

Е. А. РОССТАЛЬНАЯ

*кандидат филологических наук, доцент,
Черниговский национального педагогического
университета имени Т. Г. Шевченко*

**КВЕСТ, КАК СЮЖЕТНАЯ ОСНОВА ПОВЕСТЕЙ Т. ЯНССОН
И СКАЗОК ДЖ. Р. Р. ТОЛКИЕНА**

Понятие «квест» — неотъемлемая часть современных компьютерных и ролевых игр — активно используется и в контексте литературы. В литературе это понятие изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Именно квест выступает сюжетной основой произведений Т. Янссон «Муми-тролль и комета», «Шляпа волшебника» и сказок Дж. Р. Р. Толкиена «Хоббит», «Фермер Джайлз из Хэма». Все герои этих произведений отправляются в путешествия, каждое из которых имеет свои цели и мотивы. Во время странствий героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Выполнение всех квестов связано с решением нравственно-этических задач, каждый из героев должен «найти себя», возмужать и преодолеть собственные страхи. Широкий культурно-мифологический пласт, заложенный в произведениях, позволяет говорить об их адресации как детской, так и взрослой аудитории.

Ключевые слова: квест, схема сюжета, мотив, культурно-мифологический пласт.

E. A. ROSSTALNAYA

*PhD, associate professor
Chernihiv T. G. Shevchenko National Pedagogical University*

**QUEST, AS THE PLOT BASIS OF T. JANSSON STORIES
AND FAIRY TALES OF J. R. R. TOLKIEN**

The concept «quest» — an integral part of the modern computer and role-playing games is widely used in the context of literature. In literature this concept originally meant one of the ways to build a story — a journey of characters to a certain goal by overcoming difficulties. It serves the story quest foundation works T. Yansson «Moomin and the comet», «The Magician's Hat» and tales of J. R. R. Tolkien's «The Hobbit», «Farmer Giles of Ham». All the heroes of these works are sent on a journey, each of which has its own goals and motives. During the wandering heroes have to overcome many difficulties and meet a lot

of characters that help or hinder them. All quests deal with moral and ethical decision tasks, each of the characters has to «find himself», grow up and overcome their fears. A cultural and mythological layer inherent in the product lets to talk about their address both to child and adult audiences.

Key words: adventure, scheme of the plot, theme, cultural and mythological layer.

Английское слово *quest*, позаимствованное из французского языка, связано с рыцарским романом (*romance*) и означает «путешествие рыцаря с целью добывания определённого объекта или совершения подвига». Соединяя семантику понятий «путешествие», «поиск», «подвиг», слово *quest* не сохраняет полной смысловой нагрузки при традиционном переводе — «поиск». Русские и украинские исследователи по-разному пытались решить эту проблему, переводя *quest* как «рыцарский поиск», «богатырский поиск», «опасное путешествие» и т. д., иногда указывая в скобках английское слово (Е. Мелетинский, В. Топоров). Во избежание неточностей аргументированной кажется предложение украинской исследовательницы Е. Тихомировой использовать транслитерированную форму — квест [4, с. 43]. Для определения данного понятия следом за Е. Тихомировой мы опираемся на работу Н. Фрая «Анатомия критики», в которой автор называет успешный квест идеальной формой рыцарского романа (*romance*) и выделяет три основные стадии квеста: 1) опасное путешествие или приключения, 2) главный поединок, 3) «вознесение» героя [3, с. 57]. Дефиниция Фрая существенно расширяется благодаря синтагматическому наложению квеста на хронопот фантастического мира. В результате синтезируются два главных значения квеста — мотив и структурный прием. Таким образом под квестом понимаем определенное сюжетное единство, которое содержит мотивы поиска, путешествия та подвига, и в процессе раскрытия субъектно-объектных отношений которого актуализуется хронопот (часто хронопот мифологического мира).

Анализируемые произведения Т. Янссон «Муми-тролль и комета» (1946), «Шляпа волшебника» (1949) и Дж. Р. Р. Толкиена «Хоббит» (1937), «Фермер Джайлз из Хэма» (1949) были написаны с разрывом в несколько лет в разных странах, культурных традициях и при разных обстоятельствах, однако имеют несколько общих черт. Во-первых, жанровая природа: повести-сказки Т. Янссон и сказки Дж. Р. Р. Толкиена (исследователи «Хоббита» часто определяют именно как повесть-сказку).

Во-вторых, сказки обоих писателей включаются в циклы других произведений, которые дополняют друг друга (серия книг про Муми-тролля и других обитателей Долины и разно жанровые произведения про Средиземье). В-третьих, и Т. Янссон, и Дж. Р. Р. Толкиен иллюстрировали свои произведения. В-четвертых, события, описываемые в книгах обоих писателей, опираются на ими же созданную хронологическую модель выдуманного мира, которая подкреплена картами и межтекстовыми связями (предыстории событий или обстоятельства появления персонажей в сюжете). Кроме этого, по нашему мнению, именно квест выступает сюжетной основой для сказок обоих писателей.

