

ՇԱՌԼ ԴԸ ԿՈՍՏԵՐԻ «ՖԼԱՄԱՆԴԱԿԱՆ ԼԵԳԵՆԴՆԵՐ» ՊԱՏՈՒԱԱՇԱՐԻ ՆԵՐՔԻՆ ՏԱՐԱԾԱԿԱՆ ՇԵՐՏԵՐԸ*

Բելգիական գրականության նախահայրը համարվող Շառլ դը Կոստերի «Ֆլամանդական լեգենդներ» (1858) պատումաշարի քրոնոտոպում մենք առանձնացնում ենք ժամանակային *ներքին և արտաքին* շերտեր, որոնք իրենց հերթին բաժանում ենք. *ներքինը*՝ պատմական, միֆական, վերացական *արտաքինը*՝ ընթերցման և հեղինակային ժամանակային շերտերի:

Հիմնվելով քրոնոտոպի ներքին *ժամանակատարածական համապատասխանության* դրույթի վրա՝ մենք «Ֆլամանդական լեգենդների» տարածությունը նույնպես բաժանում ենք *ներքին և արտաքին* շերտերի:

Պատումաշարը կազմող չորս լեգենդների («*Լայնամոռությունների եղբայրություն*», «*Բլանկա, Կլարա և Կանդիդա*», «*Սիր Հալենին*», «*Սմեթսե Սմեե*») ներքին տարածությունը քննելիս մենք անդրադառնալու ենք *սյուժետային* տարածությանը:

«*Լայնամոռությունների եղբայրություն*» խորագիրը կրող առաջին լեգենդում որպես *պատմական տարածություն* են ընտրված բրաբանտական Ուկլե և Բրյուսել միջնադարյան քաղաքները: Գործողությունը սկսվում է «Որսորդական եղջյուր» պանդոկում, որտեղ գինու, բրազայի ու գարեջրի թասերի շուրջ կատարվում են կարևոր իրադարձություններ, քննարկվում հասարակական կարևորության խնդիրներ: Կոստերի ստեղծագործություններում հաճախ հանդիպող *պանդոկի* տոպոսը ներկայացվում է որպես միջնադարյան ֆլամանդական քաղաքների ներփակ մոդել, հասարակության՝ խրախճանքներով ու տոնախմբություններով լի կյանքի պատկեր:

«Լայնամոռությունների եղբայրություն» լեգենդում կարևոր նշանակություն ունի նաև «*տուն*» տոպոսը՝ որպես աշխարհից պաշտպանվելու միջոց, տարածական մեկուսացում, տանիք, կայունություն, սեփական

* Հոդվածն ընդունվել է տպագրության 08.02.2019:

նություն, հարստություն:¹ Պատահական չէ, որ այգուց լսվող ձայները որպես վտանգ են ներկայանում լեզենդի գլխավոր հերոս Պիտեր Հանսի համար: Հատկանշական է նաև այն, որ տան տարբեր հատվածներն ունեն տարբեր նշանակություն ու յուրաքանչյուրն առանձին գործառույթ է կատարում: Օրինակ՝ նկուղում սովորաբար պահվում են գաղտնիքները, այն ամենն, ինչ պիտի հեռու մնա արտաքին աչքից: «Լայնամուտքների եղբայրություն» լեզենդում Պիտեր Հանսը նկուղում փորձում է թաքցնել մանուկ Բաքոսի արձանը՝ խուսափելու համար խարույկի վրա որպես հերետիկոս այրվելուց. «Եվ վախենալով սատանայի չարագործություններից և եկեղեցու պատժից և երդվելով բառ անգամ չասել ոչ ոքի՝ նրանք (Պիտեր Հանսն ու իր ընկեր Բլասկակը –Լ.Մ.) քարշ տվեցին ոչ այնքան մեծ արձանը մի մութ նկուղ, որտեղ օդ չկար շնչելու»:²

