**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД**

**«КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»**

**Факультет іноземних мов**

**Кафедра англійської філології**

|  |  |
| --- | --- |
| «Допущено до захисту»  Завідувач кафедри  \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  (підпис) (прізвище, ініціали)  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_ р. | Реєстраційний № \_\_\_\_\_\_\_  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_ р. |

**Англійське дитяче фентезі у світовому літературознавчому дискурсі**

**Дипломна робота студентки**

групи АНФм-15

другого (магістерського) рівня

за спеціальністю 0.14 Середня освіта

Мова та література (англійська)

галузі знань 0.1 Освіта

**Реви Анни Андріївни**

Керівник:

Кандидат філологічних наук, доцент кафедри перекладу та слов’янської філології

**Федоряка Людмила Діамарівна**

Оцінка:

Національна шкала \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Шкала ECTS \_\_\_\_\_ Кількість балів \_\_\_\_\_

Голова ЕК \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(підпис) (прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(підпис) (прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(підпис) (прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(підпис) (прізвище, ініціали)

Кривий Ріг – 2020

**ЗМІСТ**

**ВСТУП**…………………………………………………………………………….3

**РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ПІДВАЛИНИ ДИТЯЧОГО ФЕНТЕЗІ**

* 1. . Жанрові ознаки фентезі……………………………………………………...8
  2. . Дж. Толкін і фентезі для дітей……………………………………………..17
  3. . Поетологічна структура дитячого фентезі …………………………..........24

Висновки до І розділу…………………………………………………………...33

**РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА АНГЛІЙСЬКОГО FANTASY-ДИСКУРСУ ДЛЯ ДІТЕЙ**

2.1. Біля витоків дитячого фентезі: «Хроніки Нарнії» К. С. Льюїса»………..36

2.2. Класика жанру в поттеріані Джоан Ролінґ...................................................53

2.3. Особливості сучасного фентезійного наративу…………………………...69

Висновки до ІІ розділу ………………………………………………………….84

**ВИСНОВКИ**……………………………………………………………………..88

## **СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ** ………………………………94

**ВСТУП**

Сучасні письменники все частіше віддають перевагу зображенню подій ірреального світу з його установами, законами і мораллю. Вони намагаються вигадати невідомих раніше персонажів, зацікавити потенційного читача неординарним сюжетом і відволікти їх тим самим від буденної реальності. Зважаючи на цей поважний імператив, літератори зламу століть здійснюють свій активний творчий пошук шляхом художніх експериментів у форматі фентезі.

Зі словом «фентезі» у пересічних людей завжди виникають приємні спогади з дитинства: читання у родинному колі улюбленої книги з дуже цікавим сюжетом, де Добро завжди перемагає Зло, де рослини і тварини говорять людською мовою , а незвичайні герої творять магію. Інколи в уяві постають сцени з екранізованих версій цих книг, які, дякуючи сучасним розвинутим технологіям, закарбовуються надовго в пам’яті як дітей, так і дорослих.

Саме в такий спосіб багато фентезійної літературної продукції отримало новий шанс на життя. Безсумнівно, найвизначніші твори, такі як «Володар перснів» та «Хроніки Нарнії», користувалися популярністю ще до їхньої екранізації, однак саме це і допомогло розширити коло їх прихильників, стимулювати розвиток інших письменників у даному напрямку, і, безумовно, дало старт науковому пошуку в означеному літературознавчому руслі.

Специфіку поетики щойно згаданих творів до цього моменту дослідники нерідко вбачали несамодостатньою, тому й ніхто не відокремлював їх у самостійний жанр. Упродовж тривалого часу літературознавча спільнота взагалі упереджено ставилася до цієї літератури, вважаючи її несерйозною та такою, що існує лише у власних письменницьких шухлядах і ніколи не стане здобутком широких читацьких мас. Втім, все кардинально змінилося після виходу роману англійського викладача і письменника Дж. Толкіна «Володар перснів», у якому з легкої руки автора змінилося ставлення читачів до жанру фентезі, і, щонайголовніше, було цілком справедливо стверджене право даного жанру на самостійне літературне життя за своїми особливими законами. Безцінним досвідом англійського автора надихалися чимало представників світової лінії фентезі, у нього вчилися і брали приклад. Унікальною і водночас прагматично вмотивованою виявилася думка деяких його молодших колег по перу і співвітчизників, які взялися за написання подібних творів для маленьких читачів. З тих пір у широкому потоці фентезійної літератури Англії з’явився молодший відросток — дитяче фентезі.

«Хроніки Нарнії» стали відправною точкою для подальшого розвитку дитячого фентезі. Воно мало всі ознаки «дорослого», але з акцентом на дитячих переживаннях її сферах її зацікавленості. Багато письменників продовжили справу Льюїса, серед них найяскравішими можна назвати Джоан Ролінґ, Ніла Геймана, Філіпа Пулмана, Дмитра Ємця, Тамару Крюкову, Діану Джонс, Ріка Ріордана, Джонатана Страуда, Річарда Адамса, Діану Вінн Джонс, Муні Вітчер, та багатьох інших європейських майстрів, які віддали данину дитячій фентезі-книзі. Кожен твір-фентезі напрочуд унікальний, адже у кожного автора свої абсолютно оригінальні межі уяви, кожен репрезенує свої нововведення або по-своєму комбінує вже відомі творчі надбання для створення власної неповторної історії.

Безперечно, що подібний непередбачуваний конгломерат безмежної уяви та інтелектуального потенціалу, що став родзинкою фентезі, не зміг довго залишати осторонь наукової літературознавчої спільноти, і склалася напрочуд нетипова ситуація: в один і той же історичний час твори фентезі напрямку пишуться і досліджуються, і таким чином формується багатий дискурс, у середовищі якого видається можливим усвідомити специфіку даної літератури і зрозуміти її читацьку та фахову рецепцію. На сьогодні література жанру фентезі є найбільш досліджуваною з-поміж інших як у світовому, так і в вітчизняному літературознавстві. Доказом цього може бути, принаймні, той факт, що при Інституті літератури НАН України вже близько двадцяти років працює науковий центр з вивчення світової фентезі-традиції під керівництвом професора Т. Рязанцевої, а бібліографічна база цієї жарової гілки в Україні налічує близько 1000 позицій. Значний внесок у теоретичну розробку та практичну інтерпретацію фентезі-творів зробили О. Дворак, М. Мещерякова, А. Гусарова, І. Арзамасцева, Т. Печагіна, В. Анікін, О. Бондіна, О. Буйвол, О. Бушняк, О. Задорожна, О. Монахов та ін. Їхні ініціативи завжди активно підтримують зарубіжні літературознавці (М. Вард, М. Муркок, Н. Вуд, Т. Ваткінс, Л. Уайт, Дж. Пірс та ін). Разом з тим, чимало фахівців спрямовують кут зору своїх досліджень в напрямку сучасних літературних творів жанру *дитячого* фентезі.

Інколи цей відросток основного дорослого варіанту фентезійних творів розглядається у контексті загального потоку даної продукції; інколи його специфіка визначається у контексті подібних творів, спрямованих на дитячу аудиторію. На сьогодні нам видається справедливим і обґрунтованим вибір ракурсу, який дозволить не лише проаналізувати наявні найбільш репрезентативні зразки цього різновиду в межах однієї розвідки, але й уможливить встановити певні спадково-наслідкові зв’язки та передбачити майбутню долю зазначених «магічних» творів. Більше того, результати даного дослідження будуть імпліцитною спробою відповіді на питання про роль і місце англійського варіанту фентезі у системі світових координат (зокрема, в американській). Тож, **актуальність** даної розвідки постає закономірною і зрозумілою. **Метою** даної магістерської роботи є дослідження поетологічної специфіки дитячого фентезі, а досягти цієї мети нам допоможуть наступні **завдання:**

1. репрезентувати історико-літературознавчий матеріал з даної теми;
2. визначити роль Дж. Толкіна у формуванні жанрового ядра дитячих творів;
3. встановити специфічні ознаки фентезі для дітей;
4. з’ясувати роль англійських письменників та їхніх творів у розвиток жанру з метою визначення ступені їхнього внеску у формування світової fantasy традиції.

**Об’єктом** даного дослідження постає англійське дитяче фентезі. **Предметом** розвідки є найвідоміші твори англійського дитячого фентезі К. Льюїса «Хроніки Нарнії» («The Chronicles of Narnia»), Джоан Ролінґ «Гаррі Поттер» («Harry Potter»), Ніла Геймана «Книга кладовища» («The Graveyard Book»), Кріса Ріддела «Юна леді Гот та привид мишеня» («Goth Girl and the Ghost of a Mouse») та Ріка Ріордана «Персі Джексон та викрадач блискавок» ( «Persy Jackson and the Lightning Thief»).

