

## ГРА В «ДИТЯЧУ КНИГУ» ЯК НАРАТИВНА СТРАТЕГІЯ У ФЕНТЕЗІЙНИХ ЦИКЛАХ

*Стаття розглядає наративну гру, що деконструє формат дитячої книги, перетворюючи її на метапрозу. Приклади таких текстів – це допоміжні книги популярних фентезійних циклів, у межах яких співвідношення між реальним та фікційним світом виступає важливим елементом стратегії. Дослідження базується на аналізі текстуальних меж, наративних рівнів і активної ролі читача.*

**Ключові слова:** фентезі, метапроза, наратив, фікційний світ, наративний металепис, автентифікація, паратекст.

*Статья рассматривает нарративную игру, которая деконструирует формат детской книги, превращая ее в метапрозу. Примеры таких текстов – это дополнительные книги популярных фэнтезийных циклов, в рамках которых соотношение реального и вымышленного миров выступает важным элементом стратегии. Исследование базируется на анализе текстуальных границ, нарративных уровней и активной роли читателя.*

**Ключевые слова:** фэнтези, метапроза, нарратив, вымышленный мир, нарративный металепис, автентификация, паратекст.

*The article focuses on the narrative game that deconstructs the format of a children's book transforming it into metafiction. The examples are spin-off books belonging to popular fantasy series, wherein the correlation between the fictional and the real worlds is an important element of the strategy. The issue is analysed in terms of textual boundaries, narrative levels and the active role of the reader.*

**Key words:** fantasy, metafiction, narrative, fictional world, narrative metalepsis, authentication, paratext.

У пошуках свіжого погляду на художній текст дослідники все частіше замислюються над статусом його «оточення», намагаючись окреслити, що є текстом, а що лежить за його межами. Актуальність цього ракурсу зумовлена зростаючою популярністю ігрових елементів у літературі, а також нових її форм, зокрема віртуальних. Згадані явища широко представлені в багатьох фентезійних циклах, аналіз яких дає цікавий матеріал для вивчення зв'язків між текстами в межах одного фікційного світу. Крім того, для сучасної літератури фентезі характерні різноманітні жанрові експерименти і нестандартні підходи до визначення цільової аудиторії. В окремих випадках розрахований на дорослих текст може маскуватися під дитячу книгу, причому змістове наповнення цієї гри розшифровується в контексті всього циклу.

На концептуальному рівні підґрунтя такої гри убачається в застосуванні постмодерністських елементів, зокрема наративних стратегій метапрози. Одним з осередків застосування цих стратегій стають паратексти (обкладинка, передмова, післямови, примітки тощо). Використання паратекстів у межах фентезійного циклу може виконувати особливу роль. Багато дослідників, починаючи з Жерара Женнета, визначають паратексти як обрамлення, що розмежовують певним чином

текстуальну територію. Джон Фроу називає паратексти «місцем небезпечної амбівалентності» [7, с. 106], зумовленої їх прикордонним статусом. Для літературного тексту це обрамлення працює водночас як включення (enclosure) внутрішнього фікційного простору і як виключення зовнішнього простору реальності, на тлі якого сприймається текст, але ця операція «виключення» функціонує водночас як операція включення тексту до цього чужинного простору [7, с. 107]. Але ж фантастичний світ апіорі знаходиться в напружених стосунках з реальним світом. Питання взаємодії цих двох світів завжди є вирішальним для будь-якого тексту жанру, і якщо в цьому процесі набувають значущості певні наративні стратегії, слід придивитися до них уважніше. Нижче пропонується аналіз цих явищ у межах двох популярних фентезійних циклів: «Гаррі Поттер» та «Дискосвіт».

Весвітньо відомий цикл про Гаррі Поттера, над яким працює англійська письменниця Дж. К. Ролінг, налічує наразі у своєму каноні сім романів, три допоміжні книги і офіційний сайт «Поттермор», де періодично з'являються нові тексти. Крім того, існують екранізації семи книг, в Інтернеті є безліч неофіційних сайтів і матеріалів, пишуться численні фанфіки, причому деякі з них навіть набувають культового

статусу, наприклад он-лайн проект «Гаррі Поттер і методи раціонального мислення». Інтермедіальність, розмаїтість форм, дифузність текстуальних меж та ігрові стратегії є невід'ємними ознаками циклу. Навіть сайт «Поттермор» не «віддає» нові тексти Ролінг у звичайний спосіб, натомість, він вимагає від читача інтерактивного занурення у цей світ: щоб знайти та прочитати бажані тексти, необхідно перетворитися на учня магічної школи Гогвартс. Усе це зумовлює специфіку фентезійного світу і механізмів його сприйняття юним (або не дуже) читачем.

