

ФЕНОМЕН АЛІСИ В УКРАЇНСЬКІЙ ТА ЗАРУБІЖНІЙ ЛІТЕРАТУРІ

Юлдашева Людмила Петрівна,

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри української літератури, компаративістики і грінченкознавства

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

ORCID ID: 0000-0002-6561-8827

Scopus Author ID: 58701991300

Researcher ID: Y-6026-2019

Образ Аліси, створений Л. Керролом у повістях «Аліса в Дивокраї» та «Аліса в Задзеркаллі», є одним із найбільш упізнаваних і знакових персонажів світової літератури. Водночас ці тексти стали підґрунтям для формування особливої культурної моделі – архетипу дитини-мандрівниці, що проходить шлях ініціації крізь парадоксальний світ уяви. Актуальність дослідження зумовлена глобальним поширенням ідей, мотивів і структур Керролової діалогії в численних літературних, кінематографічних та медійних переосмисленнях, що не лише зберігають, а й активно трансформують початковий образ Аліси відповідно до змін суспільного, культурного та історичного контексту. Мета статті – комплексно дослідити феномен «алісоподібності» в сучасному художньому дискурсі та з'ясувати, яким чином трансформується модель персонажа, нарративу й просторової організації твору у зв'язку з переосмисленням архетипу. У дослідженні застосовано порівняльно-типологічний, архетипний та інтертекстуальний підходи. Проаналізовано спільні риси й відмінності в структурі нарративу, образі героїні, організації художнього простору та системі випробувань у творах, що демонструють очевидний зв'язок із періоджерелом. Визначено ключові етапи трансформації образу дитини-героїні – від дослідниці парадоксального світу до емоційної, моральної або історичної борчині, що втілює нові моделі самопізнання, страху, опору й сили. Доведено, що архетип Аліси як мандрівниці крізь вигадану реальність перетворився на універсальний художній код, що уможливорює осмислення межі між реальністю й фантазією, дитинством і дорослістю, свободою й обмеженням. Сучасні варіації образу героїні не лише відтворюють його риси, а й розширюють, іноді конфліктуючи з початковим задумом, що свідчить про живучість і гнучкість цього архетипу в нових соціокультурних контекстах.

Перспективним є інтермедійний підхід – дослідження трансформації образу Аліси у театрі, кінематографі, анімації, відеоіграх. Психоаналітичний аспект дає змогу осмислити архетип Аліси в термінах несвідомого, травми, бажання й сублимації. Феномен Аліси – це не артефакт минулого, а динамічна платформа для культурного діалогу, який триває й набуває нових форм.

Ключові слова: Аліса, архетип дитини-мандрівниці, інтертекстуальність, ініціація, альтернативна реальність, культурна реценція.

Yuldasheva Liudmyla. The phenomenon of Alice in Ukrainian and world literature

The character of Alice, created by Lewis Carroll in the novellas *Alice's Adventures in Wonderland* and *Through the Looking-Glass*, is one of the most recognizable and iconic figures in world literature. At the same time, these texts have served as the foundation for the formation of a special cultural model – the archetype of the child-traveler who undergoes a rite of passage through a paradoxical world of imagination. The relevance of this study is determined by the global dissemination of Carroll's ideas, motifs, and structures in numerous literary, cinematic, and media reinterpretations that not only preserve but also actively transform the original image of Alice in accordance with shifts in social, cultural, and historical contexts.

The aim of this article is to comprehensively explore the phenomenon of "Alice-likeness" in contemporary artistic discourse and to determine how the character model, narrative structure, and spatial organization of the work are transformed in connection with the reinterpretation of the archetype. The research employs comparative-typological, archetypal, and intertextual approaches. The article analyzes similarities and differences in the narrative structure, the heroine's image, the organization of artistic space, and the system of trials in works that demonstrate an evident connection to the original. Key stages in the transformation of the child-heroine's image are identified—ranging from the explorer of a paradoxical world to an emotional, moral, or historical fighter who embodies new models of self-awareness, fear, resistance, and strength. It is proven that the archetype of Alice as a traveler through imaginary reality has evolved into a universal artistic code, enabling reflection on the boundaries between reality and fantasy, childhood and adulthood, freedom and constraint. Contemporary variations of the heroine's image not only reproduce but also expand upon its features, sometimes even contradicting the original concept, which indicates the vitality and adaptability of this archetype in new socio-cultural contexts.

A promising direction for further study is the intermedial approach – examining the transformations of the Alice image in theatre, cinema, animation, and video games. The psychoanalytic perspective allows for an interpretation of the Alice archetype in terms of the unconscious, trauma, desire, and sublimation. The Alice phenomenon is not a relic of the past, but a dynamic platform for cultural dialogue that continues and takes on new forms.

Key words: Alice, child-traveler archetype, intertextuality, initiation, alternate reality, cultural reception.

Вступ. Образ Аліси, створений Льюїсом Керролом у повістях «Аліса в Дивокраї» (*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865) та «Аліса в Задзеркаллі» (*Through the Looking-Glass*, 1871), є одним із найвідоміших

літературних персонажів, що вийшли далеко за межі авторського тексту та перетворилися на культурний міф, архетип героя-мандрівника й універсальний символ ініціації, пізнання та уяви. Аліса стала не

лише героїнею дитячої літератури, а й джерелом філософських, семіотичних, інтертекстуальних та естетичних пошуків у різних національних традиціях і жанрових формах – від класичної казки до постмодерної антиутопії, від готичного трилера до наукової фантастики.

