

ТРАНСФОРМАЦІЯ ПОЕТИКИ КОЗАЦЬКОГО ЕПОСУ В РЕЦЕПЦІЇ ВАЛЕРІЯ ТА НАТАЛІ ЛАПІКУРІВ У ПОВІСТІ-ФЕНТЕЗІ «ЧАРІВНА БРАМА»

Дослідження висвітлює питання трансформації поетики козацького епосу в рецепції Валерія та Наталі Лапікурів у інформаційно-ігровій повісті-фентезі «Чарівна брама» у двох інтерактивних аспектах: як співвідношення авторської (інваріативної, інтертекстної) в літературному творі і даної класичної (варіативної, прототекстної) моделей; як процес рецепції класичного міфу (його елементів) у ході авторського опрацювання матеріалу.

Ключові слова: інформаційно-ігрова повість-фентезі, міфопоетика тексту, Валерій та Наталя Лапікури, козацький епос.

Народнопоетична традиція, яка характеризує культурологічний концепт українців на сьогодні набула особливої значущості та актуальності. А підвищений інтерес з боку письменників до процесів авторської рецепції, що формує націотворчі чинники сучасних поколінь, спровокував на межі ХХ – ХХІ століть питання функціонування міфу в культурно-духовному житті сучасного суспільства як незвичайного інтерактивного феномена, який спирається на праці З. Фройда, К.-Г. Юнга, Дж. Фрезера, Н. Фрая, К. Леві-Стросса, М. Еліаде, Я. Голосовкера, О. Лосева, Є. Мелетинського, В. Топорова та ін. У літературознавстві поняття міфологічного мислення характеризується як «головний будівельний засіб художнього образу – ...що уявляється, по суті, сучасним інобуттям міфу» [8, с. 387]. І 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. Теоретичні праці К. Юнга [7], М. Еліаде [4], Р. Барта [1] дозволяють розглядати поетику традиційних (вічних) категорій як багатоаспектний чинник мистецько-світоглядного середовища тексту, який, за словами Г. Білової, «...якщо врахувати те, що розвиток людини здійснюється у постійному розширенні поля усвідомлення усього, що відбувається, то у творчості особистості це усвідомлення здійснюється у символічній, метафоричній формі, яка, будучи універсальною, немовби узагальнює процеси інших людей» [2, с. 18].

Передача надбаного, узагальненого поколіннями досвіду дітям – покликання не кожного сучасного письменника. Писати для дітей і про дітей – складна робота, яка враховує не лише вимоги часу та замовлення суспільства, а й особливо вразливу, непосидючу категорію читацької аудиторії. Сподіваємось, що творчість подружжя Лапікурів у цьому аспекті залишиться науково цікавою ще не одне десятиліття. Безперечно, вона спродукує численні інтерпретаційні значення в ракурсі науково-методологічної думки і стане предметом критичних дискусій малого й дорослого реципієнта мислячого, homo legens. Бо майже всі дитячі книги, фентезі «Чарівна брама», повість «Детектива!» та інші, призначені для сімейного прочитання. Оскільки першими читачами й рецензентами творів Лапікурів є їхні четверо дітей і онуки.

Наша розвідка призначена висвітленню питань трансформації поетики козацького епосу в рецепції Валерія та Наталі Лапікурів у повісті-фентезі «Чарівна брама» [6], яку на сьогодні методисти внесли до переліку

рекомендованих текстів для самостійного читання для учнів середньої ланки. Ця мета дає можливість презентувати результати нашої студії в двох інтерактивних аспектах: як співвідношення авторської (інваріативної, інтертекстної) в літературному творі й даної класичної (варіативної, прототекстної) моделей; як процес рецепції класичного міфу (його елементів) у ході авторського опрацювання матеріалу.

Ідея «Брами», за зауваженнями видавців, «виникла під артобстрілом на боснійських фронтах Першої Балканської війни, куди Лапікурів привела їхня журналістська доля. І нехай вас не дивує, що деякі персонажі схожі на їхніх рідних дідусів і бабусь, а українське село з паралельного світу – на те, де пройшли найщасливіші роки їхнього, авторів, дитинства. І нехай вас не дивує, що багатство, розмаїття і доброта героїв української міфології не поступається навіть всесвітньо відомому світові Толкіна. [5] Як казав один із героїв лапікурівських повістей, чи ми не українці?».

