

ДЗЕРКАЛО ДИТЯЧОГО СВІТУ В РОМАНІ Т. Г. ВАЙТА “МЕЧ У КАМЕНІ”

Юлія Кугут

Національний Університет “Кієво-Могилянська Академія”

Розглянуто проблеми функціонування артурівського міфу в романі Т. Г. Вайта “Меч у камені” в контексті специфіки адаптації традиційного матеріалу в фантастичній літературі, проаналізовано роль фентезі як неоміфологічного жанру. У розвідці схарактеризовано особливості розбудовування часопростору роману через призму міфологічності дитячого світосприйняття і розкрито особливості інтерпретації аксіологічної моделі ХХ ст. на основі легендарно-міфологічного матеріалу.

Ключові слова: фентезі; дитяча література; міф; артуріана.

Т. Г. Вайт 1938 року створив “Меч у камені” – перший роман тетралогії “Король минулого і майбутнього” (1938–1958), що стала однією з найпопулярніших артуріан ХХ ст.

Специфіка структури і вихід за межі артурівської традиції ставлять тетралогію Т. Г. Вайта поза звичними жанровими класифікаціями. Це водночас книжка для дітей і для дорослих, фентезі і психологічний роман; діапазон тетралогії поєднує лицарський та історичний романи, роман виховання, мелодраму та казку [1].

Варто зазначити, що така жанрова еkleктичність цілком відповідає аксіологічній спрямованості твору, адже поєднання цікавості, серйозності, продуманості та наївності можливе наразі саме у фантастиці та дитячій літературі; це саме ті жанри, де можна реалізувати синтез розважальної літератури, філософії та моралі й покласти на читача.

“Меч у камені” Т. Г. Вайта – один із найкращих зразків літератури фентезі ХХ століття. Авторіві вдалося створити оригінальний і надзвичайно цікавий світ фентезі, втіливши в ньому класичний британський артурівський міф, інтерпретований через призму дитячого світогляду.

Фентезі виконує в системі культури ХХ ст. функції, які свого часу виконували міф, казка, лицарський роман [2, с. 162]. Активно використовуючи структуру й елементи цих жанрів, вона має велику популярність, бо відповідає внутрішнім потребам людини в надії та внутрішній гармонії. “Історична фентезі”, до якої можна віднести “Меч у камені”, є відповіддю на запити масової свідомості, частина якої представляє собою історичну свідомість [3].

Неоміфологія фентезі відповідає основним характеристикам традиційного міфологічного тексту. Найчастіше тут проглядає код міфологізованої чарівної казки, визначеної В. Я. Проппом: типи й послідовності ситуацій і подій, функції дійових осіб (жанр чарівної казки починається з якого-небудь збитку чи шкоди (викрадення, вигнання та ін.) чи з бажання мати що-небудь і розвивається через спровадження героя з дому, зустріч із дарувальником, який допомагає знайти втрачене, герой зазнає випробувань через складні завдання і стає царем) [4, с. 114]. Проте це міф, а не казка – саме за рівнем ведення гри – за просторово-часовим розгортанням сюжету, за

характерами та масштабами героїв. У фентезі реалізується міфологічна концепція світу, а сюжет розгортається як одна з можливих версій реальності [5, с. 237].

Фантастична література загалом вимагає для себе вихідного субстрату у вигляді заданого оригінальним твором мистецтва віртуального предметного поля [6, с. 4], і будь-який фантастичний образ і сюжет може стати підґрунтям для актуалізації важливих тенденцій у культурі, до того ж, до цього залучають не тільки конкретний світогляд, а й конкретні методи навмисної трансформації вихідного матеріалу, а також мотиви такого спотворення. Зберігаються послідовність подій, специфічні стосунки героїв, асоціативно-символічний підтекст – так гарантуються впізнаваність та запрограмоване трактування міфу; також в обов'язковому порядку реципієнтові нав'язується етична оцінка модельованої ситуації. Таким вихідним матеріалом стала “Смерть Артура” Т. Мелорі – найвидатніша артуріана Середньовіччя. Мелорі зумів зібрати і використати практично всі твори на цю тему, написані до того, створивши один із найкращих зразків англійської прози; від 1485 року книга зазнала безліч переробок, ставши, однак, через ці переробки класикою і закріпивши в масовій свідомості саме свій зразок артуріанського міфу. А. Мортон вказує на те, що в “Смерті Артура” сформувалося те, що англійці сьогодні вкладають у поняття “британський дух” [7, с. 7]. Проте Т. Г. Вайт зумів оригінально реанімувати ригідний міф Мелорі, розчинивши застиглу кладку традиції магією дитячого погляду.