**Теоретичну базу** магістерськоїроботискладає ряд положень, висунутих у роботах вітчизняних та зарубіжних літературознавців. Розгляд проблеми представлений науковими працями Т. Рязанцевої, О. Монахова, Т. Савицької, Ю. Єгорова, О. Задорожної, Ю. Кагарлицького, О. Яковенко, А. Баркова, Т. Хоруженко, І. Бугаєвої, Л. Яворської, О. Бондіної, О. Чернявської, О. Буйвол, Є. Канчури, Е. Джеймса, Е. Керна, М. Муркока, М. Варда, Х. Карпентера.

Під час проведення дослідницько-наукової роботи було застосовано різноманітні методи дослідження. Серед них можна виділити **теоретичний,** через посередництво якого відбуваєтьсяаналіз наукової літератури, систематизація, класифікація та узагальнення матеріалу з обраної теми. **Емпіричні методи** дослідження включають у себе **порівняльний метод** з метою зіставлення творів дитячого фентезі та осмислення їхніх спільних і відмінних рис.Також був використаний **індуктивний метод** для найбільш повного осмислення образів фентезійних творів, виявлення причин використання в них певних міфологічних образів та артефактів, тощо. **Аналітичний метод** дав змогу проаналізувати особливості дитячого фентезі на базі досліджуваних творів та зрозуміти популярність та тенденції різнобічного впливу цих творів на морально-психологічний стан дітей.

**Практична значимість** даного дослідження полягає у тому, що його результати можна використовувати під час підготовки семінарських курсів з літератури Англії в вузах та на уроках зарубіжної літератури в загальноосвітній школі. Крім цього, дана робота містить відомості з історії, культурології та фольклористики.

**Апробацію роботи** здійснено в статті «Жанрова специфіка дитячого фентезі (до постановки проблеми)»: «Збірник наукових праць здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету» (подано до друку).

**Структура роботи** обумовлена метою та завданнями дослідження. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаної літератури, який складається з 71 позиції. Загальний обсяг розвідки складає 100 сторінок.

**РОЗДІЛ 1.**

**ТЕОРЕТИЧНІ ПІДВАЛИНИ ДИТЯЧОГО ФЕНТЕЗІ**

**1.1. Жанрові ознаки фентезі**

У сучасному світі, де всюди панують досягнення сучасної науки і техніки, складно знайти щось загадкове чи надреальне. Людство звикло до конкретики, обізнаності та наукового підходу, однак, воно з захопленням читає твори жанру фентезі, переглядає кінострічки, зняті за сценаріями цих книг і у його процесі навіть на задумується про ірреальність зображуваного. Вподобання людини ХХ-ХХІ ст. непостійні, але ця особливість дозволяє нам іти в ногу з часом та технологіями і за допомогою цього жанру розширяти горизонти нашого мислення та уяви, розвивати фантазію та по-іншому сприймати світ.

Жанр фентезі бере свій початок у минулому столітті, набув особливої популярності у середині ХХ ст. і продовжує заповнювати книжкові полиці магазинів та бібліотек сьогодні. Одним із можливих факторів його мегапопулярності є жанрова гетерогенність, що постає своєрідним каменем спотикання для дослідницького загалу.

Численні дослідження вказують на те, що література фентезі свої «головним» корінням сягає фантастики, яку визначають як «жанр літератури, а також твори, що описують явища, події нереальні, що не існують в дійсності, і які містять казкові образи» [45]. Вона поділяється на фентезі та наукову фантастику. Тоді як наукову фантастику вважають популярною літературою серед молоді, фентезі тлумачать як своєрідні казки для дорослих, у яких описана вічна боротьба світлих і темних сил. Але це не єдина відмінність між ними. Виділимо спільні та відмінні риси між творами наукової фантастики та фентезі. Важливою спільною рисою є схильність до казкової вигадки неіснуючого в повсякденному житті.

Проте, відмінностей більше. Як зазначає українська літературознавиця Г. Давиденко, «фентезі пояснювала незвичайне, неможливе в найхимерніших відбитках, де перетворення мотивувалося науковими експериментами, чудеса створювалися прибульцями з космосу. У фентезі могло трапитися будь-що, але, як правило, те, чого насправді не буває. У науковій фантастиці йшлося про те, що може статися в майбутньому або за певних обставин» [15, c. 210]. Сучасна дослідниця О. Ковтун доповнює визначення різниці між цими двома жанрами твердженням про те, що весь світ фентезі заснований на суворих законах логіки, які не дозволяють повного свавілля уяви. Вона також підкреслює важливість моменту введення читача у вторинну реальність. «Фентезі-припущення перетворює реальність миттєво: відколи почалася сюжетна дія, реальність уже не та, що була раніше. Немає адаптації до надзвичайного, на відміну від раціональної фантастики, яка вводить надзвичайне в реальність поступово, намагаючись зберегти реальний світ, додаючи до нього лише окремі, раніше не відомі риси» [22, c.50]. У творах наукової фантастики немає суперечності з реальними законами сучасного світу, в той час як фентезі з перших рядків перетворює світ, змінюючи реальність.

Однак, досі багато науковців вважають його не самостійним жанром, вартим досліджень та публікацій, а варіантом фантастичної літературної продукції. Подані нижче визначення терміну «фентезі» з різних словників, які, хоча й пропонують незрідка полярні за своєї сутність дефініції, все ж у загальному обстоюють право цього жанру на самостійне існування. Так, фентезі — це «історія, яку хтось створює зі своєї уяви і яка не заснована на реальності» [62, 516]. Так трактує поняття «фентезі» словник Collins. Проте, таке визначення можна приписати будь-якому художнього творові, адже всі історії виникають в уяві письменника, тож цей варіант трактування не може повністю відображати особливості досліджуваного жанру.

Як зазначено у Словнику англійської мови та культури Longman, фентезі — це «історії про уявні світи, які часто пов'язані з магією. Персонажі часто шукають об'єкт, який змусить Добро перемогти зло, і зазвичай вони б'ються мечами, а не сучасною зброєю» [65, c.492]. Це визначення краще втілює всю суть цього жанру, адже воно привертає нашу увагу до типових для фентезі уявних світів та магічних сил. Це дуже важливий момент, адже наявність магії є однією з найважливіших відмінностей фентезі від наукової фантастики. Крім того, дане визначення підкреслює момент вічної боротьби Добра і Зла, що в будь-якому творі цього жанру поставлено в центр оповіді. Не менш важливим фактом є й згадки про зброю: у таких творах ми ніколи не побачимо сучасних вогнеметів та куль, натомість — лише мечі та магічні предмети.

Аналізуючи інші визначення, можна помітити, що більшість з них мають слова «уява», «уявний». Ми дійшли висновку, що наявність цих слів є ключовою у визначенні терміну «фентезі» та переліку його особливостей. Також цей факт дозволив нам співвіднести фентезі з поняттям «можливого світу», що може співіснувати паралельно зі справжнім.

Розглянемо визначення терміну «фентезі» вітчизняними та пострадянськими вченими та виділимо декілька з них, які найповніше характеризують досліджуване явище. Згідно з визначенням О. Осипова, «фентезі за зовнішніми параметрами є різновидом фантастичної казки. Але у творів цього напрямку є свої відмінні риси. По-перше, тут майже завжди незмінно представлений світ, який не має нічого спільного зі звичною реальністю і населений часто вигаданими героями. Герої жанру живуть за законами «фентезійного» світу, і лише психологія їх вчинків і дій може викликати звичні, традиційні асоціації у читача. По-друге, досліджуваний жанр широко використовує елемент ірреального, божественного, потойбічного. Нарешті, в цьому напрямку майже завжди присутні битви, жахи і т. д.» [41, c.320].

З іншого боку, також наголошується на тому, що фентезі — це не просто літературний жанр, але й художній напрям: «Фентезі — напрям у літературі, кіно, комп'ютерних іграх і т. п., що об’єднує твори різних жанрів, герої яких існують в умовному соціальному і природному середовищі, створеному уявою автора «вторинному світі»…» [43, c.1939].

Сучасна російська дослідниця С. Бєлокурова у словнику літературознавчих термінів вперше говорить про містичність та ірраціональність: «Ненаукова фантастика: твори, що зображують вигадані події, в яких головну роль відіграє ірраціональне, містичне начало, і світи, існування яких не можна пояснити логічно. Фентезі — своєрідне поєднання казки, фантастики і пригодницького лицарського роману» [57, c.190].