Сказочная повесть Т. Янссон «Муми-тролль и комета» фактически начинается «анонсированием» потенциального квеста: Снифф обнаружил Таинственный Путь. По мере развития сюжета все большего значения приобретает такая характеристика как таинственность и загадочность с налетом опасности: Муми-троллю и Сниффу всюду встречается знак кометы, герои узнают об опасности, исходящей из космоса, и Муми-тролль решает снарядить исследовательскую экспедицию для поиска Обсерватории в Одиноких Горах.

Выход Муми-Тролля и Сниффа за пределы Долины («Это была чудесная долина, полная цветущих деревьев. С гор там стекала узкая прозрачная речка. Она обвивалась вокруг голубого домика Муми-тролля и убегала в другие места, где жили другие тролли и всякие сниффы» [2, с. 12]), т. е. своего замкнутого, защищенного и определённым образом закрытого мира (аллюзия Эдемского сада, не зря в дорогу герои берут с собой именно яблоки) символизирует определенное взросление и в дальнейшем станет инициацией. В паре Муми-тролль — Снифф четко просматриваются покровительственные отношения первого героя по отношению ко второму. Муми-тролль постоянно называет Сниффа «малыш», защищает его от опасностей. Снифф, глуповатый и трусоватый по своей природе, не пытается изменить ход вещей и легко уступает место рядом с Муми-троллем Снусмумрику. По возвращению домой Муми-тролль представляет маме последнего как своего лучшего друга.

Путешествие в Обсерваторию и обратно в Муми-Долину протекает по всем законам квеста. Героев подстерегает множество опасностей: встреча с крокодилами на реке, опасный ящер в ущелье с гранатами, вулкан, водопад, коварная пропасть, огромный кондор, ядовитый куст, высохшее море, стая саранчи, смерч и, наконец, комета (отметим библейские аллюзии многих испытаний). При этом опасности

располагаются по нарастающей и в целом приобретают эсхатологический характер. Преодолевая их, Муми-тролль и его друзья «укрощают» все стихии — огонь, воду и воздух. С большинством угроз герои справляются сами благодаря своей смелости, хитрости и смекалке, однако угроза кометы настолько страшная, что храбрые искатели приключений снова превращаются в детей («Скорее домой. Только добраться к маме. Уж мама что-нибудь да придумает» [2, с. 54], — говорит Муми-тролль).

Главным испытанием (главным поединком) выступает бой Муми-тролля с ядовитым кустом, который напал на фрекен Снорк. Желание освободить героиню (аллюзия на рыцарские романы и фольклорный мотив завоевания невесты) превращает перочинный ножик в настоящий меч в руках Муми-тролля. В награду (вознесение героя) Муми-тролль получает симпатию фрекен Снорк и материальную награду от нее — импровизированный орден-елочную звезду за храбрость.

Неотъемлемой частью квеста есть встречи на пути героя. Муми-Тролль и Снифф встречают множество существ, которые живут за пределами Долины. Среди них есть снорки, домовые, русалки, букашки, хемули. Безусловно, это расширяет познание читателей о мире, созданном Т. Янссон, и моделирует его хронотоп. Многие из персонажей станут героями следующих произведений писательницы.

Особую роль в реализации квеста и моделировании внутреннего мира художественного произведения играет хронотоп.

Идиллично-пасторальный Муми-Дол таит в себе мало настоящих опасностей, он огражден от внешнего мира морем, речкой и Одинокими Горами. Любое опасное приключение начинается со встречи с водной стихией. Амбивалентное значение воды присутствует во многих произведениях Т. Янссон. С одной стороны, Муми-тролли очень любят купаться, с наслаждением плавают в ласковом спокойном море и путешествуют на плотках и лодках. С другой стороны, вода таит кучу опасностей. Так, героям угрожает наводнение («Маленькие тролли и большое наводнение» (1938), «Опасное лето» (1954), Муми-папа путешествует с друзьями на пароходе «Морской оркестр» («Мемуары Муми-папы» (1950), Муми-семья отправляется к маяку («Муми-папа и море» (1965), Муми-тролль простужается, упав в море во время ледохода («Волшебная зима» (1957).

Именно вода, как и во многих мифологических традициях, выступает границей между мирами (Стикс в греческой мифологии). По воде Муми-тролль и Снифф отправляются в путешествие, покинув защищённый и привычный мир.