Хронотоп роману – світ дитинства, радісний і повний, позбавлений жорстокості та смерті, світ свободи; насамперед – це свобода від кордонів – часових і просторових меж. Світ “Меча в камені” – міфологічний універсум, опанований через дію. Вирушаючи на “Пошуки” (квест) і пристосовуючи до себе певні топоси (замок, ліс, дім чарівника), вбираючи їх у сферу особистої міфології, Варт-Артур формує цілісність цього вторинного світу. Міфологічність дитячого світосприйняття тут є базовою віссю часопростору, константою реальності “Меча в камені”.

Особливе значення має хронотоп лісу – це позачасовий простір пригод. Там є дім Мерліна, наповнений хлопчачими скарбами, – коробочки з гусінню і бражниками, вудки, рушниця, пир'я, мурашині гнізда, бджолиний вулик, фарби, глобуси, виводок полівки, чорнило, черепи, голова жирафи і реторти; норавливий горщик із гірчицею на ніжках гуляє на столі, а посуд миється самотійно – з голосними криками, наче загін піонерів: “Ой-й-й, як холодно!” чи “Пішли, втопимо чайника!” [8, с. 43]. Опудало крюкорिला підморгує гостям, а господар на сніданок пропонує Вартові персики, дині, суниця та гарячий шоколад з вершками. Загалом гастрономічна тема посідає досить чільне місце у творі, адже Замок Черіот злої чарівниці Моргани ле Фей – іронічний гібрид казкового пряникового будиночка і “ненажерливого” замку ельфів [9]: з молочного озера піднімається твердиня, що “пахла, як бакалія, м'ясна та рибна крамниця” [8, с. 141], де з масляного мосту стирчать шматки коров'ячої шкіри, ворота охороняють солдати із сиру, а неохайна і дуже неприваблива тітка Моргана лежить на ліжку із сала.

У хронотопі роману переплітаються різні порядки реальності, створюється єдина мережа універсумів, які переходять один в одного без жорстких кордонів. Варт-Артур виходить за межі профанного світу, щоб пройти чергове випробування, і кожен такий перехід – черговий етап дорослішання та виховання особистості майбутнього короля.

Міфологічність вихідного сюжету в романі не долається, а зберігається як актуалізована константа світосприйняття. Спільна органічність світовідчуття міфу та світу дитини забезпечує ідеальне вкладання артурівської легенди в “піхви” казкового світу Вайта.

Ключовим сюжетним ходом у казках ХХ ст. є розповідь про те, як за мирною людиною прийшли і забрали з дому здійснювати подвиги. Це не відображення ситуації мобілізації двох світових воєн століття – цей сюжет набагато давніший і ґрунтується на психологічному і міфологічному комплексі, який приваблював серця людей багатьох народів у різні часи, проте у ХХ ст. став особливо привабливим – своєрідному героїчному ескапізмі. Значущості подіям додає масштабність, а максимальну масштабність мають події, пов'язані з долею цілого світу. Варт проходить етапи ініціації не для того, щоб стати королем Артуром – “бронзовим” персонажем класичного міфу, а щоб залишитися людиною.

Варт-Артур витягає меч з ковадла і, ставши за єдину мить королем Англії, потрапляє під шквал вітань, він шкодує: “Краще б я ніколи не витягав цього гидкого меча” і плаче. Витягнувши меч з каменя, Артур стає королем, проте не перетворюється на забронзовілого гіганта, яким його представлено в більшості інтерпретацій цієї легенди, а далі залишається вічною дитиною з вірою у добро.