Нагадаємо, що головними особливостями вигаданого Ролінг світу є його схожість на реальний сучасний західний світ, за тим винятком, що суспільство маглів (звичайних людей) не здогадується про існування прихованої спільноти чаклунів. Опозиція *магли* – *чаклуни* структурує фікційний світ на багатьох рівнях і відіграє вирішальну роль у його вклученні в «зовнішній» світ. Адже, починаючи читати тексти циклу, читач дізнається про щось приховане, невідоме більшості маглів, і таким чином ідентифікується як мешканець чарівного світу. Саме цю ідею підкреслює концепція інтерактивності сайту «Поттермор». Саме слово «мал.» увійшло в англійську мову (з 2003 р. воно в «Оксфордському словникові англійської мови») і часто означає людину, що не входить до певного угруповання, до якого належить мовець, особливо якщо йдеться про субкультурні або неоязичницькі спільноти [9, с. 1]. У семи романах циклу ця тенденція майже не простежується, але саме в допоміжних книгах вона виявляється на рівні наративних стратегій.

Дискурс найголовнішого локусу фентезійного світу, осередку чаклунської освіти і культури, Гогвартса переповнений згадками про книжки. Учні школи купують підручники та позичають їх у бібліотеці, книжки виступають важливим джерелом інформації під час квесту героїв, також за допомогою назв книжок можна зробити висновок про наявність художньої літератури для дітей і дорослих у чаклунській спільноті. Три книжки, згадані в романах, були написані і опубліковані Ролінг у якості окремих видань (кошти від яких пішли на благодійні проекти). Дві з них, «Квіддич крізь віки» та «Магічні тварини і де їх знайти», оформлені як підручники, написані чаклунами-фахівцями у відповідних галузях. Приналежність цих двох книжок до фікційного світу підкреслюється через своєрідне використання паратекстів: обкладинки, які ідентифікують ці примірники як власність Гаррі Поттера або Гогвартської бібліотеки, примітки, нотатки, зроблені Гаррі, Роном і Герміоною, залучення не тільки фікційних авторів власне тексту до процесу створення книги, але й фікційних авторів передмов і відгуків, та ще й вигаданого видавництва, розташованого на Алеї Діагон у чаклунському Лондоні. Передмови Альбуса Дамблдора в обох випадках адресовані водночас маглам і чаклунам, зокрема в «Квіддич крізь віки» він пояснює чаклунській аудиторії, що таке благодійний проект «Comic Relief», а також запевняє маглівську аудиторію, що «квіддич – це цілком вигаданий вид спорту і насправді ніхто в нього не грає» [11, с. vii–viii]. Це один із багатьох випадків створення комічного ефекту за рахунок амбівалентності зони перетину

фікційного і реального світів: фраза, що квіддич – це вигаданий спорт, правдива з точки зору реального світу, тим не менш сприймається в контексті як брехня з боку Дамблдора. Одразу ж ефект посилюється побажанням успіху команді «Паддлмір Юнайтед» у наступному сезоні.

Найповніше потенціал зони перетину світів використовується Ролінг у книзі «Казки барда Бідла», виданої у 2008 р. сумісно з благодійним проектом «Children's High Level Group». Від обкладинки до обкладинки ця книжка-артефакт розбудовує захоплюючу гру в дитячу книгу. Як відомо, перші сім примірників книги авторка написала і проілюструвала власноруч – один із них було продано на аукціоні за 1,95 мільйонів фунтів. Проте друковані примірники також містять малюнки авторки, а обкладинка візуально відтворює артефактний статус книги, що належить до чаклунського світу (на світ реальний тут вказує саме прізвище письменниці). В українському виданні, до речі, цей ефект дещо зіпсовано надписами «із серії Гаррі Поттер» і «з ілюстраціями авторки», а також яскраво-червоною назвою видавництва.

З точки зору наративної репрезентації двох світів (фікційного і реального) видається доречним виділити такі три рівні: внутрішній або суто чаклунський, внутрішньо-зовнішній або чаклунсько-маглівський, і зовнішній або суто маглівський. Розподіл на внутрішній/зовнішній рівні в цілому відповідає інтра/екстрадієгетичному типам нарації у термінології Ж. Женнета за тим винятком, що нас наразі більше цікавить орієнтація тексту на один із двох світів і відповідних удаваних читачів (*implied readers*). Отже, на внутрішньому рівні знаходяться власне п'ять казок барда Бідла. Це казки для малечі чаклунського світу, відомі їм з раннього дитинства. Очевидним інтертекстом виступають тут казки Шарля Перро чи братів Грімм, що віддзеркалюється і на рівні нарації: це класичні квестові оповідки від третьої особи, віднесені до невизначеного минулого. Одна з цих казок, «Казка про трьох братів», відіграла важливу роль у сюжеті роману «Гаррі Поттер і Смертельні реліквії»: вона була головним джерелом відомостей про могутні артефакти «Дари Смерті».