За авторським визначенням, «Чарівна брама» – повість-фентезі, за особливістю побудовання сюжету – це твір – ігрового фентезі. Ігрове фентезі натхненне рольовими іграми і дія його відбувається у всесвіті, створеному редакторами для настільних і комп'ютерних ігор. У таких творах діють закони та правила, прописані для сетінга – наприклад, в частині застосування чарівниками заклинань. Серед найпомітніших творів цього роду – цикл *Dragonlance* Маргарет Уейс і Трейсі Хикмена, ігрові всесвіти *Warhammer* і *Magic*, до цього ж ряду належать твори Річарда Кнаака, Крісті Голден, Аарона Розенберга, Кріса Метцена, Кейта Декандидо.

Пропонована юним читачам «Чарівна брама» – інформаційно-ігрова повість-фентезі, побудована на трансформації поетики козацького епосу на рівні жанру, використаних мотивів, образів, мовних засобів тощо.

На нашу думку, доречним до визначення особливості жанру твору буде додати повість у новелах (укладена з шістнадцяти розділів та післямови), кожна з яких носить доволі закінчену оповідь з певною темою та основною думкою. В основу сюжету покладено подорож як структуротворчий мотив (один з провідних мотивів героїчного епосу). Оригінальним є те, що розділи розпочинаються з аксіологічного резюме-перестороги реципієнтові, скажімо, перший розділ, «у якому ми застерігаємо читача не тицяти пальцями у невідомі кнопки, оскільки халепа від натиснутої навмання кнопки може бути не схожою на ту, в яку встряв наш герой – школяр Богдан Сокіл (для друзів – Даня)» [6, с. 5] або десятий розділ, «з якого можна зробити кілька висновків, що починаються на „не“: не слід піддаватися на провокацію, не варто займатися лікуванням, якщо у цьому не тямиш, і аж ніяк не можна ласитися на чуже» [6, с. 93].

Твори «ігрового» фентезі можуть мати будь-які ознаки інших піджанрів, але головною особливістю піджанру є концентрація уваги на квесті групи героїв, стилізованої під партію з рольових ігор. Цей твір не є виключенням: Богдан, підліток, занурений у світ кібернетичних новацій, волею року опиняється в комп'ютерній грі на правах реального, а не віртуального гравця, якому треба вирушити в путь, пройти різні козацькі випробування, щоб разом з побратимами перетнути чарівну Брану.

За жанром гри, гравці розподілені на два ворогуючих табори, мають помічників та суперників. Роль ігрового тла в повісті відведена слов'янській міфології як традиційному (вічному) тексту, крізь призму якого розкриваються

устрої, закони, правила паралельно-віртуального козацького світу. Роль споглядача виконує (за канонами магічного реалізму) однокласник Боді – Вітюня. У якості традиційних підказок-гіперсилок виступає невеликий словничок до кожного розділу, який, подаючи традиційне трактування понять, термінів, комп'ютерного сленгу, допомагає реципієнту зрозуміти авторську рецепцію тієї чи іншої лексеми.

Національно-історичний виклад художньої візії Валерія та Наталі Лапікурів у творі охоплює різні віхи життя нашого народу часів язичництва й християнського побутування, тісно переплетених у світоглядній концепції українців і сьогодні. Козацтво – одне із самобутніх етносоціальних груп українців, не дивлячись на загальне намагання до фотографічності, у повісті, як і в зразках неказкового епосу, використовується прийом конкретизації. Наближаючи вимисел до реальності створюваних подій, автори показують загоєні чудотворно від лікарських трав рани, підтверджують оповідь іменами самовидців, показують матеріальних свідків подій (шаблю, ніж, палицю, деревину, загострене каміння, підтверджують сучасними топонімічними відповідниками тощо).