Актуальність теми дослідження зумовлена тим, що образ Аліси понад 150 років надихає письменників, режисерів, художників, музикантів і філософів, які переосмислюють її історію, психологію, символіку та сюжетну архітектуру. У XX і XXI століттях цей феномен виявився особливо виразно: Аліса стає образом, який потрапляє в граничні простори свідомості, подорожує паралельними світами, утрачає або віднаходить власну ідентичність. Вона змінює зовнішність, вік, етнічність, епоху, однак незмінною лишається сюжет ініціації та стремління до самопізнання.

Метою статті є комплексне дослідження трансформацій образу Аліси у творах світової літератури, для яких характерний безпосередній вплив текстів Л. Керрола або алюзійна взаємодія з ними.

Матеріали та методи. Матеріалом дослідження стали твори, у яких простежується пряма або опосередкована інтертекстуальна спорідненість із диалогією Л. Керрола «*Аліса в Дивокраї*» та «*Аліса в Задзеркаллі*». Серед них: роман-фентезі Л. Ф. Баума «*Чарівник країни Оз*», художній фільм Г. дель Торо «*Лабіринт Фавна*» та його літературна адаптація К. Функе й Г. дель Торо, «страшна казка» «*Кораліна*» Н. Геймана, українська повість «*Незвичайні пригоди в країні Недодадії*» Г. Малик, постмодерністський роман «*Автоматизована Аліса*» Дж. Нуна, пригодницько-фантастична трилогія «*Війни Задзеркалля*» Ф. Беддора та роман у жанрі «урбан фентезі» «*Клинок такий чорний*» Л. Л. МакКінні.

Методологічну основу дослідження становить поєднання кількох літературознавчих підходів. Насамперед застосовано порівняльно-типологічний метод, що дає змогу виявити спільні структурні моделі, мотиви та функції персонажів у творах різного часу й культурного походження. Аналіз опирається на архетипну критику в руслі юнгіанської аналітичної психології, що уможливує представлення героїні як втілення архетипу дитини та мандрівника. Окрім того, залучено елементи інтертекстуального аналізу для виявлення алюзій, ремінісценцій, адаптацій та трансформацій канонічного образу Аліси в сучасній світовій літературі.

Результати. Образ Аліси є джерелом багаторівневої інтерпретації в контексті культурної антропології, філософії, наратології, психоаналізу та феміністської критики. Цей образ функціонує як архетип мандрівника, що перетинає межу реальності та уяви, звичайного й невідомого світів, здійснюючи водночас фізичну подорож та екзистенційну ініціацію.

У першій повісті («*Аліса в Дивокраї*») сюжет розгортається за мотивом раптового падіння, що символізує не лише зміщення простору, а й порушення логічних структур реальності. Персонаж дитини, що зазирає

в кролячу нору, стає посередником між буденністю й абсурдом, а її тіло й свідомість – полем для експерименту з масштабами, правилами, мовою та ідентичністю. Простір *Дивокраю* не має стабільних координат: він дискурсивний, рухомий, антилогічний, а сама Аліса з кожною зустріччю з новими істотами – Чеширським Котом, Гусінню, Королевою, Капелюшником, Шаленим Зайцем, Соньком – проходить випробування на здоровий глузд, терпіння, гнучкість мислення.

Натомість у другій повісті («*Аліса в Задзеркаллі*») структура оповіді набуває значно чіткішої композиційної логіки, хоча простір усе ще залишається парадоксальним. Тут Аліса потрапляє до світу *за дзеркалом*, який організовано як шахова дошка: дівчинка починає гру пішаком і, крок за кроком, долаючи клітинки, стає королевою. У цьому просторі діє внутрішня система правил, проте вони часто не збігаються із законами реального світу. Саме тому дзеркальний світ кваліфіковано як метамовну систему, яка не лише імітує, а й деконструє природну мову та логіку.

У психоаналітичній і міфологічній парадигмі Аліса втілює архетип дитини-шукача (за Юнгом [7]) або ж героїні ініціаційного шляху, подібної до Персефони, яка сходить до підземного царства. У *Дивокраї* і *Задзеркаллі* цей шлях модифіковано: це мандрівка у свідомість, розширення семіотичного досвіду, переосмислення «Я» в нових координатах буття. На відміну від традиційних казкових героїнь, які діють за логікою сюжетного завдання (врятувати, здобути, перемогти), Аліса не має чіткої мети. Її подорож – гра, дослідження світу, і водночас – експеримент із власною ідентичністю. Саме тому вона легко змінює розміри, манеру мовлення, ставлення до співрозмовників, хоча намагається зберегти власну стійкість і моральну інтуїцію.

Дивокраї і *Задзеркалля* – це простори, у яких логіка доведена до абсурду, граматики стає ігровою, а комунікація перетворюється на поєдинок значень. У діалогах Л. Керрола не просто демонструє мовну ексцентричність, а досліджує межі мовного знака, денотата, сенсу. Чеширський Кіт, який зникає, залишаючи після себе лише посмішку, є втіленням семіотичного парадоксу: присутність без носія. Ігри зі словами, значеннями й римами створюють ефект метамови – мови, що говорить про мову. Це робить Алісу не просто літературним героєм, а носієм лінгвістичної й філософської рефлексії.

Суттєвою особливістю є також те, що світ Л. Керрола не є жорсткою утопією або антиутопією – він відкритий до інтерпретації, допускає множинність сенсів, а сама Аліса – гнучка й саморефлексивна, постійно перевіряє свою поведінку щодо нового світу. Її репліки, спостереження, невдоволення й іронія формують раціональне ядро в абсурдному просторі, що особливо підкреслює драму розламу між дитячою логікою й дорослою ірраціональністю.