Լեզենդաշարի առաջին հատվածում հեղինակը կարևորում է նաև **եկեղեցու**՝ որպես միջնադարյան քաղաքական ու հասարակական կյանքի շարժիչ ուժի դերը: Այս լեզենդում (ինչպես և «Թիլ Ուլենշպիգելի և Լամմե Գուդակի մասին լեզենդում») եկեղեցին չի ներկայացվում որպես սրբատեղի, թեև դը Կոստերի բոլոր ստեղծագործություններում թե՛ հեղինակային խոսքը, թե՛ հերոսների երկխոսություններն արտահայտում են հավատ առ Աստված: Եկեղեցին այս լեզենդում ներկայանում է որպես մի վայր, որտեղ քննվում են մարդկանց կատարած քայլերն ու որպես հերետիկոս մահապատժի են ենթարկվում «մեղավորները»։ «Փաստորեն, բարեկամս, փաստորեն: Ու արդյոք հերետիկոսություն չէ՞ համարձակվել գալ ու պատմել, որ իր տակաո՞ւի վրա նստած այս թմբլիկն է հնարել գարեջուրը, գինին և բրազան, մինչ ամեն կիրակի մեզ եկեղեցում քարոզում են, որ սուրբ Նոյն է մեր Տեր-Հիսուս-Քրիստոսի խորհրդով (այստեղ երկուսն էլ խաչակնքվում են) հորինել նման բաները»:³ Մեկ ուրիշ հատվածում. «Իսկ ի՞նչ կլինի, եթե եկեղեցին իմանա արձանի մասին և երկուսիս կանգնեցնեն նրա դատաստանի առջև և այրեն որպես հերետիկոսների և կռապաշտների»:⁴

1 <http://www.symbolarium.ru/index.php/???>

2 De Coster Ch., Legends flamandes, Bruxelles: V Parents et fils Editeurs, 1861, P. 17. թարգմ. հեղ.

3 Նոյն տեղում, էջ 20.

4 Նոյն տեղում, էջ 21.

Ինչպես հայտնի է՝ Ճանապարհի քրոնոտոպը Մ.Բախտինը կապում է հերոսների պատահական հանդիպումների հետ, որոնք սյուժեաստեղծ նշանակություն ունեն և հատուկ են արկածային վեպերին:⁵ Ճանապարհը կարող է լինել ոչ նպատակաուղղված (որպիսին են, օրինակ, Թիլ Ուլենշպիգելի թափառումները և այս դեպքում Ճանապարհն ընդգրկում է բավականին մեծ տարածություն, կամ ունենալ կոնկրետ ուղղվածություն, ինչպես «Լայնամուկների եղբայրություն» լեգենդում, որտեղ հերոսների՝ Բյուսել կատարած այցն ուղղված է բացահայտելու տարօրինակ արձանի և նրանից դուրս եկող ձայների բնույթը:

«Բլանկա, Կլարա և Կանդիդա» լեգենդում որպես **պատմական տարածություն** է ներկայանում ֆլամանդական Հակենդովեր քաղաքը, որտեղ էլ, ըստ նույն եկեղեցու քահանաներից մեկի թողած վկայության, 7-րդ դարում երեք քույրերի կողմից կառուցվել է եկեղեցի:

Ի տարբերություն «Լայնամուկների եղբայրության»՝ «Բլանկա, Կլարա և Կանդիդա» լեգենդում **եկեղեցին** միայն կրոնական սրբատեղիի նշանակություն ունի:

Այս լեգենդում փոխվում է նաև «տուն» տոպոսի նշանակությունը. հերոսուհիները, նրա պատերի ներսում ապահովություն չգտնելով և համառ երկրպագուների հետապնդումներից իրենց պաշտպանված չգգալով, ի վերջո լքում են այն և ուղևորվում գտնելու այն վայրը, որտեղ պիտի կառուցվի «Աստծո տունը»: Այստեղ տունն ավելի լայն իմաստավորում է ձեռք բերում՝ վերածվելով կրոնական օրրանի՝ հոգևոր տան. «Հաճախ մեծ ամբոխ էր խմբվում կույսերի տան դիմաց, որոշները թախծոտ երգեր էին երգում, մյուսները հպարտորեն ուստոսում գեղանի ձիերի վրա, իսկ երրորդները, առանց բառ արտաբերելու ամբողջ օրը նստում էին պատուհանի տակ»:⁶

Ճանապարհը «Բլանկա, Կլարա և Կանդիդա» լեգենդում սրբատեղիի որոնման նպատակն ունի, որի միայն վերջնակետն է մատնանշվում լեգենդում: Հայտնի է, որ մոտ հազար մղոնից ավել ճանապարհ են կտրել-անցել քույրերը՝ Հակենդովեր հասնելու համար. «Հակենդովերում Բրաբանտի դքսությունում, երիվարները կանգ առան և խրխնջացին: Եվ չցանկացան դեպի առաջ քայլ կատարել: Բանն այն