Не беручи до уваги деякі суперечності у вище згаданих визначеннях, все ж можна виділити основні специфічні риси, які вирізняють фентезі з-поміж інших жанрів. Серед них це варто обов’язково назвати присутність магії, ірраціональність та ненауковість, співіснування різних світів, середньовічне середовище.

Однак, всі щойно перераховані ознаки теж широко використовуються в жанрі казки. Це пояснюється тим, що і фентезі, і казка мають спільну історичну основу — фольклорну казку. То ж у чому відмінність між цими двома жанрами? Для цього нам треба усвідомити специфіку терміну «казка». Як говориться у літературному енциклопедичному словнику, «казка — це оповідний, зазвичай народно-поетичний твір про вигаданих осіб і події, переважно за участю чарівних, фантастичних сил» [27].

Нескладно помітити, що і казкові, і твори фентезі мають у собі чарівне начало, яке є їхньою головною жанровою ознакою. Це можна пояснити фольклорною основою та міфологічним світовідчуттям, за яким природа – це могутня сила, можливостями якої не варто нехтувати.

Спорідненою особливістю цих двох жанрів є персонажі історій. Усі вони є доволі схематичними і уособлюють певні риси характеру, які постають візитівками окремих персонажів. Наприклад, Лис — завжди хитрий звір, Буратіно — допитливий, Заєць — боягузливий. Подібна ситуація відбувається і у творах фентезі, але герої цього жанру вже можуть втілювати складніші риси характеру. У своїх дослідженнях визначний російський дослідник В. В. Пропп виявив сім типів героїв казкових та фентезійних творів. Серед них є такі як герой, шкідник, помічник героя, цар, його донька, дарувальник, відправник та несправжній герой.

Незважаючи на велику кількість спільних рис, між цими двома жанрами існують суттєві відмінності. Першою є кількість сюжетних ліній (зазвичай, твори фентезі розвивають їх декілька). Другою з них постає звернення фентезі до міфологічного, таким чином казковий шаблон поєднується з міфологічними сюжетом та мотивом. Третя відмінність полягає у їхній спільній рисі. Виникає такий собі оксюморон, однак кожний жанр по-своєму використовує свою основу — фольклор. «Для літературної казки фольклор служить таким собі фундаментом, на якому надбудовується образ сучасного художнику світу» [28, c.160]. А автори фентезі використовують цю архаїчну базу для творення нових та індивідуальних міфів або ж як засіб для гри з читачем.

Як уже було зазначено, дослідники вбачають витоки літератури фентезі, передусім, у фольклорі, казках, архаїчних міфах, кельтських, скандинавських, фінських, слов’янських сказаннях, героїчних піснях і лицарських середньовічних романах, готичних романах, романтизмі початку XIX ст. та окультно-містичній літературі межі XIX-XX ст.

Лицарський роман вважається провідним ліро-епічним жанром доби середньовіччя. Ядром його сюжетів стають бретонські сказання про легендарного короля Артура та його прибічників разом з такими творами як «Тристан і Ізольда», «Ланселот». Разом узяті, вони постають могутнім помічником у формуванні літератури фентезі. Адже в їх основі – мотив подорожі, битви, боротьба Добра і Зла. Головною родзинкою такого роману є виникнення непередбачуваних поворотів сюжету, що вимагає від героїв уміння швидко та правильно приймати рішення й діяти мужньо. Такі чинники як аспект непередбачуваного, пригодницький сюжет, антураж середньовіччя, міфологізм розповіді поєднують лицарський роман з літературою фентезі.

На зміну лицарському приходить готичний роман, який тлумачиться як «роман жахів», «чорний роман». Основними його рисами є наявність демонічного героя, містичність, заглиблення в особливості людської психіки, її сприйняття страху, присутність релігійних і політичних мотивів. Яскраво елементи готичного роману проявляються у фентезійних творах Дж. Толкіна «Володар перснів» та Дж. Мартіна «Пісня льоду та полум’я».

Як зазначає російська дослідниця Т. Савицька, готика розпалася на фентезі, наукову фантастику та літературу жахів, тому можна припустити, що фентезі зародилося ще на межі ХVII – ХVIII ст.

Пригодницький або авантюрний роман, який є зразком співіснування романтичного та неоромантичного стилю, також зробили свій внесок у розвиток фентезі. У їхню основу покладено стрімкість розвитку подій, нечітке розмежування героїв на позитивних та негативних, мотиви переслідування й викрадення, а таємниці виступають ключовими у створенні атмосфери квесту, в якому існують герої.

Ще одним доказом існування фентезі як самостійного жанру є варіативність його різновидів (або піджанрів). Сьогодні існує безліч підходів до класифікації цього жанру: проблемно-тематичний, жанрово-стилістичний, хронологічний, та ін.

Українська дослідниця О. М. Ковтун поділяє фентезі за проблемно-тематичним чинником на такі різновиди:

– *містично-філософське* фентезі, в якому реальність є складною структурою, що містить не тільки реальні, але й надприродні явища;

– *метафоричне,* яке «втілює авторську мрію про ідеал, відображає романтично піднесене сприйняття «справжнього», тобто істинно людського, душевного і духовного в житті» [59, c.327]. Головним героєм може виступати людина, який здається божевільним та небезпечним фантазером для своїх рідних;

– *«жахливе» або «чорне»* фентезі, в якому зображено реальність лише у чорній палітрі кольорів та у зловісній формі;

– *героїчне* або *«Меч і магія»* фентезі, яке вважають класичним прикладом цього жанру. Для цього різновиду характерні поєдинки з застосуванням мечей, паралельні світи, антураж Середньовіччя, далеке майбутнє. Світоглядні основи тут не мають жодного значення, важлива лише наявність незвичного світу.

Згідно жанрово-стилістичної класифікації, твори фентезі можуть бути *високими* та *низькими.* «Високе фентезі, куди входять твори, в яких перед читачем постають повністю видумані світи, і низьке фентезі – твори, в яких надприродне переноситься в нашу реальність» [8, c.136]. Тобто, у творах фентезі, які належать до високого типу, дія відбувається в іншій вигаданій реальності, яка сильно відрізняється від нашої, водночас із тим, що реальний світ може існувати десь далеко, або і зовсім не згадуватися у творі. Науковці виділяють три типи низького фентезі: реальний світ не має значення для сюжету, у вторинний світ можна проникнути за допомогою порталу в реальному світі, вторинний світ існує в самій справжній реальності.

За хронологічним підходом фентезі буває двох типів: *класичне (*або високе епічне ) та *історичне*. У творах класичного фентезі події відбуваються у паралельному світі або в далекому і нереальному минулому. Прикладом великого епічного фентезі є твір «Володар перснів» Дж. Толкіна. Говорячи про історичне фентезі, то тут події відбуваються у реальному історичному минулому. Деякі науковці ще виділяють третій тип *science fantasy* (наукове фентезі), в якому можемо спостерігати поєднання наукової фантастики з казково-міфологічними мотивами.

Новими на сьогодні різновидами фентезі є романтичне, гумористичне, окультне, етичне, сакральне фентезі.

Безперечно, різні піджанри фентезі мають свої особливості, які відрізняють їх один від одного, але всі вони поєднанні спільними ознаками цього жанру. Найпершим, що впадає у вічі, є *мотив подорожі*, що часто набуває ознак квесту з різними пригодами та випробуваннями. Крім того, велику роль у творах фентезі відіграють моменти зв’язку людини з природою, персоніфікація живого світу. Деякі ознаки фентезі зароджуються ще в античності (героїка, магічне і божественне начала). Завдяки впливу міфології, активними учасниками історій стають різні істоти, такі як гарпія, велетень, кентавр, троль, дракон, гідра, мінотавр.

Як говорилося раніше, другою важливою особливістю творів фентезі є існування *вторинного світу*, який розширює межі уяви письменників та читачів. Проте, такий світ також має свої канони та логіку. Автор має вірити в реальне існування свого вторинного світу, інакше воно так і залишиться в його уяві. Напрочуд доречним у цьому плані є вислів Дж. Толкіна: «Мало створити світ, в якому «світить зелене сонце», його потрібно створити таким, щоб зелене сонце для нього було так само природно, як жовте сонце для нашого світу. Тоді на нову землю впадуть не чорні, а, наприклад, фіолетові тіні, тоді слідом за автором у вигаданий світ повірить і читач, ігноруючи неможливість існування зеленого сонця і фіолетових тіней. Така наполеглива віра в неіснуюче змушує повірити і інших» [18]. Однак, між цими світами є межа, адже в паралельних площинах існують невідомі магічні сили. Прикладом цього є ситуація, яку описувала в одному зі своїх інтерв’ю Джоан Ролінґ, де вона розповідала про свої страждання, коли вона «вбивала» одного з героїв свого твору, адже інакше вона вчинити не могла. Тут, як бачимо, стверджується думка, що вторинні світи починають існувати самостійно, по своїх законах, і навіть їхні власні автори неспроможні завадити цьому.

