

Особенности литературной сказки и фэнтези и их пересмотр в трилогии Д.У. Джонс «Ходячий замок»

Научный руководитель – Сапожникова Юлия Львовна

Толкачева Алена Константиновна

Студент (бакалавр)

Смоленский государственный университет, Смоленск, Россия

E-mail: tolkacheva.2013@mail.ru

Литературная сказка представляет собой авторское художественное произведение, написанное в прозаической или поэтической форме, преимущественно фантастическое, основанное либо на фольклорных, либо на созданных непосредственно писателем образах, подчинённое его воле. Сюжетообразующим фактором подобного произведения является чудо или волшебство, проявление которого способствует характеристике персонажей [2].

В исследуемой трилогии присутствуют следующие признаки волшебной сказки:

1. зачин - путешествие главного героя (в волшебной сказке - путешествие с целью выполнения некоего задания);
2. борьба сил добра и зла;
3. наличие ложных героев с их последующим изобличением;
4. использование волшебных предметов и волшебных помощников.

Ряд традиционных характеристик волшебной сказки подвергается пересмотру:

1. Обращённость в нереальное прошлое. Созданная Д.У. Джонс вселенная изначально отделена от мира читателя и заявлена как сказочная: в первой книге вводится место действия (страна Ингария), упоминаются сказочные предметы и герои (напр., сапоги-скороходы, плащи-невидимки и русалки). Кроме того персонажи осознают свою сказочную принадлежность и стремятся действовать согласно существующим канонам. Так, Софи Хаттер, главная героиня первой книги, рассуждает о будущем следующим образом: «... *it is quite a misfortune to be born the eldest of three. <... > She wasn't even the child of a poor woodcutter, which might have given her some chance of success!*» [3, 1].

2. Замкнутость пространства, описываемого абстрактными лексемами «в некотором царстве, в некотором государстве». Сосредоточенное на Ингарии в первой книге, в следующих частях повествование выходит за рамки этой страны, вводятся новые государства (Султанаты Рашпухта, Верхняя Норландия) и новые персонажи. Примечательно, что главные герои первой части трилогии (Софи Хаттер и чародей Хоул) становятся второстепенными во второй и в третьей частях: подобный приём также нетипичен как для сказочных, так и для фэнтезийных циклов произведений.

3. Обретение героем нового облика. Представленные в трилогии трансформации персонажей касаются не только главных героев, но и волшебных средств, а также волшебных помощников. В частности, Софи, Хоул и демон чародея Кальцифер проходят через волшебные трансформации, в некоторых случаях связанные с их инициацией:

а. Софи: в первой книге: девушка - старуха (под действием проклятья Ведьмы Пустоши) - девушка; во второй книге: девушка - кошка - девушка (под действием заклинания Хоула);

б. Хоул: в первой книге: человек - различные животные и существа (в схватке с Ведьмой Пустоши) - человек; во второй книге: человек - джинн - человек (под действием магии иффрита); в третьей книге: мужчина - мальчик - мужчина (под действием собственного заклинания);

в. Кальцифер: в первой книге: падающая звезда - демон огня; во второй книге: демон огня - ковёр-самолёт - демон огня (под действием магии ифрита).

4. Линейный характер сказочного времени. Время в произведениях течёт не линейно: используются ретроспектива, отсылки к уже произошедшим либо уже известным читателю событиям.

Фэнтези является жанром фантастической литературы, использующим элементы и образы кельтской и скандинавской мифологии, традиции героического эпоса, рыцарского, исторического и приключенческого романов [1].

Жанровыми признаками фэнтези, реализованными в трилогии Д.У. Джонс «Ходячий замок», являются:

1. Эскапизм, побег от реальности. Мотив побега напрямую выражен в образе главной героини третьей книги: племянница волшебника Чармейн Бейкер уходит от реальности благодаря чтению.

2. Присутствие магии и мифологических персонажей. Особенностью трилогии является привлечение мифов разных народов мира: если в первой книге мы встречаем типичное для фэнтези сочетание кельтских, скандинавских и собственно фэнтезийных мотивов, то во второй книге повествование опирается на образы сказок «Тысячи и одной ночи», а в заключительной части используются как герои кельтской и германской мифологии, так и созданные автором существа (лаббок и лаббокины).

3. Приключенческий сюжет.

4. Вспомогательная роль магических элементов, поскольку на первый план выходят поступки и переживания героев. Особенностью трилогии является отсутствие акцента на противостоянии магии и технологий: техническая развитость мира Ингари не детализирована.

5. Противостояние добра и зла, которые не являются равнозначными по силе; победа добра достигается за счёт некоторых потерь. Кроме того принадлежность отдельных персонажей к той или иной группе меняется в ходе повествования, в том числе благодаря использованию ложных героев, что является отсылкой к сказочной основе произведений. Также уникальным авторским приёмом является изображение финального противостояния антагонистов: в первой и третьей книге в нём непосредственно участвуют Софи Хаттер, чародей Хоул и демон Кальцифер, во второй книге главным участником становится торговец Абдулла, однако Софи, Хоул и Кальцифер тоже присутствуют при разрешении конфликта.

Таким образом, трилогия Д.У. Джонс «Ходячий замок» представляет собой синтез литературной сказки и фэнтези, на основе которых писательницей была создана уникальная концепция параллельного мира с развитой историей, географией и культурой, а также реализованы авторские приёмы построения цикла произведений со сквозными героями и мотивами.

Источники и литература

- 1) Беренкова В.М. Жанр фэнтези как объект лингвистического исследования // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. – 2009. – № 4.
- 2) Минералова И.Г. Детская литература. М.: Владос, 2002.
- 3) Jones D.W. Howl's Moving Castle. HarperCollins Publishers, 2008.