5 <http://philolog.petsru.ru/filolog/lit/bahhron.pdf>

6 De Coster Ch., *Legendes flamandes*, Bruxelles: V Parents et fils Editeurs, 1861, P. 53.

է, որ այդտեղ էր Աստծո կողմից ընտրված տեղը իր եկեղեցին կանգնեցնելու համար»:⁷

«Սիր Հալւին» լեգենդում **պատմական** տարածությունը կապված է Ֆլամանդական դքսությունում կատարվող իրադարձությունների հետ:⁸ Այստեղ ուշագրավ է **ամրոցի** քրոնոտոպը, տարածական մի միավոր, որին Մ.Բախտինն անդրադարձել է գոթական վեպի ուսումնասիրության շրջանակներում: Սակայն, եթե գոթական վեպում ամրոցը ներկայանում է որպես պատմական անցյալին հատուկ տարածական միավոր, ապա ֆոլկլորային ժանրերում՝ լեգենդներում, հեքիաթներում, ամրոցը տիրոջ ուժի, հզորության, ինչպես նաև անծանոթ, խորհրդավոր, փորձություններով, վտանգներով լի աշխարհի խորհրդանիշ է: Ֆոլկլորային ժանրերում կարելի է հանդիպել երկու տիպի ամրոցների. մի դեպքում շինությունն իր պատերի ներսում թաքցնում է ինչ-որ խորհրդավոր գեղեցկություն ու բարություն (արքայադուստրեր), մյուս դեպքում՝ չարիք (դևեր, հրեշներ և այլն): Այս լեգենդում Սիր Հալւինի և Մագտելտ դը Հյորնեի ամրոցները, բացի բնակատեղի լինելուց, նաև վերոնշյալ երկու հակադիր ուժերի՝ չարի և բարու կացարաններ էին. «Երկու հպարտ ամրոց կար Ֆլամանդական դքսությունում: Մեկում ապրում էր Սիր դը Հյորնեն իր բարի տիկնոջ՝ տիկին Գոնդայի, որդու՝ Տոոն Լուսկյացի, անուշիկ դստեր՝ Մագտելտի, մանկավիպիկների, զինակիրների, ասպետների, պալատականների՝ ասպետների մոտ ծառայության անցած որդիների և բազմաթիվ ծառաների հետ, որոնց թվում էր և բոլորի կողմից ջերմորեն սիրված Աննա-Մին՝ ազնվական ծագում ունեցող մի աղջիկ, որ ծառայում էր Մագտելտին»:⁹ Դժվար չէ նկատել, որ դը Հյորնեների ամրոցում ապրող բոլոր արարածները ներկայացված են դրական, ինչը չի կարելի ասել Հալւինների ամրոցի բնակիչների մասին. «Մյուս ամրոցում ապրում էր Հալւին Զարագործը հոր, մոր, եղբոր, քրոջ և մի ամբողջ հրոսակախմբի հետ միասին»:¹⁰

7 De Coster Ch., *Legendes flamandes*, Bruxelles: V Parents et fils Editeurs, 1861, P. 58.

8 Ֆլամանդական դքսությունը որպես ինքնիշխան միավոր գոյություն է ունեցել 866-1384թթ. իսկ 15-րդ դարում մաս է կազմել Բուրգունդական դքսության /Հաբսբուրգյան Նիդերլանդներ/:

9 De Coster Ch., *Legendes flamandes*, Bruxelles: V Parents et fils Editeurs, 1861, P. 67.

10 De Coster Ch., *Legendes flamandes*, Bruxelles: V Parents et fils Editeurs, 1861, P. 68.

Այս լեզենդում նշանակալի է նաև **անտառի**¹¹ որպես տոպոսի դերը: Այն նույնպես խորհրդավոր, գաղտնիքներով և բազում վտանգներով լի վայր է, որտեղ կորցվում են հեքիաթների ու լեզենդների արքայադուստրերն ու անպաշտպան երեխաները: Դը Կոստերի այս լեզենդում անտառն այն վայրն է, ուր դյուրական երգով զոհերին /դեռատի աղջիկներին/ իր թակարդն է գցում և նրանց հոգին առնում Սիր Հալկին Չարագործը: Լեզենդում բազմաթիվ են անտառային տեսարանների օրինակները, մենք կրերենք դրանցից մի քանիսը. «*Չարագործը, անշարժ կանգնած անտառի եզրին, երգեց: Եվ աղջիկը քայլեց ուղիղ դեպի մեղեդին և ծնկի իջավ նրա դեմ*»:¹²

Մեկ ուրիշ դրվագում.