Паралельне існування двох провідних чинників нашої ментальної суті яскраво розкрито в повісті в образах характерника (легендарного козака-чарівника XV–XVI століть), козаків-воїнів, Юри (легендарного воїна-змієборця), Кирила з Кожум'яків (київського ремісника, який у сиву давнину позбавив жителів Києва від страшного Змія з Гориничів), Степового (вітру, онука бога Стрибога), Сіверка (сина Стрибога), Перуна (бога блискавки й грому), Михи (бога тварин), Мари (богині зла, ворожнечі й смерті), Домовика (боженятка, що живе в хаті разом із людьми), русалок, нявок, мавок (міфічних істот – злих духів, що помщаються людям за їх передчасну самогубну смерть), перевертнів (злих чаклунів, які, прибираючи вовчу подобу, полювали на дітей, жінок, немічних старих), Чугайстра з мамунами (одних із духів лісу), Марени (сестри Мари, проте доброї, бо захищала все живе на землі), відьом і волхвів (які, за традиціями українського епосу, наділялися властивостями чаклунства, цілительства), Змія (дракона), Оха (головного чаклуна, казкового учителя ворожбитів), Коркодима (таємничої істоти, схожої на алігатора епохи Давньої України-Русі за літописами XVI століття), куця (маленького чортенятка, яке робило дрібні капості) тощо.

Культивуючи світоглядне уявлення українців про первісний анімізм, автори персонажів-учасників твору-подорожі-гри знайомлять з легендами про вербу, калину, криницю, дуб, вовка, kota (перевтілених людей). Наприклад: «Привів один дядько свого старшого сина до діда в науку. Як водиться, на двадцять років. Дід йому і каже: „Ніколи нічого не чіпай ані на моєму обійсті, ані біля моєї криниці”. А той не послухався чи забув. Проїздив якимось повз дідову криницю, дивиться – гарна така вербичка росте» [6, с. 102]. Вирізана дядьком сопілка для молодших дітей була відтятим пальцем у старшого сина, про це батько взнав після його повернення. За законами віри – діти відповідають за гріхи та помилки батьків, тому то і честь бережуть з молоду.

Безперечно, «...фольклор, як ритуалізовано-функціональний вид мистецтва, своєрідна форма суспільної свідомості, не зникає, це не тільки традиційна спадщина минулих віків чи десятиліть, а й творчість сучасників (скажімо, майданний фольклор, фольклор урбанізованих верств населення та професійних середовищ, соціальних груп, фольклор повсякденних мовленнєвих ситуацій)» [3, с. 7]. У повісті фольклорну основу тексту презентовано різними

народними прислів'ями, приказками, прикметами, сталими словосполученнями, фразеологічними висловами. Реципієнт отримує пояснення: чому людина повинна оберегати власне «справжнє ім'я» (дане при хрещенні), щоб не наврочити ворожбу; характерником може стати старша або молодша дитини в роду, що народжена лише в суботу; бджола – Божа муха, що не лише людині, а й Богові мед носить; що кожній людині рано чи пізно повинна зустрітися Доля, головне – не пропустити і впізнати її; чому горобині ночі (з 21 на 22 вересня та з 21 на 22 березня) темні, страхітливі, бо під їх час владу над землею і людьми до третіх півнів мають чорні, злі сили; саме в горобині ночі та в ніч на Івана Купала зустрічаються в лісовій гущі мертві вогні, які вводять невдах-шукачів скарбів у оману; діброва – це померлі волхви, що перетворились на дерева; сиріжки – гриби, які називаються так не тому, що їх можна сирими їсти, а тому, що ці гриби клали до горщика, заливали молоком і ставили в піч, молоко виварювалося на сир, виходила з сиром їжа; підкурювання – прийом давньої медицини, завдяки якому добре гоїться рана; відтоптати ряст – померти; найсмачніші козацькі поживні страви – рибальська каша та соломаха (рецепти яких докладно презентовано реципієнтам); ластівчин колодязь – тунель попід землею, по якому до вирію відлітали ластівки, а характерники ними користувались як підземними ходами, аби безпечно дістатися, куди треба.

Майстерність характерника в паралельному світі не давалася даремно, її треба було головному герою Богдану заслужити. За традиціями козацького життя, характерництву навчались багато років у декількох наставників. Прізвище хлопця Сокіл – свідомо авторський прийом, бо при допомозі Степового хлопець навчився літати, дядько Яків навчив Бодю бачити суть (сіль) будь-якої справи, Ох – лікувати та безпечно мандрувати. Важливу роль у формуванні підлітка в паралельному світі відіграла зустріч з козаком Мамаєм. «Ну, Мамай – справжній характерник. Він не те, що соколом чи горностаєм обернутися може, а навіть мурахою, як треба. Колись мишенятком прикинувся, прошмигнув до поганців у стан і всі тятиви у луків поперегризав. Уранці козаки налетіли, бусурмани за луки – а ними хіба що гедзі від коней відганяти можна. А вже стрілу на льоту піймати – то для Мамає дитяча забавка. Зате від його стріли ніхто ухилитися не зміг. Недаремно для нього Ох кращих учнів своїх посилає» [6, с. 26].