Найцікавішим елементом цього рівня є коментарі Альбуса Дамблдора. На відміну від його ж передмови до «Квіддича крізь віки», зверненої до маглів і чаклунів, ці нотатки адресовані представникам магічної спільноти і пропонують аналітичні і персональні міркування Дамблдора з приводу п'яти казок. Саме завдяки цим міркуванням «Казки барда Бідла» набувають особливого статусу, що не дозволяє назвати книгу класичною збіркою дитячих казок: вони не тільки вводять додаткову інформацію про фікційний світ, але й ставлять запитання про розкодування смислів казки та полемізують з приводу її онтологічного статусу. В контексті історії чаклунського світу, екскурс в яку пропонує Дамблдор, аналіз казок фокусується на їх промаглівському забарвленні, а питання цільової аудиторії казок вирішується за допомогою пародії на вікторіанські уявлення про «непорочне дитинство». Зокрема, вводиться образ письменниці XIX ст. Беатріси Блоксем, яка переписувала казки, уникаючи

усього «жахливого» і «бридкого», з метою «заповнювати голівки наших янголяток здоровими й щасливими думками, оберігати їхній солодкий сон від хворобливих кошмарів та захищати коштовну квіточку їхньої цноти» [4, с. 33-34]. Взагалі, академічно-іронічний тон Дамблдора у його коментарях нагадує міркування Дж. Р. Р. Толкіна у славнозвісному есе «Про чарівні казки», де він також висловлювався проти надто сентиментального сприйняття дитини як читача. Провідна теза Толкіна про те, що казки взагалі не варто асоціювати виключно з дитиною [12, с. 65], проходить червоною ниткою через нотатки Дамблдора і стає ключем до «Казок барда Бідла».

У зоні перетину світів оформлюється внутрішньо-зовнішній рівень, до якого відносяться паратекстуальна згадка про авторство перекладу (казки з оригінальних рун нібито переклала Герміона Грейнджер, персонаж циклу «Гаррі Поттер») і передмова та деякі примітки Ролінг. Знову звертаючись до термінології Женнета, можна назвати цей рівень металептичним, адже на ньому відбувається проникнення інтрадієгетичних персонажів на екстрадієгетичний рівень та навпаки. Згідно з однією з нотаток, персонаж циклу вступає у безпосередній контакт з Джоан Ролінг: «Професорка Макгонегел, директорка Гогвортсу, просила мене чітко наголосити, що вона стала анімагом лише в результаті своїх інтенсивних досліджень усіх галузей, пов'язаних з трансфігурацією, і що вона ніколи не використовувала свою здатність обертатися на смугасту кицьку для недозволених цілей, за винятком цілком легальної діяльності у складі Ордену Фенікса, де маскуванню й секретності були необхідні. Дж. К. Р.» [4, с. 98]. Крім того, її передмова адресована водночас маглам і чарівникам, причому себе Ролінг позиціонує як «магла», зокрема вона пише, що Бідлові оповіді нагадують «наші казки» (тобто – маглівські).

Нарешті, у книзі міститься текст, що не має жодної згадки чи відношення до фікційного світу. Це особисте звернення до читачів баронеси Нікольсон Вінтерборнської, засновниці благодійного проекту «Children's High Level Group», в якому вона розповідає про цілі і здобутки цієї організації. Цей текст ніяким чином не вступає в гру, що відбувається у книзі, але при цьому, парадоксально, ілюструє деякі тези з інших частин книги, зокрема наполягання Дамблдора на необхідності серйозного сприйняття маглів і взаємодії з ними.