Существенную трансформацию переживает и пространство, которое осваивают герои. Цветущий Муми-Дол сменяют суровые Одинокие Горы, высохшее море, темный грот, покинутый всеми обитателями лес. Угроза разрушения Муми-рая, где найдется место для всех и каждого, кто попросит тут приюта, проходит как бы сама собой — комета пролетела над Землей, не врезавшись в нее. Это последнее испытание становится своеобразной наградой для героев. Они уже доказали свое мужество, преданность дружбе, ловкость, смелось и заслужили, чтоб их маленький хрупкий мир был спасен.

Согласно вычислению ученых из Обсерватории, комета столкнется с Землей 7 октября. Эта дата аллегорично отсылает читателя к 3761 г. до н. э. — дате сотворения мира, от которой идет отсчет времени в иудаизме, или к 312 г. до н. э. — по македонскому календарю с этого дня ведется отсчет эры Селевкидов. Таким образом обыгрывается идея разрушения старого и сотворения нового миров. Муми-Долина действительно становится новым идеальным домом для тех, кого Муми-тролль встречает во время путешествия.

Сказочная повесть «Шляпа волшебника» тоже насыщена квестовыми элементами. Герои отправляются в несколько путешествий, а в центре событий оказывается волшебный артефакт — шляпа, принадлежащая волшебнику, и мотив превращения.

Путешествия Муми-тролля, его родителей и друзей разнообразны. Произведение начинается с путешествия — Муми-тролль, Снусмумрик и Снифф взбираются на гору, где и находят шляпу. Им скучно после зимней спячки, у Снусмумрика просыпается жажда приключений. Он говорит: «Что, если забраться на самую верхушку горы и сложить там пирамиду из камней? Пусть знают, что мы первые побывали на вершине» [2, с. 68].

Появление шляпы — предмета из другого магического мира — становится катализатором дальнейших событий. Следующее путешествие — морская прогулка на лодке (которая тоже появилась из ниоткуда) на остров хатифанттов становится испытанием для всех. Так, герои попадают на острове в бурю, Хемуль вызывает нашествие хатифанттов, фрекен Снорк теряет свою челку. Не менее важным является еще одно путешествие — волшебника, который триста лет ищет Короля Рубинов, не зная покоя. В отличие от сказочной повести «Муми-тролль и комета», в «Шляпе волшебника» большая часть опасностей приходит в Муми-дом извне. Из-за шляпы Муми-тролль превращается в чудовище, друзья не узнают его и хотят выгнать, следом за Тофслой

и Вифслой приходит страшная Морра, а затем появляется и злой волшебник верхом на пантере. Однако Муми-дом, как олицетворение добра, света и любви, трансформирует опасности, превращая их в захватывающие приключения. Волшебник, поев оладий, добреет, джунгли и облака, появившиеся из шляпы, становятся развлечением для Муми-тролля и его друзей, Морра при свете дня не выглядит такой уж страшной.

Вместе с тем в произведении появляется мотив утраты — Снусмумрик покидает Муми-дом и отправляется в путешествие, как делает с наступлением осени каждый год. Несмотря на расставание с лучшим другом, Муми-тролль счастлив: «...счастливее всех будет Муми-тролль, который вместе с мамой пойдет домой через сад на рассвете...» [2, с. 84]. Центральный локус обеих повестей — дом, где все (отсутствие замков на дверях, веревочные лестницы из окон, кухня, где мама готовит чудесные оладьи и никого не заставляют есть вчерашнюю кашу и т. д.) создано для того, чтобы дети и все, кто живет в нем, были счастливы.

В отличие от героев сказочных повестей Т. Янссон, которые являются детьми по определению, т.к. у них есть или когда-то были родители, заботящиеся о них, герои сказочной повести Дж. Р. Р. Толкиена «Хоббит» и сказки «Фермер Джайлз их Хэма» — взрослые люди.

В основе сюжета обеих толкиеновских произведений лежит путешествие героев, квестовое по своей природе. Хоббит Бильбо Торбинс отправляется вместе с гномами искать сокровища, украденные драконом, а фермера Джайлза обстоятельства и односельчане вынуждают сразиться с драконом, затем тоже забрать у него сокровища. Типично сказочный сюжет переплетается с мотивом добывания (кражи) культовых предметов (сокровищ Дракона), что берет начало от мифа про культурных героев.