У цих повістях центральним є мотив переходу: кроляча нора й дзеркало – це пороги світів, місця трансформації, що відповідають міфологічній моделі «подолання межі» (за Дж. Кемпбеллом [8]).

Аліса не тільки змінює простір, вона також змінює себе як суб'єкта. Вона ставить запитання: «Хто я?» – і кожен новий персонаж по-своєму відповідає на нього, відображаючи окремі фрагменти її особистості. У першій повісті вона зіштовхується з хаотичним, поліморфним світом, що імітує сон, а у другій – бере участь у грі з чіткою метою й статусами. Символіка *королів* в *Задзеркаллі* засвідчує, що фіналом її подорожі стає не просто повернення до реальності, а здобуття автономії, сили, структурованої ідентичності. З дитини, що випадає з реальності, вона перетворюється на героїню, яка контролює свою гру.

Після публікації «*Аліси в Дивокраї*» і «*Аліси в Задзеркаллі*» образ дівчинки-мандрівниці, що потрапляє до іншого світу, укорінився у культурній свідомості як канонічний тип героїні в міжпросторовому наративі. Першим із відомих творів, що помітно наслідує структуру та мотиви Л. Керрола, є роман Л. Ф. Баума «*Чарівник країни Оз*» (*The Wonderful Wizard of Oz*, 1900). Варто зазначити, що Л. Ф. Баум був ознайомлений із творами Л. Керрола й відкрито захоплювався ними. Його власна заява про намір створити казку «без жаків, розраховану на задоволення дітей, а не на їхнє моральне повчання» вказує на спробу продовжити, але й адаптувати «алісівську» традицію. Якщо Л. Керрол демонструє парадокси логіки, ігри зі значенням і філософські дилеми у формі літературного ребуса, то Л. Ф. Баум прагне зробити чарівний світ доступнішим, лінійнішим і простішим для дитячого розуміння, зберігаючи головне – мотив потрапляння до іншого світу через ініціативне випробування. Тому «*Чарівника країни Оз*» можна інтерпретувати як спробу адаптації «*Аліси*» для американського дитячого читача – менш фрагментовану, з більшою увагою до моральних цінностей, але з тими самими жанровими координатами: мандрівниця, казковий простір, чарівні компаньйони, пошук істини щодо себе.

Дороті Гейл із Канзасу, подібно до Аліси, є дитиною, що покидає звичний світ, мимоволі перетинаючи кордон уявного. В обох випадках подія перенесення – раптовий і неконтрольований акт (Аліса падає в нору, Дороті потрапляє у вир), який не лише ініціює сюжет, а й уособлює психологічний зсув, пробудження до нової реальності. Однак на відміну від Аліси, яка діє в межах логічного експерименту з формальною свободою у світі без правил, Дороті одразу потрапляє до структурованого світу з чіткими координатами добра і зла, завданням і маршрутом. Вона, як і Аліса, прагне повернення додому, але її шлях – це реалістична алегорія моральної та соціальної зрілості. Якщо Аліса більше спостерігає й коментує події довкола, то Дороті стає активною учасницею *визвольної місії*.

Варто зазначити, що обидві героїні мають неантропоморфного компаньйона: у Аліси це Білий Кролик, а в Дороті – песик Тото. Ці персонажі задають початковий імпульс подорожі, символізуючи зовнішню інтенцію до дії, що провокує внутрішню трансформацію.

Світ *Оз*, як і *Дивокрай*, побудований за принципом фантастичної ізоляції: він не підпорядкований законам реального світу, але водночас має власну логіку, яку

персонажі повинні опанувати. Обидва тексти активно залучають типові для казки топоси – дорога, королівство, чарівна їжа, природа, що розмовляє, метаморфози. Однак різниця полягає у семантичній напрузі простору. Якщо простір «*Аліси*» є абсурдним і семіотично дестабілізованим, де знаки позбавлені сталих значень (божевільне чаювання, мовчазний капелюшник), то простір *Оз* – це простір моральної ініціації. Тут кожен супутник Дороті – Страшило, Бляшаний Лісоруб, Лякливий Лев – символізує певну людську якість, яку героїня повинна активізувати. Тож дорога Дороті – це шлях свідомого формування особистості, водночас шлях Аліси – це деконструкція дитячого мислення та його взаємодії з системами дорослого знання.

Хоча обидві дівчинки повертаються додому, світ, із якого вони пішли, уже не може бути тим самим. У випадку з Дороті повернення набуває форми утвердження власної цінності в колективі, її любов до дому стає потужною емоційною лінією. У Л. Керрола повернення Аліси – фінал без трансформації середовища, але з глибоким внутрішнім ефектом: досвід фантастичного не залишає фізичних змін, але відкриває нову ментальну площину.

Обидві повісті утверджують жіночий суб'єкт як центр всесвіту історії – не як об'єкт подій, а як модератор, носій цінностей, інтерпретатор простору. У цьому сенсі Дороті продовжує лінію, започатковану Алісою, хоча обирає інший вектор – не іронічний чи філософський, а гуманістично-практичний.

