

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Інститут філології

Кафедра зарубіжної літератури

**Проблема культурної ідентичності в романі Д. В. Джонс  
«Мандрівний замок Хаула» та її інтермедіальні імплікації**

Кваліфікаційна робота  
освітнього ступеня «магістр»

студентки II курсу

спеціальності

«Зарубіжна література та англійська мова:

теорія та методика навчання»

*Долгополової Світлани Анастасії Юрїївни*

*галузь 01 – Середня освіта / Педагогіка*

*спеціальність – 014.02 Середня освіта*

Науковий керівник:

*к. філол. н., проф. Жлуктенко Н. Ю.*

Рецензент:

*к. філол. н., доц. Любарець Н. О.*

**Допущено до захисту**

Протокол засідання кафедри № \_\_\_\_ від \_\_\_\_\_

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ проф. Мірошніченко Лілія Ярославівна

**Київ — 2021**

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ I. Теоретичні засади дослідження сучасної літературної казки .....</b>	<b>6</b>
<b>1.1. Поняття чарівної казки та її жанрові ознаки у теорії В. Проппа.....</b>	<b>7</b>
<b>1.2. Поняття жанру фентезі та його особливостей.....</b>	<b>13</b>
<b>1.3. Поняття ідентичності, зокрема культурної, та особливості вираження його у художньому тексті.....</b>	<b>26</b>
<b>Висновок до Розділу 1.....</b>	<b>33</b>
<b>РОЗДІЛ 2. Особливості трактування ідентичності як мотив сучасного казкового роману фентезі.....</b>	<b>35</b>
<b>2.1. Інтерпретація роману Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» в кінематографічній рецепції: анімаційний фільм Х. Міядзакі «Мандрівний замок» .....</b>	<b>35</b>
<b>2.2. Використання прийому квесту та моделювання випробувань як утілення шляху героя до самоідентифікації в романі та фільмі .....</b>	<b>47</b>
<b>Висновки до Розділу 2.....</b>	<b>65</b>
<b>3 РОЗДІЛ. Методологічні засади вивчення фентезі «Мандрівний Замок Хаула» у шкільному курсі із зарубіжної літератури .....</b>	<b>67</b>
<b>3.1. Місце роману Д. Джонс у навчальній програмі середньої школи та методичні рекомендації до його вивчення.....</b>	<b>67</b>
<b>3.2. Розробка планів-конспектів уроків.....</b>	<b>76</b>
<b>Висновок до Розділу 3.....</b>	<b>79</b>
<b>ВИСНОВКИ .....</b>	<b>80</b>

## ВСТУП

**Актуальність теми дослідження.** «Мандрівний Замок Хаула» є одним із найпопулярніших романів британської авторки Діани Вінн Джонс. Письменниця була номінована на «Міфопоетичну премію» в галузі дитячої літератури (1992 рік), нагороджена «Boston Globe-Horn Book Awards» (1986 рік), «Премією Фенікса» (2006 рік). Цей твір користується значною популярністю в Україні, зокрема на конкурсі Малої Академії Наук на рівні Києва у 2019 році серед учнів було представлено дві роботи на основі цього твору. «Мандрівний Замок Хаула» включений у навчальну програму із зарубіжної літератури та звертає увагу дослідників як роман для дітей та дорослих. Також викликає інтерес його екранізація - повнометражний анімаційний фільм Хаяо Міядзакі (2004 р.) відкрив 61-ий Венеціанський кінофестиваль, де отримав нагороду «Золота Озелла» (2004 р.), «побив» рекорди касових зборів у Японії, набув популярності за межами цієї країни та у 2006 році був навіть номінований на премію «Оскар». Попри значну популярність роману в читацькому середовищі, наразі він не є дослідженим в усіх аспектах, зокрема навіть в тих, що є частиною виховного та навчального процесу в системі середньої освіти.

**Наукова новизна** роботи визначена найперше вибором об'єкту аналізу, який не був достатньо висвітлений у науково-критичному контексті в Україні. Так само риси новизни має дослідницька перспектива аналізу, – а саме вибір проблеми ідентичності як головного фокусу в інтерпретації тексту сучасного фентезі. Новою є також спроба поєднати в дипломній роботі контекстний аналіз жанрових рис обраного твору із інтермедіальним підходом, заснованим на зіставленні імплементованих в романі ідей із прочитанням та ревізією їх в анімаційному фільмі видатного японського режисера Х. Міядзакі.

**Об'єкт** дослідження – роман Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» як приклад побудови культурної ідентичності у сучасній літературній казці та фентезі. **Предмет аналізу** – проблема становлення ідентичності в романі Д. Джонс та її інтермедіальні імплікації в японському аніме Х. Міядзакі.

**Мета роботи** – дослідити відображення проблеми ідентичності на матеріалі британського тексту – роману Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» та японської анімації – фільмі Х. Міядзакі «Мандрівний замок». Досягнення поставленої мети передбачає розв’язання таких **завдань**:

1. охарактеризувати поняття чарівної казки та її жанрових ознак;
2. визначити поняття жанру фентезі та його особливостей;
3. охарактеризувати поняття культурної ідентичності та визначити його значення та функції у текстах жанру фентезі та казки;
4. дослідити особливості інтерпретації процесів становлення ідентичності в анімаційному фільмі як інтермедіальному втіленні роману;
5. окреслити використання прийому квесту як шляху до самоідентифікації в романі та фільмі;
6. з’ясувати мотиви уведення даного роману Д.В. Джонс до навчальної програми ЗЛ для 7 класу середньої школи та розробити методичні рекомендації до його вивчення;
7. розробити плани-конспекти уроків із вивчення роману «Мандрівний Замок Хаула».

**Методи дослідження** зумовлені його метою і завданнями. В основу методологічної бази було покладено:

- 1) Загальнонаукові методи: аналіз теоретичних засад дослідження сучасної літературної, зокрема чарівної, казки, фентезі, синтез наукових ідей для висунення висновків; індукція та дедукція у дослідженні тексту «Мандрівного Замку Хаула» та його японської кінематографічної інтерпретації; порівняння підходів вчених до прийому квесту у фентезі-романах та їх узагальнення;
- 2) Соціологічні методи: анкетування та опитування учнів сьомого класу з метою визначення їх читацьких та глядацьких смаків і діагностики рівня їх освіченості з курсу зарубіжної літератури, зокрема британських письменників;
- 3) Статистичні методи: побудова діаграм та робота з математичними даними;

4) Літературознавчі методи: історико-порівняльний та культурно-історичний, що виявляються у зіставленні британської та японської картин світу, які склалися під впливом певних історичних подій та культурних особливостей; міфологічний, який має на меті проаналізувати міфологічне підґрунтя образів у казці та аніме; феноменологічний та психологічний, що пояснюють передачу образів казки крізь призму мовно-сміслових джерел та психологічних передумов, що склалися в певному суспільстві в залежності від культури та історії.

**Джерела дослідження.** Питанням дослідження літературної казки, зокрема чарівної, займався В. Пропп та А.-Ж. Греймас, праці яких дозволили виокремити термінологію та особливості чарівної казки, які потім дозволили нам віднайти ці риси під час аналізу об'єкту дослідження. Вивченням жанру фентезі у своїх дисертаціях зверталися українські дослідниці Є. Канчура, на матеріалі праці якої ми виокремили означення поняття фентезі та особливості побудови фентезі тексту, зокрема світоландшафт, О. Тихомирова, робота якої дозволила визначити поняття метаквесту та з'ясувати можливість трактування частин якого як шляху індивідуального формування ідентичності героя. Праці С. Гуріна та Є. Кислякової і В. Соломіної визначили термінологію поняття «ідентичності», її прояви та типологію, роботи дослідниць розкрили різноманіття проявів триади «Свій-чужий-інший» у їх функціях, та в результаті дозволяє з'ясувати наявність процесу формування ідентичності в об'єкті нашого дослідження, його вид та причини. Робота Ш. Прайса розкриває культурологічні витоки японської анімації, її особливості та вплив на зарубіжного глядача, розуміння яких сприяє більш точному окресленню проблеми ідентичності у фільмі. Використані методичні праці О. Ісаєвої, О. Чорної, О. Пітерської, які дозволили осмислити читацькі інтереси дітей, вивчити методологічну базу із вивчення теми в школі та розробити власні уроки до циклу. Здебільшого зарубіжні досягнення дослідників, що виявляють інтерес до дослідження фентезі структури роману (М. Мартинець) та жіночих образів, зокрема динаміки розвитку Софі (П. Сомкід, К. Артамонова, М. Брокман, Б. Гарсія), аспекти змін при інтермедіальному

перенесенні тексту (Б. Салюк), дозволяють визначити власний шлях аналізу та новизну дослідження.

**Структура дипломної роботи.** У **Вступі** обґрунтовано вибір теми магістерської роботи, її актуальність та новизну, визначено мету, завдання, об'єкт і предмет аналізу, методи дослідження, представлено теоретичне та практичне значення здійсненого аналізу. У **першому розділі** охарактеризовано поняття літературної казки, зокрема в її сучасному вигляді, виокремлено основні ознаки чарівної казки, засоби відображення процесів формування та розвитку ідентичності в творі англійської авторки Д. Джонс, визначено поняття та історичне підґрунтя жанру фентезі, основні способи творення його нових варіантів у сучасній літературі, зокрема дитячій та підлітковій. У **другому розділі** визначені ознаки чарівної казки-фентезі та охарактеризовано функції прийому квесту у романі Д. Джонс та у фільмі Х. Міядзакі «Мандрівний замок», досліджено проблему культурної ідентичності, яка виникає при перекодуванні літературного тексту в кінематографічну його версію. У **третьому розділі** представлено місце роману Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» у навчальній програмі 7 класу середньої школи, мотиви його включення в рубрику «Сучасна література. Я і світ», наголошено на тих ключових компетентностях, які формуються в процесі вивчення такого типу тексту.

**Практичне значення** Розроблено методичний проект під час проходження практики з 25.01.2021 по 07.03.2021 рр. в СШ №188 м. Києва. Окреслено процес формування «зони найближчого розвитку» учнів перед початком вивчення роману, запропоновано плани-конспекти уроків, які послужили апробацією теми данного дослідження. Створено також методичні рекомендації до вивчення літературного матеріалу, зокрема із залученням кінематографічної інтерпретації твору в аніме видатного японського режисера Х. Міядзакі.

## **РОЗДІЛ I. Теоретичні засади дослідження сучасної літературної казки**

### 1.1. Поняття чарівної казки та її жанрові ознаки у теорії В. Проппа

Перш ніж досліджувати безпосередньо текст Д. Джонс, необхідно конкретизувати його жанрову приналежність та визначити, як класичні елементи літературної казки вплинули на роман «Мандрівний Замок Хаула». Для означення культурологічних особливостей роману з елементами казки, створеного в наш час, звернемося до історичного походження цього сучасного типу тексту. У цьому контексті значної уваги заслуговує доробок відомого російського фольклориста та одного із засновників сучасної теорії тексту В. Проппа, який є автором праці «Історичне коріння чарівної казки» (1946). Він звертає увагу на те, що в літературній казці «посилання, від яких виходять письменники, часто є продуктами епохи, в яку живе дослідник», і що, загалом, у читанні та аналізі необхідно відштовхуватись від епохи, в яку написана казка [1, с. 25; тут і далі пер. з рос. наш –С.-А. Д.]. Ця позиція є для нас дуже важливою у дослідженні проблеми ідентичності – чи в окремому літературному творі Д. Джонс, чи в порівнянні модусів ідентичності, відтворених в англійському тексті, з утіленням їх в анімаційному фільмі відомого японського режисера-аніматора. Адже культура є сукупністю матеріальних та духовних цінностей, створених людством упродовж його історії, і для кожного етносу ці цінності є різними, відповідно до особливостей розвитку цього етносу [4]. Тому в аналізі чи британської казки, чи японської анімації варто враховувати особливості британської та японської культур, історичні чинники, що вплинули на культуру народів, на її відображення у творчості митців. І дослідження мотивів чарівної казки зосереджується, перш за все, на культурних особливостях, фольклорі, історії, географії цих народів, тому й вивчення мотивів у казці відбувається із певним акцентом на вищезазначених поняттях. В. Пропп стверджував, що «казку необхідно порівнювати з історичною дійсністю минулого та в ній шукати її коріння», виокремлювати в ній важливі для дослідження аспекти «історичного минулого», зокрема соціальних інститутів [1, с. 31-33]. Казка народна заснована на віруваннях того народу, який цей текст склав, себто фольклорі, натомість, літературна казка дозволяє відходити від поняття «фольклор», додавати до

критеріїв оцінки стильові чинники того часу, до якого належав її автор. Так, В. Пропп у розділі «Казка й міф» наголошував на впливі міфу на формування тла казки, зокрема чарівної. Якщо міф це «розповідь про божеств та божественних істот, в істинність яких вірить народ» мотиви казки формуються під впливом історичного та соціального життя, а «основи казкових образів та сюжетів ми віднаходимо в реальній дійсності минулого» [1, с. 60]. Звичайно, В. Пропп також каже про існування інших, фантастичних образів, подібно крилатим коням чи Кощею Невмирущому, яких ніколи не існувало, але пояснює, що ці образи є історичними не самі по собі, вони історичні через їх творення та функції в історичній реальності минулого [1, с. 80].

Загалом, казка, як визначено у словнику, є жанром усної народної творчості, відмінним від інших фольклорних наративів як легенда, переказ, бувальщина тощо через наявність настанови на вимисел [31, с. 450].

В. Пропп досліджує поняття, приклади та походження мотивів казок, як основну їх складову, отже і для нашого дослідження вони також є дуже важливими. У своїй праці В. Пропп визначає чарівну казку як піджанр звичайної казки. Дослідник каже про необхідність визначення жанру чарівної казки через пояснення її «стрижня», або композиції, окреслюючи найбільш вірогідну її структуру. Так, початком казки є «нанесення певного збитку чи шкоди» або поява «бажання мати щось» [1, с. 16]. Ця подія змушує героя чи героїню йти з дому, за власною волею чи вимушено – з цього моменту і починаються пригоди. Це спостереження уповні відповідає сюжетній динаміці роману, який є об'єктом нашого дослідження.

Герой казки зазвичай зустрічається із «дарцем, який дарує йому чарівний засіб чи помічника». Зачин цього казкового сюжету в творі Д. Джонс відбудеться за дещо інших обставин, але ціпок, який супроводжуватиме Софі Хаттер на всіх етапах її мандрівки (і таки виявиться магічним), уповні відповідає цьому спостереженню. Казка включає в себе «поєдинок із противником, повернення та переслідування», а у фіналі герой/героїня одружується в тому чи іншому царстві [там само]. А.-Ж. Греймас дещо змінив цю схему, збільшивши її вдвічі,

відображаючи не лише суспільні вимоги, а також і індивідуальну свободу, що проявляється у порушенні заборони [28]. Загалом, будова казки для В. Проппа є принципово важлива та включає наступні етапи: початкова ситуація із описом визначеного хронотопу та складу сім'ї, підготовча частина – заборони, втечі, порушення, поява антагоніста, зав'язка, дарителі, від появи помічника та до кінця першого ходу, початок другого ходу та його продовження, що закінчується покаранням антагоніста та весіллям героїв [30, с. 107-113]. Оповідь в тексті Д. Джонс також починається відповідно до законів казки – із описів соціально-побутових деталей, тобто місця, містечка, та часу дії, положення в сім'ї, батьки та сестри, тощо, – та розгортається далі відповідно до принципів чарівної казки.

Саме наявність цієї загальної структури і визначає, першочергово, приналежність чи неприналежність тексту до чарівної казки. Чарівна казка, за В. Проппом, є певним всесвітом, що поєднує у собі сюжети та образи різних казок, які є взаємопов'язаними між собою і не можуть розглядатись один без одного та без цього цілого всесвіту. Так само «мотив може вивчатись лише в системі сюжету, сюжети можуть вивчатись лише у їх зв'язках відносно один одного» [1, с. 19]. В цьому сенсі будь-який мотив, про який ми будемо говорити, не може бути досліджений без вивчення, навіть поверхневого, казок, які також містили цей мотив. Окрім цього, В. Пропп зазначає, що всі явища, з якими ми маємо справу в казці є не просто фактом, а є процесом, наводячи за приклад уявлення про смерть у їх розвитку [1, с. 86]. Дослідник поетапно розглядає зазначений раніше «стрижень» казки. «Особливий настрій епічного спокою», який дарують читачеві перші слова казки є оманливим, адже скоро почнуть розкриватись «події значного напруження і пристрастності». В. Пропп постійно каже про контраст у казці, що полягає у спокої «художньої оболонки» та «внутрішньо пристрастною і трагічною, а інколи комічно-реалістичною динамікою» казкового сюжету. І в оповіді сучасної англійської авторки так само присутні моменти згаданого «епічного спокою», які втім миттєво змінюються неочікуваними поворотами сюжетної лінії.

Зазвичай, читач бачить опис сім'ї героя, скласти уявлення про характер якої можливо лише через події та мотиви, використані в тексті. За В. Проппом, для будь-якої казки є характерним опис щасливого та спокійного життя цієї сім'ї, яке могло б тривати дуже довго, але відбуваються якісь події, що згодом «абсолютно несподівано вибухають катастрофою». Дуже часто цією «незначною» подією є смерть або мандрівка батьків, що, в першому випадку, містить певні заборони [1, с. 106]. Важливо зазначити, що у своїй статті І. Матяш, вказує, що казку варто вивчати від вивчення її будови, що в свою чергу вимагає вивчення функцій – того, що В. Пропп визначив як «вчинок персонажа, важливий для розвитку дії» [30]. Заборони є частиною будови казки і також є постійним її мотивом та можуть траплятись на різних її етапах. За порушенням заборони виникає біда, яка є цілком вмотивованою для читача, але не завжди визначена у казці страхом. [1, с. 143]. В. Пропп, відштовхуючись від дослідження Дж. Фрезера, пропонує низку прикладів заборон: «Цар не повинен показувати свого обличчя сонцю», «його обличчя не повинна бачити жодна людина» [1, с. 118], «не повинен торкатися землі» - всі ці заборони зрештою мають пояснення: «Вождю або царю приписується магічна влада над природою, над небом, дощем, людьми, худобою, і від його благополуччя залежить благополуччя народу» [1, с. 114-117]. В сучасних літературних казках ідея покарання за порушену заборону поширюється на всіх учасників дії – Софі Хаттер та інші персонажі «Мандрівного Замку Хаула» постійно випробовуються цим магічним способом. Натомість конкретно ці приклади, навпаки, переосмислюються: Майкл приймає відвідувачів в маскуванні – капюшон та борода; Софі відрізає волосся, аби продовжити «життя» замку.

Також є заборона на зістригання волосся, що, як зауважує В. Пропп, рідко в казці буває вказано прямо, однак також пов'язано із давніми віруваннями про втрату через цей ритуал магічної сили та душі [див.: 1, с. 128-132]. Цей прийом функціонує в тексті, який ми досліджуємо, – всі маніпуляції персонажів з їхнім волоссям (найперше це стосується чарівника Хаула, який постійно міняє їхній колір, та Софі, чий колір та довжина волосся також змінюється в ході роману) –

свідчать про сюжетні повороти чи ускладнення, яких має очікувати уважний читач.

Найбільш яскраво в казках «відображена заборона залишати домівку» [1, с. 143]. Творці сучасного фентезі вдаватимуться до інших способів того щоб їхні персонажі наражалися на небезпеку, порушуючи цю заборону. Д. Джонс не тільки перетворює замок Хаула на мандрівний, але насичує простір цього дому іншими засобами постійного маскуванню та магічних можливостей долати простір та час. Казкова матриця простору все ж зберігатиметься, як і мотивна структура казкового сюжету.

В. Пропп не дарма визначає порядок дослідження тексту казки, зазначаючи, що її початок є найбільш різноманітним, порівняно із серединою чи кінцем. Дослідник радив аналізувати початок, відштовхуючись «від середини, або, навіть, з кінця». Біда для В. Проппа у найрізноманітніших її проявах є частиною початку, та «основною формою зав'язки», саме з неї та з протидії їй «формується сюжет». В кінці, зазвичай, «біда перетворюється у благо». Ця ідея також конструктивна для інтерпретації казкового сюжету в його сучасних формах, зокрема й в аналізі фентезі.

Герой дізнається про біду та, як наслідок, «вирушає в дорогу» з різноманітними пригодами: «композиція казки будується на просторовому переміщенні героя», так само як і композиція деяких романів та епопей [1, с. 160]. При цьому ми майже не маємо справи з рухом та описом шляху. Натомість і простір змальовується частинками [1, с. 163], які сучасному читачеві видаються квестовими зупинками, які вже розкриваються більш детально. Перед своїм відправленням чи на своєму шляху герой може отримати певні предмети: за В. Проппом, це «і сухарі, і гроші, і корабель з п'яною командою, і намет, і коня», - що виступають в ролі магічних помічників [1, с. 163-167]. Це спостереження вченого так само допомагає в подальшій інтерпретації літературної казки Д. Джонс: ціпок Софі, який спершу виглядає випадковою знахідкою, що її можна виправдати функціонально, адже юна дівчина перетворилася на стару жінку, постійно супроводжує її й нерідко служить героїні як оберіг.