Отже, трансформація поетики козацького епосу в рецепції Валерія та Наталі Лапікурів у повісті-фентезі «Чарівна брама» глибоко оригінальна, прийоми стилізації гри-фентезі, розробка традиційних мотивів та образів, мовне оформлення яскраво відображають синтез міфологічного й авторського світобачення і своєрідного розв'язання естетичних та виховних завдань твору мистецтва, який, переконані, викличе в реципієнта насолоду. На нашу думку, подальші розробки дослідженої теми є перспективними, бо допоможуть краще осягнути близькість народного світогляду, світовідчуття поетиці письменників та простежити складові їх стилю.

Література

1. Барт Р. Мифологии / Р. Барт. – М. : Изд.-во им. Сабашниковых, 1996. – 235 с.
2. Білова Г. О. Несвідоме як джерело творчої діяльності: дис. канд. філос. наук: 09.00.12 / Г.О. Білова. – Харків, 1997. – 20 с.

3. Дмитренко М. Український фольклор і глобалізація: проблеми збереження генетичного коду / М.Дмитренко // Фольклористичні зошити: Зб. Наук. Праць. – Вип. 10. – Луцьк, 2007. – С.3-10.
4. Элиде М. Аспекты мифа / М. Элиде. – М. : АКАДЕМІА, 1994. – 140 с.
5. Перелік текстів, рекомендованих для самостійного прочитання школярам середньої ланки [Електронний ресурс]. – Режим доступу до видання: [http : // www.slideshare.net/Library43/ss-55124290](http://www.slideshare.net/Library43/ss-55124290)
6. Лапікура Валерій Павлович. Чарівна брама / В. П. Лапікура, Н. М. Лапікура ; худож. Т. Єгорова. – К. : Грані – Т, 2008. – 183 с.
7. Юнг К.-Г. Проблемы души нашего времени / К .Г. Юнг. – М.: Прогресс, Универс, 1996. – 234 с.
8. Міфологічне мислення : Філософський енциклопедичний словник / НАН України Ін-т філософії ім. Г. С. Сковороди; Наук. ред.: Л.В Озадовська, Н. П. Поліщук. – К. : Абрис, 2002. – 742 с.

Исследование освещает вопросы трансформации поэтики казацкого эпоса в рецепции Валерия и Натальи Лапикуров в информационно-игровой повести-фэнтези „Чарівна брама” в двух интерактивных аспектах: как соотношение авторской (инвариантной, интертекстной) в литературном произведении и данной классической (вариативной, прототекстной) моделей; как процесс рецепции классического мифа (его элементов) в ходе авторской обработки материала.

Ключевые слова: *информационно-игровая повесть-фэнтези, мифопоэтика текста, Валерий и Наталья Лапикуры, казацкий эпос.*

The study covers issues of transformation of the Cossack epic poetics in the reception of Valeriy and Natalia Lapikurs in the information and game story-fantasy "Charivna Brama" (Magic Gate) in two interactive ways: as correlation in the literary work of author's (invariant, intertextual) and the classical (variable, prototext) models; as the process of reception of classical myth (its elements) in the course of the author's material processing.

Keywords: *information and game story-fantasy, myth and poetics of the text, Valeriy and Natalia Lapikurs, Cossack epic.*

УДК 821.111–2.09–93

Панько О. І.

ХУДОЖНЄ РОЗКРИТТЯ ОБРАЗУ ДИТИНИ (на матеріалі повісті Р. Дала «ВДВ»)

У статті запропоновано художнє розкриття образу дитини у повісті Роальда Дала "ВДВ". Основна увага приділена специфіці аналізу персонажу, виділено основні складові, що розкривають постать героя. Запропоновано також особливості сприйняття образу-дитини читачем. Наголошено і пояснено актуальність головного героя-дитини як постаті, що дозволяє збагнути емотивний вплив тексту. Виділено поняття ототожнення читача з образом героя у тексті.

Ключові слова: *образ дитини, читач, реципієнт, фольклор, світосприйняття, світогляд.*