Образ Офелії – головної героїні фільму «*Лабіринт Фавна*» (фільм *El laberinto del fauno*, реж. Г. дель Торо, 2006; літературна версія *Pans Labyrinth*, К. Функе, Г. Ель Торо, 2019) – продовжує і трансформує архетип Аліси як дитини, яка опиняється по той бік реальності. Проте ця нова «*Аліса*» трагічніша, вона зростає не в умовному Чеширському лісі, а на тлі кривавого постфранкістського терору. Саме в поєднанні політичної жорстокості з фантастичною ініціативою і полягає унікальний внесок Г. дель Торо у переосмислення алісівської парадигми. Офелія, як і Аліса, потрапляє до іншого світу, але її *Дивокрай* – це моторошний і хто-нічний лабіринт, населений дивними істотами та підпорядкований міфологічним законам. Мотив переходу тут не ігровий, а сакральний. Її завдання не просто дослідити парадоксальний світ, а пройти три важкі випробування – типову структуру ініціативного ритуалу. Якщо Аліса випадково потрапляє до *Задзеркалля* й грає за його правилами, то Офелія змушена довести свою приналежність до магічного царства за допомогою жертви, відваги й морального вибору.

У структурі випробувань Офелії вгадується інтертекстуальна тінь Керролової Аліси: обидві стикаються з абсурдними законами світу, з метафізичними істотами (гусінь – фавн, Чеширський кіт – блідий чоловік), з потребою мислити інакше, ніж дорослі. Проте, на відміну від Аліси, яка зберігає дитячу дистанцію і врешті повертається до реального світу, Офелія сплачує за право перейти межу життям, – її ініціація є буквальною переходом у смерть і нове царство.

Реальний світ у «*Лабіринті Фавна*» зображено тотально контрольованим, раціоналізованим, жорстким. Вітчим Офелії, капітан Відаль, є втіленням авторитарного дорослого порядку, що пригнічує уяву, співчуття і свободу. Саме в реакції на такий світ Офелія створює або відкриває для себе інший – таємний, підземний, фантастичний. Цей двосвітний принцип – постійне накладання реального й ірреального, властиве і Л. Керролу, де світ гри завжди межує з логічною абсурдністю дорослого розуму. Однак Г. дель Торо радикалізує цей поділ. У нього світ фантазії не є лише втечею: він є моральною альтернативою, простором духовного вибору. Вигадане – справжніше, ніж *реальність* фашистської Іспанії. Так «*Лабіринт Фавна*» не лише відсилає до «*Аліси в Дивокраї*», але й оприявнює архетип дитини як морального суб'єкта.

Задзеркалля Л. Керрола й лабіринт Г. дель Торо мають спільне онтологічне навантаження: це символи внутрішнього шляху, змін і самопізнання. Лабіринт у фільмі – одночасно зовнішній простір і психічна структура, у якій Офелія проходить крізь страх, сумнів, ілюзії. Як і Аліса, вона вчиться ігнорувати зовнішню абсурдність заради внутрішньої правди.

Зауважимо, що її ім'я – Офелія – алюзія на трагічну героїню з «*Гамлета*», яка теж пов'язана з темою води, смерті. Та у фільмі ця Офелія має шанс переосмислити свою історію – не як божевільня, а як свідому жертву задля утвердження духовної правди.

У романі «*Кораліна*» (*Coraline*, 2002) Н. Гейман актуалізує класичний образ Аліси в координатах постмодерної готики, поєднуючи психологічну напругу, архетипний мотив ініціації та керролівську модель паралельного світу. Хоча Кораліна зовні зовсім не схожа на англійську дівчинку з манірного вікторіанського світу, її пригода – пряме відлуння подорожі Аліси, осмислене крізь призму страху, ілюзій і самовизначення.

Кораліна, як і Аліса, потрапляє до іншого світу через портал: замість кролячої нори – потаємні дверця у стіні. Її мотив – нудьга, брак уваги з боку батьків, спрага до пригод. Цей психологічний імпульс передає поведінку Аліси, яка мандрує за Білим Кроликом у пошуках чогось захопливішого за уроки історії. Проте, якщо в Л. Керрола абсурд подано іронічно, то у Н. Геймана – моторошно. Інший світ Кораліни спершу здається ідеальним, але швидко виявляється пасткою: альтер-батьки з гудзиками замість очей – це гіперболізована метафора фальшивої любові й контролю, у якій приховано психологічне насильство. Так Н. Гейман перетворює цікаву подорож на екзистенційне випробування, де мрійливість стикається з готичною жакливістю.

Кораліна, як і Аліса, вступає у взаємодію зі світом, який випробовує її логіку, рішучість та уяву. Вона спілкується з дивними істотами, приймає виклики й, зрештою, долає ворога. Проте між ними – ключова різниця: Кораліна діє, ухвалює рішення, рятує інших, а не просто спостерігає за змінами навколо себе, як це часто робить Аліса. Обидві героїні проходять ініціацію – змінюються внутрішньо, але якщо Керролова героїня

повертається з казки без особливих трансформацій, то Кораліна повертається зміцнілою, дорослішою. Її ініціація не тільки естетична, а й етична: вона свідомо обирає справжню родину, хоча й недосконалу, замість ідеалізованої, але фальшивої.

У романі велика кількість прямих і непрямих алюзій на «*Алісу*»: персонажі з подвійною ідентичністю (інша мати / інший батько) нагадують дзеркальних двійників Л. Керрола; сцена, де Кораліна перетинає портал до іншого світу, є інтерпретацією переходу в *Задзеркалля*; мотив випробувань, який вона повинна пройти (знайти душі дітей, перемогти іншу матір), – це етапи ініціації у світі з інверсією правил, як шахова гра в *Задзеркаллі*. У структурі тексту помітний вплив казкових та міфологічних схем, аналогічних до тих, що опрацьовував Л. Керрол: антагоніст як «чужий», простір як викривлене дзеркало бажань, фокус на ідентичності та страху.