В. Пропп пояснював, що формула «посох + хліб + чоботи», це предмети, «якими супроводжували мертвих в мандри по дорозі в інший світ» [1, с. 167-171]. Для нашого дослідження, ця думка про сюжетні деталі є вагомою, адже посилює символізм «довготи шляху», який проходив як персонаж казки, так його долають і герої роману-фентезі. Звідси логічно випливає «питання про характер героя», що криється у питанні його життя чи смерті, зокрема, «хто він – живий, що відправляється в царство мертвих, чи він – мрець, що відображає уявлення про мандри душі?» [1, с. 174]. Тож спираючись на цю думку В. Проппа, отримуємо методологічний висновок: герой казки проходить обряд ініціації, що супроводжується подорожжю в потойбічне царство. На цьому шляху найчастіше він має справу із Ягою, яка також є дарувальником, «певною категорією казкового канону» [1, с. 180]. В. Пропп виділяє три форми Яги в казках: «Яга-дарувальниця, до якої приходить герой»; «Яга-крадійка», що «викрадає дітей і намагається їх засмажити», далі – втеча та порятунок; «Яга-воїн», що «прилітає до героїв у хатинку та вирізає з їхньої спини реміні» [1, с. 183]. В інтерпретації літературної казки Д. Джонс варто враховувати, що у сучасному дискурсі цей образ часто може бути видозмінений – у нашому тексті він викликає асоціації не лише з Відьмою Пустирищ, а й функціонує як “розподілений” між багатьма іншими персонажами.

Вивчаючи структурну парадигму казки за В. Проппом і порівнюючи її із задумом роману-фентезі Д. Джонс, переконуємося, що буквально залучення спостережень В. Проппа до розкодування задуму британської письменниці поступово стає неможливим. Є проте ще декілька аспектів, які варто згадати. Казка фольклорна чи літературна тісно пов’язана з ідеєю ініціації, зростання, становлення, а іноді – переродження персонажа. В цьому аспекті висновки В. Проппа зберігають для нас свій конструктивний зміст. Важливою складовою ініціації неофіта російський теоретик вважав трактування смерті як тимчасової, як обряду, що супроводжується відродженням, людини [1, с. 384-406]. Щасливий фінал у поневіряннях Софі включає не тільки її власне відродження, метаморфозу непослідовного, мінливого Хаула та їх майбутній шлюб як

перспективу. На відміну від казки, сучасний роман-фентезі багатоплановий і багатолюдний. Тож згаданий у В. Проппа мотив символічної смерті, виражений у вигляді розтину або розрубування людини, але такий, що супроводжується відродженням, що сприяє новому народженню людини, як основна мета обряду, в романі Д. Джонс відлунує в історіях Персиваля та принца Джастіна.

Оповідь казки існує окремо від обряду ініціації, але з ним відчутно пов'язана. Загалом, дослідження В. Проппа вказують, що казка увібрала ці особливості обряду вже не в час самого обряду, а в час, що прийшов на його зміну. Російський фольклорист і теоретик текстів зауважив, що таким чином, «святе і страшне» перетворюється в «напівгероїчний, напівкомічний гротеск» [1, с. 471]. Для того, щоб аналізувати текст, який належить до наступних етапів розвитку казкового сюжету в літературі та інших видах мистецтв, до його складників та варіацій, необхідно звернутися до теорій та прийомів пізнішого часу.

## **1.2. Поняття жанру фентезі та його особливостей**

Жанр фентезі наразі знаходиться на щаблі «високих» жанрів, тобто викликає значний інтерес у сучасних читачів, на рівні із літературою «потому свідомості», детективом та психологічною новелою [8, с. 158]. Зокрема ця популярність досягає свого апогею і для українського читача. Цілком слушно припустити, що інтерес до фентезі безпосередньо пов'язаний із появою й зростанням популярності до роману «Володар перстнів» Дж. Толкіна, літературознавчим вивченням якого також займалися українські дослідники, зокрема О. Тихомирова. Український читач знайомий також з творчим доробком Дж. Роулінг, Т. Претчетта (дослідженням текстів якого займалась Є. Канчура), Д. Джонс, Р. Сальваторе, А. Блеквуда, М. Піка, Д. Лавкрафта, та інші.

У російському та вітчизняному літературознавстві термін «фентезі» спочатку позначав всю фантастику та, разом з тим, «фантастику, що протистоїть науковій фантастиці» [2, с. 24]. Пізніше він вживається вже у більш конкретному

значенні, визначаючи фентезі як метажанр, «окремий підвид фантастичної літератури» [так само].

Метажанровість фентезі визначила та пояснила Т. Бовсунівська, зазначивши, що фентезі, «маючи псевдоміфологічні витoki та паралогічні мотивації подієвості, дозволяє порушити навіть усталені закони існування природи та всесвіту, пропагуючи пандетермінізм як наскрізний закон світобудови», тобто порушує усталене розуміння всесвіту та світобудови, руйнує кордони [14, с. 74]. Зокрема це пов'язано із основними характеристиками фентезі, на які також звертає увагу дослідниця. Цьому різновиду прози характерні такі риси: задля відновлення духовності зануритися у псевдоміфологічний світ; замість логічної істинності – покладатися на пандетермінізм; творити як основу дії неоміф, інколи інтерпретований у вигляді химеріади; химерність часопростору, що виражена у земних подіях, які відбулись в більш далекому минулому та не мають документального підтвердження. Насправді всі ці ознаки далеко не завжди наявні в тексті фентезі, до прикладу, часопростір може переноситись у майбутнє та в космос [див.: 14, с. 87-88].

Є. Канчура також виділяє ознаки, що підтверджують метажанровість фентезі, серед яких: припущення, що побудоване на специфічній інтертекстуальності, яке відсилає читача до глибинного підсвідомого досвіду, не вимагає вмотивованості сюжетом; світ із надзвичайним, де воно є природним і відображається достеменно, в результаті чого створюється специфічний світоландшафт, етнічна та мовна картина цього світу; важливе значення для мотивації сюжету та основи світу надається переосмисленому використанню архетипів та міфологем; питання Добра та Зла переосмислюється, зокрема духовний пошук героя відтворюється в формі квесту, дозволяючи читачеві пройти по шляху пошуку власного внутрішнього «Я»; вихід із реальності шляхом одивнення задля духовного відродження, постійне зіставлення вигаданого та реального, в результаті чого погляд на останнє оновлюється, інструментом для цього є уява, що, використовуючи символи та архетипові

образи в якості елементів нового світу, звертається до логіки гри та метаморфози, відчуття світу як єдиного цілого та поєднання мислення міфологічного із психоаналізом [2, с. 175].

Означені вище зміни в часопросторі та загалом відмінності текстів сприяють відділенню жанру фентезі від фантастики, дослідниця М. Мещерякова розділяє ці жанри на «неоміфологічний» та «раціональний» відповідно [15], Є. Канчура визначає причину відокремлення «пошуком інших світів та альтернативного підходу до сприйняття реальності» [2, с. 23-24]. В літературознавчому словнику-довіднику за редакцією Р. Гром'яка встановлено наступне визначення поняттю «фентезі» як жанру: «жанровий різновид фантастики, в якому при її запереченні використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, лицарського епосу у поєднанні з реалістичною нарацією, змальовуються віртуальні світи із середньовічним антуражем, нетехнічною психологією, де роль науки виконує магія [10, с. 692]. У текстах жанру фентезі відсутнє логічне потлумачення, вони побудовані на притаманній казці бінарній опозиції «добра» та «зла», з властивою казці винагородою за успішне вирішення проблем та подолання перешкод, та чарівній казці – наявністю дивовижного, магічного. Цей термін з'явився у першій третині ХХ ст. в англійській літературі, але утвердився лише в середині століття, відповідно до появи роману Дж. Толкіна «Володар перстнів». Укладачі словника також звертаються до слів фантаста С. Лема, який дає власне визначення жанру фентезі: «казка, позбавлена оптимізму детермінованої долі, розповідь, яка поповнена схоластикою випадковостей», але також відмінна від казки, скоріше мислиться як похідна від лицарських романів [10, с. 693].

Для вивчення жанру фентезі варто звернутись також до кандидатської дисертації філологині Є. Канчури «Моделювання текстуалізованого простору в романах-фентезі Террі Пратчетта» [2]. Дослідниця, звертає нашу увагу на причини виникнення та розвитку жанру фентезі, на причини цікавості у читача в різні історичні періоди, зокрема серед них варто виділити кризу світосприйняття,

стрімкий розвиток науки й техніки, появу та розвиток психоаналізу З. Фрейда, підвищення інтересу до міфології [2, с. 13].

О. Тихомирова у авторефераті до кандидатської дисертації вказує на важливі складові фентезі тексту, серед яких виділяються пошуки пригод, поетичність мови, сценарність та застосування рольових ігор, втеча у свій мрій, обов'язкове перебування в паралельних, альтернативних реальному, світах – створення умовного хронотопу, міфічний квест та виконання складного завдання [6, с. 14]. Також застосовується принцип, що з'явився в епоху романтизму, двосвіття, оповідь отримує багатовимірну перспективу і герой самоздійснюється, мандруючи, вирішуючи так званий квест, перш за все, всередині себе, шукаючи власну ідентичність, набуваючи гармонійності стосунків із самим собою [10, с. 693].

Укладачі також визначають піджанри фентезі, спираючись на дослідження А. Невядовського та В. Єшкілева: героїчне фентезі (на основі кельтських саг, лицарських романів, готичної літератури, літературної казки), фентезі меча та чарівництва, наукове фентезі, філософське фентезі та політичне фентезі, епічне фентезі, філософсько-бойове, притчеве, магічне фентезі, високе фентезі (із вигаданими світами), низьке фентезі (поєднання реального та ірреального світів), готичне фентезі, християнське, окультне фентезі тощо [10; с. 693]. Це створення нового світу наближає письменника і читача до рівня Творця. В сюжеті перебування в новому світі відбувається класичний для казки вибір між Добром і Злом, письменник жанру фентезі реалізує його у формі подорожі. Це протиставлення реальному світу є протиставленням природного людського машинному, що відображається у відгородженні від зовнішнього світу [2, с. 14]. Є. Канчура зазначає про наявність «ескапізму», в ході якого стає можливим процес самоаналізу, за рахунок достатнього рівня розвитку уяви читача, тобто його здатності до візуалізації, уявляти та фантазувати, поєднувати текст і із відновленням людських цінностей.

Наближений до «постмодернізму», жанру фентезі притаманні також «прийоми одивнення», а пошук відповіді у виборі між добром та злом полягає у

внутрішньому переконанні, яке будується лише внаслідок серії випробувань [2, с. 17-18]. В цьому сенсі важлива також характеристика доби постмодернізму, що криється зокрема в розмитті меж мистецьких жанрів та напрямів, усуненні відокремленості масової культури від елітарної, автора від глядача/читача, проголошенні відносності істини та цінностей, деконструктивізмі, як «декодуванні» сенсів, що були вкладені автором, загальному опорі на здобутки науки [3]. Ці ознаки також є важливими для дослідження літературної казки та її мотивів, зокрема чарівної. Відповідно до визначеної нами раніше, спираючись на текст В. Проппа, залежності «посилань» та «епохи», в яку живе письменник, ми не можемо обійти стороною цих ознак при дослідженні роману «Мандрівний Замок Хаула» Д. Джонс.

Для прикладу, розмиття меж відображається у поєднанні в одному романі жанрів фентезі, детективу та літературної чарівної казки. Є. Канчура, звертаючись до слів Л. Ольсена, каже про те, що автори в жанрі фентезі значно змінюють культурологічні міфи, кидаючи їм виклик, «традиційна архаїчна культура протистоїть дезінтеграції, кризі соціальних ролей особистості, виявляється дієвим засобом збереження колективної ідентичності» [2, с. 18]. Таким чином ми маємо певну картину світу, в якій одночасно поєднується неповноцінність побутової реальності та «відтворення фольклорних архетипів», їх взаємозв'язок, та зображення в ньому одного із двох типів світогляду – індивідуально-авторського або ж традиційно-загального. Визначена раніше необхідна умова зв'язку між автором та читачем через текст, вимагає від письменника орієнтації на читача. Зазвичай, цей пункт витриманий відповідно до чого з'являються певні літературні об'єднання прихильників – «фандоми» на ґрунті того чи іншого твору, серії творів, творчості письменника, всі представники так званого фандому виявляють певні спільні риси до сприйняття світу, світоглядні позиції, наближені до міфологічних. Такі фандоми також створені як для роману [51], так і для фільму [52] «Мандрівний Замок Хаула».

Як наслідок величезного впливу та значення фентезі-літератури на читача створюються рольові рухи, зокрема толкієністів, відповідно до імені Дж.

Толкіна, та загалом «role play» набуває значної популярності [18]. Наразі цей молодіжний напрямок підтверджує також іншу тезу, що вже була розглянута вище – поєднання в жанрі фентезі всіх родів літератури. Адже драматичність, що наявна в текстах цього жанру, є головною запорукою можливості її розігрування непідготованим до гри суспільством. І, як наслідок, наразі «role play» як гра стає одним із найбільш цікавих прийомів в методиці викладання як зарубіжної літератури, так й іноземної мови. Існує певна специфіка моделі світу фентезі, зокрема вона полягає в тому, що явища, відображені у новому світі, є відсутніми у світі реальному, та має наступні принципи побудови: аналогія – факти існують в обох світах, але не можуть бути зіставлені в одному контексті; асоціативність – культурне тло є спільним для автора та читача; гра – усвідомлення нереальності світу, але на час перебування у ньому існує домовленість про віру в його справжність; розмежованість фентезі-світу від звичної реальності; відсутність логічних заперечень світу – відповідність внутрішнім законам реальності, що полягають у простоті та цілісності фентезі світу, інтертекстуальному просторі, формальній логічності нового світу [2, с. 66]. Як висновок, в тексті жанру фентезі ми бачимо поєднання елементів чарівної казки та міфу.

Ознаками чарівної казки, відповідно за проведеним попереднім дослідженням, може бути: інший світ, блукання по ньому, специфічний вигляд героїв та їх супротивників, фантастичні істоти та чудовиська, бої з останніми, старенькі мудреці, помічник, чарівні предмети, перетворення, певний ряд випробувань, за яким слідує винагорода, переплетіння реального та ірреального, що дозволяє відтворити фантастичну художню картину світу. Від міфу фентезі бере інформацію з біографії героя – його народження, дитинство, стосунки з батьками, – відсутність життєво необхідної складової, наявність смертельної небезпеки, помічники, складні випробування, що в результаті призводять до вирішального випробування, винагорода, порятунок світу, відмова від повернення до реальності. Враховуючи значну кількість рис, що перейшли від казки до фентезі, найважливішою відмінністю, новою складовою фентезі, є наявність особливого виду сюжету, що відображає опис шляху героя та

іменується квестом. Всі ці риси так чи інакше в тій чи іншій формі відтворені у «Мандрівному Замку Хаула» Д. Джонс, зокрема перетворення молодої дівчини в стареньку бабусю, зачароване опудало Ріпка, фантастична істота – вогняний демон Кальцифер, опис біографії головних героїв тощо. Взагалі, слово квест взяте з англійської мови «quest» та походить від французької мови, де позначає «подорож лицаря з метою здобуття конкретного об'єкту чи здійснення подвигу» [21, с. 198]. Цей мотив є невичерпним для літератури в різні часи, зокрема для лицарського роману квест є довершуючим, він складається з етапів небезпечної подорожі, кінцевого випробування та отримання винагороди [23]. В результаті поєднання лицарського квесту та фантастичного світу, ми отримуємо вже нове, більш довершене визначення квесту – єдність в сюжеті, що відображає мотив випробувань та пошуків і розв'язує схему суб'єктно-об'єктних стосунків в тексті [6].

Відповідно до визначених Ю. Лотманом особливостей мотиву, символу та структурного прийому, вкладених в термін «текстовий ген», зокрема те, що сюжет розгортається за рахунок прихованих в символі потенцій в зовсім різноманітних формах [25, с. 239], можна розглядати квест як приклад «текстового гену» [6, с. 14]. Сюжетна структура квестового типу часто лежить в оповіданнях із елементами ініціації, переходу чи посвяти, пов'язаний із архетипом смерті та нового народження [24, с. 51]. О. Тихомирова визначає квест героя як «духовну ініціацію, портрет психіки індивіда на його шляху до зрілості» [6, с. 15]. Тобто, за допомогою квесту у фентезі відбувається ініціація героя у доросле життя, розвиток його духовності, визначення ідентичності. Квест у широкому сенсі складається із об'єкту, суб'єкту, де їх зв'язком, предикатом, виступає квест у вужчому значенні, що сформовані відповідно до світоландшафту, доповнені другорядними членами, відповідно до шляху наповнення визначається актуалізація хронотопу іншого світу, тобто світу фентезі [6, с. 15]. Хронотоп або часопросторові зв'язки [26], в фентезі – це фантастичний хронотоп протиставлений хронотопу реальному, в європейському фентезі (зокрема на прикладі циклів Дж. Толкієна) визначається архаїчним

епосом кельтського народу, також він відображається в особливостях чарівної країни, іншого світу, чарівних островів та їх пошуків, зокрема островів блаженства, туга та пошук переможеного фантастичного народу людьми-переможцями, пошуки вічної молодості та зцілення і т.п., – все це є важливими складовими, на яких будуються міфічні квести героїчних персонажів європейської фентезі літератури [6, с. 18-19].

У своєму дослідженні творчості Дж. Толкіна О. Тихомирова звертає увагу на підтримання фантастичним народом зв'язку із природою, який набуває статусу мистецтва – магія. Таємні знання та мудрість цього народу – ельфів – покликані захищати та зберігати природу, натомість розкривається і протилежні знання – позбавлені мудрості та покликані для підкорення природи та науки [6, с. 19]. Світ Арди формується на уявленнях про Інший світ, що відображений в ірландських міфах кельтської міфології про заселення Британських островів.

Окрім цього також мають значення і валлійські міфи кельтської міфології, що в комплексі відображають опозицію смерті та безсмертя, протиставлення своєрідно виражених природи та науки, комунікація у вигляді квесту з Іншим світом, наявність чарівних островів та пошук шляху до них. Дж. Толкін об'єднує ці міфологічні складові, що певною мірою виражені у французькому куртуазному романі – артурівському циклі – із подібними творами в германській, скандинавській міфології [6, с. 16]. Дж. Толкін створює власну авторську міфологію, яка має величезне значення для дослідників, розкриваючи альтернативну міфологію Англії в умовах так званої відсутності Нормандського завоювання у 1066 році [6, с. 15].

Посередником, своєрідним трампліном для забезпечення можливості об'єднання особливостей вищезазначених міфологій, стає міфічний квест, що встановлює спільність та розбіжність відмінних картин втілених у фантастичному світі картин реального світу [так само]. Відповідно в романі Д. Джонс теж значна увага приділена магії, як найвищому прояву природнього, проблемі безсмертя тощо. О. Тихомирова на прикладі текстів Дж. Толкіна визначає, що нарація має отримати певний первинний імпульс, поштовх до

неминучості змін, що полягає у порушенні балансу, в результаті чого частини нарації починають видозмінюватись, рухатись, набувають динамічної форми [6, с. 24]. Насправді дуже важко визначити, що саме серед значної кількості фантастичних подій може бути рушійною силою до змін, на чому будується подальша оповідь, адже імпульсом має стати подія, що має свої причини, і вже її наслідки стають змінами в історії.

Досліджуючи текст Д. Джонс, ми віднаходимо, що наслідковими змінами є покидання Софі рідного дому, та всі майбутні події, що стають її власним шляхом до пошуку ідентичності. Серед причин цієї події в логічному ланцюжку вибудовується поява Мандрівного Замку в містечку Софі, діалог сестер про нього, зустріч із Хаулом, перша зустріч із відьмою Пустирищ, накладання закляття на Софі, рішення піти з дому. Найбільш значимою точкою тут є накладання закляття, саме воно стає рушійною силою до майбутніх змін, воно вимагає від Софі шукати вихід із ситуації, що склалася, приймати нові рішення, адже та ситуація, що склалася, її не влаштовує, вона порушує баланс, і всі майбутні події є відповіддю на цю вимогу. Порушення балансу в даному випадку можна пояснити моментальним перетворенням із молодого дівчини в стареньку бабусю, що ніяким чином не може бути сприйняте психікою людини, – тобто баланс порушений та імпульс покладений як зовнішніми, так і внутрішніми факторами. Відповідно до проведеного раніше дослідження, цей шлях є шляхом пошуку власного «Я», становлення особистості, та пов'язаний із давнім обрядом ініціації, відповідно до якого відбувається смерть та переродження, оновлення. Питання смерті яскраво піднято і в дисертації О. Тихомирової в процесі дослідження текстів Дж. Толкіна, так і має своє значення в романі Д. Джонс. В першому випадку, за Дж. Толкіном, втеча від безсмертя, як підсвідоме бажання, спрямовує квест, що починається із розриву співдружності ельфів та валар [6, с. 26-27]. В нашому ж випадку, ми маємо подібну ідею протиставлення смертності та безсмертя як протиставлення добра та зла, підсвідома боротьба із безсмертям в протистоянні відьмі Пустирищ, адже вчителька магії Хаула – пані Пентстеммон, переконавшись, що він у надійних руках, помирає, натомість

відьма Пустирищ підтримує свою молодість магією і, вірогідно, саме у зв'язку із демоном, це була її плата йому, її доброта в процесі продовження життя нівелюється і перетворюється у зло. Окрім цього, цікаве питання, пов'язане зі смертю можна віднайти у перетворенні Софі на стареньку та її шлях повернення молодості – необхідність своєчасного становлення особистості, пошуку власної ідентичності, небезпека наслідків відкладання цього питання, адже все в житті та свідомості людини має відбуватись своєчасно.