Підсумовуючи сказане вище, варто остаточно ствердити, що «Казки барда Бідла» – лише за формою дитяча книга, яка насправді орієнтована на значно ширше коло читачів. Крім артефактності, інтертекстуальності, пародійності та інших «дорослих» компонентів книги, привабливою рисою «Казок...» стає сам процес деконструкції формату. Наративні стратегії, використані в книзі, дуже подібні до текстуальних механізмів, що їх продемонстрували Террі Пратчетт і його співавтори у «Кулінарній книзі Нанні Отг» [5, с. 128-129]. Реальний автор в обох випадках виконує роль редактора видання, приписуючи текст фікційним авторам, з якими, тим не менш, вони контактують на тому ж рівні, на якому контактують реальний і вигаданий світи. Ще одним цікавим елементом гри виступає імпліцитне запрошення

читача до ідентифікації з одним з них цих світів: можна прочитати книжку «як магл», а можна і «як чарівник». Спроможність помітити і використати цей вибір маркує так званого читача-гравця, який залучає читання до індивідуальної творчої реалізації шляхом «інтенсифікації розумової діяльності при розбудові власної картини світу» [3, с. 234].

Якщо «Казки барда Бідла», попри всю їхню оригінальність, все ж таки вписуються у горизонт очікування фентезійного циклу, наступна книга, обрана для аналізу, спантеличує у тому, як вона моделює гру в дитячий текст. Йдеться про книгу «Де моя корова?», що належить до циклу «Дискосвіт» майстра постмодерністської пародії Террі Пратчетта. Масив допоміжних книг у цьому циклі досить великий і різноманітний за форматом: тут є й карти, і «наукові» видання, і розвідки з фольклору вигаданого світу у порівнянні зі світом реальним, і вже згадана кулінарна книга. За свідченням дослідників, велика кількість супутніх матеріалів підсилює ефект достовірності фентезійного світу, викликаючи в читача ілюзію реальності [1, с. 6]. Цей процес автентифікації фікційного світу примхливо поєднується в циклі «Дискосвіт» з виразними метапрозовими елементами, які за своєю природою спрямовані на проблематизацію ілюзії реальності.

Несподіваність книги «Де моя корова?» полягає перш за все в тому, що вона використовує в межах дорослого фентезійного циклу формат книжечки для немовлят (picture book). З іншого боку, в межах цієї невеличкої оповідки реалізується цілий комплекс метапрозових наративних стратегій. Подібно до «Казок барда Бідла», назва книжечки фігурувала в циклі, зокрема в романі з серії про Міську Варту «Гуп!» (Thud!) ще до того, як вона вийшла окремим виданням. Центральний герой серії, капітан Сем Ваймс, має неодмінно потрапити додому о шостій вечора, тому що його маленький син чекає на нього зі своєю улюбленою книжкою. У книжці йдеться про загублену корову та інших тваринок, імітувати голоси яких доведеться батькові, читаючи цей твір.

Звичайно, що «Де моя корова?» є перш за все симулякром дитячої книги. У центрі наративу опиняється власне Сем Ваймс, який читає книгу синові (і таким чином перетворюється на її персонажа). Досягається цей перехід за допомогою інтермедіальності та подання книги як артефакту, крім того, книга з'являється усередині власне самої себе на малюнку, де її тримає Сем Ваймс. Ілюстрації займають не менш важливе місце в трансформації формату, ніж сам текст: вони віддзеркалюють і оголюють кожний застосований прийом. Крім усього іншого, на одній з ілюстрацій міститься навіть портрет самого Террі Пратчетта, який висить на стіні у кімнаті маленького Сема. Це іконічно закріплює ідею металепису: зухвале втручання екстрадієгетичних агентів у дієгезис.

Отже, Сем Ваймс починає читати синові книгу про загублену корову. У нього непогано виходять голоси свійських тварин, але згодом він замислюється, чому книжки його сина, мешканця великого міста, геть усі про сільську місцевість. Зрештою він починає вигадувати для сина свою власну версію – «де мій тато?», імітуючи голоси різних мешканців мегаполісу Анк-

Морпорк. Звичайно, це персонажі циклу, знайомі читачам за багатьма романами з серії про Міську Варту: волоцюги, вуличні торговці, члени Варти і навіть патриції міста лорд Ветінарі. Маленькому Семові надзвичайно подобається ця нова оповідка, але його мати перериває бурхливі читання, і батькові доводиться повертатися до ферм і свійських тварин. Але Сем засинає зі словом «Закон» (Law) на вустах, повторюючи останню репліку батька: «I arrest you in the name of Law. That's my daddy!» [10, с. 26]. Таким чином, з символічним квестом «де мій тато?» він впорався успішно.