Отже, Кораліна – це не просто готичне прочитання Аліси, а її а її переосмислення крізь призму дитячої самотності, емоційної потреби та сили волі. Н. Гейман адаптує казкову матрицю до нових запитів культури – де страх, відповідальність та індивідуальна етика важливіші за абсурд і логічну гру.

Повість-казка «*Незвичайні пригоди Алі в країні Недоладії*» (1994) Г. Малик є однією з найвдаліших спроб осмислити модель казкової мандрівниці в українському літературному просторі. Як і «*Аліса в Дивокраї*» Л. Керрола, ця історія ґрунтована на мотиві потрапляння дитини в альтернативний світ, де все існує за іншими правилами і ставить героїню перед викликами ідентичності, відповідальності та зростання. Варто зазначити, що сама Г. Малик ніколи не наголошувала на зв'язку свого твору з «*Алісою в Дивокраї*» Л. Керрола, ані на рівні інтертекстуальних ремінісценцій, ані на рівні авторських пояснень. Це свідчить про спонтанність архетипу дівчинки-мандрівниці, що функціонує як універсальна наративна схема у світовій дитячій літературі. Водночас структурна подібність сюжетів, мотив подорожі в інший світ, ідея самопізнання через подолання хаосу – наближають Алю до традиції, започаткованої Л. Керролом. Тож навіть без прямого інтертекстуального покликання, «*Незвичайні пригоди Алі в країні Недоладії*» органічно вписується в літературну канву текстів, що продовжують і переосмислюють «алісівський» архетип – за допомогою локальних культурних кодів, педагогічних акцентів та специфіки дитячої рецепції в українському контексті. Невипадковим також видається співзвуччя імен головних героїнь.

Образ Алі – школярки, що не встигає завершити справу (намалювати малюнок до свята), – від самого початку вписується в парадигму «героїні, що тікає» або «переходить межу». Як і Аліса, вона проходить крізь межу – у буквальному сенсі, у фантастичний простір – *країну Недоладії*. Але якщо у Л. Керрола потрапляння до *Дивокраю* або *Задзеркалля* має радше випадковий і сновидний характер, то в Г. Малик ця подія зумовлена конкретною причиною – недоробленою справою, що окреслює для подорожі чіткі моральні межі. Іншими словами, *країна Недоладія* – це алегорія недовершено-

сті, інфантильності, втечі від відповідальності, а подорож Алі – спосіб її подолання.

Як і у Л. Керрола, світ *Недоладії* – простір інверсій, парадоксів і гри з логікою, однак структурований інакше. Якщо у *Дивокраї* абсурд є частиною філософської гри, то у Г. Малик – це результат людських помилок, лінощів і незавершених справ. Водночас світ *Недоладії* населений персонажами-метафорами: Недоладько, Недопопелюшка, Недороль, Недоштанько, Недорадник та інші – це не просто казкові істоти, а уособлення станів свідомості й суспільних вад. Така структура нагадує карикатурний світ Л. Керрола, проте виконує функцію морального дзеркала, де героїня бачить відображення власної неуважності, лінощів чи сум'яття.

Обидві героїні розмовляють із дивними істотами, сперечаються, ухвалюють рішення. Але ключова відмінність полягає в тому, що Аля змінюється, проходить етап саморефлексії та повертається до реального світу іншою: вона закінчує малюнок, стає відповідальнішою, внутрішньо зрілою. У цьому сенсі Г. Малик наслідує не лише структуру *Аліси*, а й адаптує її педагогічно й психологічно до української культури. Іншою відмінністю є мова й стилістика: якщо Л. Керрол грає із сенсами, лінгвістичними парадоксами та неологізмами, то Г. Малик вибудовує гумор та метафорику на основі української лексики, приказок, мовних зворотів, з чіткою соціальною семантикою.

Отже, *Аля з країни Недоладії* – це українське прочитання архетипу Аліси, у якому збережено ключову структуру переходу-ініціації, але переосмислено функції персонажів і простору в моральному та педагогічному контексті. Це твір, що водночас відгукується на світову літературну традицію та закорінений у вітчизняний культурний код.

У романі *«Автоматизована Аліса»* (*Automated Alice*, 1996) британського письменника Дж. Нуна здійснено радикальне переосмислення образу Аліси в координатах постмодерністської фантастики. Автор сам визначає цей твір як «тріель» – третю частину після *«Аліси в Дивокраї»* та *«Аліси в Задзеркаллі»*. Однак замість прямого продовження Дж. Нун пропонує сміливу реконфігурацію класичного персонажа, поєднуючи вікторіанську наївність із кіберпанківською урбаністикою та інтермедіальною свідомістю ХХ століття.

Події розгортаються у майбутньому Манчестері, що постає як хаотичний мегаполіс, населений химерними істотами – новійцями (Newtonians), гібридними створіннями, які поєднують риси людей, тварин і механізмів. Аліса, разом із папуговим джином на ім'я Вітус, мандрує цим постапокаліптичним світом, розшукуючи викрадених новійців. Механізм потрапляння у майбутнє – класичний керролівський прохід крізь дідуса-годинника, що слугує модернізованим аналогом кролячої нори. Отже, йдеться про трансформацію архетипної моделі мандрівки: сюжетна схема переходу до *іншого* світу зберігається, однак сам світ уже не казковий, а технологізований, фрагментований і полівалентний. Роман сповнений прямих і непрямих алюзій до творів Л. Керрола. Серед персонажів – кібер-Чеширський

кіт, детектив у стилі Гамфрі Дамфрі, автоматизовані гральні карти. Мова тексту відтворює стилістику гри, абсурду і метамовних зсувів, притаманних *Дивокраю*, але стилізована до мови кінця ХХ століття з характерними неологізмами, науковою лексикою й іноді хаотичною фрагментарністю оповіді. Наприклад, головоломні парадокси змішуються з логікою програмування, а питання ідентичності набувають нових форм у світі, де істоти створені штучно.

