'Hara, J. J. *True Names: Vergil and the Alexandrian Tradition of Etymological Wordplay*. Ann Arbor: The University of Michigan Press. 2017. 325 p.
13. Fratantuono, L. M. *Laurenti divo: Faunus, Pan and Silvanus in Virgil's Aeneid*. *Synthesis*. 2020. 27 (2). 83-94 pp.
14. Кун М. А. *Легенди і міфи Стародавньої Греції*. Харків: Фоліо, 2008. 441 с.
15. Гомер. *Одіссея* / пер. з давньогрецької Бориса Тена. Харків: Фоліо, 2006. 416 с.