«Եվ նա քրքջաց:

Բայց արծազանքը նմանապես քրքջաց նրա վրա երկար, հուժկու և սարսափազդու կերպով:

Թվում է՝ Հալկինին դուր էր գալիս այդ աղմուկը, նա շարունակում էր ծիծաղել, իսկ նրա ետևից՝ յոթնապատիկ արծազանքը:

Եվ Մագտեխտին թվաց, թե անտառում թաքնված է ամենաքիչը հազար մարդ:

Սակայն շուրջ վախեցել էր և ոռնում էր լալագին, այնպես, որ Մագտեխտին թվաց, թե անտառում ոռնում են հազարավոր շներ՝ գուժելով ինչ-որ մեկի վախճանը»:¹²

Պատումաշարի վերջին՝ «Սմեթսե Սմեե» լեզենդում **պատմական ժամանակին**¹³ Ֆիլիպ II կայսեր գահակալման ժամանակահատվածին, համապատասխանում է Բուրգունդական դքսության մաս կազմող Ֆլամանդական Գենտ քաղաքի տարածությունը: Լեզենդի գլխավոր հերոս Սմեթսեն նախկին **գյուղ**¹³ է և ինքն էլ ժամանակին մասնակցել է իսպանական Ֆիլիպ 2-րդ արքայի դեմ մղված ազատագրական պայքարին, ենթադրվում է, որ Ֆլանդրիան արդեն ազատագրված է:

Լեզենդում դարձյալ կարևոր է «տուն» տոպոսի դերը, հերոսի տունը ոչ միայն բնակատեղի է ու կացարան, այլև աշխատավայր, որի բարգավաճման հետ է կապված հերոսի կյանքը:

Այս լեզենդում պատմական **տարածության** մասն են կազմում

11 Նույն տեղում, էջ 83.

12 Նույն տեղում, էջ 130.

13 [https://dic.academic.ru/dic.nsf/brokgauz_efron/27280/????](https://dic.academic.ru/dic.nsf/brokgauz_efron/27280/???)

ինկվիզիտոր Յակոբ Հեսելսի, դուքս Ալբայի, Ֆիլիպ 2-րդի կերպարները, սակայն նրանք հայտնվում են հերոսի կյանքում ոչ իրենց կյանքի ընթացքում, այլ այցելում են հերոսին որպես սատանաներ դժոխքից: Այդպիսով՝ պատմական և երևակայական տարածությունները խաչաձևվում են, սակայն մենք հակված ենք տեղակայելու նրանց **երևակայական** տարածության մեջ: Եւյն կերպ Հովսեփի, Սարիամ Աստվածածնի և Հիսուս Քրիստոսի կերպարների ի հայտ գալը լեզենդում երևակայական մեկ այլ՝ Դրախտի տարածության մասն են կազմում:

«Լայնամոռիների եղբայրությունը» լեզենդում նույն կերպ միմյանց են սերտաձում **միֆական և երևակայական**¹⁴ տարածությունները: Այսպես, Բաքոսի կերպարը, որը «Լայնամոռիների եղբայրությունը» լեզենդում ներկայանում է արձանի տեսքով, ունի միֆական ծագում, սակայն հերոսները նրան դիտարկում են որպես սատանա, իսկ նրա ժամանումը կապում Քավարանի հետ:

Միֆական տարածությունն առկա է նաև «Սիր Հալևին» լեզենդում. գլխավոր հերոսը՝ Հալևինը, վերցված է միջնադարյան ֆլամանդական հայտնի բալլադից, համաձայն որի իր երգով հմայող Սիր Հալևինին գլխատում է թագավորի դուստրը:

Բացի Հիսուս Քրիստոսի, Հովսեփի և Սարիամի կերպարներից երևակայական տարածության առկայության մասին են վկայում նաև Աստծո, հրեշտակների և սատանաների կերպարները, որոնց ներկայությամբ էլ լեզենդներում բացատրվում են գերբնական երևույթները: Նմանատիպ տեսարաններ կան «Բլանկա, Կլարա և Կանդիդա», «Սիր Հալևին» և «Սմթթես Սմեե» լեզենդներում: Գերբնական արարած է նաև «Սիր Հալևին» լեզենդում Քարերի տիրակալը, ում վաճառում է իր հոգին Հալևինը գեղեցկության և ուժի դիմաց. Օրինակներ՝

«Այսպես հասան նրանք այն տեղը, որտեղ կանգնած է հիմա եկեղեցին և հրեշտակն ասաց նրանց. –Այստեղ է վայրը»:¹⁵ (Բլանկա, Կլարա և Կանդիդա)

«Եստեղով քարին՝ նա (Հալևին) կրկին խնդրեց սատանային իրեն

14 Մենք դը Կոստերի ստեղծագործություններում վերացական կամ երևակայական տարածություն ենք համարում Դժոխքը, Քավարանը և Դրախտը:

15 De Coster Ch., Lngendes flamandes, Bruxelles: V Parents et fils Editeurs, 1861, P. 60.

ուժ և գեղեցկություն պարզևել... Ննջելով մինչև գիշերվա վրա հասնելը՝ նա (Հալևին – L.Մ.) հանկարծ արթնացավ բավականին տարօրինակ աղմուկից: Եվ շողշողուն լուսնի ու պայծառ աստղերի ներքո տեսավ մի գազանի, որն ուներ մորթի մամուռոտ քարի պես: Նա հողն էր փորում քարի տակ՝ խորթելով գլուխը փոսի մեջ, ինչպես խլուրդ փնտրող շունը»:¹⁶ (Սիր Հալևին)

«-Ա՛, - ասաց դարբինը, դուք սատանայի անունի՞ց եք եկել, Տե՛ր իմ:

-Այո, - պատասխանեց ձայնը, և ես եկել եմ նրա անունից քեզ գործարք առաջարկելու. Յոթ տարի շարունակ դու հարուստ կլինես... և յոթ տարի հետո դու մեզ ընդամենը կտաս քո հոգին»:¹⁷ (Սմեթսե Սմեե)

Վերջին երկու լեզենդներում առկա է հոգին սատանային վաճառելու հայտնի մոտիվը. մի դեպքում գեղեցկության ու ուժի, մյուսում՝ ունեցվածքը ետ ստանալու դիմաց:

Այսպիսով՝ քննելով Ծառլ դը Կոստերի «Ֆլամանդական լեզենդներ» պատումաշարի տարածական շերտերը, կարելի է փաստել, որ լեզենդներում պատմական, միջակայական և երևակայական տարածությունների միջև տեսանելի սահմանը ջնջված է. թվում է՝ ոլորտները սերտաձած են միմյանց այնպես, որ հերոսներն առանց որևէ խոչընդոտի ի վիճակի են մի տարածությունից մյուսը տեղափոխվելու:

Բանալի բառեր. - քրոնոտոպ, ներքին տարածություն, արտաքին տարածություն, տուն, եկեղեցի, ծանապարհ. անտառ:

16 Նույն տեղում, էջ 76.

17 Նույն տեղում, էջ 153.

**ЛУСИНЕ МУСАХАНЯН ЕГУЯСН
ВНУТРЕННИЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ПЛАСТЫ В СБОРНИКЕ
ШАРЛЯ ДЕ КОСТЕРА «ФЛАМАНДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ»**

Резюме

Статья посвящена исследованию пространственных пластов в сборнике Шарля де Костера «Фламандские легенды». В результате проведенного анализа выделяются два пространственных пласта: внутренний и внешний. Внутренний пласт включает мифическое, историческое и воображаемое пространство. Во внешнем пространственном пласте выделяется пространство автора и пространство читателя.

Ключевые слова: хронотоп, внутреннее пространство, космическое пространство, дом, церковь, дорога, лес

**LUSINE MUSAKHANYAN YSULS
INTERIOR SPACE LAYERS IN "FLEMISH LEGENDS"
BY CHARLES DE COSTER**

Summary

The article studies the space layers in the "Flemish Legends" by Charles de Coster. In the "Flemish Legends" the author of the article distinguishes two space layers: interior and external. Interior space includes mythical, historical and imaginary ones. External space layer is represented by the space of the reader and the space of the author.

Keywords: chronotope, interior space, outer space, house, church, road, forest