В *«Автоматизованій Алісі»* головна героїня – та сама Аліса з вікторіанського оригіналу, але перенесена у світ постіндустріального хаосу. Вона залишається дитям логіки й фантазії, однак потрапляє в середовище, де закони змінилися, і має знайти себе в умовах технологічної гібридності, моральної амбівалентності та розмитості ієрархій. Її досвід – не лише дивування, а й спроба інтегруватися в нову епістему.

Тут виявляється ключова філософема постмодерного світу – множинність ідентичностей: сама Аліса водночас є дитиною з ХІХ століття, мандрівницею майбутнього і читачкою власної казки.

Назва *«Автоматизована Аліса»* не лише вказує на потрапляння до механізованого світу, але й відсилає до ідеї автоматизованого повторення, що є сутністю постмодерного тексту. У романі керролівська модель деконструйована, але не знищена – вона функціонує як фрейм, що дає змогу заново осмислити як роль читача, так і потенціал літературного твору як симуляції.

Отже, Дж. Нун не лише імітує Л. Керрола, а й вступає з ним у філософський діалог про межі пізнання, мови та реальності. Аліса у нього – архетип, здатний до нескінченних адаптацій, водночас вона зберігає свою функцію провідника між світами – реальним, вигаданим і технологічним.

У романі *«Клинок такий чорний»* (*A Blade So Black*, 2018) американської письменниці Л. Л. МакКінні образ Аліси зазнає кардинального переосмислення – наративна формула Л. Керрола збережена лише як архітектонічна основа, проте головною героїнею стає темношкіра юнка з Атланти, а *Дивокрай* трансформується у небезпечний, темний простір жахів. Цей твір можна розглядати як поєднання міської фентезі, підліткового роману становлення та неоміфу, що інтегрує афроамериканську ідентичність у класичну британську традицію.

На відміну від багатьох традиційних прочитань, де Аліса – біла дівчинка вікторіанської доби, що досліджує абсурдну логіку світу, Аліса МакКінні – бойова одиниця, захисниця двох світів, яка балансує між школою та боротьбою з монстрами зі сну. Авторка свідомо переносить класичну західну казку в контекст сучасного міста, соціальної несправедливості й расової самосвідомості. Це не просто адаптація, а деколонізація літературного канону, де Аліса нарешті отримує інше обличчя, інше походження, іншу силу – але ту ж саму сміливість. Л. Л. МакКінні зазначала у численних інтерв'ю, що прагнула написати книгу, у якій афроамериканські підлітки зможуть побачити себе героями магічних пригод, а не лише об'єктами маргіналізації.

У світі «*Клинка такого чорного*» Дивокрай більше не є грайливим або абсурдним – він перетворений на темний вимір, що живиться людськими страхами, зокрема страхом втрати. Цей світ заселений «жахами» – чудовиськами, які оживають з емоційного болю й травм.

Отже, образи Л. Керрола переінакшені: замість глузливої логіки – екзистенційний жах, замість філософських ігор – психологічні битви, а сам перехід до *іншого* світу – це не втеча у фантазію, а активна боротьба зі страхом, горем, расизмом та байдужістю.

Аліса Л. Л. МакКінні – це приклад феміністичної і расової інверсії архетипу *дівчинки, що мандрує*, де головна героїня не лише шукає себе, а й опановує мистецтво битви – фізичної та моральної. Утрата матері, відповідальність перед обома світами, внутрішні сумніви – усе це стає етапами ініціації в дорослість, що перегукується з Л. Керролом, проте не копіює його.

У порівнянні з класичною Алісою, яка здебільшого спостерігає, рефлексує й інтерпретує, Аліса Л. Л. МакКінні – активний творець змін, боєць, що трансформує світ не через споглядання, а через дію. Попри радикальні зміни, «*Клинок такий чорний*» не руйнує міф про Алісу, а творить його заново – з урахуванням вимог часу, політичного ландшафту та культурних кодів нових поколінь. Л. Л. МакКінні не просто змінює персонажа, а відновлює право на участь у каноні для тих, хто був із нього вилучений. Це – новий тип казки, де уява і хоробрість не обмежена вікторіанським досвідом, а стають універсальними і відкритими. «*Клинок такий чорний*» – це відлуння Аліси в новій оптиці – оптиці інклюзії, боротьби й соціального усвідомлення.

Американський письменник, продюсер і колишній олімпієць Ф. Беддор у своїй трилогії «*Війни в Зазеркаллі*» (*The Looking Glass Wars*, 2004–2007) запропонував радикально альтернативну версію «*Аліси в Зазеркаллі*», яку сам автор позиціонує не як наслідування, а як «відновлення істини», що була, на його думку, спотворена Л. Керролом. За цією версією, Аліса – принцеса Аліс, спадкоємиця трону Дивокраю, яка була змушена покинути свою батьківщину через державний переворот і потрапити у світ людей. Л. Керрол же у тексті зображений як другорядний персонаж – Рев Чарльз Доджсон, який «перекрутив» її справжню історію у казку.

На відміну від ніжної наївності та абсурдного гумору оригінальної «*Аліси*», світ Ф. Беддора побудований за законами мілітаризованого епічного фентезі. Тут Дивокрай – це королівство, що балансує між творчою енергією уяви та силами деструкції, втіленими в образі злої Червоної Королеви Ред. Центральною темою стає боротьба за ідентичність і владу – не лише політичну, а й семіотичну: право на власну історію, на саморозуміння.