Світ “Меча в камені” – дуже своєрідна інтерпретація артурівського міфу, оригінальний спосіб його існування в ідеологічному просторі ХХ ст. з нарощуванням цілої низки додаткових сенсів. Власне, міф тут функціонує у двох площинах – суто дитячого світу казково-лицарської реальності та політичної свідомості автора ХХ ст. Як стверджує Л. Колесова, справжня дитяча література має бути водночас літературою для дорослих; її “двоадресність визначається умінням бачити життя відразу в двох вимірах” [10, с. 11]. Ця вторинна адресація, спочатку приховувана в підтексті, надалі проступає щораз виразніше в позачасовому універсумі дитячого світосприйняття твору Т. Г. Вайта. Старою Доброю Англією, яку описав Вайт, править король, що жив у IV ст., [опікун Артура сер Ектор посилається на роки навчання в Ітоні], персонажі згадують норманських правителів XI–XII століть, а Мерлін порівнює рицарські війни з вікторіанським полюванням на лисиць. Чарівник Мерлін взагалі виламується із хронотопу роману – це герой, що живе “навпаки”; він народжений у майбутньому (“єдиний шлях отримати ясновидіння”). Тому цей анахронічний вторинний оповідач дає авторові змогу зблизити дві реальності – казкового середньовічного світу й техногенної цивілізації ХХ ст. Завдяки введенню такого персонажа класичного артурівського міфу Т. Г. Вайт одержує додаткові можливості трансформації традиційної легенди.

Мерлін – шкільний учитель, надісланий із ХХ ст. для формування цивілізованого правителя, якому належить створити в Англії перше в історії громадянське суспільство. Треба зазначити, що “Меч у камені” – це й своєрідна варіація на тему роману виховання. Освіта юного Артура-Варта спрямована на чутливість до життя і повагу до нього. Вайт намагається виховати з нього ідеального правителя, що боротиметься за розвиток нової філософії, яка стане підґрунтям демократичного суспільства Західної Європи, через заміну права сильного на громадянське право.

Освіта – одна з важливих тем роману, яка формує його структуру і дає провідний мотив – розвиток людської особистості. Артур-Варт досліджує різні форми правління – абсолютної монархії у царстві риб, тоталітаризму в царстві мурашок, феодалізму в людей і повної свободи, практично анархії у гусок. Т. Х. Вайт наголошує, що до людини треба доростати. Мерлін перетворює юного Артура на рибу, мурашку, гусака, сокола, борсука, щоб дати йому в буквальному сенсі на власній шкірі відчути плюси і мінуси тваринних соціумів.

Не можна не вказати на ще одну особливість артурівської казки Т. Г. Вайта – м'який гумор роману¹. Комічна “атипізація” артуріани в тетралогії відбувається насамперед через конститутивний для бурлеску контраст високого і низького – контраст сюжету і

¹ Бурлескний тон першого роману перетворюється у двох останніх книгах – “Лицар, який провинився” і “Свіча на вітрі” – на трагічний; Артур щораз більше розчарується у спробах створити мирний світ, заглиблюючись у роздуми про природу добра і зла, сенс існування та сутність людини.

стилю, а також “внутрішньостильовий” різнобій, легкі переходи між високим та низьким регістрами мови персонажів. Гумором пронизаний весь роман – навіть найбільш пафосні й трагічні епізоди Т. Г. Вайт “заземляє”, додаючи дешицу влучного гумору. Артур витягає меч з каменя – і до нього звертаються лондонці з проханням витягти корки з пляшок і затички з бочок. На розкішну коронацію він отримує у подарунок від друзів купку брудного листя з блохами, дві піжами і мікстуру від чумки. У першому варіанті роману Варт і син сера Ектора Кей зустрічаються зі злою чарівницею мадам Мім – у поєдинку Мерлін перемагає її, перетворюючись на купу ще не відкритих мікробів гикавки, скарлатини, коклюшу, кору та віспи.

Т. Г. Вайт використовує також анахронізми як засіб зближення ідеалізованого хронологу артуріани і реальності ХХ ст. “Король минулого і майбутнього” сповнений анахронізмів, алюзій і особистих спогадів. За допомогою таких “якорів” Вайт наближає дві реальності, створюючи ефект накладання, коли крізь тканину Середньовіччя проглядає підкладка ХХ ст.