Відповідно до цього квест у «Мандрівному Замку Хаула» спрямовує підсвідома боротьба із безсмертям, що неминуче є проявом сил зла, але варто зазначити, що відповідно до особливостей метаквесту, ми також маємо квести героїв, рушійні сили яких видозмінюються відповідно до імпульсу та кінцевої мети. О. Тихомирова визначає етапи метаквесту в різних текстах Дж. Толкіна. Так метаквест «ельфів та людей» складається із виходу із замкненого простору, аби зберегти його, порятунку сакрального ядра – «первинного ядра сакрального знання та творчого вміння» [6, с. 24], протистояння занадто пришвидшеним не гармонійним змінам, уникнення деформацій та пошкоджень, старіння світу, об'єднання у співдружність народів, зберігання світоландшафту разом із його мовами та назвами відповідно до вихідних, збереження пам'яті, і, як перспектива, здійснення мрії про зцілення Арди [6, с. 28]. Також виділяються певні об'єкти квесту – артефакти та їх функції, цей об'єктивізм визначений тим, що вони не втрачають свій зв'язок із героями відповідно до перехідності від героя міфічного до героя романно-епічного. У Дж. Толкіна, як зазначає О. Тихомирова, вони визначаються багатоаспектністю, що виявляється у орієнтації на вихідний взірець, значенні назви та таємничості сотворення артефакту, небезпечності використання та «спокусливості» наявності, унікальності та неповторності сотворення та самого артефакту, інтенціональність процесу сотворення, відображене у властивостях та активності артефакту, артефакт виступає частиною буття цілого народу. В існування артефактів покладено прагнення народу до творчості, дару від Творця, тому народами сотворюються коштовності (сакральне значення, сприяють збереженню та оновленню

світоландшафту), зброя та обладунок (знаки, що втілюють зв'язок поколінь, відображають квестові стратегії), одяг, побутові речі та речі соціального призначення (уособлюють енергію початку, повертають героя на істинний шлях метаквесту), їжа та напої, міста та поселення, засоби переміщення [6, с. 29].

В «Мандрівному замку» питанню артефактів приділена не настільки значна увага, вони не виступають ключовими для сюжетотворення аспектами, як перстень у Дж. Толкіна, але також мають свою роль, зокрема це палиця Софі, яку вона перетворила на так звану чарівну паличку, семимильні чоботи, що дозволяють більш успішно виконувати завдання, загалом про Софі пані Пентстеммон сказала, що та здатна «оживлювати неживі речі», тобто в нашому випадку існування артефактів теж певною мірою зумовлене бажанням народу до творчості та наближення до Творця.

Окрім зазначених раніше народів як героїв квесту, варто відмітити, що й інші народи мають змогу бути не просто помічниками, а ставати героями метаквесту, а істоти, образи яких наділені спотворенням та викривленням, є антагоністами героїв, «шкідниками» [6, с. 28].

Кожен із героїв має пройти свій власний квест, віднайти своє особисте місце в загальному квесті світу тексту [6, с. 30]. Відповідно до цих тез, в тексті Д. Джонс ми маємо, серед інших, героїв – Софі, Хаул; помічників – Майкл, пані Пентстеммон, пані Ферфакс; антагоністів – відьма Пустирищ, міс Ангоріан. Для прикладу, Софі в процесі квесту реалізує пошуки власної ідентичності, проходить обряд ініціації, з кожним кроком поступово набуваючи як магічних здібностей, так і усвідомлення власної ролі. Хаул, «отримує серце», ведучи власну внутрішню боротьбу між добром та злом, обираючи свій шлях у житті, відшуковуючи істинні бажання та спрямування на майбутнє, бориться із власним страхом відповідальності. Часто в квесті важлива роль надається темі кохання, відповідно до куртуазного лицарського роману, за рахунок неї посилюється епічний бекграунд, герої вводяться у метаквест епохи – кохання двох важливе для всіх, породжуючи надію, що є сили, що сильніші за силу Зла, і, як наслідок, перемога є можливою; за рахунок квестових етапів лінії кохання формується

взаємодія різних ліній сюжету метаквесту, їх історія, інші важливі аспекти [6, с. 31].

Зокрема, у лінії кохання Софі та Хаула криється взаємозв'язок окремих квестів Софі та Хаула, розкриваються додаткові характеристики образів героїв, навіть, криється сила цих героїв, їх кохання дозволяє їм набути нових важливих рис для вирішення етапів власних квестів. Відповідно до термінології Ю. Лотмана, О. Тихомирова розподіляє героїв метаквесту Дж. Толкіна на рухливих та нерухливих [так само], що позначає особистісний страх провалу, відповідальність перед результатами кожного етапу та загалом всього метаквесту, підвищене значення питання доблесті та часті, усвідомлює власне значення для інших, наслідки своєї діяльності для світу.

Так, якщо говорити про тексти Дж. Толкіна, то О. Тихомирова визначає рухливість Арагорна, який має «символічно пройти» шлях роду від його початку та до його кінця, відтворити всі перемоги та спокутувати провини, довести свої права шляхом проходження їх шляху [6, с. 31]. Натомість на хоббіта така відповідальність не лягає, мандруючи, вони долають власну історичну відмежованість, відчуженість, захованість від усього світу – світу героїв, світу великих перемог та великих поразок [так само]. У випадку «Мандрівного замку Хаула» ми маємо приклад високого героя – Хаул, який в ході власного квесту має не просто досягти власного рішення, а прийняти те рішення, що впливає на його оточення, якого від нього чекають, як від великого мага, пройти шлях, який до нього пройшли інші, зокрема відьма Пустирищ, боротьби та вибору між Добром та Злом, усвідомлюючи, що кожен його крок – це крок не лише його, кожен наслідок цього кроку – вплине не лише на нього, а на весь світ.

Натомість прикладом низького героя можна умовно відобразити Кальцифера, на чие повернення чи на чию доброту та чесність ніхто не чекав, адже він демон, і демон відьми Пустирищ не відпустив її, він заволодів нею повністю, чому тоді припускати, що Кальцифер не переслідує корисні мотиви і налаштований позитивно по відношенню до головних героїв. Його діям не надається значення, він в ході сюжету долає власні аспекти, які жодним чином

не здатні на нього вплинути, він нічого не робить без вигоди для себе, на відміну від Хаула, навіть в кінці – повернення Кальцифера – є його власним бажанням з користі, бажання відчувати тепле відношення до себе від цих героїв.

На останньому етапі метаквесту слідує винагорода та повернення героїв, але важливо зазначити, що не всі вони повертаються, відповідно до французького куртуазного роману та міфологічності, трапляються випадки, коли героя «розчавлює» на шляху, або ж він виводиться у вищий план буття [6, с. 31]. Цей шлях, або як визначає О. Тихомирова, «Дорога» - предикат квесту, в ній немає кінця, вона «затягує» героїв, читачів та дослідників, змушуючи кожного віднаходити власний квест на цій Дорозі [6, с. 32]. Відповідно до проведеного дослідження теоретичних відомостей про жанр фентезі та його основну ознаку – квест, вивчення практичних досліджень О. Тихомирової та Є. Канчури можна сформулювати висновок про наявність цих ознак у романі Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула».

Квест у романі британської письменниці є метаквестом, адже складається одразу із декількох квестів – квесту Софі, квесту Хаула, квесту любовної лінії Софі та Хаула. Метаквест «Мандрівного замку Хаула» увібрав у себе основні складові квесту фентезі-роману, що полягають у наявності певного шляху, що спровокований розривом, імпульсом до порушення рівноваги і надалі вимагає поступового встановлення гармонії. В результаті квесту отримується винагорода, на шляху квесту з'являються інші персонажі, що виступають помічниками, включені артефакти – магичні предмети, що є об'єктами квесту та мають сенс для сюжетної структури, зокрема допомагають на різних етапах квесту досягнути бажаного результату. Метаквест має вищу мету – боротьба Добра та Зла, поєднує в собі також проблему безсмертя, а у випадку індивідуальних квестів героїв – спрямовує їх та читачів на формування та становлення власної свідомості, на роздуми про власну роль у цьому світі.

### **1.3. Поняття ідентичності, зокрема культурної, та особливості вираження його у художньому тексті**

Для розкриття головної проблеми дипломної роботи – особливостей трактування ідентичності в сучасному казковому романі-фентезі – варто зупинитися на понятті ідентичності, його залученні до літературознавчого аналізу. Другий аспект дослідження – специфіка змін концепту ідентичності в процесі переходу від літературного тексту Д. Джонс до кіномови аніме відомого японського режисера Х. Міядзакі потребує від нас визначити своє загальне ставлення до поняття культурної ідентичності.

Питання ідентичності постало в ХХ ст., перш за все, в філософії. Практично більшість літературно-критичних шкіл доби модернізму та постмодернізму орієнтувалися в цьому питанні на здобутки філософського та літературознавчого психоаналізу. Від психоаналізу З. Фрейда та архетипної критики К. Юнга до їх наступників кінця ХХ – початку ХХІ ст. трактування особистісного досвіду засновували на сприйнятті ідентичності як складної структури, що в процесі розвитку та самореалізації проходить різні форми ініціації й (за К. Юнгом) здатна дійти стану самості, досягти індивідуації.

У сучасний період постмодернізму дослідники розширили свій інтерес до поняття ідентичності: у фокусі їхньої уваги, крім генези ідентичності в процесі набуття індивідуального чи колективного досвіду, постали питання варіативності структури ідентичності та різних форм її реалізації. Цей поворот у сучасній теорії ідентичності обумовив залучення до дослідницького інструментарію практик культурних та інтермедіальних студій. До них стали активно звертатися тому, що ідентичність особистості в реальності чи в мистецькому відображенні формується не лише у соціальному спілкуванні, а й перебуває під впливом культурного дискурсу. Цей принцип стимулював залучення поняття ідентичності як до сучасної теорії літературних жанрів (зокрема до вивчення різновидів фентезі), так і до інтермедіальних студій, коли йдеться про перекодування літературного тексту в текст іншого виду мистецтва, в даному випадку анімації. Якщо ж об'єкт дослідження двоїстий (роман –

анімаційний фільм), а автори цих об'єктів належать до різних національних культур (англійка Д. Джонс – японець Х. Міядзакі), в дослідницькому полі необхідним стає також і концепт культурної ідентичності.

Вчений С. Гурін у своїй статті 2014 року «Філософія ідентичності» займається дослідженням цього феномену, тлумачачи це поняття та розглядаючи різновиди його проявів та моделей [5]. У своїй праці він визначає, що цей феномен пов'язаний безпосередньо із темою особистості та людського «Я», вічними філософськими питаннями про природу та сутність людини, сутність людського буття. Під ідентичністю автор розуміє тотожність, приналежність; особливо якщо «реальний об'єкт порівнюється з ідеальним» [5, с. 1]. С. Гурін звертає увагу на те, що ідентичність суб'єкта є дуже складним питанням, адже приналежність суб'єкта до певної ідентичності може розглядатись і як її наявність, і як лише уявлення про неї, що є не зовсім вірним твердженням. «Для повноти самоідентичності суб'єкт має не лише її уявляти та бути до неї приналежним, а також і вірно її самоусвідомлювати» [там само], – відповідно в такому порядку вбачаються рівні ідентифікації, або самовизначення, особистості. Людина шукає себе серед множини різних себе в своїх та чужих уявленнях про себе. Це безпосередньо стосується головної героїні Д. Джонс Софі, яка впродовж усієї фантастичної подорожі стикається не тільки з опором зовнішньої реальності, а й перебуває під тягарем фатальної залежності від стереотипного уявлення про себе («старанна старша сестра, призначення якої – служити іншим»).

Також під ідентичністю можна розуміти відображення навколишнього світу, імітування зовнішніх об'єктів, що є усвідомленим та служить як спосіб адаптації. Людина бачить себе та реальність в тому вигляді, який є видається їй вдалим саме для неї, тим самим реагуючи на різні життєві обставини. Вона замислюється про те, хто є вона та хто є люди, що її оточують, порівнюючи їх із близьким – зовнішнім, об'єктивним, - а потім із більш сакральним – ідеальним (або демонічним), але абстрактним оточенням. С. Гурін виділяє декілька видів ідентичності, що не відображаються як рівні між собою поняття, серед яких:

*зовнішня ідентичність*: вона виявляється через зовнішні фактори – соціальну групу, націю, клас, - і реалізується зовнішньо – тотожність із сім'єю, нацією, релігією, статтю. Це поняття, слушно вказує дослідник, є сталим та формується в два способи – нав'язане оточенням і нав'язане собою, тобто через зовнішні фактори, або через бажання відповідати зовнішнім факторам, найголовнішим з яких є «здаватись, а не бути» [5, с. 2], часто як прояв адаптації на користь більш сильної істоти. В тексті «Мандрівного замку Хаула» англійської авторки така функція відносно Софі належить як чарівникові Хаулу, так і класичній казковій Відьмі Пустирищ, та й інші персонажі тією чи іншою мірою дотичні до такого домінування.

Зовнішня ідентичність знаходить спосіб свого формування у традиційних суспільних практиках та відмові від права вибору), *внутрішня ідентичність* – це ототожнення себе за внутрішніми факторами, за природою, за функціями. С. Гурін розширює типологію, вводить *субстанціональну ідентичність* (ідентифікація за природними даними – фізичне тіло, спільна кров, або релігією, мовою тощо, закладеними в неї від народження). Особливий інтерес в контексті нашої роботи має *екзистенціальна ідентичність* (проявляється в ситуації вибору, в зусиллях та просторі свободи; є результатом вибору; визначається в момент відмови від зовнішньої ідентичності на користь внутрішнього світу) та *динамічна ідентичність* (постійна трансформація на шляху до становлення ідентичності, що є процесом, рухом, динамікою, відповідно до пограничних ситуацій множинності та двоякості вибору). Принагідно роману Д. Джонс обидва типи ідентичності видаються конструктивними. У фільмі Х. Міядзакі прояв формування ідентичності, в першу чергу екзистенціальної, трансформує образи багатьох героїв. Зокрема, відповідно до більш яскравого вираження образу Хаула в контексті військових подій: не бажання чарівника брати на себе відповідальність, брати участь у війні, що переосмислюється у бажання захистити Софі. Або ж збереження сірого волосся у Софі, що було нею отримане в ході прокляття, накладеного Відьмою Пустирищ, по закінченню шляху до становлення ідентичності – воно є як стимулом та знаком змін, що були

викликані ним і які досягались за його наявності, як нагадування про пройдений шлях і необхідність майбутнього шляху.

Ідентичність як схожість є нестабільною, бо є нав'язаною та не пов'язаною із внутрішніми поривами особистості і, в результаті, втрачається гармонія між зовнішнім та внутрішнім, що призводить до кризи ідентичності [5, с. 2]. Гіперболізована імітація призводить не до ідентичності як самості, а до її протилежності [5, с. 3] Існує питання *істинної ідентичності*, зокрема така проявляється у *внутрішній ідентичності*, коли відбувається підміна себе справжнього собою уявним, бажаним [так само]. Ідентичність складається із наданого (тіло, місце народження) та обраного. Тобто під наданим розуміються фізіологічні фактори, а під обраним – психологічні (воля, активність, діяльність, самоідентифікація) [5, с. 4]. Особистість формує себе сама, віднаходить та усвідомлює власні кордони, кордони «Свого» та «Чужого», реального та уявного. «Інший» потрібен для того, щоб «пізнати власні можливості та слабкі сторони» [5, с. 5]. Трансформація від «свого» до «іншого» є виходом за звичні кордони, в «іншому» вбачається нове та невідоме, з'являються нові перспективи становлення та розвитку власного «Я» [там само]. Таким чином, внутрішня та зовнішня ідентичності є процесами самопізнання, яке провокує процес самореалізації, самовираження особистості. Відповідно до сприйняття ідентичності – природного, фізіологічного або психічного процесу чи сталої форми – реалізуються різні форми становлення особистості [5, с. 6], зокрема у випадку ідентичності як психічного процесу особистість ідентифікує себе як людину мислячу і реалізується за рахунок процесів мислення.

С. Гурін також зазначає, що «ствердження людиною власної самості, свого его виражається в розімкненні та розширенні кордонів буття особистості і набутті власного індивідуального досвіду» [там само.]. Усвідомлення нового відбувається в момент відсутності збігу людини із самим собою. Тут знову виникає потреба в «чужому», не схожому, що створює бінарну структуру світу: простір свого та простір чужого, відповідно, доступного та недоступного. В цьому випадку ідентичність також розглядається як пошук Чужого – невідомого,

незрозумілого, тоді з'являється «досвід «чужості». Досвід Чужого знаходиться за межею та зазвичай є травматичним досвідом для людини. Ідентичність тут виявляється в осягненні та прийнятті Чужого, в результаті людина «виносить свою ідентичність за межі свого Я» [5, с. 7], Чужий вимагає змін в особистості. У романі «Мандрівний Замок Хаула» Д. Джонс прикладів таких маніпуляцій з ідентичністю головної героїні багато, й кожний з них стимулює внутрішній розвиток Софі.

До питання «Свого-Чужого-Іншого» також звернулись Є. Кислякова та В. Соломіна, вивчаючи проблему комунікативної компетенції особистості. У власне лінгвістичній статті, авторки виділили, спираючись на ідею Т. Семенової, що формування стосунків людини зі світом відбувається, перш за все, через стосунки людини з іншою людиною та усвідомлення себе самого як реальної особистості, які виявляються в опозиції «Свій-Чужий» [16, с. 72-73]. Ця опозиція може проявлятися у декількох формах і, відповідно, мати різні наслідки [16, с. 73]. Першим видом є ситуація, де між «своїм» та «чужим» проведено чітку межу контрасту: «чуже» сприймається як вороже, загрозливе. В другому варіанті ця опозиція сприймається як опозиція «свій-інший», де Інший вже викликає інтерес та повагу. Таким чином, ми отримуємо тріаду «свій-чужий-інший», кожна складова якої, як зазначають авторки статті, несе свій архетиповий сенс – притаманність, чужість та інакшість. Спираючись на праці З. Фрейда, вчені досліджують стосунки між цими групами, зокрема через «Едипів комплекс». Відповідно до роботи батька психоаналізу З. Фрейда [17, с. 94-97], під цим терміном розуміється сукупність психічних процесів, що формуються внаслідок витіснення потягу до матері і поява ворожості до батька, як до суперника, ворожого, зростання почуття провини як наслідок обмеження природних поривів.

У своїй статті вчені зауважують, що, відповідно до вчення З. Фрейда, «Едипів комплекс» пояснює «феномен міжгрупової агресивності, що сприяє внутрішній згуртованості групи та дискримінації інших» [16, с. 73]. За З. Фрейдом «Едипів комплекс», як ворожнеча, притаманний не лише стосункам

в сім'ї, а й в стосунках між людьми чи між будь-якими груповими об'єднаннями. Стосунки між схожими групами виражаються у віддаленні. Ворожнеча до «чужого» сприяє формуванню стабільності, а приналежність до тієї чи іншої групи є важливою складовою усвідомлення себе людиною.

Відповідно до дослідження Є. Кислякової та В. Соломіної, людина є відчуженою від природи, а від того, якщо вона до того ж не належить до певного людського об'єднання, вона відчувається самотньою морально, всередині групи вона демонструє нарцисизм, виражаючи позитивне ставлення до «своєї» групи та негативне – до «чужої». Опозиція «свій-чужий», як вже було зазначено раніше, може бути не контрастною, а перехідною, коли під «чужим», а в даному випадку «іншим» спостерігається щось нове, цікаве, до якого «свій» бажає наблизитись. За рахунок перегляду «свого» як «іншого» внаслідок усвідомлення «іншого», «інше» стає позитивним, а «своє» сприймається як негативне, гірше – це призводить до нових роздумів, самоаналізу та самокритики, внаслідок яких формується або позитивне, або негативне ставлення до «свого» [16, с. 74]. Отже, «інший» має важливе значення до формування особистості та для пізнавальної діяльності людини. Існування «іншого» також сприяє визначенню себе як реального себе, «власної свідомості як самосвідомості» [16, с. 75]. Відповідно до дослідження Є. Кислякової та В. Соломіної, «інший» «об'єктивує Его, перетворюючи його із суб'єкта пізнання в об'єкт» [там само]. Відповідно до цього ствердження, наявність опозиції «свого-іншого» має значення до опозиції мого «Я» та іншого «Я». В цьому випадку Інший сприяє самоусвідомленню особистості. Під «іншим» вже розуміється інше «Я» в середині однієї людини. В статті також досліджується праця М. Бахтіна, яка підтверджує цю тезу: людина, «дивлячись всередину себе, дивиться в очі іншому чи очима іншого» [16, с. 75]. Вчені визначають, що «інший» є «буттям Его», що у постійному пізнанні виокремлює «інше» та робить його частиною «свого». Алгоритм модифікації особистості, який формують дослідниці для вирішення завдань дидактичних, перекладознавчих, уповні може бути залучений нами для інтерпретації модифікацій ідентичності як Софі, так і персонажів з її оточення.

Ідентичність є процесом саморозвитку людини, коли формуються нові, раніше не знайомі та не властиві йому аспекти внаслідок внутрішньої необхідності. Тобто це є зміни особистості, звільнення від примусу, кордонів, набуття свободи та вибору. Свобода проявляється на етапі «першого кроку» на шляху до формування власної ідентичності, що є проявом волі людини, спонтанним, природним, наприклад, в екстремальній ситуації, коли необхідно зробити моментальний вибір, що вирішує долю людини. І, як результат, людина не є тим, що вона є, вона є тим, «чим вона може стати» та «чим вона стати не може» [5, с. 9]. Останній висновок, зауважимо, дещо пом'якшує ефект ілюзорної гармонії, який постає у фіналі роману Д. Джонс.