У творах фентезі представлена розгалужена *система образів*, які допомагають головному герою знайти своє істинне «Я», і які водночас є реаліями уявного світу. Як зазначає сучасна українська дослідниця Є. Канчура, є декілька образів і мотивів: «Мотив межі (портал, межа, межові стани як ситуація можливого вибору), мотив сну (сон як можливість переходу до істинної реальності, сон як істинна реальність), дзеркало ( межа між світами, рух у пошуку початку «від себе і до себе»), маска (карнавальна інверсія, свобода у виборі ролі, обличчя, істота без обличчя, фігура у темному капюшоні), театр (завіса як межа двох просторів, роль, грим, костюм, гра). Образи маски та дзеркала пов’язані з поширеним у фентезі образом двійника (або, як варіант, тіні), який має символічне навантаження для шляху духовного пошуку героя» [22, c.51].

Чимала кількість дослідницьких висновків у сфері фентезійного жанру, втім, все ще залишає простір для подальшого наукового пошуку. Постає питання: як вдалося молодому, нетрадиційному жанрові за такий короткий час відстояти своє право на існування та стати одним з найпопулярніших жанрів ХХІ ст.? Відповідь, на наше переконання, криється у декількох факторах. По-перше, твори фентезі — це неординарні, казкові історії з безліччю пригод, які відбуваються у нових, невідомих нам світах та країнах. Сучасні читачі розвиваються швидше у всіх контекстах, тому вони постійно потребують розширення обріїв пізнання, пригод, у них виникає потреба у щоразу новому, відмінному погляді на світ. По-друге, автори зображують суспільно-історичні події, які вводять населення у кризу світосприйняття, адже з’являється вірування у світу без Бога. Це стає поштовхом до знаходження нової опори у ще незвіданих напрямках. По-третє, стрімкий розвиток науки і техніки нездатний дати відповіді на питання про сенс буття, протистояння добра і зла. «Створюється враження, що старий, звичний світ зникає без вороття» [22, c.48]. Отже, поява нової літератури, яка могла б стояти осторонь від машинізації життя, була рятівником у час духовного застою людства.

Однак, і сьогодні не всі сприймають літературу фентезі неоднозначно. Більшість дорослих з цікавістю, але і з певним острахом ставиться до таких творів, адже вони вбачають в них загрозу, яка протистоїть всьому штучному й фальшивому. Для них така література — це спроба втечі від реальності, за яку вони міцно тримаються, і страх пізнання чогось незвичного, адже «доросле» фентезі — це спроба ствердження духовної свободи людини, розвитку її самостійного погляду на цей світ, спроба втечі від прагматичного та користолюбного соціуму, яка дарує душевну рівновагу. Не кожен читач, який має усталені суспільно-культурні переконання, спроможний на очікуваний «зворотний зв'язок» із автором, незважаючи на всю привабливість створеної у творі унікальної реально-ірреальної планети.

Між тим, фентезі має декілька загальновизнаних переваг. Серед них такі як сприяння духовному пошуку, розвиток інтелектуальних здібностей та уяви, ознайомлення з провідними технологічними ідеями століття, розуміння себе та інших, а також розвиток так званого екологічного мислення. «Фентезійне створення вторинної реальності має на меті глибше пізнання реального світу і людини в ньому. Мета фентезі — дослідити світ, який ховається за повсякденністю. Фентезі допомагає читачеві поглянути на «зворотній бік реальності»» [23, c.116]. Інша річ – фентезі для дітей. Воно живе за своїми правилами, встановлює новий формат стосунків між автором і аудиторією, а тому і має зовсім протилежний вплив на своїх адресатів.

**1.2. Дж. Толкін і фентезі для дітей**

Першими переваги написання про ірреальне життя зрозуміли люди, які жили до нашої ери і складали міфи та легенди. Після них цю тенденцію підхопили поети та письменники Середньовіччя, які втілили ці сказання у своїх піснях та історіях, а продовжили робити свій вклад в розвиток цього жанру романтики та їхні послідовники. Беззаперечно, в останні декілька століть було написано чимало творів у жанрі фентезі, але не всі набули такої популярності як трилогія «Володар перснів» Джона Рональда Руела Толкіна, який є основоположником не лише англійської, але й світової моделі фентезі. Його романи отримали таку популярність в середині ХХ ст. і продовжують тримати свої провідні позиції серед найкращих романів усіх часів.

Перша фраза всесвітньовідомої трилогії «Володар перснів» – «в норі в землі жив Гоббіт» – з’явилася в голові її автора, коли він перевіряв екзаменаційні роботи; він написав це речення на чистій сторінці в книзі відповідей, і воно, власне, і поклало початок сучасному жанру фентезі. «Володар перснів» Толкіна вивершується над усіма фантастичними творами з моменту його публікації. Більшість наступних авторів фентезі або наслідують його, або відчайдушно намагаються уникнути його впливу. Його вплив на читачів був надзвичайним. Дослідження громадської думки у Великобританії на перетині тисячоліть називають його «автором століття», а його книгу – найпопулярнішим твором англійської художньої літератури, віддавши роману «Гордість і упередження» Джейн Остін друге місце. «Володар перснів» був перекладений на всі основні мови світу, а екранізація романів режисера Пітера Джексона — найприбутковіша трилогія в історії кінематографа, що зібрала майже три мільярди прибутку.

Дж. Толкін народився в Південній Африці, але виховувався як католик в англійському Мідленді. Він брав участь у Першій світовій війні, але закінчив службу до її завершення. Цей досвід мав потужний вплив на творця. Толкін згодом став професійним медієвістом і провів більшу частину свого академічного життя в Оксфорді, куди був запрошений викладачем кафедри англійської мови ще в 1925 р. і пропрацював там все життя, до виходу на пенсію в 1959 р. Толкін професійно захоплювався давніми мовами, а також тим, яким чином мова розкриває спосіб мислення середньовічних людей. Корені цієї зацікавленості – в дитинстві, адже ще в ті роки Толкін мав дуже незвичне хобі: він займався вигадуванням нових мов. Дорослим він писав своїм американським видавцям, що для всіх своїх творів він черпав натхнення у лінгвістиці, а винахід мови, на його думку, був основою нової історії. Він зазначав, що історії створювалися для того, щоб сформувати світ для нової мови, а не навпаки. Ще в школі він вивчав готичну, валлійську та фінську мови, але у зрілі роки продовжив займатися «винайденими» мовами. Звідси, імовірно, й походять унікальні мови, якими говорять персонажі Толкіновських фентезійних романів. Мови його Середзем’я – Квенья, Синдарин і Дварф. На час остаточного затвердження назви своєї повісті «Гоббіт» письменник уже два десятиліття писав неопубліковані розповіді про ельфів, гномів, чарівників і людей Середзем’я.

Щоб зрозуміти ступінь і механізм впливу Толкіна на розвиток сучасного жанру фентезі, необхідно коротко прокоментувати сюжет його твору. Історія починається в графстві, райському куточку сільської місцевості, Ширі, і все було б добре, аби не існування в кишені Більбо Беггінса кільця, в яке Саурон (найбільше Зло) вклав всю свою злу силу. Більбо залишає Шир і з великим небажанням залишає кільце своєму племінникові Фродо. Чарівник Гендальф попереджає Фродо, що Саурон дізнався, де знаходиться його втрачене кільце, і що він повинен піти і забрати кільце з графства. Перша половина першого тому трилогії, «Братство кільця», переносить Фродо і його трьох товаришів-хоббітів з Шира до Рівенделла, одного з будинків ельфів. У другій частині книги ми бачимо, як формується Братство (чотири Гоббіти, один ельф, один гном, Гендальф і дві людини, один з яких – Арагорн, спадкоємець великого королівства Гондор).

Наприкінці першого тому братство розпадається. Події у другому томі («Дві вежі») зосереджені на окремими пригодах Фродо і Сема, коли вони прямують до вулкану в Мордорі, власної території Саурона, яка сама спроможна знищити кільце. У останньому томі «Повернення Короля» Фродо і Сему вдається знищити кільце, якраз перед тим, як Саурон починає свою останню атаку на їх друзів і спільників. Влада Саурона зникає, починається нова ера, і гоббіти повертаються додому, щоб очистити Шир від останніх залишків злих сил. Сам Фродо разом з деякими з найбільших ельфів вирушає на кораблі в таємничі землі Заходу, що аналогічно подорожі з землі на небеса.