Виникає питання, на яку аудиторію розрахована ця книжка. На відміну від «Казок барда Бідла», вона вочевидь лише маскується під книжку для немовлят. Це видання для дорослих читачів, добре знайомих з циклом «Дискосвіт». Але, якщо абстрагуватися від фентезійного циклу, для якого «Де моя корова?» є лише гумористичним додатком, ця оповідь промовляє до батьків і читачів дитячих книг взагалі, незалежно від їх віку. На обкладинці зазначається, що це «a picture book for people of all sizes»: ілюстрована книга для людей будь-якого розміру. На символічному рівні вона розповідає про Дорослого Читача, який стає водночас персонажем і співавтором тексту, що читається Дитині. Дитина в процесі дорослішає, а дорослий читач – грається і наближається до дитини. Вихід на рівень архетипів і символів підкреслюються використанням «пошуку корови» Семом-старшим підчас його «дорослого» квесту в романі «Гуп!»: у

найнапруженіший оповіді, в момент зіткнення з могутнім прокляттям, Сем цитує цю книжку і, як це сформулювала Є. Канчура, «знаходить в собі сили для боротьби за життя і за збереження особистості» [2, с. 92]. Читач-гравець, як було зазначено вище, здійснює за допомогою акта читання творчу реалізацію і самоідентифікацію: це екзистенційний «момент збирання», який за кризових обставин допоможе вистояти і зберегти свою Самість.

Підсумовуючи головні нарративні риси двох розглянутих текстів, спробуємо зробити висновок, що вони відносяться до того типу метапрози, де, за визначенням М. Флудернік, «нарративи підривають очікувані реалістичні обрамлення, що відносяться до встановлення рівнів оповіді і постаті оповідача» [6, с. 205]. Проте, за рахунок взаємодії на рівні обрамлення фікційного і реального світів змінюється характер металепису: замість того, щоб розбивати ілюзію реальності вигаданого світу, він сприяє його автентифікації завдяки виникненню нових зв'язків між представниками двох світів. У межах фентезійних циклів саме такі експериментальні видання концентрують саморефлексію жанру і через ігрові механізми ставлять у центр уваги сам акт читання, особливо читання дитячої книги дорослими, читання дорослими дітям, читання заради своєї внутрішньої дитини. Такі нарративні стратегії залучають до творчого пізнання читача-гравця, який може приєднатися до взаємної інтеграції реального і фантастичного світів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Канчура Є. О. Моделювання текстуалізованого світу в романах-фентезі Террі Претчетта : дис. ... канд. філол. наук : 10.01.04 / Євгенія Орестівна Канчура ; ЧДУ ім. Петра Могили. – К., 2012. – 233 с.
2. Канчура Є. О. Подорож у жанрі фентезі – шлях до внутрішнього «Я» (На прикладі роману «Гуп» («Thud») Террі Претчетта) / Євгенія Орестівна Канчура // Подорож як літературознавча і культурологічна проблема. Сучасні літературознавчі студії. – К.: Видавничий центр КНЛУ, 2009. – Вип. 6. – С. 87–94.
3. Мончаковская О. С. Фэнтэзи как разновидность игровой литературы / О. С. Мончаковская // Знание. Понимание. Умение. – 2007. – № 3. – С. 231–237.
4. Ролінг Дж. К. Казки барда Бідла / Дж. К. Ролінг ; [пер. з англ. В. Морозова]. – К.: А-Ба-Ба-Га-Ла-Ма-Га, 2008. – 128 с.
5. Тихомирова О. В. Гра у фікційного автора в «Кулінарній книзі Нанні Огг» / Олена Володимирівна Тихомирова // Наукові праці : науково-методичний журнал. Філологія. Літературознавство. – Миколаїв : Вид-во ЧДУ ім. Петра Могили, 2011. – Т. 164, Вип. 152. – С. 126–129.
6. Fludernik M. Towards a 'Natural' Narratology / Monika Fludernik. – N.Y. : Taylor & Francis, 2005. – 349 p.
7. Frow J. Genre (The New Critical Idiom) / John Frow. – N.Y. : Taylor & Francis, 2006. – 171 p.
8. Genette G. Narrative Discourse. An Essay in Method / Gerard Genette – Ithaca, N.Y. : Cornell University Press, 1983. – 285 p.
9. Muggle [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : <http://en.wikipedia.org/wiki/Muggle>.
10. Pratchett T. Where's My Cow? / Terry Pratchett. – N.Y. : Harper Collins Publishers, 2005. – 27 p.
11. Rowling J. K. Quidditch Through the Ages / J. K. Rowling. – L. : Bloomsbury, 2001. – 56 p.
12. Tolkien J.R.R. On Fairy-Stories / John Ronald Reuel Tolkien // Tolkien Reader. – N.Y. : Ballantine Books, 1989. – P. 33–99.