Отже, ідентичність є процесом самопізнання та саморозвитку особистості, яка може полягати у фізіологічних, психологічних, внутрішніх та зовнішніх проявах тощо, узгодження між цими проявами сприяє створенню гармонічної ідентичності. В процесі самопошуків, людина віднаходить схожі та контрастні ідентичності, відповідно до усвідомлення існування яких вона визначає власну як «свою», а контрастну – як «чужу». «Чужість» може сприйматись як ворожа, або ж як цікава ідентичність. В останньому випадку, «чужа» визначається як «інша» і сприяє витісненню «свого» на користь «іншого», або розвитку «свого», відповідно до заперечення певних аспектів «іншого». Під опозицією «свій-інший» розуміються не лише стосунки між різними людьми чи групами людей, а також і стосунки між власним «Я» та іншим «Я», або «Его». Становлення ідентичності героя є важливою частиною літератури постмодернізму, зокрема в жанрі фентезі. Квестова форма оповіді (зокрема в романі «Мандрівний Замок Хаула») дозволяє поетапно розкривати розвиток героя, прослідковувати зміни, що відбуваються з героєм на кожному із етапів. Гармонійний розвиток героя на шляху до мети часто і є динамічною ідентифікацією, яка є процесом становлення особистості. Відповідно до визначених критеріїв чарівної казки, казковий герой переживає події, що є подібними усталеним в племінному суспільстві, зокрема пов'язані зі смертю та відродженням, підготовкою до шлюбу та повноцінного члена общини. Визначення ідентифікації дозволяє додати та підтвердити, що

проходження обряду також формує гармонійну особистість, визначає ідентифікацію і, загалом, казкові події демонструють зміни в ідентифікації людини. Опозиція «Добра» та «Зла», що є основою літератури в жанрах фентезі та казки цілком може бути розглянута як опозиція «Свого» та «Чужого», адже своє – є хорошим, добрим, натомість чуже – ворожим, чужим. Разом з тим «Чуже» не є визначено негативним, воно визначає існування свого, можливість його визначення і можливість визначення його ключових аспектів. Окрім того, наявність чужого сприяє розвитку свого, своє має розвиватись та бути достатньо сильним, щоб протистояти чужому. Наявність чужого провокує «Своє» до боротьби, стимулює до реакцій та змін як персонажа, так і вдумливого читача.

### **Висновок до Розділу 1**

Вибір теоретичних принципів дослідження роману Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» варто розпочати із оцінок засновків сучасного фентезі, серед яких і автори, й науковці згадують літературну казку та її попередників, зокрема чарівну казку. Зокрема, ми звернулися до праць В. Проппа та А.-Ж. Греймаса. Проаналізували термінологію «казки» та «чарівної казки», загальну будову казок та особливості будови чарівної казки, її міфологічні та ритуальні витоки, зокрема мотивні – заборони, шлях, біда тощо, особливості культурного та часового впливу на казку, сюжетну структуру казки, процес ініціації персонажу казки як частину давнього ритуалу. Встановили, що початок твору Д. Джонс побудований за законами чарівної казки, відображає також особливості мотиву заборони, але переосмислює її, утверджуючи ідею підкорення або вимушеної заборони, роман британської письменниці відображає казкову матрицю простору та мотивну структуру казкового сюжету, наявність яскраво вираженого втілення мотивів обряду ініціації в тексті. Проведений аналіз засвідчив необхідність вивчення структурних елементів фольклорної та літературної казки з побудовою сучасної англійської фентезі-літератури як похідного, наступного етапу розвитку літературного мистецтва.

Вивчення наступних етапів розвитку казкового сюжету в літературі та інших видах мистецтв, до його складників та варіацій, спонукало звернутися до розвитку поглядів на об'єкт дослідження пізнішого часу. Проаналізували погляди теоретиків (зокрема Т. Бовсунівської), результати написаних в Україні дисертацій про фентезі (О. Тихомирової та Є. Канчури). Узагальнили та виокремили для сучасного матеріалу ключові поняття та їх характеристику, зокрема про міфічний квест, та розвиток на його шляху ідентичності. До того ж, переконалися, що акцент у характеристиці жанрової своєрідності потребує вивчення не тільки змін героя/героїні, а й інших жанрових ознак фентезі, тобто сюжету, системи персонажів тощо.

Сучасне фентезі акцентує увагу читачів на проблемі індивідуального становлення, на розвитку ідентичності. В підрозділі 1.3 досліджено зовнішню та внутрішню ідентичності, субстанціональну, екзистенціальну та динамічну ідентичності, значення розрізнення «Свій/Чужий», що полягає у більш вираженому контрасті та мисленнєвому стимулі до змін або, навпаки, посилення власної ідентичності, порівняння різних концепцій ідентичності відповідно до власного рівня сформованості певного виду ідентичності, необхідності її змін, погляду на «свого», «чужого» та «іншого» за тих чи інших умов, що проявляються у формуванні умовиводів з приводу схожості/відмінності/ворожості/цікавості/нейтральності тощо. Встановлено, що на відміну від задуму традиційної літературної казки – фентезі актуалізує проблемні аспекти ідентичності, навіть виражаючи на одному етапі початок і змін в ідентичності, так і початок квесту.

Таким чином систематизовані ознаки жанру фентезі, зокрема виявлені у мотивному, сюжетному та композиційному відображенні чарівної казки, та його основної складової – квесту, і поняття культурної ідентичності, досліджене з точки зору видів та основних концепцій, формують напрямки подальшого аналізу як роману, так і його анімаційної версії.

## **РОЗДІЛ 2. Особливості трактування ідентичності як мотив сучасного казкового роману фентезі**

### **2.1. Інтерпретація роману Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» в кінематографічній рецепції: анімаційний фільм Х. Міядзакі «Мандрівний замок»**

В процесі інтерпретації роману британської письменниці Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» цікаво також звернутись до його анімаційної екранізації, тобто не лише дослідити літературний текст, а віднайти також інтермедіальні зв'язки між цими мистецькими творами. У 2004 році японським режисером Х. Міядзакі був створений однойменний фільм-аніме. Термін «аніме» використовується для позначення японської анімації в цілому, тобто визначає такий підхід як особливий вид мистецтва [36].

С. Асенін зазначає, що анімація чи мультиплікація є «поетичним, романтичним, трагедійним, сатиричним перетворенням дійсності, а не її прямим

та правдоподібним відтворенням» [32, с. 96]. Відповідно до цього твердження інтермедіальність так чи інакше супроводжується переосмисленням та змінами, є проявом фантазії творців.

Ш. Прайс проводить паралель між анімацією, до якої ми звикли, зокрема мультфільмами, створеними на американській студії «Дісней» та японською анімацією [19]. В першому різновиді створювалися «нешкідливі» мультфільми, що завжди закінчуються хеппі-ендом і, зазвичай, були призначені для перегляду дітьми [Ibid., p. 153]. Натомість японська анімація, зроблена в Японії японськими художниками та в японському контексті, має значно ширшу палітру та, в залежності від певних особливостей, спрямована на глядача будь-якого віку, адже включає величезну кількість різноманітних тем, сюжетів, жанрів, серед яких драма, наукова фантастика, готика, трилери, історичні аніме, кіберпанк, фентезі, романтичні комедії тощо [Ibid., p. 154]. Аніме походить від японських коміксів, що мають назву «манга», саме їх культурі та естетиці воно завдячує [Ibid.]. Відповідно до того, як спочатку малюється манга і лише потім на її основі створюється аніме, так і в особливостях манги можна віднайти особливості культури та естетики, що згодом стали частиною аніме: великі очі, яскравий нереальний колір волосся, та інші прийоми. Фільми в чорно-білих малюнках манги здатні відобразити емоції персонажів. Манера аніме характеризується величезним спектром кольорів від чорного до білого, а переведення їх у кольорових мультфільмах через звичайний перехідний спектр кольорів графіки має своє специфічне значення [Ibid., p. 155]. Цікаво, що волосся в аніме має свій конкретний символічний зміст. Зокрема блондини найчастіше пов'язані з неприємностями, а брюнети, як правило, є більш добродішними. Зауважимо, що подібний символізм можна віднайти також у британському тексті Дж. Роулінг про Гаррі Поттера, де протиставлення двох однокурсників з різних факультетів має такий контраст навіть в кольорі волосся: Малфой – представник Слізерину, блондин та не дуже приємний персонаж, натомість головний герой – Гаррі Поттер – представник Гріффіндору, темноволосий, і уособлює собою сили добра. Звертаючись з приводу цього питання безпосередньо до «Мандрівного замку»

режисера Х. Міядзакі, ми можемо прослідкувати роль зміни кольору волосся Хаула. При першій ніби випадковій зустрічі Хаула та Софі, чаклун з'являється зі світлим волоссям, він приносить зміни у життя Софі, провокує майбутні події – появу відьми Пустирищ через ревності та помилкове накладання нею закляття на Софі, бо стара переплутала її з її сестрою. Натомість, коли Софі з'являється в Замку, невдовзі Хаул має вже чорний колір волосся, як позитивний герой, уособлення сил добра.

Популярність аніме серед різноманітних верств населення так само пов'язана з культурою манги. Американські комікси, для прикладу, читають лише хлопчики та юнаки, тоді як японські комікси популярні серед різних верств населення різного віку та статі, і складають майже одну третю всіх книг та журналів, що є в Японії [Ibid., p. 155]. Утілення важливих філософських проблем в манзі дозволило її читати не лише молодими людьми, а й дорослим, сприймати її не як розважальне мистецтво, а як повчальне. Як наслідок японська манга та пізніше аніме стали домінантою в японській культурі. Це значною мірою пояснює популярність режисури Х. Міядзакі, його анімаційних фільмів серед різних верств суспільства, незалежно від статі чи віку. В його роботах емоційність героїв подана настільки реалістично, що цілком складає конкуренцію високобюджетним бойовикам. Загалом, говорячи про Х. Міядзакі, його анімація бере свій початок з 80-х років ХХ ст. та постійно вражає своїми модифікаціями [36].

Б. Іванов припускає, що спроба вирішення протиріч між старим та новим, між збереженням традицій та впровадженням нових технологій, формує нову модель, в якій ці крайності поєднуються, тим самим гармонійно нівелюючи будь-які засади конфлікту, прикладом такої моделі вчений називає японську анімацію, яка так само як і інші види мистецтва покликана формувати та розширювати світогляд, розвивати та виховувати [36]. Популярність та так звана універсальність аніме на Заході та по всьому світу ніяким чином не знижує її японський колорит, що втілений за допомогою японського фольклору, легенд, історій, релігії, моральних припущень, естетичних стандартів, тощо [19, p. 156].

Часто героями Х. Міядзаки виступають боги, демони, міфологічні істоти, в тому числі, жіночі персонажі, адже для японців сильна жінка є досить звичним явищем, що пов'язано з історичним контекстом. Так у «Мандрівному замку», як у романі, так і в аніме, одним із головних, значимих, колоритних та цікавих персонажів для глядача та дослідника є демон вогню Кальцифер. Головна ж героїня – дівчина. До образів цих персонажів ми ще звернемося пізніше. Значна кількість посилянь, що відображає японську культуру, є досить відвертими. Зокрема це японський одяг - кимоно, звичка їсти паличками, тобто досить стереотипні для японської культури аспекти. Але «японськість» в анімації може бути не настільки очевидною, зокрема це може проявлятися у носінні масок під час хвороби. Наразі, звичайно, через епідемію COVID-19, ми вже звикли до цього явища, але раніше світу було важко збагнути, що якщо людина хвора, вона рухається в хірургічній масці [Ibid.]. Так само важко збагнути важливість відтворення природи, зовнішньої краси. У навчальній програмі для середньої школи спочатку ми з цим зустрічаємося під час вивчення хайку М. Басьо, де дуже важливо абстрагуватися аби надати природним описам того сакрального та символічного значення, яке надають їй японці, – без цього японську поезію неможливо зрозуміти та усвідомити.

Таким чином в аніме ми зустрічаємося з величезною кількістю символів, які часто виявляються важкими для розшифрування людині, що не обізнана з японською культурою, зокрема з символічним ритуалом спостерігати падіння цвіту сакури. Цей процес може нести два символічні значення: що наразі весна, але також і те, що хтось скоро помре. «Мандрівний Замок Хаула» демонструє нам значну кількість проявів британської культури, як тематично, так і, відштовхуючись від культурної мови оригіналу, зберігаючи її культурологічні аспекти. Прикладом англійськості в романі Д. Джонс може бути зав'язка, що відбувається у магазині капелюшків, саме таким ремеслом займається сім'я Софі. Родина Хаттерів популярна серед жінок містечка, тож не дивно, що й головна героїня постійно перебуває в капелюсі, за винятком певних етапів на шляху випробувань.

Між тим ці ознаки англійського життя органічно поєднуються в аніме з мотивом почуття емоційної заборгованості, – що є дуже важливим для японців. Середньостатистичному глядачеві важко збагнути, чому Ріпка приносить палицю Софі, хоча українець сприймає цей момент як бажання безкорисливої допомоги. Натомість Х. Міядзакі вкладає в нього інший, глибинно культурологічний сенс. Для Японії будь-яка дрібниця, що є зробленою для когось, одразу викликає в іншого почуття необхідності відплатити іншою послугою, яка не є заздалегідь відомою, з цієї причини японці намагаються не створювати нікому ситуацій зобов'язання, – адже така духовна ситуація пов'язана із глибинним почуттям емоційного боргу, необхідністю виконати власний обов'язок [20, с. 157-158]. Таким чином, Софі, що випадково, в пошуках палиці, допомогла Ріпці, витягнувши його з кущів, автоматично зробила його зобов'язаним віддячити їй, тож її перші емоції на обличчі – це не здивування і не страх, а сором за накладання на Ріпку почуття боргу перед нею. Текст аніме не пояснює нам ці особливості, Софі, обернувшись, просить його не переслідувати її та не дякувати їй, і ця репліка прекрасно зрозуміла японцеві, хоч не так легко прочитується представником іншої культури. Всупереч відмові Софі, її заборони Ріпці підходити, мала магичний сенс для японського глядача. Опудало Ріпка не може відступити, відчуваючи своє зобов'язання, він віднаходить палицю і, наздогнавши Софі, дарує її, віддаючи таким чином свою частину боргу. Але Софі не зупиняється на цьому, вона розуміє, що робить, і оголошує Ріпці завдання, яким він має їй віддячити – знайти будинок, де вона б могла заночувати, – і він, як боржник не може не виконати цього прохання, він приводить до неї замок Хаула. В момент, коли вона намагається зайти до нього, вона губить платок, і звертає на нього увагу, Ріпка також допомагає і з цим. Вона дякує йому і каже, що «він хоч і Ріпка, але все рівно краще багатьох», вірогідно маючи на увазі певну втрату цінностей, деградацію суспільства, втрату справжнього історично японського розуміння почуття обов'язку. Так у зовні нескладних поворотах казкового сюжету аніме відкриває перспективу подальшого розвитку подій.

Х. Міядзакі не міг оминати відображення краси природи. Перше, що спадає на думку в цьому плані – не випадкове зображення в останній частині сюжету квіткового саду, за яким доглядала Софі, або у сцені споглядання зорепаду Софі під час перебування в минулому Хаула наприкінці аніме. Уважний глядач аніме під час перегляду може розкрити саму природу японської культурної ідентичності, зрозуміти її. Неосвічена у тонкощах національної традиції людина, спостерігаючи за частими смертями героїв екранізації Х. Міядзакі, поганими речами, що трапляються із гарними людьми, може зробити висновок про садо-мазохістські тенденції авторів [19, р. 157]. Але насправді японці таким чином утілюють ще один аспект своєї культури – треба бути вдячними за красу, ще й тому, що краса є короткотривалою [38]. Все земне минає. Все прекрасне закінчується, зокрема і зірки в аніме при падінні згасають. Це усвідомлення сприяє також певному відчуттю свята і, як наслідок, для глядачів японської екранізації – незалежно від того, де вони з нею зустрічаються, героїчність полягає в мотивації та обов'язку, в намірі робити все правильно та бути добрим. Часто японські герої помирають, не досягнувши своєї мети, але це не робить їх не героями, навпаки, на відміну від західного героя, який має виконати своє завдання і лише тоді він зможе померти, навіть у мультиплікації. Перемога та справедливість не настільки важливі японському героєві, важливим є те, що існує в реальному житті, а тут ми не завжди бачимо тріумф добра – тому це цілком звична річ для аніме.

У смерті героя є своя специфічна та трагічна краса, естетика смерті. Часто аніме закінчується певними застереженнями, залишає невирішені питання, підвищує рівень напруги та хвилювання. Глядач ніколи не знає, що відбудеться далі, чим все закінчиться, хто помре наступним і не завжди аніме закінчується торжеством справедливості. Наявність знаку питання як конструктор особистості є дуже важливим для розвитку особистості. Дуже важливо навіть під час викладання в середній школі залишати учнів після уроку з певними питаннями, адже це сприяє розвитку критичного мислення, провокує до саморозвитку [38, с. 3]. В аніме Х. Міядзакі ми бачимо ледве не смерть вогневого демона Кальцифера,

він згасає, розпалюється трагічне передчуття, і невідомо, що буде далі. Втім вогняний демон власне виконує свою роль, він зробив те, чого від нього не очікували, але чого так чи інакше бажали, і окрім того, що він здійснив неочікуване, він ще й повернувся назад, як Карлсон. Це неочікуваний поворот подій, хоч і збережений відповідно до роману.

Часто проблемні питання, боротьба в аніме замасковані під виглядом розваги. Одним із таких (та найбільш цікавих) питань на сьогоднішній день є момент примирення давніх традицій природи з появою нових технологій, тобто поєднання нових досягнень науково-технічного прогресу з усталеним природним порядком світу. Х. Міядзакі часто піднімає цю проблему, зокрема в фільмах «Принцеса Мононоке», «Навсікая з Долини Вітрів».

Іншою частою темою японської анімації є фемінізм, проблема становища жінки, її дискримінація. Боротьбу природного та нового ми яскраво бачимо в аніме Х. Міядзакі «Мандрівний замок», зокрема проводиться навіть яскрава паралель між спогляданням Софі краєвидів з пагорбу та буквально наступним кадром – панорамою механічного замку Хаула. На відміну від роману Д. Джонс, Х. Міядзакі приносить нові сенси у казку, він додає мотив боротьби, навіть у двох аспектах: це протистояння природи та науково-технічного прогресу та протистояння миру та війни. Вічна філософська проблема, в яку японський режисер вкладає свій додатковий сенс – він, до речі, виступав проти участі Японії в Іракській війні з США, саме через це в аніме, на відміну від роману, де цієї ідеї немає, значна увага приділена військовій техніці. Навіть методи розповіді, які використовує аніматор, відбивають багатовікові мистецькі традиції японців – це відображення плинності руху та драматичності ефекту позування як відлуння японського класичного театру [19, р. 158]. Для японських режисерів неважливо відображення реалізму у русі, тому він ніколи не був мотивом мистецтва Японії, його плинності не надається надто великого значення, – рух залишається на розсуд глядача, крім того це питання також пов'язано із бюджетною проблемою.

Ці прийоми також підтвержені в «Мандрівному Замку», зокрема в спогляданнях природи. Також в аніме в тих чи інших ситуаціях

використовуються специфічні звукові сигнали. Звичні західні інструменти для підкреслення драматичних моментів замінюються японськими, що підсилюють відчуття напруги, моторошності, та є звичними для японського театру [Ibid.]. Японський глядач їх розуміє, натомість у західного глядача вони викликають дисонанс. Ці звуки несуть певний сенс, зокрема попередження: звуки цикади призначені для попередження про вологість та спекотність місця, західна аудиторія часто трактує його неправильно [19, р. 159]. Х. Міядзакі в якості звукового супроводження використовує композиції японського композитора Д. Хісаісі, окрім того він надає великого значення реалістичності звуків, заради яких звукоорежисери їздили в Європу, щоб записати справжній звук парових двигунів тощо. Також існує певна специфіка аніме, яка західним глядачем трактується неправильно, викликає в нього певне збентеження та навіть обурення, зокрема це зображення еротики та насильства. Для японців аніме – царство фантазії, місце, де можна вільно та виправдано виразити найпотемніші думки, де можна відобразити протистояння вічним питанням, які мучать людське суспільство [Ibid.].

Отже, аніме – це паралельний світ фантазії, мрії та бажання. Цікаво, що для аніме Х. Міядзакі зображення насильства та еротики є досить рідкісним явищем, принаймні воно не проявляється надто часто. Зокрема тему насильства можна прослідкувати в ході воєнних дій, що відображені в аніме, в поверненні Хаула зі спроби зупинити війну ледве живим. В «Мандрівному замку» більше зображується тема страждань, зокрема в гіперболізації переживань Хаула з приводу кольору його волосся та тим самим «зняття чар».

Загалом, за жанром аніме є близьким фентезі та пригодам, і ми дійсно бачимо прояви іншого, чарівного світу, з найнепередбачуванішими істотатами – Ріпкою, Кальцифером тощо, – розкриття відомих проблем в цьому світі. Японська анімація також є порятунком, як Хелловін чи карнавали, дозволяє людям звільнитися самим та змінити сталий стан речей. Тобто аніме є ще однією формою ескапізму. В аніме часто відображається «інверсія нормальної поведінки як результат дотримання вимог соціальних законів», «насильство є фантазіями

народу, вимушеного бути ніжним» [19, р. 159], тобто виражаються певні несвідомі бажання. Жанр наукової фантастики та драми є найбільш популярними саме через можливість гнучкості до охоплення величезного спектру тем та проблем. Взагалі питання ескапізму для японців є дуже популярним – більшість їх розваг володіють ескапістською формою: журнали, реклами, фільми - вони всі сповнені насильницьким та еротичним зображенням. У сприйнятті японців це сприяє більш безпечному суспільству. І в цьому плані, на противагу Америці, Японія є прикладом одного з найменш жорстоких суспільств з точки зору насильницьких злочинів. Натомість в Америці, через постійне засудження, контроль та критику насильства, відповідно необхідність приховувати свої бажання, ризики бути звинуваченим в аморальності, необхідність соромитися себе, дотримання стандартів порядності, маємо один із найвищих рівнів показників жорстокості та насильства у світію I, дійсно, показники жорстокості та розбещеності, злочинності у Японії значно зменшились, коли манга та аніме набрали популярності [Ibid.].