Аліс – героїня з чітко виписаною біографією, родоводом, військовою підготовкою, і її мандрівка – це не метафора фантазії, а справжній квест у дусі Bildungsroman, який веде від травми до самоствердження. Твір Ф. Беддора є яскравим прикладом постмодерної інверсії канонічного тексту. Замість літе-

ратурної гри – фентезійна міфологія; замість рефлексій про логіку й мову – боротьба за реальність. І все ж текст не виходить за межі «алісівської» парадигми, а глибоко її реконструює, спираючись на мотиви дзеркальності, втрати дому, розбіжності світів.

Ключовим засобом переосмислення стає метафора *дзеркала* – не як портал до гри з ідентичностями (як у Л. Керрола), а як засіб переходу між світами, що формалізує тему втечі, вигнання та повернення. Світ людей у романі – це не місце гри, а вимушене заслання, яке формує Аліс як біженку і героя посттравматичної епохи.

Образ Аліс у «*Війни Задзеркалля*» – найдраматичніше трансформоване втілення Аліси серед сучасних літературних сиквелів. Вона – не мрійниця й не наївна дитина, а біженка, солдат, носійка пам'яті, що протистоїть спробі переписати її історію. Через це роман можна трактувати як алегорію колоніального досвіду, травми вигнання, втрати ідентичності. Ф. Беддор виводить Алісу з внутрішнього простору фантазії у зовнішній світ політики, війни, публічної відповідальності. Вона більше не зникає у власних уявленнях – вона виборює свою правду у світі, де навіть уява стала полем битви.

Важливо, що «*Війни Задзеркалля*» – це не лише роман, а й комікси, карткова гра, фанатське середовище. Усе це формують навколо тексту інтермедіальну франшизу, подібну до того, як «*Аліса*» вже давно вийшла за межі літератури. Текст Ф. Беддора – як критика, так і омаж Л. Керролу, у якому авторське бачення оригіналу (як *викривленого*) слугує стартовим пунктом для створення нового літературного міфу.

Образ Аліси з повістей Л. Керрола – «*Аліса в Дивокраї*» і «*Аліса у Задзеркаллі*» – став архетипом, глибоко закоріненим у світовій літературі. Його інтерпретації, наслідування й трансформації трапляються і в інших численних творах різних культур, жанрів і медіа. Від 1900-х років і до нині автори неодноразово зверталися до теми подорожі дівчинки в інший світ, яка є водночас пригодою, ініціацією та етапом становлення особистості.

У центрі більшості творів лежить структурна модель подорожі, що починається раптовим переходом у граничний або альтернативний простір. Це може бути падіння в кролячу нору (Л. Керрол), вир (Л. Ф. Баум), потрапляння у дзеркало (Дж. Нун), спуск у лабіринт (Г. дель Торо) чи рух крізь двері в стіні (Н. Гейман). Другий етап – випробування, які мають різну природу: інтелектуальну, моральну, емоційну. І третій етап – трансформація особистості, здобуття нової ролі, ідентичності або знання.

Структура наративу: падіння / перехід → випробування → трансформація.

Така структура наближає ці твори до моделі міфу про героя (за Дж. Кемпбеллом [8]), але в специфічному – «дитячо-жіночому» – варіанті.

Світ, у який потрапляє героїня, зазвичай має ознаки маргінального, абсурдного або перевернутого простору, що підважує логіку реальності. У Л. Керрола – це дзеркальна симетрія, логіко-парадоксальна топологія, шахова карта. У Н. Геймана – моторошний двійник світу

реального, у якому бажання обертаються на пастку. У Г. дель Торо – поствоєнна Іспанія переплетена з антично-міфологічним виміром. У Г. Малик – хаотичний світ *Недоладії*, де речі не мають свого призначення. Ці простори виконують ініціативну й символічну функцію: вони втілюють внутрішні переживання героїні, моделюють конфлікти й формують шлях пізнання.

Природа випробувань, що постають перед героїнями, суттєво відрізняється. У Л. Керрола випробування – раціональні, логіко-філософські, вони ставлять під сумнів мовні та категоріальні системи. У Н. Геймана – емоційні, пов'язані з травмою, самотністю, страхом бути непотрібною, позбавленою любові. У Г. Малик – моральні й екзистенційні: вибір між відповідальністю та байдужістю, діяльністю й бездіяльністю. У Г. дель Торо – історичні та політичні, що порушують питання тоталітаризму, насилля, жертвовності. Ці різновиди випробувань указують на широку варіативність архетипу, який уможливорює осмислення різних видів досвіду за допомогою фігури дівчинки-мандрівника.

Аліса Л. Керрола – дослідниця дивного світу, її зброя – мовна кмітливість і логіка. Аліса Ф. Беддора – смілива героїня, що кидає виклик королівському режиму, а героїня Л. Л. МакКінні – воїтелька, яка бореться зі страхами та втратами. Аля Г. Малик – дівчинка, що навчається відповідальності. Дорогі Л. Ф. Баума – дитина, яка впливає на цілий світ завдяки простій чесності й доброті. Ці варіації демонструють еволюцію образу дівчинки-мандрівниці – від наївної, допитливої дитини до свідомої, здатної до змін і спротиву особистості, що резонує з феміністським прочитанням сучасності.