Трилогія «Володар перснів» є зразком епічного фентезі і демонструє багато характеристик жанру. Середзем'я наближається до занепаду через дії Саурона, Темного Лорда. Почуття неправильності та несправедливості в світі вимагає скорішого вирішення зцілення, і це є метою пошуків, на які вирушають герої твору. Для портального квесту характерним є те, що герої (в даному випадку гоббіти) переміщаються зі знайомого світу в незнайомий і дізнаються про цей незнайомий світ в основному через безперечні пояснення фігури-наставника (чарівника Гендальфа). В ході цих пошуків герої досягають визнання, усвідомлення своєї ролі в історії світу і, нарешті, досягають Евкатастрофи (терміна, який сам Толкін винайшов для опису подій, що характерні для чарівної казки. Це останній поворот сюжету, який викликає «затамоване дихання, биття і підйом серця, близькі до сліз (або дійсно супроводжувані ними), настільки ж гострі, як і в будь-якій формі літературного мистецтва, і мають особливу якість» [68, с. 52].

Толкін також вдався до застосування різних сюжетних прийомів, які зазвичай зустрічаються в інших творах фентезі. «До них належать подорож Кука (подорож по карті країни фантазій); втеча (наприклад, Втеча Гендальфа з Балрога, який Толкін, імовірно, мав намір згадати про Воскресіння Христа); розлука (коли компаньйони можуть мати різні пригоди, вирушаючи в різні подорожі Кука); спокуса (що призводить драму до протистояння добра і зла); і ходьба (що означає, що персонажі повільно подорожують по ландшафтах і повинні вирішувати проблеми, а не виїжджати від них)» [63, с. 65].

На нашу думку, найбільшим досягненням Толкіна було обстоювання ідеї вторинного світу. Хоча він зберігає натяк на те, що події у «Володарі перснів» відбуваються в передісторії нашого власного світу, ця ідея не знаходить підтримки, і в усіх аспектах Середзем'я є окремим творінням, який існує повністю поза світом нашого досвіду. Це надбання стало стандартним та узвичаєним у сучасному фентезі. Наслідком цього стала можливість уникнення іншими письменниками цього жанру пояснення своїх світів, які раніше були оформлені як сни або розповіді мандрівників.

Окрім того, сам Толкін говорив, що казки («Володар перснів» можна вважати величезною казкою за термінами самого письменника) повинні ставитися до себе, і, передусім, до своєї магії, серйозно. «— Якщо в цій історії є хоч крапля сатири, то одна річ, над якою не можна сміятися, — це сама магія» [70, с. 17]. Якщо вона оформлена як сон або розповідь мандрівника, то письменник обманює читача. Толкін заперечує, що казкові історії повинні бути обмежені дітьми. Він вважає, що це принижує казкову історію, думаючи, що вона потребує довірливої дитини з нестачею досвіду, адже чудеса казки повинні бути гідно оцінені. Бог створив Первинний світ, але письменник може бути «суб-творцем» вторинного світу» [ 63, с. 65].

Письменник виконав величезну роботу по структуруванню вторинного світу Середзем’я. Одним із головних авторських завдань було відтворення величезної історичної та культурної спадщини Середзем’я. «Володар перснів» був забезпечений картами і додатками, але він також з'явився після майже сорокарічної роботи по створенню суб-світу, який передував подіям трилогії. Він зробив повний фантастичний світ таким же складним та сповненим інтригуючих моментів, а, отже, таким же правдоподібним, як наш власний.

Толкін припустив, що існує чотири основні елементи чарівної казки: Фантазія, Одужання, Порятунок і Розрада. Фантазія була результатом субсотворення: створення чогось, чого немає в нашому світі, але що має послідовність реальності. «Фантазія (в цьому сенсі) є, я думаю, не нижча, а вища форма мистецтва, більш того, найчистіша форма та (коли досягається) найсильніша» [68, с. 45]. Фантазія, продовжує він, прагне до чарівності. «Чарівність створює вторинний світ, в який можуть увійти і художник, і глядач, задовольняючи свої почуття, поки вони знаходяться всередині; але в своїй чистоті воно художня за своїм бажанням і цілями» [68, с. 49]. Фантазія приносить нам відновлення: очищення наших очей, щоб ми могли бачити наш світ ясніше. «Фантазія дарує нам порятунок: не ескапізм в зневажливому сенсі, який є втечею дезертира, але розумовою втечею від каліцтва і зла навколо нас. І нарешті, фантазія приносить нам розраду, перш за все розраду щасливого кінця: Евкатастрофу» [63, с. 66].

Дж. Толкін переконливо і цілком успішно доводив, що історії творчої уяви, фантазії можуть містити реальні і важливі істини, які вважалися гідними дорослої аудиторії в добу Середньовіччя і мали б бути ними зараз. Американський медієвіст Н. Кантор стверджує, що Толкін висловив три важливі істини в трилогії «Володар перснів». Він зображував реальний страх, спричинений бандами солдатів, які вчиняли мародерство і часто тероризували сільську місцевість. Автор порушував проблеми, з якими зумтрічаються маленькі та звичайні люди, практично беззахисні і, звичайно ж, не захищені навченими солдатами, коли вони здійснюють свої подорожі через небезпечну сільську місцевість. Письменник дав зроуміти, що не тільки лицарі могли бути хоробрими в Середні віки, але і маленькі люди.

Толкін, безумовно, цінував мужність маленьких чоловічків. Одного разу він сказав, що в окопах Першої світової війни він бачив набагато більше мужності від простих солдатів, ніж від офіцерів. У трилогії саме мужність маленької людини, гоббіта, в кінцевому рахунку рятує світ. Толкін також, звичайно, прославляє мужність великих людей (таких, як Гендальф) і професійних воїнів і лідерів (таких, як Арагорн, Фарамір і багато інших), не забуваючи про Еовін – жінку, яка повстала проти повелителя назгулів, коли люди зазнали невдачі.

Толкін, звичайно ж, продемонстрував у творі «Володар перснів» свої глибокі пізнання середньовічної літератури. З усіх давніх текстів, що надихнули Толкіна, давньоанглійська поема «Беовульф» є найважливішою.Його стаття «Беовульф: чудовиська і критики» залишається важливим літературним джерелом для студентів, письменників та інших літературних діячів. Професор змінив сучасне ставлення всього світу до цієї історії, і сьогодні «Беовульф» являється важливою основою всього світу фентезі. У 1938 р. в своєму інтерв’ю Толкін сказав, що ця історія — це один з найважливіших джерел його натхнення.

Джон Толкін шукав натхнення для своїх історій і знайшов його у старих роботах різних авторів і у свого близького друга і колеги Клайва Льюїса. Великий вплив мав на нього Уільям Моріс, чиї слова і вирази, а також романтичний творчий підхід Толкін використовував у своїх звітах і перших роботах. З дитинства професор зачитувався творами Ендрю Ленга, а саме «Історією Сігурда», яка веде своє походження зі стародавніх скандинавських саг. До слова, головний герой цього твору використовував меч для битв, в одній із них він зламався, тому пізніше його знову викували з обломків. Толкін надихнувся цією ідеєю і реалізував її у мечі Арагорна.

Недаремно кажуть, що всі історії родом з дитинства, і тому не дивно, що історія «Кішечка Мяу», написана Едвардом Кнатчбуллом-Хугессеном, мала великий вплив на створення різних магічних істот у повісті «Гоббіт» (гномів, фей, велетнів-людожерів). Книга «Копальні царя Соломона» Генрі Райдера Хаггарда надала ідею створення карти, давніх багатств та Голлума. Ще одним улюбленцем серед письменників для Толкіна в дитинстві був Джордж Макдональд. Образи злих та огидливих орків беруть свій початок у історіях про Курді Макдональда. Прообразом гоббітів та їхнього поселення стала книга Едуарда Уайк-Смітта «Чудова земля снергів».

Повсякчас пам’ятаючи про внесок цих дитячих творів у формування власних вторинних реальностей, Толкін все ж створив власну історію для дітей. Однак, така думка прийшла до нього не одразу. Коли його сини ще були малими дітьми, він часто проводив свій час разом з ними перед сном, розповідаючи різні історії. Одного разу Толкін вигадка була про те, що існував ірреальний світ, у якому мешкали незвичайні та магічні істоти, які зовнішнім виглядом нагадували дітей та підлітків. Ця історія була сповнена боротьбою добрих і злих чар, існуванням магії та чудес. Він настільки захопився створенням цього світу, що вже разом зі своїми дітьми малював карти Середзем’я. Вже через декілька років його син, Крістофер, допомагав батькові у редагуванні твору «Гоббіт» («The Hobbit»). У одному зі своїх інтерв’ю син говорив, що створений батьком світ був для нього реальнішим за доведені історичні факти про стародавні цивілізації.