У японців відсутнє засудження вищих сил існування з точки зору моралі, і це сприяє тому, що відображення в аніме добра та зла, гарного та поганого часто є незрозумілим для західного глядача, адже вони не є чистим злом заради зла, вони є складними персонажами зі своїми бажаннями, причинами та принципами, так само добро часто зображується таким, що переходить на темну сторону. Цю особливість аніме можна легко прослідкувати в «Мандрівному замку», зокрема на прикладі Хаула, Кальцифера чи відьми Пустирищ. Хаул спочатку постає і в романі Д. Джонс як «злий чарівник, що викрадає дівочі серця», а згодом виявляється людиною честі, що володіє бажанням припинити війни, хоч вона б могла йому принести певну користь. Про Кальцифера ми до останнього не можемо стверджувати, чи не є він тим, хто насильно викрав серце Хаула, і його повернення в кінці, дивує, як дивує і його відданість друзям, – він же нібито страшний демон вогню.

З приводу відьми Пустирищ, вона сама на певному етапі є жертвою, її стає шкода, і ми цілком розуміємо мотивацію її вчинків та дій. Японці рідко

перетинають межу між фантазією та реальністю, боячись ганьби, усвідомлюючи, що їх можливі дії можуть принести сором їхнім сім'ям. Це також сприяє низькому рівню злочинності. Загалом для японців існує давня традиція мистецтва, відірваного від повсякденної реальності. Тому й досі в цій культурі приймається рішення протистояти цим неприємним темам саме у вигляді їх зображення в аніме. Це підтверджує повноцінність японської анімації, адже її художнє середовище дозволяє розповідати історії, в яких вирішуються ті ж самі проблеми, що постають в романах чи фільмах [19, р. 160], – зокрема проблема збереження миру чи протистояння природнього машинному в «Мандрівному Замку». В Японії аніме вийшло у 1960-х роках, але значної популярності воно набуло лише у 80-х роках ХХ ст., коли американці почали визнавати артистичність аніме та цінувати його естетичні функції.

Це сприяло підвищенню в англомовному світі інтересу до Японії, японської культури, мови, та створенню фандомів – прихильників аніме та манги, косплею, створеного власноруч. Варто зазначити що американська критика замасковувала «японськість», применшувала насильство: аніме замінило безперервний показ на періодичний, епізодичний, імена персонажів були замінені на більш впізнавані Персонажі, замість sake, пили звичайну воду і, загалом, будь-які сцени пияцтва були вирізані або пояснені нападами хвороби [Ibid.]. Але таке нещадне ставлення до японської культури не знищило, а, навпаки, сприяло набуттю популярності аніме за межами Японії та викликало інтерес у іншого, не японського глядача. Популярність аніме за кордонами Японії не є свідомою метою режисерів, більше того, вони самі здивовані таким результатом, тим паче після нищівної критики, зокрема саме через те, що критики фільтрують мистецтво, формують свою суб'єктивну оцінку фільму через власні культурні норми. загальноприйняті уявлення про те, якою має бути анімація. Вони не розуміють історичного та художнього контексту, не розуміють причини відсутності різноманітності виразів на обличчях, яке пов'язано зокрема з тим, що японці не бажають відкрито демонструвати власні емоції. Емоції аніме персонажів не тотожні з тими емоціями, що відображаються в американській

анімації: найглибші емоції виявляються у легкому мерехтінні ока чи легеньких борознах на лобі [19, р. 163]. В «Мандрівному замку» існує персонаж, чії емоції взагалі неможливо зрозуміти – перетворений на Ріпку принц Джастін, він уособлює цю японську особливість замкненості емоцій. Справжній глядач японської анімації, як правило, віддає перевагу аніме як виду мистецтва, а не розумінню мови, якою відбувається передача інформації у фільмі. Часто в аніме, під час перекладу, замінювалася їжа, для прикладу, «онігірі» перекладали як «пампушку», а «суші» - як «шоколадний торт», бажаючи стерти етнічний характер, так само трапляється із японською грою слів – каламбуром, через неможливість та складність перекладу, неможливість увібрати та досягнути всі особливості японського фольклору, історичність, вона замінюються на щось не японське, менш смішне та вирване з контексту [19, р. 164]. Ці зміни культурних особливостей японської анімації унеможливають розкриття можливості «японськості» середньостатистичним представником західного суспільства, часто аніме сприймається лише як щось дивне та екзотичне, а не сповнене японської культури, що цілком можна трактувати «як найгіршу форму привласнення культури» [Ibid.].

Символічний та тематичний підтекст фільмів часто приховується в перекладах, інколи навіть в назвах. Цікаві також слова Х. Міядзакі, з приводу того як сприймаються і чи варто сприймати японські тексти в світі: він каже, що «багато років в Японії бачать та читають про Англію, лишаючись людьми, які ніколи там не були та навіть не знають англійської. Але їм все одно подобається написане. Що стосується мене, якщо воно перекладено правильно та зроблено добре, то це прекрасно» [19, р. 166]. Натомість сам Х. Міядзакі для створення «Мандрівного замку» відвідав не лише Англію, де був створений роман, що став основою для аніме, а також Францію, містечко якої він відобразив у власній праці. Як наслідок, режисер зберіг важливі колоритні особливості британської культури, об'єднавши їх із японськими традиціями у новому витворі мистецтва.

Цікаво що те, що є популярним в Америці, необов'язково популярне в Японії, і навпаки. Саме з цієї причини ситуація з тим, що аніме називають стереотипно підлим та порнографічним – це через той шмат аніме, який є найбільш популярним в Америці, натомість в Японії він складає лише мізерну частину від усього обсягу аніме. Для представників неяпонських культур існує безліч причин, чому вони люблять аніме, зокрема глядач може бачити світ чужими очима, очима незнайомця, знаходити голос у захоплюючому царстві фантазії та співвіднести його із реальними людськими емоціями [19, р. 166]. Саме ця незвичність стає причиною, чому звертаються саме до японської, іншої, анімації, а не до власної. Тобто захоплення та цікавість до іншого, задоволення від споглядання світу очима іншого і те, що науково-фантастичні світи, що відображаються в аніме, присутні у значній частині японської анімації підтверджує цю думку. В результаті ми, як представники неяпонської культури, отримуємо подвійну віддаленість від власної реальності, подвійну таємничість, подвійну привабливість [Ibid.]. Шанувальники аніме часто мають ресурси фантазії та творчості значно більші, ніж у інших, адже останні, як правило, використовують їх у незначній мірі, бо їх світи більш звичайні [19, р. 167]. Японська анімація відображає реальні життєві ситуації, а емоції, які викликають ці ситуації, є легко прочитаними, незалежно від національності чи культурної традиції – печаль, сором, гнів, кохання, співчуття. Аніме люблять незалежно від його культурної реальності або розваги, як функції, а за той культурний багаж, який природно вкорінюється в аніме, культурний обмін. Що ж до ескапізму японської анімації, варто зазначити що втрата візуального несвідомо сприяє отриманню нових режимів естетики творіння, які суттєво відрізняються від власних. Японська анімація є величезним комунікативним засобом, який вже подолав мовні бар'єри та національні бар'єри за стільки років і продовжує набувати популярності, мистецтвом, що підтверджує єдність у різноманітті [19, р. 168]. Кінокритик Шанобу Прайс мав рацію, стверджуючи: «Японська анімація є старанним міжкультурним дипломатом, який подолав розрив між Сходом та Заходом заради розваги» [19, р. 168].

В аніме Х. Міядзакі загалом збережені всі особливості, які вклала у свій текст Д. Джонс. Але, враховуючи певні фактори інтермедіального перетворення, окрім вже зазначених раніше, варто також виділити зміну типу нарації, адже в романі ми спостерігаємо за подіями очима того, хто знаходиться поруч із Софі, натомість в аніме часто ми відходимо від головної героїні. Це переосмислення є вимушеним, по перше, формою анімаційного мистецтва, яке вимагає в орієнтації на глядача, нівелювання подібної нарації, по друге, дозволяє Х. Міядзакі зосередити увагу не лише на особистості Софі, а також і на інших героях, таким чином, ми отримуємо, зокрема, більше інформації про Хаула, можемо прослідкувати більш яскраво шлях розвитку його образу.

Переосмислюється образ мандрівного замку, задля його найбільш точного відображення в анімаційній формі [32, с. 170], але також це дозволило Х. Міядзакі відобразити його в більшій відповідності до піднятої також ним теми науково-технічного прогресу, в японського режисера замок є більш конкретним зображенням, ніж в романі, де Софі сприймає його через власну призму «будинку страшного чарівника».

Всі ці переосмислення та збереження образів роману в анімації поступово наштовхують нас на більш детальне дослідження їх також через призму жанрової приналежності.

## **2.2. Використання прийому квесту та моделювання випробувань як утілення шляху героя до самоідентифікації в романі та фільмі**

Для розкриття головної проблеми дипломної роботи – особливостей трактування ідентичності в сучасному казковому романі-фентезі – варто зупинитися на понятті ідентичності, його залученні до літературознавчого аналізу. Другий аспект дослідження – специфіка змін концепту ідентичності в процесі переходу від літературного тексту Д. Джонс до кіномови аніме відомого японського режисера Х. Міядзакі – потребує від нас визначити своє загальне ставлення до поняття культурної ідентичності.

Відповідно до проведеного нами дослідження в теоретичному розділі, ми продовжуємо віднаходити ознаки казки, фентезі та квесту, як особливої форми сюжету, відмінної від казки, у фентезі. Визначати їх функції, особливості, питання культурної ідентичності, що розкривається в цих особливостях, аспектах в британському романі та японській анімації. Квест у мандрівному замку є шляхом до самоідентифікації щонайменше двох героїв – Софі та Хаула.

Тобто ми маємо справу з двома квестами всередині метаквесту. Один - це шлях до самоідентифікації Софі. Інший – шлях до встановлення самоідентифікації Хаула. Окрім того ми знаходимо квест – любовну лінію, відповідно до куртуазного французького роману між Софі та Хаулом. Основний же метаквест полягає у боротьбі із відьмою Пустирищ, боротьбі між добром та злом, на основі якого формуються менші квести. Нас, в першу чергу, цікавить квест на шляху до самоідентифікації, тобто квест, як шлях до самоідентифікації, до становлення особистості, самоусвідомлення і конкретно таких квестів ми маємо два.

Відповідно до дослідження, проведеного на основі праці В. Проппа про історичні корені чарівної казки, ми знаємо, що шлях до самоідентифікації є не новим, а походить від давнього ритуалу ініціації, переходу від дитячого до зрілого віку. Відповідно до часо-просторових зв'язків фентезі, в романі та фільмі ми маємо справу із подіями в містечку Маркет-Чиппінг – вигаданому містечку, яке знаходиться в королівстві Інгарія, що всім своїм виглядом нагадує нам Європу, зокрема Англію та Францію кінця 19 - початку 20 століття. У той час, коли технології, науково-технічний прогрес, починають набирати обертів, світ, у якому відбуваються події, одразу видається нам чарівним: «У чарівному королівстві Інгарії, де такі речі, як семимильні чоботи і шапки-невидимки, існують насправді» [26, с. 5] - автор одразу переміщає читача у світ фентезі, у незвично інший, вигаданий світ. Таким чином відбувається відхід від реальності і занурення в інший світ. Х. Міядзакі також відтворює цей момент занурення в іншу реальність, епізодом із переміщенням мандрівного замку, який відкриває

аніме. Цікаво, що в цьому епізоді замок рухається, випускаючи клуби диму, і вже наступним кадром рухається потяг, який робить теж саме. Одразу ми дізнаємось про те, що «Відьма знову вибралася з Пустирищ» [26, с. 7] та про появу «бездушного і безсердечного чарівника»-«пожирача їхніх [молодих дівчат] сердець» [26, с. 8] з його моторошним замком, що «не стояв на місці» [26, с. 7].

Зовнішній вигляд простору, який поданий в романі та фільмі, нагадує нам цілком звичний реальний світ, але сповнений фантастичними елементами, магичними здібностями, артефактами тощо. Так само, як і не вказаний рік подій, але, враховуючи початок розвитку науки в її технічному аспекті, шум потягів, будь-який читач робить цілком логічне припущення про початок епохи парових двигунів. Хоча, враховуючи, що сприймаються вони вже більш-менш звично, то це вже має бути трошки далі, ніж початок. Тому ми припускаємо що це кінець 19 – початок 20 століття. Саме на отаких моментах, на побудові світу фентезі - іншого, паралельного світу з певними логічними посиленнями на розумного читача, який більш-менш має знання з історії, може логічно співставити фактори і запевнити себе в істинності світу, про який він читає, у який він занурюється, співставлення реального та світу фентезі, на цьому і будується хронотоп в текстах фентезі-літератури.

Як вже було зазначено, ще одним важливим аспектом, що розкривається в романі та фільмі, є особливий зв'язок з природою, що ґрунтується на магичних здібностях і наявності магії у новому світі. Магія є особливим мистецтвом, вона набуває статусу потайного мистецтва, в якому заховані мудрість та таємні знання цілого народу. Магічні знання передаються досить сакрально і не кожен може стати магом. Але все рівно магія відображається не однозначно. На ній будується фентезі-світ і магією володіють не лише сторони добра, але й сторони зла. Одні покликані захищати, зберігати, покращувати природу, а інші ж – позбавлені мудрості, якою володіють перші. Вони прагнуть підкорити природу. Зазвичай також під магією сил зла відображається техніка, науково-технічний прогрес, наука, тощо. Цей аспект протиборства техніки та магії дуже яскраво розкритий у фільмі – контрастно відображено на декількох покрокових кадрах велич природи

і досягнення науково-технічного прогресу. В книжці технічно відображено Мандрівний замок, що складається з різних металевих частинок. Для Х. Міядзакі таке рішення є більш яскравим прикладом жанру фентезі, але також несе в собі більш глибокий сенс. Японський режисер у своєму фільмі втілює не лише сюжет, написаний Д. Джонс, але також доповнив його своїм сенсом, виражаючи своє негативне ставлення та протест проти участі Японії в американсько-іракській війні.

Питання магії, природи та техніки більш яскраво переосмислено Х. Міядзакі, аніж відображено у романі, відповідно до культурних особливостей, це пов'язано із тим, що в Японія дещо пізніше увійшла до ери технічного прогресу, аніж Британія [25]. Так, в романі ми маємо справу із замком, що мандрує зі скрипом, випускаючи чорні клуби диму: «Коли десь угорі несподівано затрікотіли вибухи, Софі здалося, що вона от-от знепритомніє. Вона підняла голову — і побачила замок чарівника Хаула ... З усіх чотирьох веж Мандрівного Замку виривалося блакитне полум'я, викидаючи блакитні вогняні кулі, які вибухали високо в небі, і це було досить-таки страшно» [26, с. 18], «зі скреготом і гуркотом на неї сунув Мандрівний Замок чарівника Хаула. З-за його чорних зубчастих мурів у небо били хмари чорного диму» [26, с. 41], «Мандрівний Замок слухняно зупинився — з гуркотом і скреготом» [26, с. 42], «З-за зубчастої стіни [замку] на неї бухнув чорний дим» [26, с. 44]. Чорний дим та блакитне полум'я наштовхує уважного читача на алузії пов'язані із технікою – паровий двигун, заводи тощо. Х. Міядзакі у власному аніме підтримав цю ідею та показав її ще більш яскраво, зображуючи замок, що складається із металевих частинок та рухається на металевих ніжках. Ми не отримуємо інформації в книзі з приводу того, як саме рухається замок, але відповідно до клубів диму та вогнища, ми уявляємо, що його механізм схожий на механізм потяга, який так само рухається відповідно до постійного підтримування вогнища, чим і займається вогняний демон в аніме та в романі – саме він приводить замок в дію. Єдине, що ще дозволяє в романі віднайти металевість замку, яка відображена японським режисером, це мізерне посилання в тексті, яке не особливо привертає увагу, але

має значення: «Пролунав металевий брязкіт, ... він [Хаул] виник прямо посередині величезного листа іржавої бляхи, що його Софі саме збиралася пересунути» [26, с. 84].

Х. Міядзакі дотримався вищезгаданого припущення і доповнив його зі свого боку, відповідно до особливостей чарівної казки. У фільмі Мандрівний Замок рухається за рахунок металевих курячих ніжок. Що, враховуючи дослідження, проведене нами на основі історичних коренів чарівної казки, дозволяє уявити, що цей Мандрівний Замок є будиночком баби-яги, який знаходиться на кордоні між світом живих та світом мертвих відповідно до обрядів, до ритуалу ініціації. Цей будинок є перехідною межею між старим “Я” та новим, віднайденим, реалізованим та усвідомленим “Я”. Тобто саме завдячуючи особливостям мандрівного замку в романі зберігається проблема природного та штучного, яка є важливою складовою фентезі-літератури. Окрім цього, ще одним доказом того, що саме цей будинок є будинком баби-яги за дослідженням Проппа, дозволяє наступна цитата: «Софі і сердито вирушила до третього рогу. Там перешкоди теж не було — очевидно, замок треба було обходити проти годинникової стрілки» [26, с. 44]. Коли Софі з'являється поруч із цим будинком, вона не може в нього просто так увійти. Текст роману відображає як Софі рухається навколо замку, шукаючи вхід, вільні прочинені двері, обходячи його з різних боків. Відповідно до проведеного нами дослідження чарівної казки, герой не може увійти у будинок з іншого боку, дін не може його обійти. Йому доводиться просити замок (будиночок) повернутися, відкрити перед ним двері. Так само, як це робить Софі у романі: «Стій!» - «Мандрівний замок слухняно зупинився» [26, с. 42], «Відкривайся!» - «двері різко відчинилися» [26, с. 45]. «невилама стіна зупинила її» - героїня має можливість передумати, прийняти вірне рішення [26, с. 43].

Повертаючись до теми Кальцифера, відповідно до провідника в світ мертвих в чарівній казці в дослідженні Проппа та, відповідно до помічників, які проводять героя на шляху до власної ідентичності в світі фентезі, в романі вогняний демон Кальцифер виступає так званою Бабою Ягою (хоча насправді цю

роль в собі втілюють декілька персонажів). Ці його особливості можна пов'язати, враховуючи той фактор, що саме Кальцифер є рушійною силою мандрівного замку, як Баба Яга рухає своїм будинком. Герой потрапляє у цей простір заради віднайдення власної ідентичності. Так Софі приходиться до нього, а Хаул створює його разом із Кальцифером – «Мандрівний Замок внайшли Хаул і Кальцифер» [26, с. 68]. Тобто, як ми бачимо, цей будинок, замок, він створений не лише бабою-ягою у вигляді Кальцифера, а також його господарем Хаулом. В аніме Х. Міядзакі повністю зберіг цей аспект, як один із найважливіших та найяскравіше висвітлених ознак фентезі та чарівної казки.

Наступною особливістю фентезі, подібно до чарівної казки, є знайомство із героєм, його особистістю та його сім'єю, його оточенням. Так у романі ми знайомимося з Софі і її діяльністю у крамниці капелюшків. І нібито цілком звичайне життя, нічим непохитне. Цю особливість також відображає Х. Міядзакі в аніме. Загалом Софі є дуже серйозною і дуже старанною. Її серйозність підкреслюється також тим, що вона постійно носить сірий колір - сіру сукню, колір якої, відповідно до змін, що відбуваються з Софі впродовж тексту, також змінюється.

На початку подій Софі є вісімнадцятирічною дівчиною із золотаво-рудим волоссям [26, с. 17]. Відповідно до тексту всі три сестри є гарненькими, хоча сама Софі не є такої думки про себе. Д. Джонс наважує на тому, що найстаршу завжди спіткають невдачі: «коли ви, всі троє, вирушите на пошуки щастя, саме тебе першого спіткає невдача, та ще й найдошкульніша» [26, с. 5]. Це посилення з сестрами та мачухою наштовхує нас, відповідно до дослідження праці В. Проппа, на типову казку про Попелюшку, де головна героїня живе із зведеними сестрами та мачухою. Пані Д. Джонс дещо переосмислює запропоновану аліюзу в казці, але загалом відображає Софі як працювиту та старанну старшу сестру, яка допомагає та радіє за успіхи сестер, виконує всі доручення мачухи, працюючи та не заробляючи навіть. До речі, цікаво, що її сестри бажать майбутнього пов'язаного із фінансами та красою, вдалим одруженням. Натомість Софі досягає його власними зусиллями. В слова Софі вкладено

інформацію, що, на відміну від того як це могло бути, посилаючись на казку про Попелюшку, в сім'ї Хаттерів царить мир та злагода, дівчата одна одній допомагають. Найгарнішою сестрою серед них є Летті - середня сестра, рідна сестра Софі. На образах сестер ми не зосереджуємось, воно не є для нас значимим, також ним займалась К. Артамонова [73]. В аніме Софі є однією із двох сестер, а її рідна мати навчає її створювати капелюшки, хоча в романі Софі вправно володіє цим мистецтвом. Це підтверджує думку з приводу японських уявлень про ведення сімейного бізнесу. Таким чином, коли постає питання пошуку себе, Летті опиняється у світі, де вона зможе найбільш вдало вийти заміж. Марта, наймолодша сестра, опиняється в світі повному пригод. Там, де вона зможе знайти щось взагалі незвичайне та розбагатіти, стає ученицею відьми. Софі, у даному випадку, як найстарша, залишається в магазині містера Хаттера продовжувати сімейну справу. Особливість такої подачі сестер Х. Міядзакі упустив, не бажаючи зосереджувати увагу на неминучості сумної та нещасної долі Софі, яку ми бачимо з перших сторінок роману. Також, вірогідно, враховуючи той фактор, що для японської культури кожен член сім'ї є продовженням роду, сімейної діяльності та бізнесу.