Треба, проте, зазначити, що в романі легендарно-міфологічний матеріал суміщається з деякими суто ідеологічними мотиваціями, що забезпечує переактуалізацію традиційної семантики. Переказ “Смерті Артура” в дитячій фантазії перетворюється місцями на постмодерністську притчу, де король Пелінор скаржиться на комуністичні підступи, шука міркує про сутність влади, а лісовий борсук пише велику працю про жорстокість роду людського.

Очевидно, що Вайт, створюючи свою “середньовічну фантазію”, не прагне до звичайної історичної точності. Він навмисно використовує анахронізми і вдається до засобів комічного механізму провокації, переказуючи певні елементи “Смерть Артура” Т. Мелорі в травестійно-бурлескній формі: наприклад, король Пелінор полює на Шуканого Звіра в окулярах і загалом дуже нагадує Білого Лицаря Льюїса Керрола, а сам Звір виявляється закоханою в Лицаря Шуканою Звірюкою; сер Ектор твердить, що битву при Кресі було виграно на спортивних майданчиках Камелота, на полиці в Мерліна стоїть Британська енциклопедія.

Анахронічність у романі є оригінальним засобом адаптації традиційної легенди до свідомості дитини – не у формі “сиропої” історії, а максимального наближення до ідеального дитячого світу. Разом із гумористичним трактуванням традиційного матеріалу, двоадресністю та специфікою світосприйняття через дзеркало дитячої свідомості це надає романові Т. Г. Вайта оригінальності серед масиву інтерпретацій артурівського міфу у фантастичній літературі ХХ ст.

1. *Lathil, N. T. H. White's Twist on a Timeless Tale* // http://www2.netdoor.com/~moulder/thwhite/toafk_b.html.
2. *Косарева А. Б. Фантастическое: природа и функции* // *Виртуальное пространство культуры. Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г. СПб., 2000.*
3. *Татаринцева Р. И. Архетип и жанр (К вопросу о детерминантах англо-американской исторической беллетристики)*// *Культура народов Причерноморья. 2002. № 33.*
4. *Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки. Исторические корни волшебной сказки. (Собрание трудов В. Я. Проппа.) М., 1998.*
5. *Апинян Т. А. Мифология: теория и событие. СПб., 2005.*
6. *Фрумкин К. Г. Философия и психология фантастики. М., 2004.*
7. *Мортон А. Л. От Мэлори до Элиота. М., 1970.*

8. Уайт Т. Х. Меч в камне. Т. 1. Тетралогия “Король былого и грядущего”. СПб., 1992.
9. Бриггс К. М. Эльфы в традиции и литературе // http://pechkin.rinet.ru/x/smp/xlat/-Briggs_КМ/FITAL/KB_Title.txt
10. Колесова Л. Н. Проза для детей. Петрозаводск, 1999.

MIRRORING OF THE CHILD’S WORLD IN T.H.WHITE’S FANTASY NOVEL BY THE SWORD IN THE STONE

Yuliya Kuhut

The issue of the Arthurian legends functioning in the novel “The Sword in the Stone” by T.H.White is examined in the context of how specifically the traditional material is adapted to fantasy literature. There is also an analysis of the role of fantasy as the neomythological genre. The features of alteration of the chronotopos in the novel are described through the prism of mythologicality of the child’s perception of the world. The singularity of interpretation of the 20th century political and ideological models is exposed on the basis of the mythological material. The structure of the traditional myth always has a socially ideological or morally psychological dominating idea that not only defines the character of traditionalization of this subject in literature but also is a starting point for the fundamental reinterpretation of this pattern in the future. Furthermore, the adopted situations are often exposed to multilevel transformations, complicated by original intrigues, and given mostly ideological motivations. In this paper the research has been undertaken on the specifics of the reception and functioning of the Arthurian legends in the fantasy novel “The Sword in the Stone” by T.H.White in the context of the adaptation of the traditional structure to the axiological requirements of time. An attempt was made to study the nature of myth reanimation from the point of view of the child’s perception. The analysis of the novel “The Sword in the Stone” by T.H.White from this point of view indicates considerable aspiration of the myth reception in modern fantasy literature that represents the origin of the myth adoption process.

Key words: fantasy; children’s literature; a myth; Arthurian legends.