Цей роман став одним з перших творів фентезі, який був призначений для дітей та дорослих. Його фентезі-поетика, яка зазвичай визначається, як «доросла», є зразком для наступних поколінь письменників, оскільки дана казкова повість постає як одне із джерел «Володаря перснів». Втім, на наш погляд, саме в ній є також і першооснови дитячого варіанту літератури фентезі.

Письменник надихнув своїх колег по перу на створення «незвичайної літератури», багатої на чудернацькі пригоди і нетипових героїв. З огляду на те, що його фентезійні історії у деяких аспектах нагадують казки, то вони припали до душі не лише дорослому, зрілому читачу, але й дитині. Ця тенденція спровокувала інших літераторів на творчість у цьому напрямку. Толкін першим втілив можливість написання нового типу твору для дітей у романі «Гоббіт», беручи за основу ірреальний світ, у якому панує магія, живуть маленькі герої, які нагадують дітей, де відбувається протистояння добрих та злих сил, і неодмінно застосовує необмежену фантазію для створення сюжету. Таким чином, письменник заклав основу не лише для «основного» фентезі, але й для дитячого, створюючи зразок для наслідування на період більше, ніж півстоліття. Написаний для синів, «Гоббіт» став зразком, яскравим прикладом для майбутніх творів дитячого фентезі.

**1.3. Поетологічна структура дитячого фентезі**

Як уже говорилося, у порівнянні з іншими жанрами література фентезі виникла порівняно нещодавно і зараз знаходиться на етапі свого розквіту. Твори цього жанру посідають найвищі позиції у загальних рейтингах книг та художніх фільмів. Таку популярність вони здобули своєю сюжетною унікальністю, поглядом у надприродне та нелюдське і широким колом читачів будь-якого віку. А першим писати про уявні світи, де діють закони магії, цілеспрямовано *для дітей* з легкої руки Дж. Толкіна почав його гідний послідовник і співвітчизник Клайв Стейплз Льюїс, який у 50-тих рр. ХХ ст. видав цикл повістей «Хроніки Нарнії». Дослідники дитячого фентезі вважають Льюїса основоположником та одним з найяскравіших представників цього літературного напряму.

Спочатку, як зазначала дослідниця Т. Савицька, твори фентезі відображали химерні історії, дуже часто з огидними сценами, так як попередником цієї літератури виступала готика. Однак, з плином часу й діти почали цікавитися цими історіями. Тоді письменники минулого століття зрозуміли, що виникла необхідність у створенні нового типу фентезі для дітей, яке могло навчати та розважати одночасно, де б відкривалися людські істини та життєві проблеми зрозумілою для дітей мовою. Не відкидаючи незмінні постулати жанру (таких як вторинний світ, магія, мотив шляху та квесту), з’являється новий літературний піджанр — *дитяче фентезі*.

Закономірно, що в останні десятиліття це напрочуд оригінальне жанрове утворення все частіше опиняється і у фокусі пильної уваги як вітчизняних, так і зарубіжних літературознавців (Т. Рязанцева, О. Дворак, Є. Ковтун, Є. Канчура, О. Задорожна, Т. Савицька, Ш. Єгофф, Л. Сміт, та ін.). Не лише непідробну дослідницьку цікавість, але і жваві дискусії постійно викликають питання про жанрові витоки, ключові чинники та типи цієї гілки фентезійної літератури.

Зіставивши всі ознаки фентезі разом зі всіма його відмінностями від казки та фантастики, О. Дворак пропонує таке визначення дитячого фентезі: «Дитяче фентезі — це синтетичний літературний жанр для дітей (виник на базі зрощення чарівної казки з пригодницькою повістю), заснований на транспонуванні і авторському перетворенні міфологічних архетипів (хронотопічних, сюжетних, персонажних)» [16, с. 31]. У центрі оповіді розташований герой-підліток, як уособлення чудесної дитини, часто зі схильністю до магії, який рятує вторинний світ та перемагає зло. Вторинний світ, який є основним світом на час головних подій, може включати декілька вимірів, зв'язок між якими можливий лише за допомогою магії та заклинань.

Науковці переконують, що дитяче фентезі навіть більше пов’язане з казкою, ніж «основне». Дослідниця Т. А. Чернишова акцентує увагу на подібності дитячого фентезі до казки через схожість сюжетів, адже у таких творах співіснує багато незвичних героїв: чарівники, інопланетяни, роботи, космічні кораблі, тварини, що говорять, та предмети, що оживають. Інакше кажучи, дослідниця не відділяє дитяче фентезі від основного.

Цей новий тип фентезі зміг увібрати в себе не лише особливості та традиції основного фентезі, але і чарівної казки, яка вже згодом стала вважатися літературною. Літературознавці доводять, що письменники створюють нові шедеври дитячої літератури за допомогою перетлумачення легенд, міфів та казок. Основні мотиви цих архаїчних творів стають ядрами сюжетів та підґрунтям для створення нових образів. Визначний російський літературознавець В. Анікін зазначає, що це відбувається тому, що автори відчувають зв'язок з фольклором, незважаючи на оригінальність їх романів. Ним влучно підмічено, що «казки письменників злилися у свідомості людей всіх поколінь з казками народу» [2, с.14].

Ще одне визначення дитячого фентезі у компаративному контексті запропонував відомий дитячий письменник К. Буличов: «Казка має справу не тільки з набором казкових персонажів, але і з казковими законами поведінки цих персонажів. Творці фентезі придумали таку штуку: будується казковий антураж, в нього вводяться казкові персонажі, але і дається можливість думати, вести себе як реальні сучасні люди» [3, с. 79]. Отже, як бачимо, твори дитячого фентезі, у порівнянні з казкою, це більш складне явище з психологічної точки зору, де дається змога читачу відчути себе на місці головного героя і проаналізувати його вчинки. Такі герої значно ближчі для нашого сприйняття.

Отже, в наукових колах загальновизнано, що дитяче фентезі — це адресований дітям літературний жанр, в якому розповідається про вигадані події, що відбуваються яв реально-нереальних часопросторових площинах. Традиційними жанровими ознаками даного типу літератури зазвичай вважають наступні: *у центрі твору — підліток*, наділений кращими людськими якостями, який бореться на стороні добра і одержує перемогу над злом; *вторинний світ,* який є основною локацією розгортання сюжетних подій, може включати декілька вимірів, зв'язок між якими можливий лише за допомогою *магічних сил*. Головною жанровою рисою цього типу фентезі, яка на сьогодні не викликає сумнівів у фахівців, є спроможність його внутрішнього простору вбирати в себе особливості та традиції не лише «основного» («дорослого») фентезі, але й жанрових першоджерел, серед яких пальму першості слід віддати літературній казці та фантастиці. Цю рису вчені називають жанровим синкретизмом.

Між дитячим фентезі та літературною казкою встановлені спільні й відмінні позиції. Дослідниця Л. В. Овчиннікова дає визначення літературної казки як «своєрідної ідейно-художньої структури, яка існує в єдності традиційного і нового, яка формується з функціональних і поетичних особливостях різних жанрів народних казок, відповідно до творчих цілей і принципів різних авторів на основі художнього синтезу і діалогу» [40, с. 114]. Тобто, літературна казка піддається впливу традиційних та сучасних сюжетів та мотивів, які походять з різних жанрів фольклорної казки та синтезуються різними способами на розсуд та уподобання письменника. Ми можемо визначити, що літературна казка — це психологічно складна структура, автори якої схильні приділяти більше уваги деталям та дрібницям задля повної картини оповіді та все більше наближувати сюжетну лінію до сьогодення. Вочевидь, і казкові твори, і твори дитячого фентезі з’явилися в результаті поєднання декількох жанрових начал, зображують сюжети з нереального життя, в якому вирує магія та мешкають чарівні жителі. Окрім цього, обидва жанри втілюють у собі ідею вічного протиборства добра зі злом, в якому перемогу завжди здобуває світла сила.

Окрім того, будь-яке фентезі – як основне, так і дитяче — має на меті втечу від буденності у вторинний світ, де не існує складних проблем та невдач, і описує всі події з точки зору мешканця цього вторинного світу. Казка ж має зовсім інше на меті. Дуже часто її пишуть під час складних соціальних подій, і вона стає уособленням нагальної проблеми з варіантом її вирішення чи хоча б оприлюдненням негативних наслідків. Пишучи казки, письменники дуже часто мають на меті зображення певних типів та образів задля кращого розуміння проблем дійсності молодим читачем.