Х. Міядзакі у фільмі відтворив образ Софі, продовжуючи його. Він відобразив дівчинку з каштановим волоссям і карими очима. Її серйозність підкреслюється перев'язаним волоссям, зібраним в косу. У фільмі вона також, відповідно до британського тексту, постійно перебуває в капелюсі, її сукня пастельно-зеленого кольору, також є непомітною. Для японців цей колір є ще менш помітним, ніж сірий, і відображає простоту зовнішнього вигляду. Відповідно з накладанням прокляття, колір сукні Софі змінюється на пастельно-синій, він набуває більш «мудрого» кольору. Також змінюється і колір її волосся – на сріблястий (сідий), що зовнішньо та субстанціонально ідентифікує її як стареньку. В процесі квесту її волосся видозмінюється. Періодично у фільмі колір він набуває каштанового, тобто того кольору, який був до накладення прокляття, та, навпаки, до сірого, що відображає вплив подій на перебіг прокляття. Врешті-решт, коли її ідентичність досягається в кінці квесту, колір її

волосся залишається сріблястим. В книзі із зняттям прокляття - волосся Софі набуває колишнього рудого кольору.

Внесені зміни до зовнішності Софі режисером-аніматором спровоковані японським сприйняттям, створенням більшої відповідності до звичних японській культурі кольорам, а також він зберігає ті особливості, які вклала в образ Д. Джонс, лише дещо переосмислюючи їх відповідно до японського світосприйняття. Поступові зміни кольору волосся відповідають інтермедіальному перенесенню роману в анімацію. Останній вид мистецтва вимагає значних зорових видимих відображень подій, які в літературному тексті можуть бути розписані словами. Для відображення в кінематографі внутрішніх аспектів, необхідні зовнішні зміни, інакше глядач не зрозуміє до кінця той сенс, який був вкладений.

Як вже було зазначено в теоретичному розділі, наступною вимогою фентезі, яка реалізується, є імпульс, що стає початком квесту. У нашому випадку на шляху до пошуку власної ідентичності цим імпульсом виявляється поява Відьми з Пустирищ. Читач/глядач в романі, як і у фільмі, вже ознайомлений з появою Мандрівного Замку в околицях Інгарії та має свою інформацію про володаря Мандрівного Замку, що «викрадає серця молодих дівчат», і підозрює, що поява Відьми Пустирищ також є спровокованою появою Хаула.

Відьма Пустирищ з'являється в крамниці капелюшків та зачаровує Софі, перетворюючи її на стареньку бабусю, ревнуючи Хаула, переплутавши Софі з її гарненькою сестрою Летті, адже відчувала в неї магичні здібності, не довіряючи Софі, підозрюючи її в приховуванні якоїсь інформації, таким чином вона карає її. Цей аспект стає поштовхом до майбутніх подій, до майбутнього квесту. До вирушення з будинку і, як першого етапу цього квесту, пошуки Софі Мандрівного Замку з метою зустрічі із Хаулом та зняття прокляття. Х. Міядзакі намагається також пояснити цей момент засобами кінематографічного анімаційного мистецтва. Йому доводиться, перш ніж відобразити події в крамниці капелюшків, відобразити першу зустріч Софі з Хаулом та Відьмою Пустирищ і Х. Міядзакі віднаходить свій спосіб для цього відображення. Нібито

Софі вирушає до своєї сестри і на шляху до неї залицяються декілька солдат, раптово з'являється невідомий чоловік, який рятує її від них. Він повідомляє що за ними стежать посіпаки відьми та за допомогою магії він рятує себе та Софі й доставляє її до сестри. І там вже Софі дізнається що цей чоловік є «викрадачем дівочих сердець», але Софі не звертає на це увагу, стверджуючи, що вона не є красивою дівчиною щоб її серце було варте того, щоб його викрадати. І вже опинившись у крамничці, з'являється Відьма Пустирищ. Спочатку Софі певною мірою ображає відьму, кажучи про те, що крамничка вже зачинена. Іншим фактором є те, що Софі отримала певну увагу від Хаула і відьма ревнує, як колишня коханка Хаула. І це знову провокує до того, що Відьма Пустирищ накладає на Софі прокляття «старіння водночас». І відповідно до тексту роману, на наступний день Софі покидає крамничку та вирушає на пошуки мандрівного замку, в пошуках способу зняти прокляття. Відмова японським режисером від ідеї помилкового зачарування Софі відьмою та поява аспекту образи також змушує нас звернутись до особливостей японської культури [39].

Втеча з крамнички капелюшків, ставши старенькою бабусею, є певною втечею від попередньої ідентифікації, що провокує пошуки нової. Софі відмовляється від ролі, яка мала б стати її роллю, на яку її спрямовує мачуха, залишаючи в крамничці, коли інші сестри вирушають в пошуках кращої долі. Софі йде від визначеної їй ролі, що також зберігає Х. Міядзакі, аби розкрити в своєму інтермедіальному творі. Якщо режисер бажає розкрити тему самоідентифікації, втратити основні ключові аспекти він не може. І це є одним з найважливіших факторів для нас у нашому дослідженні, в ньому визначається його новизна. Втрата старої ролі означає для Софі втрату будь-якої ролі, вона залишається без ролі, стає «духовною сиротою». Ця сиріткість так чи інакше вимагає віднайдення нової ролі в житті, нової ідентифікації, самоідентифікації.

Софі відправляється в мандри у пошуках мандрівного замку, де вона зможе віднайти чарівника Хаула, що допоможе їй зняти прокляття. Наразі вона вже не боїться того, що чарівник викрадає жіночі серця, хоча й до цього не особливо боялася, адже не вважає себе гарною. А зараз, будучи старою, «ні на

що особливе вже не придатнї.» [26, с. 36], вона ще менш вірогідно зацікавить чарівника Хаула? пому боятись їй нічого. Рішення прийняте! На шляху до замку Софі зустрічає зачароване опудало Ріпу та допомагає йому, відповідно до того, як в чарівних казках жіночі герої допомагають піщі, яблуні, тощо, Д. Джонс знайомить в цей момент нас з цим персонажем, так само як і з собакою. Натомість у Х. Міядзакі, відповідно до японських норм етики, допомогти Ріпці мало, Ріпка має відповісти взаємністю. Х. Міядзакі концентрує більшу увагу глядача на цьому персонажі, адже у фільмі, на відміну від книги, не може бути значної кількості пояснень, відсутності зовнішнього зображення.

Софі підходить до замку і, аби потрапити в Мандрівний замок, який є переходом в потойбічний світ, заставою, пороговим етапом на шляху до досягнення власної ідентичності, прийняття рішення з приводу зміни ідентичності або її віднайдення, адже вона не може увійти в замок просто так, вхід виявляється доступним лише з одного боку та вимагає знання чарівних слів, що Софі успішно минає. Натомість в аніме, Ріпка в якості допомоги, послуги-відповіді Софі за те, що вона його врятувала, віднаходить правильні двері та допомагає Софі опинитись в Мандрівному Замку. Таким чином Х. Міядзакі знову ж таки надав дещо більшого значення цьому персонажу, знайшов його місце в фільмі, аби певною мірою розкрити його. Цей персонаж є одним із помічників на шляху до віднайдення ідентичності Софі. З цього моменту, як Софі приймає рішення увійти в замок, і починається її шлях до здобуття конкретно цієї ідентичності, цим шляхом. Х. Міядзакі упустив епізод з собакою, зберігаючи загальний хронометраж повнометражного анімаційного фільму, знайомлячи глядача лише з один прикладом помічників-дарувальників на шляху до Замку.

Відповідно до історії із викрадачем жіночих сердець, Хаул стає ніби фігурою спокусника на цьому етапі подорожі Софі. Згодом Софі виявляє, що насправді він не викрадач жіночих сердець, а спокусник і закохує жінок в себе, а потім потім розбиває їм серця. Незважаючи на це, Софі закохується в Хаула. Вона проявляє до нього певну симпатію і навіть ця симпатія здатна перекрити її

огиду з приводу цього аспекту його особистості. Надалі це питання має певний сенс у майбутніх подіях також.

Відповідно до отриманого раніше в звичайному житті досвіду, опинившись в замку Хаула, Софі бере на себе роль прибиральниці. Досліджуючи чарівну казку, ми звернули увагу на наявність чоловічих будинків, до числа яких ми цілком можемо віднести будинок Хаула Кальцифера та Майкла. Софі опиняється в чоловічому будинку, в якому кожен має свій обов'язок: Майкл закупається продуктами, продає та бере замовлення, Хаул виготовляє ці замовлення, Кальцифер керує будинком. Їх життя є статичним до появи Софі, «сестриці», відповідно до термінології В. Проппа. З власної волі опинившись у будинку Хаула, від неї вимагається підтримання чистоти в будинку та слідкування за вогнищем. Враховуючи, що вогнищем і без того заправляє вогняний демон Кальцифер, все що їй залишається - підтримувати чистоту в будинку. Хоча з Кальцифером вона теж дуже активно спілкується і є дуже важливою персоною для нього. Як наслідок «сестриця» потім одружуються з одним або декількома мешканцями чоловічого будинку. І, враховуючи також цей аспект, роль Софі як прибиральниці є найбільш вдалою у Мандрівному Замку. Для збереження особливостей чарівної казки для жанру фентезі цю роль вона зберегла для себе як в романі, так і в фільмі, тобто Х. Міядзакі відобразив ці ознаки відповідно до тексту.

На початку роману ми бачимо Софі на рівні невизначеної ідентичності. Вона дозволяє приймати рішення за неї, зокрема в тому, яке майбутнє її очікує – залишатися в крамниці капелюшків. Окрім того в ній одночасно поєднуються дві особистості - одна безвідповідальна до власного життя, за яку вирішують інші, а інша - та, якій необхідно слідкувати за молодшими сестрами та виховувати їх. Останній аспект впливає на те, що вона ідентифікує себе лише як старша сестра, завдання якої полягає лише в тому, щоб влаштувати вдале майбутнє своїм сестрам, а не в побудові власного життя. Софі не виявляє жодних бажань, ідей чи думок з приводу свого майбутнього. Ця відсутність цілі сприяє тому, що Софі

не усвідомлює, хто вона та на що вона здатна. Відповідно Софі стає невпевненою у собі, і, як наслідок, соціально ізольованою.

Софі відчуває певну потребу змін в момент розмови з сестрами, коли ті говорять, що вона не отримує зарплатні, що вона лише працює на мачиху і не бореться за власні права. Вона про це розмірковує, але, враховуючи її слухняність, не може заперечити Фанні і змінити усталений спосіб життя.

Поява Софі в Замку провокує третій етап квесту, що полягає у заключенні контракту із вогняним демоном Кальцифером, який керує Замком. Він обіцяє зруйнувати прокляття Софі, але вона має звільнити його від контракту з Хаулом. Тут виникає ще попередній етап, який вимагає віднайти, в чому саме полягає цей контракт. Кальцифер намагається натякати Софі, але, як правило, вона не помічає цих натяків і не знає, що конкретно лежить в основі цього контракту і, відповідно, як саме його можна розірвати. У фільмі цей етап також повністю збережений. Важливо зазначити, що у фільмі ми бачимо, як Софі хоче сказати Хаулу про те, що на неї накладено прокляття, але вона не може цього зробити. Роль прибиральниці, яку Софі накладає сама на себе, можна сприймати як певну спробу приміряти різні ролі, різні ідентифікації, що вона наразі обирає між різними варіантами. І вона добре порадиться зі своєю роботою, прибираючи кожну кімнату в Замку, і навіть занадто старанно, що призводить до певного конфлікту. Етап генерального прибирання Замку є також окремим етапом квесту, враховуючи його масштаби та масштаб забрудненості, це є новий виклик, який вона сама перед собою поставила, взявши на себе цю роль. Але разом з тим це є певна допомога і виконання цього етапу також несе свою винагороду для Софі. Занадто сумлінне ставлення до цієї ролі призводить до того, що Софі кидає новий виклик Хаулу: в нього змінюється колір волосся і він свариться на Софі, що та спровокувала втрату тим самим ним магії. Цікаво зазначити, що в даному випадку магія Хаула – це магія спокуси. Він починає перейматися за те, що він втратив свою привабливість для жінок, в тому числі для Софі. Це призводить до серйозного розпачу. Х. Міядзакі в фільмі відобразив цю подію, адже аніме значною мірою зосереджено на відображенні не лише шляху до пошуку

ідентичності Софі, але й Хаула. Головна героїня, бачачи розчарування, розпач Хаула, намагається все це виправити, тим самим вона ставить перед собою нове завдання.

Діяльність Софі як прибиральниці в Замку Хаула є наближеною до її звичного світу і відповідає її уявлення про прийняття, аби його досягти, вона старанно працює, виконуючи те, що вона добре вміє робити. Хаул каже Софі, що не треба робити те, що він хоче, аби він її прийняв. Він нашттовхує її на роздуми про те, о вона має бути собою і задовольняти власні потреби. Це сприяє усвідомленню цінності власних потреб та розумінню того, що не треба задовольняти потреби інших, задля того щоб її прийняли. В ситуації з істерикою Хаула з приводу пофарбованого волосся, Софі також отримує певне усвідомлення цього, вона отримує ще більшу впевненість, довіру та розуміння питання довіри, навички до управління. Зокрема, згадуючи свій попередній досвід, життя з мачехою, та порівнюючи його із тим, що наразі їй необхідно справлятися з істериками Хаула – людини, що, так само як і мачуха, має над нею владу. Довіра Хаула до неї дозволяє їй адаптуватися в сімейних стосунках, навчитись довіряти членам сім'ї, розмірковувати про проблеми один одного та віднаходити спільними зусиллями рішення. Це підвищує її рівень соціалізації і, в процесі спостереження за Хаулом, його перебігом істерик, вона розуміє, що її спосіб вирішення проблем, боротьби з гнівом в тій формі, в якій вона це робила в крамничці – це не вирішення проблем. Довіра до Софі мешканців замку підвищує її впевненість у собі та відповідальність. Коли герої просять її також зайнятись продажами, з кожним наступним покупцем її впевненість у власних силах поступово зростає.

Наступним етапом на шляху до пошуку власного «Я» є момент, коли Хаул відправляє Софі до власної вчительки магії, а потім і до короля. Це знову ж таки є довірою до неї, яку проявляють Хаул та інші мешканці замку, а також сприяє її розвитку вмінь вести офіційну розмову та переговори із важливими людьми. Місіс Пентстеммон навчає Софі тому, що правда не завжди настільки погана, наскільки може здаватись. Уявляючи найгірший сценарій розвитку подій,

людина починає все більше нервувати. Враховуючи цей досвід, Софі більш впевнено поводить себе на зустрічі з королем. Це також підвищує її наполегливість. Розуміння того, що офіційні люди не є такими страшними, якими можуть здатися на перший погляд.

Далі Софі розкриває власні інтереси та здібності, що виявляється у відмові від крамнички капелюшків на користь крамнички квітів, в чому її підтримує Хаул. Це питання більш негативно осмислено в фільмі. Х. Міядзакі відображає маму Софі, як жінку, яка через зміну роду занять, через те, що Софі проміняла сімейний бізнес, мстить, в результаті у Софі з Хаулом з'являється ще один виклик. Під час роботи з квітами Софі виявляє, що їй це дійсно подобається і що вона розуміється в цьому. Тепер вона починає усвідомлювати, що вона хоче цим займатися і підкорятися чужим потребам та бажанням – це не те, що має бути важливим для її майбутньої діяльності. Кожний наступний етап: поява демона Відьми Пусторищ Міс Ангоріан, розірвання контракту між Кальцифером і Хаулом - все це є тими етапами, що дозволяють Софі ще більше усвідомлювати вірність вибраного шляху та закріпити отримані навички на практиці, відточити їх для більш успішного використання в майбутньому житті. Х. Міядзакі у фільмі створює ще більше ситуацій для закріплення цих подій, також роблячи це заради більш яскравого вираження теми війни, яку він вкладає як одну з основних в сюжет власного витвору.

Далі Софі допомагає всім, хто допомагав їй, всім своїм близьким, ніби повертає отримані скарби. Все, що вона отримала в процесі квесту, вона використовує для допомоги іншим. Тепер вона демонструє отримані знання та вміння, як остаточно випробування, віддячує, в неї є певні досягнення перед суспільством, перед людьми, які є наближеними до неї. І тепер перед нею постає останнє питання - чи повертається вона, чи йде далі? Яке майбутнє вона собі обирає? Наразі Софі усвідомлює, що відбувалося в минулому, переосмислює, возз'єднується із власною сім'єю, визнає власні сильні та слабкі сторони. Тепер Софі вже визнає власну силу. Розірвання контракту між Хаулом та Кальцифером – це один із проявів вже не приймача дарів, а дарувальника. А власний зовнішній

вигляд для Софі вже не має значення. Окрім того, проживання в «чоловічому будинку» сприяло тому, що Софі почала приймати себе, сформувала певне позитивне враження про себе. На всьому шляху Софі створює та набуває певних зв'язків із іншими, збільшує кількість контактів. Тепер Софі може повернутися до рідного містечка з новими здібностями, що необхідні їй у звичайному житті. Але також вона може рухатися далі по магічному світу. Вона повернула власну молодість, тепер вона є вільною. Її шлях формування ідентичності також дозволив їй почувати себе вільною, самотійно обираючи свій власний життєвий шлях, і наразі ми отримуємо добре розвинену ідентичність на прикладі Софі Хаттер. Що в книзі, що в фільмі Софі обирає довге та щасливе життя із Хаулом.

Поступово проходячи шлях пошуку власної ідентичності, Софі перетворюється із стриманої дівчинки, якій не вистачає впевненості, на вольову особистість, що з часом все менше боїться думок інших з приводу неї. З самого початку і надалі вона показує себе як слухняна, добра та старанна дівчина. Інколи вона проявляє імпульсивність, особливо у випадках бажання виправити ситуацію. Загалом вона демонструє високий рівень співчуття. Часто не помічники допомагають їй, а вона допомагає їм, налаштовуючи на себе помічників - виконавши їх завдання, вони допомагають їй в пошуку власної ідентичності. Тобто допомагаючи ним, вона допомагає собі. Цей імпульс до допомоги в Софі проявляється незважаючи на те, хто саме її потребує. Так вона навіть проявляє співчуття до Відьми Пустирищ, незважаючи на те, що вона зачарувала її, і тим самим штовхнула на цей шлях, тим не менш Софі вважає за потрібне їй також допомогти, вона захищає її. Якби Відьма Пустирищ не наклала закляття на Софі, та б не вирушила на пошуки себе і, відповідно, не була б щасливою.

З кожним етапом квесту, на шляху до пошуку власної ідентичності, становлення власної особистості, Софі проявляє магичні здібності, хоч і сама того не усвідомлює. З кожним етапом вони стають все сильнішими, розвиваються, так само як розвивається Софі, так само як вона віднаходить власну ідентичність. З її духовним зростанням, зростають її магичні здібності.

Як вже було зазначено, не лише Софі рухається на шляху до пошуку власної ідентичності, але і Хаул. В своєму звичайному амплуа він постає як людина з серйозними магічними здібностями, симпатичний молодий чоловік, який приваблює дівчат, якому подобається закохувати їх у себе, подобається відчувати себе привабливим, бажаним. Разом з тим він є дуже емоційним та вразливим, добрим, не бажає бути занадто приємним, благородним в очах інших, брати відповідальність, відповідно до чого розпускає про себе негативні чутки, в яких він постає в негативному світлі, а також просить інших їх поширювати.

Хаул зник уникати проблем та думати лише про себе. Він є прикладом особистості, що заплуталась. Ми знаємо, що він врятував вогняного демона, коли той був падаючою зіркою. Аби його врятувати, Хаул віддав своє серце. Це те, що вплинуло на його подальше життя – він став безсердечним.

Становленням ідентичності Хаула в процесі власного квесту прослідковується у віднайденні ним моральних цінностей. Імпульсом до змін стає Софі, її поява у Замку. Спочатку переслідуючи цілі просто звабити симпатичну дівчину, згодом Хаул закохується, що продемонстровано і тим, що Хаул починає занадто сильно перейматись через власну зовнішність, допомогти Софі, довіряти їй. Найбільш яскраво це відображено у фільмі, в книжці прослідкувати цей аспект досить складно.