У всіх творах наявна альтернативна реальність, яка може бути веселою, страшною, парадоксальною або болісною. Її ключова функція – протиставлення світу буденного, де дівчинка відчуває дискомфорт, обмеження або відсутність розуміння. Страх і смерть також відіграють важливу роль у сюжетах новітнього переосмислення образу Аліси. У *«Кораліні»* – це страх залишитися в штучному світі, у *«Лабіринті Фавна»* – фізична смерть як межа ініціації, у *«Клинку такому чорному»* – боротьба з уособленнями страху. Ці мотиви вказують на поглиблення психологічної й екзистенційної глибини

казки, її перехід до сфери психоаналізу, травматичного досвіду, міської фентезі.

Тож архетип Аліси залишається продуктивним наративним ядром, що дає змогу різним авторам адаптувати структуру подорожі дитини у світ *інакшості* до власних естетичних, культурних, соціальних і психологічних завдань. Модель *алісоподібної* героїні – віднаходження себе через пізнання *іншого* – є універсальною, гнучкою та багатофункційною, що й зумовлює її тривалу життєздатність у світовій літературі.

Висновки. Феномен Аліси у світовій літературі демонструє, наскільки глибоко один літературний образ може вкорінитися в культурну уяву, трансформуватися під впливом різних епох, національних традицій, жанрових вимог і читацьких очікувань. Образ дівчинки, яка переходить межу звичного світу, опиняється в парадоксальному просторі й проходить низку випробувань – став своєрідною архетипною матрицею, яку активно переосмислюють численні автори протягом понад 150 років. Л. Керрол створив основу цієї матриці в повістях *«Аліса в Дивокраї»* та *«Аліса в Задзеркаллі»*, поєднавши в них філософську глибину, логічний парадокс, мовну гру та казкову образність.

Отже, Аліса Л. Керрола є своєрідним пунктом відліку для глобальної літературної традиції, що постійно оновлюється. Її образ адаптується відповідно до викликів часу, змінює жанри, стиль і тематику, але зберігає внутрішній сюжетний код – мандрівку як шлях до себе. Її присутність у численних творах сучасної прози, драматургії, кінематографа, графічного мистецтва та навіть музики – яскраве свідчення того, що Аліса залишається одним із найвпізнаваніших, найжиттєздатніших і найуніверсальніших образів у культурній свідомості людства.

Перспективним є інтермедійний підхід – дослідження трансформацій образу Аліси у театрі, кінематографі, анімації, відеоіграх. Психоаналітичний аспект дає змогу осмислити архетип Аліси в термінах несвідомого, травми, бажання й сублімації.

Феномен Аліси – це не артефакт минулого, а динамічна платформа для культурного діалогу, який триває й набуває нових форм.

Література:

1. Баум Ф. Чарівник з країни Оз. Київ : А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2025. 120 с.
2. Гейман Н. Кораліна. Київ : КМ-Букс, 2021. 192 с.
3. Керрол Л. Аліса в Дивокраї. Харків : КСД, 2020. 240 с.
4. Керрол Л. Аліса в Задзеркаллі. Харків : Фоліо, 2017. 160 с.
5. Малик Г. Незвичайні пригоди Алі. Київ : А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2020. 224 с.
6. Функе К., Торо Г. Лабіринт Фавна. Харків : КСД, 2020. 240 с.
7. Юнг К. Г. Архетипи і колективне несвідоме. Львів : Астролябія, 2018. 608 с.
8. Кембел Дж. Герой із тисячею облич. Київ : Альтернативи, 1999. 392 с.
9. Beddor F. The Looking Glass Wars. New York: Dial Books, 1985. 384 p.
10. McKinney L. L. A Blade So Black. New York: Imprint/Macmillan, 2018. 384 p.
11. Noon J. Automated Alice. London : Doubleday, 1996. 226 p.

References:

1. Baum, F. (2025). *Charivnyk z krainy Oz* [The Wizard of Oz]. Kyiv: A-BA-BA-HA-LA-MA-HA. 120 p. [in Ukrainian]
2. Heiman, N. (2021). *Koralina* [Coraline]. Kyiv: KM-Buks. 192 p. [in Ukrainian]
3. Kerrol, L. (2020). *Alisa v Dyvokraї* [Alice's Adventures in Wonderland]. Kharkiv: KSD. 240 p. [in Ukrainian]
4. Kerrol, L. (2017). *Alisa v Zadzerkalli* [Through the Looking-Glass]. Kharkiv: Folio. 160 p. [in Ukrainian]

5. Malyk, H. (2020). *Nezvychaini prygody Ali* [The Unusual Adventures of Ala]. Kyiv: A-BA-BA-HA-LA-MA-HA. 224 p. [in Ukrainian]
6. Funke, K., & del Toro, G. (2020). *Labirynt Favna* [Pan's Labyrinth]. Kharkiv: KSD. 240 p. [in Ukrainian]
7. Yung, K. G. (2018). *Arkhetypy i kolektyvne nesvidome* [Archetypes and the Collective Unconscious]. Lviv: Astrolabiia. 608 p. [in Ukrainian]
8. Kembel, Dzh. (1999). *Heroi iz tysiacheiu oblych* [The Hero with a Thousand Faces]. Kyiv: Alternatyvy. 392 p. [in Ukrainian]
9. Beddor, F. (1985). *The Looking Glass Wars*. New York: Dial Books. 384 p. [in English]
10. McKinney, L. L. (2018). *A Blade So Black*. New York: Imprint/Macmillan. 384 p. [in English]
11. Noon, J. (1996). *Automated Alice*. London: Doubleday. 226 p. [in English]

Дата першого надходження рукопису до видання: 20.08.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 19.09.2025

Дата публікації: 03.11.2025