Важливо зазначити, що і дитяче фентезі, і літературна казка — це записані плоди фантазії і уяви письменника, але ці жанри, адресовані дітям, відрізняються своїми функціями. У творах дитячого фентезі провідними є *розважальна та виховна функції,* а в літературних казках, здебільшого, домінує виховна.

Задля кращого розуміння жанрової сутності дитячого фентезі, необхідно прослідкувати його зв’язок з дитячою фантастикою та фантастикою взагалі.

Визначення дитячої фантастики репрезентує дослідниця О. Дворак: «дитяча фантастика — це художній жанр, у якому тісно переплелися утопічні, наукові та фольклорні допущення (жанрові модифікації фантастики), орієнтовані на дитячу аудиторію» [16, с. 35]. З цієї дефініції постає очевидним, що фантастика, як і фентезі, спроможна поєднувати різножанрові елементи, і, як фентезі, втілює ідею «втечі» від реальності, а також зображує світ, сповнений пригод і загадок, знайти відповіді на які під силу лише молодшому поколінню.

Серед відмінних рис можна виділити наступні. По-перше, у порівнянні з дитячим фентезі, дитяча фантастика всі події пояснює виключно з наукової точки зору, не залучаючи до цього процесу магічних атрибутів. По-друге, важливою відмінністю є кордони між реальністю та вигадкою — письменники-фантасти намагаються якнайчіткіше зобразити межу між реальним світом та фентезійним, а автори дитячого фентезі, навпаки, мають на меті максимально стерти кордони між первинним і вторинним світом, шляхом відведення читачів до уявного світу прагнуть відволікти їх від реальних проблем. Загаолом, світ фантастики більш жорстокий і більш передбачуваний, ніж у фентезі, і тому розвиток деяких подій досить легко прослідкувати, чого неможливо зробити читаючи твір фентезі. Таким чином, завдяки вторинному світу, який існує в творі фентезі, та законам магії, які присутні в цьому світі, читач може навіть не здогадуватися про перебіг подальших подій та спосіб вирішення проблем.

Варто зауважити, що, крім казкових та фантастичних елементів, дитячому фентезі також властива присутність елементів і мотивів міфу, пригодницького або лицарського роману, героїчного епосу на ін. Для створення іншого світу в будь-якому творі фентезі письменник використовує свою фантазію, за допомогою якої надає нового звучання зазначеним жанровим першоджерелам. Приміром, дитяче фентезі має міфи в якості однієї з жанрових складових. Тож інший світ творів фентезі також буде черпати ідеї з міфів. Видатний професор-медієвіст Є. М. Мелетинський наголошував, що, «переформатуючи усталені форми життя, міф створює якусь нову фантастичну «вищу реальність», яка сприймається як першоджерело та ідеальний прообраз. Моделювання виявляється специфічною функцією міфу. Практично міфологічне моделювання здійснюється за допомогою розповіді про деякі події минулого…» [37, с. 43].

До властивості поєднувати різнорідні жанрові компоненти в межах одного текстового полотна варто додати і здатність дитячого фентезі функціонувати у двох адресних категоріях – для дітей і про дітей.

*Фентезі для дітей* характеризується наступними рисами:

1. сюжет дуже близький до літературної казки;
2. найчастіше героями виступають саме діти або розумні тварини та міфічні істоти (леви, гоббіти, ельфи);
3. ці твори орієнтовані на читача-підлітка, дитину молодшого шкільного віку (загалом, на дітей 6-14 років);
4. головними функціями виступають виховна, педагогічна та розважальна (К. Ріддел «Юна леді Гот та привид мишеня»).

*Фентезі про дітей* має такі ознаки:

1. сюжет вже не нагадує казку, більш жорстокий та відображує проблеми сучасної дійсності;
2. лише дитина або підліток може бути головним героєм;
3. основними читачами є доросла аудиторія та юнаки у віці 14-18 років, і це пояснюється тим, що у таких творах порушуються більш складні теми та проблеми, які молодший читач ще нездатний повністю усвідомити;
4. домінуючими функціями виступають розважальна, педагогічна та інформативна (Н. Гейман «Книга кладовища»).

Попри всі розбіжності, дитяче фентезі для дітей і про дітей все ж мають спільну рису. Нею виступає авторська позиція, дію якої ми спостерігаємо у новому зображенні міфів та фольклорного надбання і створенні на цій базі зовсім нової міфології та світу (авторського міфу — неоміфу).

Беручи до уваги вищевикладені особливості творів дитячого фентезі, у межах даної розвідки *обов’язковими жанровими характеристиками* цього типу дитячої літератури у межах цієї наукової розвідки слід назвати наступні:

1) беззаперечна наявність законів магії, які діють лише в контексті уявної реальності фентезі та стосуються специфічних персонажів — міфічних архетипів та героїв фольклору;

2) однозначне вирішення конфліктів: в казках добро завжди перемагає зло без жодних втрат, твори фентезі вимагають плату за цю перемогу. Наприклад, головний герой твору «Книга кладовища» має попрощатися зі своєю подругою, щоб побороти зло та продовжити свій шлях;

3) застосування особливого хронотопу, в основі якого лежить ірреально-реальний художній світ і існує, більше того, безперешкодний перехід між ними, внаслідок чого формується «один в одному». Яскравим прикладом виступає роман Кріса Ріддела «Юна леді Гот і привид мишеня». У цій історії справжні герої та вигадані персонажі співіснують в одній реальності, таким чином створюючи новий ірреальний світ;

4) неординарна тематична спрямованість творів, адже сюжетна лінія, вчинки та переживання героїв самі по собі викликають цікавість відповідної вікової аудиторії читачів;

5) ще однією особливістю дитячого фентезі є свобода авторської ідеї, яка реалізується в більшій мірі, в порівнянні з літературною казкою. Цю особливість підмітила Т. Чернишова, яка писала, що в світі фентезі можливо все, адже дія розвивається згідно магічним законам, які завжди можна вигадати.

Зупинімося детальніше на деяких особливостях дитячого фентезі.

Як ми вже зазначали раніше, дитяче фентезі має в своїй основі ідею ескапізму — втечі від реальної дійсності, адже діти ще не мають змоги правильно усвідомлювати і реагувати на проблеми буденності, але відчувають їх на емоційному рівні. Тому для них така втеча є бажаною та захоплюючою. Письменники, в свою чергу, роблять все можливе, аби заманити читача в світ фентезі. Завдяки невичерпній читацькій фантазії, авторам вдається заполонити розум дітей ідеєю про те, що цей світ фентезі з магічними героями та тваринами є другим реальним світом, оскільки дітям справжній реальний світ вже здається ворожим та нудним. Вперше ідею ескапізму висунув Джон Толкін у своєму есе «Про чарівні казки». Його послідовники завжди репрезентують «всебічну» характеристику моделі іншого світу фентезі оскільки детальні розповіді про закони, історію та сьогодення вторинного світу ми дізнаємося зі слів жителів цих світів.

Ретельно вивчаючи жанрову специфіку дитячого фентезі, О. Дворак дійшла висновку про те, що «своєрідність художнього «вторинного світу» дитячого фентезі визначається авторським задумом, в основі якого лежить мотив трансцендентного дива і взаємодії чарівно-казкового елемента з проблемами, притаманними реальній або умовно-реальній дійсності» [16, с. 46]. Хоча ідею вторинного світу втілено майже в кожному творі фентезі, вона найбільш реалізується та здобуває більшої популярності саме в дитячому паростку.

Головним героєм дитячого фентезі про дітей і для дітей є дитина, підліток. Цей авторський вибір пояснюється тим, що, читаючи історію про свого однолітка, дитина може краще зрозуміти його переживання, усвідомити особливості його характеру й поведінки, адже він близький до читача за світосприйняттям. Окрім того, письменники роблять з дитини-підлітка головного героя ще й для того, щоб краще продемонструвати його розвиток, становлення і мінливість його особистості під час різних випробувань.

Літературознавець В. Л. Гопман визначив, що герой фентезі схожий на романтичного героя: «...самотній, знедолений, наодинці бореться з випробуваннями, що випали на його долю» [13, с. 409]. З ним погоджується і О. В. Виноградова: «...фентезі є, безумовно, романтичним жанром з характерними для романтизму трьома основними лініями романтичної типізації: відкриттям (або створенням) невідомих країн, створенням героїчних характерів і гімном творчої особистості» [11, с.2]. І ми вбачаємо у цьому сенс, адже Гаррі Поттер, приміром, маючи друзів, які завжди допомагали йому у всіх випробуваннях, успішно завершував їх самотужки.