На віднайдення ідентичності Хаула найбільшою мірою вплинула саме Софі. Їх кохання стає рушійною силою в процесі квесту Хаула, хоча їх козання також є окремою квестовою лінією метаквесту. Бажаючи допомогти їй, він допомагає собі. Тікаючи весь час від відповідальності, він усвідомлює свою відповідальність за неї. Не бажаючи приймати участь у війні, як показано в аніме, він приймає участь, адже усвідомлює, що тепер йому є кого захищати, він хоче захистити Софі. Те саме невміння впоратись із власним гнівом, як і у Софі, у випадку Хаула так само переосмислюється, зменшується кількість істерик, він починає усвідомлювати, що таким чином нічого не вирішується. Навчається спілкуватись із членами родини. Підліткове ставлення до дівчат з бажанням лише зацікавити їх, закохати в себе і одразу після цього завершення будь-яких

стосунків, також переосмислюється, адже в ході сюжету роману Хаул намагається викликати ревності у Софі, змушуючи себе полюбити. І, коли Софі все таки закохується, Хаул не припиняє її любити. Тобто формується більш серйозне ставлення до стосунків, відповідальність перед людьми, він навчається нести відповідальність за тих, кого сам наблизив до себе, «відповідати за тих, кого приручив» (за А. Екзюпері «Маленький принц»). Вчиться захищати, оберігати, спілкуватись та пояснювати свої дії. Зокрема, коли їм із Софі треба було повернутись до Замку, аби схопити демона, Софі вимагає пояснень і Хаул їх дає. Найбільшим дарунком на шляху до становлення власної ідентичності в процесі власного квесту Хаула є дарунок від Софі, коли дівчина розриває угоду і повертає йому серце. Х. Міядзакі також розкриває це питання та доповнює його, ще більше зосереджуючи увагу на людяності, на моральних цінностях. В аніме образ і квест Хаула розкриті значно сильніше, ніж в романі. Відповідно до японської анімації, Софі хотіла врятувати Хаула від втрати себе, коли той врятував Кальцифера, але не встигла. Тому вона пообіцяла і попросила Хаула чекати її. Вона повернеться, аби врятувати його від того, щоб демон заволодів ним, так, як демон Відьми Пусторищ заволодів нею, адже «колись вона зовсім не була злою» [26, с. 192]. Врешті решт Хаул так само, як і Софі, виконує своє завдання і постає перед вибором повернення, в результаті повернення власної ідентичності, серця, досягнення відповідальності, він знаходить в собі сили зробити пропозицію Софі взяти цю відповідальність на себе - ту відповідальність, яку він ніколи не брав. І вже разом вони продовжують свій шлях. Софі погоджується, хоча і розмірковує, «що довге і щасливе життя з Хаулом може виявитися значно багатшим на пригоди, ніж будь-яка казка» [26, с. 346]. Вони обидва пройшли той шлях, який, відповідно дослідженням Проппа, в обрядах є шляхом до формування повноцінних членів суспільства, готових до вступу до шлюбу та створення родинних стосунків.

В процесі квесту як відомо з'являються також помічники. Серед них варто виділити опудало Ріпку, який є дуже доброю особистістю, він також знаходиться під прокляттям Відьми, насправді ж він є зачарованим принцом Джастіном. В

романі він фігурує незначну кількість часу в порівнянні з іншими персонажами, більш символічно як відображення образу безпорадності перед злом, адже насправді, що може зробити опудало для свого порятунку? Натомість Х. Міядзакі доосмислив його образ та більш яскраво показав в аніме – він володіє почуттям гідності, честі, що демонструється в момент пошуку ціпка та допомоги потрапляння Софі у Замок тощо.

Іншим помічником є Майкл, учень Хаула, що вивчає магію. Своїми діями та вчинками він дуже вплинув на формування ідентичності обох героїв - що Софі, що Хаула. Зокрема він допомагає Софі познайомитись та ствердитись у світі магії. Також можна розглядати як помічника Кальцифера - вогняного демона, що заключив угоду із Хаулом, коли був ще маленькою падаючою зіркою, тим самим відібравши у Хаула серце. Його допомога теж значною мірою впливає на становлення ідентичності героїв. Для Софі він дає певні завдання, супроводжує на шляху їх вирішення та винагороджує за успішне виконання.

Жоден фентезі-текст не може обійтись без артефактів. В даному випадку на шляху до пошуку власної ідентичності героїв, вони використовують певні артефакти, зокрема семимильні чоботи. Х. Міядзакі не використовує цей артефакт, але він вводить новий – перстень. В аніме Хаул дарує Софі перстень, що допомагає віднайти місця, де вона раніше не була, перстень дав їй силу. В аніме та романі також присутній образ дверей, що відчиняються в різні сторони. В романі вони відображені як двері з різних сторін, в аніме ми бачимо одні двері з перемикачем. Двері є ніби порталом, можливістю переходу від одного світу в інший, від звичного – в чарівний, від минулого – в майбутній, тобто тотальна відмова від старого і прийняття нового. І також це образ капелюшків - певний британський символ, але в нашому випадку також предмет, який супроводжує Софі на всьому її шляху. Він виступає як символ чарівних перетворень, здійснення найзаповітніших бажань. І загалом крамничку капелюшків, якою володіє сім'я Софі, всі дуже любили, тому ці капелюшки виступають як певний скарб, що здійснює найзаповітніші бажання.

Таким чином, ми змогли віднайти особливості та ознаки жанру фентезі в романі та порівняти перевтілення їх в іншому виді мистецтва – в фільмі, віднайти засоби та причини перенесення, в тому числі і культурологічні. Віднайшли частково збережену структуру чарівної казки, зокрема, що виявляється у початкових сторінках роману, сімейні стосунки, відображення типічного світу фентезі з його хронотопом, та його проблематики, прослідкували зміни в ідентичності героїв на шляху метаказу твору.

## **Висновки до Розділу 2**

Проведене у першому розділі теоретичне дослідження дозволяє нам віднайти етапи становлення ідентифікації героїв в романі та у фільмі, спираючись на основні засади квестової форми у жанрі фентезі, мотивні, світоландшафтні та сюжетні елементи, що її формують.

У дослідженні цих питань ми звернулися до праці Ш. Прайса для визначення особливостей вираження японської культурної ідентичності, з'ясували її характеристики та вплив на західну особистість. Проаналізували прояви культурної ідентичності в анімаційному фільмі Х. Міядзакі, основні засоби перенесення літературного тексту в кінематографічну – анімаційну – форму. Віднайшли основні відмінності «Мандрівного замку Хаула» в аніме та їх функції.

Етапи формування ідентичності відповідно до квестової форми визначено наступні: початкова форма існування особистості, імпульс до змін, початкові випробування, остаточне прийняття рішення до змін, певна кількість етапів з випробуваннями, підсумкове випробування як демонстрація досягнень, вибір майбутнього шляху. Віднайшли ці етапи на шляху до формування динамічної екзистенціальної ідентичності, що полягає у поетапній відмові сприйняття зовнішньої ідентичності на користь внутрішньому становленню особистості, на прикладі образів Софі та Хаула.

Етап початкової форми існування особистості – опис попереднього соціального життя героя. В романі Софі є старанною старшою сестрою, чие

майбутнє продиктовано її мачухою, у фільмі – покірنا донька батьків, що пов'язано із японськими уявленнями про сім'ю та сімейний бізнес. Хаул постає в аналізі як «викрадач дівочих сердець», вразливий та соціально безвідповідальний, що відображено як у романі, так і в фільмі, однак в останньому знаходимо відмінність, яка полягає в тому, що образ героя яскравіший. Це можна пов'язати із внесенням Х. Міядзакі додаткової теми – війни. Імпульс до змін для Софі – у фільмі та романі – це її перетворення; для Хаула ж – це поява Софі у замку. Початкові випробування для Софі – шлях до Замку; для Хаула – початкове перебування Софі у Замку.

Остаточне прийняття рішення для Софі – віднайдення входу до Замку, для Хаула – згода на перебування Софі у Замку. Низка випробувань на шляху до становлення ідентичності Софі та Хаула формує в героях необхідні для цього риси, дозволяє набути важливих знань, умінь та навичок для подальшого життя, відображена у романі та аніме зі змінами, що пов'язано із, окрім названих причин, стислим хронометражем повнометражного фільму. Софі набуває соціалізації, вольових рис характеру, визнає власну силу, усвідомлює свою значимість для себе та інших, інтереси та стимули до самореалізації. Хаул формує моральні цінності, почуття відповідальності за себе та інших, бажання брати його на себе, вчиться довіряти, стає більш серйозним та розсудливим. Підсумковим випробуванням для Софі є допомога оточуючим, що по різному зображено у романі та фільмі: як наслідок попередніх подій для героїні, тоді як для Хаула – пропозиція, зроблена Софі. Вибір майбутнього шляху збережено в аніме та у тексті та є спільним для Софі та для Хаула – продовження вже нових пошуків разом.

Таким чином у Розділі 2 систематизовані ознаки жанру фентезі, зокрема виявлені у мотивному, сюжетному та композиційному відображенні чарівної казки, та його основної складової – квесту, і поняття культурної ідентичності, досліджене з точки зору видів та основних концепцій. Це дозволило нам проаналізувати шлях формування ідентичності як у романі, так і у його анімаційній версії, віднайти засоби, причини та функції перенесення. На шляху

аналізу було віднайдено частково збережену структуру чарівної казки, а також відображення характерних для світу фентезі хронотопу та проблематики. Проведене дослідження дозволяє сформуванати напрямки для подальших методичних розробок з теми.

### **3 РОЗДІЛ. Методологічні засади вивчення фентезі «Мандрівний Замок Хаула» у шкільному курсі із зарубіжної літератури**

#### **3.1. Місце роману Д. Джонс у навчальній програмі середньої школи та методичні рекомендації до його вивчення**

Роман Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» входить до кола читання дітей та підлітків та до навчальної програми із зарубіжної літератури. В романі наявні ті аспекти, на які звертає увагу У. Гнідець, як важливі для формування молодого читача: «формує процес читання, визначає його зміст» [33, с. 46]. Подібну роль виконує анімація, С. Асенін зауважує, що мультфільми «входять у свідомість дитини» та сприяють формуванню «естетичних смаків, характеру, життєвих уявлень» [32, с. 200]. Тобто роль цих видів мистецтва є неоціненною для дітей та відрізняється здебільшого за функцією впливу. анімація є візуальним мистецтвом.

Перед тим, як переходити безпосередньо до вивчення тексту Д. Джонс та перегляду анімаційного фільму Х. Міядзакі, під час проходження практики мною було проведено опитування серед учнів 7-го класу. Це опитування мало на меті попередньо визначити обізнаність учнів у жанрі фентезі, літературної казки та британської літератури загалом. Адже для дослідження нашої проблематики - ідентичність персонажа в жанрі літературної казки (фентезі) - дуже важливо дослідити обізнаність учнів у літературних жанрах. Опитування спрямовує нас на правильну розробку планів-конспектів та уроків із вивчення цієї теми. Серед питань, на які пропонувалося учням відповісти, були як звичайні, легкі питання, так і складніші (Додаток А). Серед завдань опитування були, по-перше, такі, що допомагають встановити міру обізнаності в сучасній англійській літературі, по-друге, розвинути зацікавленість у жанрі фентезі, що формує читацьке коло

інтересів учнів сьомого класу. Перед тим, як працювати безпосередньо над темою, було цікаво також визначити ставлення учнів до аніме, їхнє бажання чи готовність працювати над пошуком подібності між літературним текстом сучасної авторки та його екранізацією. Були питання-підказки, але були й такі, які могли наштовхнути нас на розуміння, наскільки для учнів близька чи не близька тема британської літератури.

В опитуванні взяли участь 12 учнів 12-13 років - учнів сьомого класу. На питання *“Чи любите ви читати?”* шість учнів відповіли *“Так”* (тобто 50%) (Додаток В). Майже така ж кількість відповіла *“Ні”*, що певним чином дає нам зрозуміти, наскільки складна навчальна програма та часто – в тому, наскільки помилковий підбір методики для вивчення та читання, що на жаль, не сприяє залученню учнів до книжки. Зазначимо, що це 7 клас. У цей час діти знаходяться у такій віковій категорії підлітків, що не сприймає дорослих як авторитет, і будь-яке змушування учнів до читання в цьому віці буде призводити до негативних результатів.

На питання *про письменників та поетів, яких вони знають*, більшість учнів відповідали про російську літературу, називали письменників російської літератури (Додаток Б). Варто враховувати, що сучасна шкільна програма містить інтегрований курс. Значна кількість уваги в такому разі приділяється російській літературі. Лише один із учнів назвав Р. Стівенсона, якого можна вважати представником британської літератури (шотландський письменник). На питання про улюблену книжку, що нас дуже цікавило, ми отримали 7 відповідей (Додаток Г). Це наступні відповіді: один учень відповів, що його улюбленою книжкою є *«Майстер і Маргарита»*, про який сам М. Булгаков сказав, що цей твір за жанром є фантастичним романом. Ще один учень назвав улюбленою книжкою *«Пригоди Кота Леопольда»*, тобто теж казку, а ще один відповів, що його улюбленою книжкою є *«Аліса в країні див»* - не тільки казка, а ще й британська література. Чотири учні назвали улюбленою книжкою *«Гаррі Поттер»* Дж. Роулінг, серію фантастичних книжок у жанрі *“фентезі”*.

Просте опитування підводить нас до того, що текст Д. Джонс, як і вивчення цієї теми матиме значення для учнів, і при правильній методичній моделі це буде улюблений текст за час навчання у цьому класі. Тож влітку учні із задоволенням прочитають ще не одну книжку

Наступним питанням було *“Про що ви любите читати?”* і у відповідях ми отримали 2 відповіді - *“Про пригоди”*. (Нагадаю, серед 12 респондентів одна відповідь *“Казка”*, три відповіді *“Фентезі”*, жанр, який школярі розуміють як розповіді про неіснуюче, магія, містика) і 4 відповіді *“Фантастика”* (Додаток Б). Тобто загалом ми маємо 7 відповідей (58 % серед респондентів), які вказують на зацікавлення у вивченні літератури того жанру, представником якого є роман Д. Джонс *«Мандрівний Замок Хаула»*.

Складним виявилось питання *“Яких британських письменників ви знаєте?”* (Додаток Д). Ми підготували список з 20 письменників, які орієнтовно можуть входити до кола читацьких інтересів учнів 7 класу. Зокрема це письменники, які входять до навчальної програми із зарубіжної літератури, хоч і різних років навчання.

1. Оскар Уайльд
2. Памела Ліндон Треверс
3. Вільям Шекспір
4. Джон Рональд Руел Толкін
5. Роберт Льюїс Стівенсон
6. Джоан Роулінг
7. Алан Александр Мілн
8. Льюїс Керролл
9. Редьярд Кіплінг
10. Діана Вінн Джонс
11. Роальд Дал
12. Кадзуо Ісігуро
13. Джозеф Конрад
14. Роберт Сальваторе

15. Чарльз Діккенс
16. Ентоні Берджес
17. Дорис Лессінг
18. Вільям Голдінг
19. Джордж Орвелл
20. Філіп Ларкін

Учням необхідно було прослухати список і, поки вони його слухали, записати знайомі прізвища на своїх аркушах. Два із опитуваних записали прізвища Д. Джонс, що свідчить, що учні можуть вже бути знайомим з мандрівним замком Хаула або будь-яким іншим її романом і будуть ще більш зацікавленими у вивченні цієї теми.

Загалом результати відповідей на це питання є невтішними, адже середня кількість письменників, яких учні назвали, - п'ять. Найбільше число названих імен авторів із 20, - 8. Найменше - 3. Що цікаво, після того, як було дано відповіді на ці питання, ми назвали учням прізвища і основні їхні літературні твори. Багато хто з учнів зрозуміли, що могли вказати значно більше, зокрема це стосується авторки «Мері Поппінс» П. Треверс.

Далі ми провели попереднє опитування до сприйняття Д. Джонс у тому форматі, в якому ми зараз розглядаємо його в дипломній роботі. Зокрема, наголосили на його інтермедіальних зв'язках з анімаційним фільмом, які розкриваються саме за рахунок анімаційного фільму Х. Міядзаки «Мандрівний Замок Хаула». Таким чином були задані питання з приводу того чи подобається дітям аніме (Додаток Е). Відповіді є втішними, порівняно з результатами про читання. Насправді ж, тут лише 5 відповідей позитивних (38%) і 7 негативних (62%).

Було питання *“Чи зацікавлені учні у тому щоб прочитати роман та переглянути фільм?”* (Додаток А). Троє учнів (25 %) дійсно були зацікавлені. 4 – відповіли що їм такий текст не цікавий. Але варто зазначити, що після опитування, коли були проведені уроки з цієї теми, проведено повторний аналіз цього опитування, здійснено розробку уроків, відповідно до нього, і, як

результат, учні вочевидь переосмислили свої відповіді (ми про них і не нагадували), - вони були зацікавлені, на уроках - активні та із захопленням відповідали, малювали малюнки і дійсно результати були більш позитивними, ніж під час попереднього опитування.

Роман «Мандрівний Замок Хаула» Д. Джонс включено до навчальної програми для середньої школи 5-9 класів - в розділі «Сучасна література: я і світ» (заключний розділ) [47]. На його вивчення виділено шість годин та відведено 12 творів, запропонованих до вибору учнів та вчителя. Розділ пропонує тексти досить значних письменників – А. Азімов «Фах»; Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» та К. Функе «Чорнильне серце». Такий розподіл годин дозволяє вчителю орієнтуватися на читацькі інтереси учнів та їх рівень розвитку. А. Азімов нещодавно включений до навчальної програми, і є дуже важливим зокрема для визначення майбутнього духовної реалізації особистості. Твір К. Функе «Чорнильне серце» спрямовує учнів на підвищення інтересу до читання, на роздуми про культуру та освіту. Загалом у всіх трьох текстах є спільна риса: зокрема її можна виявити особливо у «Мандрівному Замку Хаула» Д. Джонс – вчителька за фахом, і ця тема їй безперечно близька. В усіх трьох текстах відбувається поєднання уявного та реального світів, усі тексти об'єднані ідеєю духовного становлення, взагалі пошуком власної ідентичності і єдине що значною мірою відрізняє їх – ідейно-тематичне різноманіття

У тексті роману Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» маємо справу із поєднанням елементів казки та детективу. Учні вже знайомі з жанром детективу, і також з казками - отже образ Софі, світ її мрій, бажань, жахів вони сприймають органічно. Значення художнього прийому чаклунства у творі ми визначаємо відповідно до нашого дослідження елементів чарівної казки.

Під час вивчення роману у школі з учителями на наш погляд найбільш вдалими є використання трьох годин для вивчення тексту Д. Джонс та близько двох годин на вивчення іншого тексту вже відповідно до отриманих результатів. Вирішення нагальних питань за навчальною програмою визначають наступні ключові компетентності: 1) це прогнозування загрози для розвитку інтелекту

людини, що пов'язані із науково-технічним прогресом; 2) можливість самостійного мислення; 3) цінності свободи та ризик, який людина бере на себе під час прийняття життєво важливого рішення - таким чином відбувається усвідомлення цінності власного та чужого життя, здатність швидко та відповідно до ситуації адекватно реагувати на будь-які зміни у житті людини та суспільства загалом. Серед предметних компетентностей навчальна програма передбачає наступні: це основні відомості про життя та творчість сучасних письменників – А. Азімов, Д. Джонс, К. Функе, які писали в кінці ХХ століття, розповідати про ключові події та важливі повороти у житті їх героїв. Незмінним залишається характеристика образів головних героїв, їхніх стосунків з батьками, друзями, іншими персонажами тексту; особливості їхнього сприйняття навколишнього середовища, світу особистості та особисто себе. Важливим завданням є вивчення оповіді у творах, зокрема вагомість розповідної форми у розкритті образів героїв, вплив подібної зміни об'єктів оповіді на розкриття образу, навчитись здійснювати порівняння образів підлітків у прочитаних текстах. Зрозуміло, ми можемо звертатись до раніше вивчених творів про пригоди Тома Соєра чи Поліанни і пробувати їх порівняти.

Відповідно до вже визначеного питання про актуальність та проблематику тем, піднятих у тексті для сучасного читача, варто ставити питання, чи є він дійсно вартий того, щоб до нього зверталися, чи порадити цей текст для прочитання своїм друзям. Під час опитування половина учнів змогли пояснити, чому їм подобається текст, здебільшого вони згадували про те, що там цікавий сюжет або цікавий головний герой.

На практиці доведеться ще приділити значну увагу до того, аби діти навчилися більш аргументовано та різноманітно пояснювати власні уподобання, аргументувати їх та виявляти початкове уміння розрізняти художню вартість прочитаних творів. Вивчення цих текстів у цьому розділі також визначає наскрізні лінії історії літератури - зокрема це поглиблення понять про оповідача і розповідача, розрізнення роману, повісті, фентезі а також поглиблення уявлень про категорію художності стосовно творів масового мистецтва. Зокрема тому

звертаємось до вже зазначеного раніше жанру фентезі як високого жанру і саме так говоримо про його популярність. Чи його популярність дійсно виправдана, чи його художня вартість примножує літературну компетентність? Визначення «Мандрівного замку Хаула» як тексту, який може та має привертати увагу сучасного підлітка, можна пояснювати тим, що серед персонажів є підлітки, молоді люди, а сучасним підліткам, відповідно до вікових особливостей, цікаво читати про підлітків, так само як дітям цікаво читати про дітей. Теми, які наразі відповідно до вікових особливостей знаходяться на слуху в підлітків, піднімаються текстом Д. Джонс - зокрема це тема самоідентифікації, становлення особистості, стосунки з батьками, мрії тощо.

Для розробки методичних рекомендацій варто звернутись до вже готових розробок, дослідити вже готові праці, віднайти в них важливу для нас інформацію та, також спираючись на них, визначити власну парадигму.