Путешествия обоих героев полны опасностей, но проходят они их по-разному. Для Бильбо путешествие имеет характер инициации, он перебарывает свои страхи и из домоседа, который при первых признаках опасности «весь трясется, как тающее желе» и «пускает пузыри на коврике» от страха, превращается с первоклассного Взломщика, достойного друга эльфов и гномов [1, с. 12–13]. Каждое препятствие укрепляет силу и дух Бильбо, будит в нем качества, о которых он часто не подозревает. Ключевым моментом (главным поединком) для хоббита становится бой с пауками Лихолесья. Маленький кинжал из пещеры троллей превращается в руках Бильбо в настоящий меч. Кинжал должен

вырасти до размеров меча, получить боевое крещение и имя Жало, так же как Бильбо должен перерасти свою трусость. Частично эволюция героя фиксируется с помощью материальных предметов. Хоббит отправляется в путь в стареньком плаще, который одолжил ему один из гномов, а возвращается в мифрильной кольчуге с сундуком золота. Вместе с тем герой теряет свою репутацию среди односельчан, так как нарушает привычный и незыблемый уклад идиллической хоббитской жизни, выходит за границы известного и безопасного мира и возвращается в него изменившимся.

Отметим схожесть некоторых особенностей сюжета произведений Т. Янссон и Дж. Р. Р. Толкиена. Опасности, что подстерегают героев в «Хоббите», тоже расположены по нарастающей, а главный герой осваивает все стихии.

Фермер Джайлз — «родственная душа» Бильбо начала «Хоббита». Домосед, человек медлительный, «которому было некогда думать про Большой мир, что простирался за полями», он как бы получает в наследство любимые вещи из дома хоббита — трубку на камине, кресло, кружку эля. Втянутый в авантюру Джайлз смешно выглядит в импровизированной кольчуге верхом на старой кобыле. Квест, совершаемый фермером, вполне может быть назван ироническим. Все подвиги герой совершает случайно и выходит победителем потому, что дракон оказывается еще большим трусом, чем сам Джайлз. Дракон тщательно избегает поединка с фермером (как и фермер с драконом), отказывается защищать свои сокровища и отдает их фактически добровольно, помогая Джайлзу сохранить золото от короля, что, в конечном счете, приводит фермера к престолу.

Отказ Дж. Р. Р. Толкиена от классической интерпретации мифа про добычу сокровищ и образов-типов (храбрый рыцарь, который борется с чудовищем), особый иронический стиль иллюстрируют возможности не классической литературной сказки, которая адресована как детской, так и взрослой аудитории.

При наличии общих черт в сказочных произведениях двух писателей есть очень важное отличие. Мир, в котором живут герои Т. Янссон, более безопасен, ведь он все же больше подходит для детей. Никто из персонажей не умирает и не погибает в бою, от всех опасностей и бед может защитить Муми-мама. Даже самые страшные обитатели этого мира не прислужники зла, в отличие от волков, варгов, орков и гоблинов, с которыми встречаются герои Толкиена.

Герои сказочных повестей Т. Янссон отправляются в путешествия с большим удовольствием, ими движет неутолимая жажда приключений и «бродячие» настроения, присущие всем детям-подросткам. Герои Толкиена покидают обжитый и уютный мир с большой неохотой, часто под влиянием внешних факторов. Материальные ценности (награда в конце пути, как важная часть квеста) для них важнее, чем для героев Т. Янссон. Не зря Муми-тролль отдает весь жемчуг фрекен Снорк и самую большую жемчужину маме, Муми-мама обкладывает клумбы слитками золота, потому что они больше ни на что не годятся, а Снусмумрик считает, что нельзя слишком привязываться к собственности.

Квест, как сюжетная основа сказочных повестей Т. Янссон и Дж. Р. Р. Толкиена, дополняется культурно-мифологическими компонентами, которые в сочетании с неповторимым авторским стилем создают особую атмосферу произведений. Возможность погрузиться в мир выдуманной реальности, «рассмотреть» в ней известные литературные сюжеты и образы позволяет читателям, независимо от их возраста, стать «сотворцом» истории, ее демиургом и вместе с тем по-новому увидеть себя.

ЛИТЕРАТУРА

1. Толкиен Дж. Р. Р. Хоббит, или туда и обратно. М., 2000. 560 с.
2. Янссон Т. Сказки про Муми-тролля. М., 1992. 305 с.
3. Frye N. Anatomy of Criticism: Four Essays. PUP 1973. 396 p.
4. Тихомирова О. В. Міфічний квест у літературній спадщині Дж. Р. Р. Толкіна: дис. ... канд. філол. наук: 10.01.04 / Київський національний лінгвістичний ун-т. К., 2003. 238 арк.

TRANSLIT

1. Tolkien Dzh. R. R. Hobbit, ili tuda i obratno. M., 2000. 560 s.
2. Jansson T. Skazki pro Mumi-trollja. M., 1992. 305 s.
3. Frye N. Anatomy of Criticism: Four Essays. PUP 1973. 396 p.
4. Tihomirova O. V. Mifichnij kvest u literaturnij spadshhini Dzh. R. R. Tolkina: dis. kand. filol. nauk: 10.01.04 / Kiivs'kij nacional'nij lingvistichnij un-t. K., 2003. 238 ark.