**Сюжет об оборотне в средневековой ирландской сказке «Артур и Горлагон»**

Агапова Анна Александровна

Аспирант Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия

Предлагаемый к рассмотрению сюжет, часто не включается исследователями в традицию артуровской литературы по причине своей малой известности. Однако история о Горлагоне весьма интересна, так как наделяет артуриану дополнительными коннотациями и открывает новую сюжетную линию – волка-оборотня. Исследуемый нарратив существует в различных вариантах: **1)** анонимный латинский текст («Narratio de Arthuro Rege Britanniae et Rege Gorlagon lycanthrоpo» (История о короле Британии Артуре и короле-ликантропе Горлагоне) XIV в., **2)** несколько ирландских адаптаций, которые будут названы ниже, **3)** два варианта бретонских лэ: анонимный «Мелиан» (Lai de Melion, XII в.) и «Оборотень» Марии Французской (Lai de Bisclavret, XII в.), являющийся единственным авторским вариантом. Во всех текстах оборотень рассказывает свою историю герою, одержавшему над ним победу, однако против своей воли, что влечет за собой нарушение табу на разглашение тайны. Откровение происходит в присутствии неверной жены, которая виновата в превращении своего мужа. В латинском варианте сюжет сосредоточен на мести оборотня: волк расправляется с детьми и братьями своей неверной жены, но теряет своих волчат. Во всех текстах также присутствует фигура короля, милующего волка и дарующего ему прощение. Однако в данной работе мы сосредоточимся на ирландской адаптации «Артура и Горлагона».

Ирландский вариант сказки достаточно колоритен и содержит в себе весьма интересные детали и элементы, свойственные кельтскому миру. Существуют различные варианты: «An cloidheamh soluis agus fios fáth an aon sgeil ar na mnáibh» (Сияющий меч и суть одной истории о женщинах), «An Bacach Mor» (Большой великан), «Morraha» (Морраха). Герой, которого зовут Мурха/Муррох/Морраха (Murchadh/Murrogh/Morraha) играет либо в карты, либо в хурлинг (hurling) – старинную ирландскую игру, напоминающую футбол с клюшками. Морраха побеждает, и другой игрок вынужден заплатить ему. Сюжет достаточно узнаваем и распространен в европейской действительности: герой выигрывает замок и прекрасную деву, которая становится его женой. Далее он продолжает играть с фейри (очевидно, что прибывший по воде, то есть из иномирного пространства герой, является никем иным как фейри). Интересно, что приплывает волшебный гость на традиционной ирландской лодке, именуемой куррах «сurrach». Важно и то, из чего сделаны игровые атрибуты (чаще всего встречаются шары), а именно из золота и серебра, которые являются излюбленными драгоценными металлами гостей из Сида. Когда Морраха решает сыграть в четвёртый раз, его отговаривает жена, но он не слушается и терпит поражение. Взамен он должен принести фейри «аn cloidheamh soluis» (меч из света) и «fios fáth an aon sgeil ar na mnáibh» (знание о сути женщин) [O’Foharta: 478] или же «news of the death of Anshgayliacht» (весть о смерти Анхгаиляхт), неверной супруги героя [Kittredge:163]. Сюжет развивается вполне закономерно: Морраха справляется со всеми заданиями, разумеется, не без помощи волшебницы-жены: путешествует в иной мир ко двору короля-тестя, побеждает противника Ниалла (Niall) и получает от него весть о смерти Анхгаиляхт. Однако же нас интересует другое, – почему данная сказка является вариантом «Артура и Горлагона»? Здесь нужно обратиться к упомянутому нами выше герою по имени Ниалл. Именно он в пространстве данного текста является оборотнем. В ликантропа его обратила жена при помощи волшебного жезла, желая убить: «She…changed me to a raven and did her best to have me killed. Later she changed me to a horse, and gave out that I was dead. After that she changed me to a fox and finally to a wolf» («Она обратила меня в ворона, предприняв все возможное, чтобы меня убили. Позже она обратила меня в коня, объявив, что я мертв. Затем она обратила меня в лиса и, наконец, в волка») [Kittredge:164]. Когда Ниалл рассказывает Моррахе свою историю, он упоминает, как за свои навыки был принят на службу одним королем для того, чтобы охранять его двенадцатого ребенка, так как первые одиннадцать были похищены. Ниалл говорит о том, что между ним и колыбелью была связь, но ребенка он все равно не смог уберечь. С наступлением ночи огромная рука забрала ребенка и, хотя оборотень откусил ее, на утро исчез и ребенок и рука. За это герою предстоит нести наказание.

Приведенные нами сюжетные линии являются устойчивыми для кельтского фольклора. Вероятно, что существовал валлийский вариант текста, так как в истории Ниалла мы наблюдаем три сюжета из Мабиноги. Подобная история встречается нам в первой ветви Мабиноги «Пуйлл, король Диведа» (Pwyll Pendefig Dyfed), где новорожденного Придери похищает великан, а обвиняют его мать Рианнон. Сюжет с превращениями в наказание мы наблюдаем в истории «Мат, сын Матонви» (Math fab Mathonwy) на примере Гвидиона и Гилвэтви. А образ коварной жены отчетливо напоминает Блодейветт (также понесшей наказание за свое преступление). Однако если образ ликантропа отчетливо прослеживается в ирландском варианте, то Артур спрятан под именем Морраха и узнается с трудом. Основные свойства героя, такие как королевский статус, поиск ответа на вопрос, наличие жены сохраняются. С чем связана подобная замена, остается загадкой, но вероятнее всего, что ирландский вариант обладал некоей самостоятельностью в том числе в отношении выбора имен героев.

Различные ирландские адаптации истории об Артуре и Горлагоне важны тем, что показывают высокий интерес кельтского мира к подобному сюжету. И хотя внимание к Артуру в средневековой ирландской действительности был значительно ниже, чем в Уэльсе и Бретани, мы видим, что фольклорная среда косвенно продолжает обращаться к артуровским образам и мотивам.

Литература:

1. Kittredge, G. L. Arthur and Gorlagon. Boston, 1903.
2. O’Foharta, D. An cloidheamh soluis agus fios fáth an aon sgeil ar na mnáibh // Zeitschrift für celtische Philologie. Tübingen, 1986.