Питанням дитячого читання займались: У. Баран [34], Е. О'улливан [53], зокрема британської літератури – Д. Баттс [55], К. Вілкі-Стіббс [56] – та японської – К. Піцці [57]. Відповідно до цих досліджень ми дізнаємось, що дитяча література на сьогодні набула широко розквіту, вона позбавлена заангажованості і спрямована на дітей, дозволяє підростаючим читачам обирати книжку до смаку та дійсно насолоджуватись нею. Варто тут також згадати Д. Пеннака, який у розробленій «декларації прав читача» зауважує, що книжку можна не дочитувати, якщо вона не подобається [80]. В навчальну програму включені ті тексти, що є рекомендованими для вивчення тими чи іншими віковими категоріями учнів, а також супроводжуються рекомендаціями ВРУ [70], варто зазначити, що й самі методисти не завжди погоджуються із запропонованою вибіркою, але, загалом, при обізнаності вчителя, уроки можуть бути спрямовані на учнів, тим самим підвищуючи їх жагу до знань та літератури.

До дослідження особливостей викладання чарівної казки зверталась В. Братко [40], Л. Овдійчук та Г. Примич [62], С.. Карпенко [63], Р. Баттгаймер [53]. Вони зауважують, що варто провокувати учнів до пригадування попереднього досвіду та переосмислювати його. В дитинстві більшість мала змогу

ознайомитись із казками, але майже ніколи не розглядаючи їх з точки зору теорії літератури, на що також варто звернути увагу при вивченні цієї теми. Діти обожають казки за той світ фантазії та перемогу добра, які вони відображають.

Низка вчених займалась розробкою методичних рекомендацій до вивчення жанру фентезі у шкільному курсі [15; 46; 58; 59]. Дослідники зазначають, що відповідно до особливостей цього жанру, при його вивченні варто провокувати дітей до виявлення інтертекстуальних зв'язків, враховуючи, що вони вже знайомі із казкою, а відповідно до нашого дослідження, тексти фентезі частково відтворюють казковий світ та цілком можуть мати посилання на казку, або принаймні схожі мотиви, що штовхає нас на дослідження із компаративістики, встановлення зв'язків із знайомими казками. Окрім цього, відповідно до проведеного нами анкетування, ми можемо стверджувати, що жанр фентезі є найбільш цікавим учням. Це той розділ, який вони із задоволенням читають та вивчають. І варто не зруйнувати ці пориви учнів, а, навпаки, підсилювати, як варіант, за рахунок залучення отриманих ЗУН (знань, умінь та навичок) з фентезі в процес вивчення інших жанрів.

Відповідно до наявності у навчальній програмі роману Д. Джонс ми можемо також віднайти значну кількість вже готових методичних рекомендацій та розробок до його вивчення, зокрема в електронному журналі «Зарубіжна література в школах України» [44] також вчитель може віднайти певні рекомендації до проведення уроків про Д. Джонс, зокрема із залученням інтермедіального аспекту. Також розроблені книжки для вчителя О. Ніколенко [45] та О. Чорної [71], де подаються по два уроки із вивчення біографії та творчості Д. Джонс [45]. Розроблені презентації, зокрема Т. Добиндою [74]. О. Пітерська [42], М. Маринець [41], А. Шевченко [66] та багато інших вчителів розробили плани-конспекти [75; 76; 77; 78; 79] до циклу уроків для вивчення «Мандрівного Замку Хаула» у шкільному курсі. Загалом, всі існуючі розробки, на які ми посилаємось, відповідають вимогам навчальної програми та рекомендаціям ВРУ: в ході уроків відбувається ознайомлення із біографією Д. Джонс, теорією літератури про фентезі, аналіз образу Софі, чарівного світу та

ознак детективу, дуже часто залучаються різноманітні інтерактивні методи навчання, що значною мірою підвищують інтерес до роботи із текстом.

Інколи в уроки включається робота Х. Міядзакі, зокрема це дослідження Л. Ляшко [49]. В такому разі вимагається дещо більше часу, адже необхідно переглянути та проаналізувати не лише роман, але й фільм. Зазвичай, в такому випадку, залучаються лише методи компаративістики для порівняння тексту та аніме. В разі використання під час роботи із біографією та творчістю Д. Джонс, можна запропонувати учням самостійно переглянути фільм, попередньо познайомивши їх із трейлером до аніме Х. Міядзакі [43].

Насправді, тема методологічних рекомендацій до вивчення біографії та творчості Д. Джонс є досить широко вивченою, тому ми не зосереджуємо на цьому увагу, ми досліджуємо становище вивчення цього тексту з точки зору дітей сьогодні та віднаходимо найбільш вдалі шляхи до вивчення.

Відповідно до нашого дослідження ми звертаємо увагу не лише на сам текст і на визначені рекомендації до його вивчення за навчальною програмою, а також пропонуємо свої ідеї, які полягають у визначенні культурних особливостей письменників, а саме культурні особливості британської культури, особливості японської культури, а також відповідно до інтересів учнів до кінематографу до такого жанру як аніме та японська анімація. Як вже було визначено, художню цінність та значення творчого доробку Х. Міядзакі неможливо перебільшити тому під час вивчення роману варто звернутись до однойменного мультфільму Х. Міядзакі, й, окрім визначення особливостей британської культури в романі, також звернути увагу на особливості японської культурної ідентичності в анімаційному фільмі. Звичайно перегляд фільму вимагає або трьох уроків для його перегляду або його значного скорочення, однак є також форма завдання переглянути його вдома.

Залучення анімаційного фільму дозволяє порівняти роман та текст аніме, таким чином, залучаємо новий рівень компаративного зіставлення, можемо порівняти спільне та відмінне в романі та в анімаційному фільмі, визначити жанрові особливості роману та специфіку анімаційного фільму. Таким чином, ми

можемо віднайти кардинально різні прояви навіть елементів чарівної казки, до яких звертались в другому розділі дипломної роботи.

### **3.2. Розробка планів-конспектів уроків**

Як вже було зазначено раніше, найбільш вдалими з урахуванням підняття бажаних тем та отримання навичок та вмій учнями, є виділення із заключного циклу «Сучасна література: Я і світ» трьох уроків на вивчення біографії Д. Джонс та її роману «Мандрівний Замок Хаула».

За нашими розробками, на першому уроці (Додаток Ж) увага приділяється біографії Д. Джонс та теорії літератури – детектив, казка, літературна казка, чарівна казка, роман, роман-фентезі. В процесі вивчення значного за обсягом блоку з теорії літератури учням пропонується згадувати вже вивчені раніше тексти, віднаходити зв'язки між різними жанрами, порівнювати їх спільні та відмінні риси. Для вивчення біографії Д. Джонс учням було запропоновано підготувати власні доповіді з приводу творчості британської письменниці. В якості домашнього завдання учні мали дочитати роман та розробити план до роману, відповідно до запропонованих їм розділів. Вивчення теорії літератури також підкріплюється тим матеріалом роману, який учні вже встигли прочитати.

На уроці учні спочатку, коли мова йшла про біографію Д. Джонс, не були значною мірою зацікавлені у роботі. Найвірогідніше це спровоковано відсутністю бажання до вивчення біографії, це стосується не лише Д. Джонс, а загалом курсу зарубіжної літератури в школі. Навіть готуючи власні доповіді, учні не були зацікавлені в попередньому ознайомленні із біографією англійської письменниці. В процесі роботи над біографією, учням було запропоновано заповнити невеличку анкету письменника із найважливішими відомостями про її життя, із цим завданням успішно впорались всі учні, які, не зважаючи на власну незацікавленість у вивченні чужого життя, навіть короткому, приділяли увагу, загалом, при перевірці, у всіх учнів сформувалась невеличка схемка із ключовою інформацією. Враховуючи певну в'ялість дітей, перш ніж переходити до заслуховування доповідей, ми сприяли підняттю рівня вмотивованості в учнів,

шляхом згадування чарівного світу із серії про «Гаррі Поттера», адже, відповідно до проведеного попереднього аналізу, це одна із найулюбленіших книжок учнів цього класу, згадавши магію та налаштувавшись на чарівну атмосферу, ми перейшли до доповідей, в ході яких учні так само відмічали найголовніше в «анкеті письменника». По закінченню цього виду роботи, учням було запропоновано переглянути трейлер до «Мандрівного замку» Х. Міядзакі, після чого ми почали працювати із теорією літератури, актуалізуючи вже відому інформацію та вивчаючи нову, постійно наводячи приклади із прочитаного вдома фрагменту роману та із відомих текстів, зокрема казок та «Гаррі Поттера». В якості підведення підсумків, учням необхідно було розповісти про власні враження від почутого на уроці про біографію та творчість Д. Джонс, виявити або спростувати бажання познайомитись із її текстами більш близько, пояснити свої думки з цього приводу, таким чином ми отримали в результаті, що більшість учнів бажає «спробувати прочитати якийсь роман Д. Джонс», що дає нам змогу зрозуміти, що наразі учні ще не вирішили, чи є важливою та цікавою для них британська письменниця, але вже розуміють, що варто б дізнатись про її творчість більше.

На другому уроці (Додаток II) проводиться актуалізація прочитаного в романі, звертається увага на найважливіші моменти. Пропонується перегляд аніме «Мандрівний Замок Хаула» з періодичними зупинками для порівняння прочитаного та переглянутого, відбувається дослідження учнями схожих та відмінних рис, винесення здогадок про причини та функції змін. Враховуючи, що все переглянути за 45 хвилин разом із іншими видами діяльності неможливо, додому учні отримують завдання додивитись до кінця та віднайти інші відмінні та схожі риси між романом та фільмом.

Актуалізація опірних знань у формі вікторини сприяла одночасно і більш значній активності, яку потім виявили учні в процесі уроку, тобто їх вмотивованості, а також допомогла досягти мети цього етапу – учні згадали, або, якщо не встигли/не бажали прочитати, ознайомились, із інформацією, що подається в тексті, пригадали основні моменти та спробували їх

охарактеризувати з точки зору теорії літератури, таким чином плавно перейшовши до отримання нових знань на уроці. Потім учням було запропоновано переглянути фільм Х. Міядзакі, певна кількість учнів не виразила бажання, але сприйняли цю пропозицію як нове завдання на уроці, що не завжди є цікавим. В подальшому ході уроку нашим завданням було викликати в цих учнів бажання залучитись до дискусії та змінити своє ставлення до цього етапу уроку, зацікавити їх, і прогрес в цьому питанні був. В процесі перегляду фільму, особливо на початку, ми часто зупиняли відео, аби поділитись враженнями, ідеями, думками, спробувати порівняти отриману щойно інформацію із книжкою. Коли урок було закінчено, значна кількість учнів хотіли додивитись фільм, за цілком зрозумілими причинами. Урок було закінчено під знаком питання, в якості підсумків виступили рекомендації до виконання домашнього завдання.

На третьому уроці (Додаток К) як підсумок проводиться робота із розробленими планами, звертаючись до яких досліджуються образи головних героїв – Софі, Хаула, - в ході цієї діяльності учні усвідомлюють динаміку образів, визначають вплив на зміни в героях, знайомляться із питанням ідентичності у спрощеному вигляді. В якості домашнього завдання учні отримують завдання, які мають на меті розвиток творчих здібностей: намалювати/створити малюнок, сторінку героя в соціальній мережі тощо.

Повернувшись до теми «Мандрівного замку», більшість учнів додивились фільм вдома та бажали поділитись своїми враженнями, тому актуалізація знань пройшла не в тому форматі, який планувався, але під корективами вчителя, перетворившись в евристичну бесіду відповідно до висвітлення основних питань, що підняті у фільмі, та розуміння яких необхідне для подальшої роботи. Далі за допомогою створення таблиць та схем, евристичної бесіди, постановки проблемних питань, учні визначили відповіді на найголовніші питання вивчення творчості Д. Джонс, визначені навчальною програмою та нами, відповідно до проведеного раніше дослідження. Учні були активні та вмотивовані, що дозволило не обтяжувати їх домашніми завданнями для закріплення отриманої

інформації та діагностики рівня сформованості ЗУН, натомість вони отримали більш цікаве для них завдання, відповідно до індивідуальних особливостей учнів та здібностей, - створення власноруч чи за допомогою комп'ютеру певних робіт, що дозволяють розвинути творчі здібності. Виконанням цього завдання учні зацікавились ще в момент, коли воно було лише запропоновано.

Загалом, під час роботи на уроках учні були активні, зацікавлені та вмотивовані, відшукували відповіді на поставлені проблемні питання, залучали отримані попередні знання. Не зважаючи на необов'язковість домашнього завдання, враховуючи отриману вибірку та пояснення, більшість учнів на наступний урок принесли виконані власноруч роботи. Мета, яка ставилась перед нами в процесі розробки панів-конспектів уроків, була досягнута. Учні, спираючись на створені плани роману, тобто змогли визначити ключові події роману, віднайшли їх важливість для того чи іншого героя, проаналізували динамічність розвитку образу Софі та частково Хаула, відповідно до переглянутого аніме.

### **Висновок до Розділу 3**

Дослідження теоретичних засад жанрів чарівної казки та фентезі, ідентифікації особистості, зокрема у дихотомії «Свій/Чужий» (Розділ 1) та, відповідно до них, визначення практичних аспектів у творчості Д. Джонс та Х. Міядзакі (Розділ 2), дозволяє нам визначити методологічну базу для навчання дослідженого матеріалу в курсі ЗЛ у середній школі. Для ознайомлення із попереднім доробком методистів-практиків ми звернулися до статей в методичних журналах, зокрема А. Мартинець, У. Гнідець (Баран), А. Гребенюка. Під час педагогічної практики провели діагностику знань учнів із теми, провели опитування стосовно кола їх читання, вмотивованості до вивчення літератури у шкільному курсі. Відповідно до проведеного дослідження та аналізу результатів, вивчення методологічних джерел, розробили цикл уроків для вивчення творчої біографії Д. Джонс та її роману «Мандрівний Замок Хаула».

Проведене опитування засвідчило відносно низький рівень любові до читання в учнів 7-ого класу, і також низький рівень задоволення шкільною програмою, що можна пояснювати складнощами, пов'язаними із віковою групою, невідповідністю запропонованих їм текстів до рівня сформованості читацьких навичок та цікавості, або ж неоптимальним підбором методологічної бази та методичних прийомів під час викладання вчителем; натомість опитування показало високий рівень зацікавленості учнів у британській літературі жанру «фентезі».

Результати опитування, що зокрема виявили незначний рівень обізнаності учнів у британській літературі, дозволили нам розробити плани-конспекти уроків відповідно до можливих очікувань учнів та, разом з тим, розширити їх кругозір, познайомити із творчістю Д. Джонс та Х. Міядзакі, розширити знання про жанр «фентезі». На рівні контекстних знань та компетентностей в методичній частині поставлені завдання: формувати навички із компаративної рецепції, розвивати критичне мислення та творчі здібності, прищеплювати інтерес та любов до британської та японської культур, спонукати до пошуку власної ідентичності. Ми провели уроки із відповідною триединою метою, за результатами яких можемо стверджувати, що загалом поставлені перед вчителем завдання були досягнуті.

Таким чином, обраний шлях – проведення попередньої діагностики знань учнів, аналіз її результатів, вивчення методологічних та методичних джерел, розробка за результатами проведеного дослідження власних уроків – шлях розробки методологічної бази із теми був у цілому вірним: результати відповідей учнів після вивчення твору Д. Джонс у зіставленні з анімаційною версією роману «Мандрівний Замок Хаула» значно вищі, аніж на момент проведення попереднього тестування.

## **ВИСНОВКИ**

Роман британської письменниці Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» є популярним серед читачів та літературознавців, інтерес до нього виявив і японський режисер-аніматор Х. Міядзакі, – аніме-фільм, який він створив, став не менш відомим за текст англійської авторки фентезі. Успіх анімації певним чином сприяв популярності твору Д. Джонс, тож сприймати книгу і фільм разом у якості об'єктів дослідження видається обґрунтованим й продуктивним шляхом рецепції

Дослідники, здебільшого зарубіжні, виявляють інтерес до дослідження структури роману фентезі (М. Мартинець) та жіночих образів, зокрема динаміки розвитку Софі (П. Сомкід, К. Артамонова, М. Брокман, Б. Гарсія), відзначають певні аспекти змін при інтермедіальному перенесенні тексту у форму аніме (Б. Салюк). Критичних відгуків на роман Д. Джонс та анімаційний фільм видатного японського майстра достатньо. Однак не всі аспекти творів залишаються висвітленими. У проведеному дослідженні головну увагу приділено визначенню взаємодії прийомів квесту та способів відтворення процесів формування динамічної ідентичності. Аналіз мотивів та сюжетної структури чарівної казки залучений як у розгляді фентезі-роману Д. Джонс так і в процесі інтермедіальної імплікації в анімації Х. Міядзакі. Цей структуротворчий принцип обґрунтовано в теоретичній частині й розвинуто в аналітичних частинах Розділу 2. Типологія ідентичності та процес становлення індивідуальності апробовані як на прикладі головної героїні Софі, так і в контексті образу Хаула та другорядних персонажів

Для досягнення цієї мети ми охарактеризували поняття жанру чарівної казки та її жанрових ознак, визначили поняття жанру фентезі та його особливостей, охарактеризували поняття культурної ідентичності та дослідили його значення та функції у текстах жанру фентезі та казки. Особливості інтерпретації процесів становлення ідентичності продовжили в характеристиці анімаційного фільму як інтермедіальному втіленні роману, при чому зверталися до зіставних характеристик як в теоретичному розділі - на рівні оцінок окремих

позицій теорії жанру В. Проппа та його сучасних послідовників, так і в розгорнутих порівняннях аналітичного Розділу 2.

Досліджені поняття «казки» та «чарівної казки», ознаки та закони останньої дозволили зробити висновок, що закономірний її початок – знайомство читача із соціально-побутовим становищем головного героя, - відображається у романі Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула», як і низка інших факторів – мотивних та сюжетних елементів: казкова матриця простору, положення «сестриці» під час перебування у «чоловічому домі», наявність випробувань в контексті обряду на шляху до ініціації, наявність помічників, боротьба між Добром та Злом тощо.

Вивчення структурних елементів фольклорної та літературної казки дозволило більш влучно підійти до дослідження жанру фентезі, виокремити його ключові поняття та характеристику, зокрема ми акцентували увагу на визначенні поняття прийому міфічного квесту, його характеристиках та функціях в фентезі літературі, на сучасному етапі, також квесту як шляху до становлення та розвитку ідентичності героя роману.

В процесі дослідження ідентичності було виокремлено наступні її види: зовнішня та внутрішня ідентичність, субстанціональна, екзистенціальна, динамічна ідентичності, – кожна із яких має свої певні особливості; та дихотомію «Свій-Чужий-Інший», в результаті виявлення яких відбувається прийняття/неприйняття/деформація чужої та своєї ідентичності. Визначили, що для вивчення роману Д. Джонс нам необхідно зосередитись на екзистенціальній та динамічній ідентичностях, відповідно до змін, що відбуваються в образах Софі та Хаула в процесі їх власних особистих квестів.

Дослідження історії розвитку японської анімації та її впливу на західне суспільство дозволило нам визначити ті культурологічні аспекти – етичні норми та цінності японської культури, що вніс Х. Міядзакі у власний фільм, переосмислюючи роман, приносячи в нього нові культурні коди, що має значення для сюжету та образів героїв фільму. Це переосмислення зумовлене не лише в культурологічному аспекті, але й відповідно до специфіки іншого виду

мистецтва: анімаційний фільм, тим паче японський, не може бути достатньо розкритим без надання значення пейзажам, так само, як без демонстрації видимих змін, тобто єдності зовнішнього і внутрішнього (колір волосся Софі). Відстежені також зміни на тематичному та проблемному рівні – залучення мотиву війни, що мотивована протестом режисера проти реального становища країни.

Виявили, що квестова форма фентезі роману на сучасному етапі дозволяє відобразити поетапне формування динамічної ідентичності. Аналізуючи власні квести Софі та Хаула, ми визначили наступні їх етапи, що відображені у романі та фільмі різною мірою: початкова форма існування особистості, імпульс до змін, початкові випробування, остаточне прийняття рішення до змін, певна кількість етапів з випробуваннями, підсумкове випробування як демонстрація досягнень, вибір майбутнього шляху. З'ясували особливості зображення іншого світу, його світоландшафт, як важливої складової міфічного квесту. Порівнюючи інтермедіальні зміни, відображені у творах, ми з'ясували їх причини, функції та засоби перенесення.

Згідно заявленої дослідницької перспективи ми з'ясували мотиви уведення даного роману Д. Джонс до навчальної програми ЗЛ для 7 класу середньої школи та розробити методичні рекомендації до його вивчення, розробили плани-конспекти уроків для вивчення роману «Мандрівний замок Хаула».

Наявність роману Д. Джонс у курсі шкільної програми потребувало зосередитись на розробці основних методичних рекомендацій до його викладання, зокрема на ключових та предметних компетентностях. В процесі дослідження наявних українських методичних розробок до цього нового аспекту програми, нами було виявлено певну сформовану методологічну базу, в якій майже не розглядається інтермедіальна складова роману, що спонукало нас до поглиблення цих аспектів аналізу. Апробація цих питань під час педагогічної практики включала 2 рівні анкетування серед учнів 7-го класу – попереднє

дослідження їх готовності до рецензії роману та фільму та діагностика його результатів.

На основі проведеного дослідження, ми розробили комплекс уроків з вивчення «Мандрівного Замку Хаула» Д. Джонс, де залучили результати, отримані в ході теоретичного, практичного та педагогічного досліджень, і апробували їх, та, як наслідок, провели самодіагностику власних методологічних розробок.

Отже, в ході вирішення завдань, які ми висунули для досягнення поставленої мети: дослідити питання відображення проблеми ідентичності на матеріалі британського тексту – роману Д. Джонс «Мандрівний Замок Хаула» та японської анімації – фільмі Х. Міядзакі «Мандрівний замок» - ми можемо стверджувати, що поставлені завдання виконані.