Головний герой кожного твору дитячого фентезі, за задумом автора, повинен володіти певним даром або особливістю, котра виділяє його з-поміж інших персонажів. Цей дар, який реалізується виключно в обставинах вторинного світу під час важких випробувань, адже, як зазначає А. Д. Гусарова, «магічний світ — це осередок вічної битви. Герой, якого манить його дар, повертається в цей світ» [14, с.155]. Як не парадоксально, але саме цей дар стає перешкодою на шляху до звичайного спілкування з однолітками у реальному світі. І лише у вторинному світі він має змогу бути собою, реалізовуватися та жити в гармонії з новим оточенням.

Останні десятиліття дослідники спостерігають за цікавою тенденцією: чим складніше реальне життя, тим більше ідеалізована реальність фентезі. Сучасні письменники докладають неабияких зусиль, аби відволікти героїв своїх творів від буденності та її проблем. Твори дитячого фентезі повертаються до своїх начал, вони все більше стають схожими на казкові історії. Однак ця тенденція не стосується всіх творів фентезі. Багато творів літератури цього жанру все ж порушують проблеми, що хвилюють підлітків сучасності. Серед них ключовими є наступні: відносини з протилежною статтю, проблема батьків і дітей, проблема самоідентифікації, спілкування з однолітками. Тож в таких творах герой-підліток стає все більше сучасним, уособлюючи переживання середньостатистичного школяра.

Тож дитяче фентезі, сформоване за допомогою різних суміжних жанрів, являє собою конгломеративне літературне утворення, яке в даний час знаходиться на піку своєї унікальної популярності, — його активно інтерпретують письменники, ним зачитуються мільйони дітей в усьому світі, його активно досліджують вчені різних країн. Саме цей феномен функціонування fantasy дискурсу, найпевніше, і визначає напрямки його позачасового літературознавчого вивчення (зокрема, вирішення проблеми організації та гетерогенності жанрового поля в кожному конкретному випадку, а також встановлення причин появи потужного художньо-естетичного та морально-етичного впливу фентезі-текстів на юних читачів).

**Висновки до І розділу**

Як не дивно, але в сучасному світі, що базується на досягненнях інноваційних технологій, є місце і вимислу. Людина ХХІ ст. володіє навичками критичного мислення, але водночас і має широкі можливості розвивати свою уяву. Цій властивості посприяв розвиток літератури фентезі, який сягає своїх витоків стародавніх міфів та легенд, казок та фантастичних розповідей, лицарських та пригодницьких романів, готичної та романтичної літератури.

За своєю жанровою природою фентезі нагадує казку та фантастику. Всі три жанри мають спільний базис — вигадку, однак, використовуючи різні комбінації уяви та супутніх елементів, автори цих трьох літературних жанрів дарують світові зовсім різні твори. У творах досліджуваного жанру ми, передовсім, обстоюємо думку про ірраціональність зображуваного світу, дію магії, яка завжди буде сильнішою за сучасні технології, існування нової вигаданої реальності (часто суміжною з нашою), які співіснують на тлі середньовічного антуражу та інших культурологічних чинників.

До середини ХХ ст. жанр фентезі вважався дитячим, його ототожнювали з літературною казкою. Його рецепція змінилася після публікації англійським письменником Дж. Толкіном трилогії «Володар перснів». Наповнивши свій уявний світ міфологічними персонажами, артефактами, магією, зобразивши «вічні» моральні проблеми, англійський автор не лише створив справжній літературний шедевр і увійшов до золотої скарбниці англійської і світової фентезійної традиції, але й став основоположником цього жанру, тим самим привернувши до нього увагу як до самостійного.

Сьогодні літературна продукція фентезі становить левову частку ринку популярної літератури, і хоча на книжкових полицях переважають натхненні Толкіном квестові фантазії, арсенал цієї царини постійно поповнюється неординарними як за змістом, так і за формою новинками. Наразі відомо чимало різновидів фентезі, одним із яких є порівняно молоде утворення — дитяче.

Стимулом до народження цього підрозділу можуть значною мірою слугувати дитячі історії та казкові сюжети, з якими кожен майбутній митець познайомився в колі своєї родини. Беручи до уваги цей та деякі особистісні фактори, спроби написати твори фентезі саме для юних читачів видаються благородними і закономірними. Починаючи з 50-х рр. ХХ ст. і до сьогодні книги цього піджанру пишуться і видаються у всіх країнах світу і користуються неабиякою популярністю. Серед так званих флагманів фентезійного руху зазвичай називаються К. С. Льюїс («Хроніки Нарнії»), Дж. Ролінґ («Гаррі Поттер»), Н. Гейман («Книга кладовища»), К. Ріддел («Юна леді Гот та привид мишеня»), Р. Ріордан («Персі Джексон»), Р. Адамс («Мешканці пагорбів»), Дж. Страуд («Агенство «Логвуд і компанія»»), М. Вітчер («Ніна — дівчина планети Шостого Місяця»), Д. Джонс («Мандрівний замок»), Д. Ємець («Таня Гроттер») та багато інших. Вони зберегли всі ознаки «основного» дорослого фентезі, активно експериментуючи з новаторськими підходами до змалювання художнього світу: однозначне вирішення конфліктів, зображення вічних проблем людства, використання особливого переходу між світами, сувора регламентація головних героїв, міфологізація образів, виконування виховної та педагогічної функцій.

Твори дитячого фентезі стають об’єктами нашої дослідницької діяльності, про які детально йтиметься у наступному розділі. У них ми спробуємо знайти типові особливості поетики досліджуваного жанру, що отримав своє функціонування на теренах Великої Британії, з метою з’ясування їхньої специфіки на тлі переплетення спадкового і власного, а також намітити перспективи розвитку цього явища у світлі світової літературної традиції.

**РОЗДІЛ 2.**

**СПЕЦИФІКА АНГЛІЙСЬКОГО FANTASY-ДИСКУРСУ ДЛЯ ДІТЕЙ**

**2.1. Біля витоків дитячого фентезі: «Хроніки Нарнії» К. С.** **Льюїса**

Зачинателем жанру дитячого фентезі є визначний англо-ірландський письменник та вчений Клайв Стейплз Льюїс. Він став відомим в університетських колах Англії завдяки своїм працям з історії літератури середньовіччя, окрім цього він займався публіцистикою — написанням творів з християнської апологетики. Проте найбільшої популярності і слави він зажив завдяки письменницькій діяльності. Його художній твір «Фантастична трилогія» продається в кожному книжковому магазинчику Великобританії, а всесвітньо відомим ім’я письменника зробила серія повістей «Хроніки Нарнії» («The Chronicles of Narnia»). Після екранізації книги «Лев, Біла відьма і шафа», «Хроніки» стали одним з найулюбленіших дитячих творів не лише на батьківщині митця, але й у нашій країні.

К. С. Льюії народився 29 листопада 1898 р. в Белфасті в родині звичайного адвоката. Ще маленьким хлопчиком він переживає велике потрясіння — у 1908 р. помирає його мати. Після цього батько розуміє, що неспроможний сам дати раду своїм синам — Клайву та його старшому братові Альберту, і тому змушений був відіслати їх на навчання до приватної школи в Англії. Ці роки в пам’яті майбутнього автора дитячої літератури закарбувалися назавжди, він називав її ненависною, і радів безмежно, коли почав навчання в Оксфорді в 1917 р. Однак навчання видалося недовгим — майже одразу розпочалася війна і його було призвано у військо. Час, проведений на полі бою, видався нелегким, хлопець був ранений у бою і демобілізований. Після війни юнак продовжує навчання в університеті та розпочинає викладацьку діяльність, яка продовжувалася довгих тридцять років. Сферою професійної зацікавленості викладача Льюїса була література Середніх віків і Відродження.

Згодом К. Льюїс став учасником товариства «Інклінги», яке пізніше перетворилося на літературно-дискусійну групу, і перебував у його складі з 1933 по 1949 рр., де і відбулося доленосне для нього знайомство — членом цієї спільноти був також і його майбутній друг та товариш по письменству Дж. Толкін. Серед його колег зібрання товариства також відвідували Хьюго Дайсон, Чарльз Уільямс, доктор Роберт Говард, Оуен Барфілд та ін. На цих зборах вперше лунали уривки ще неопублікованих творів, таких, зокрема, як «Володар перснів». У 1954 р. письменник змінює місце роботи і переводиться до Кембріджу в коледж Святої Магдалени, в якому викладає англійську мову та літературу.

Сімейне життя К. С. Льюїса не було безхмарним. У 1956 р. він одружується з американкою Джой Давідман, яка була смертельно хворою. Несподівано для всіх, через рік вона одужує, сімейна пара починає подорожі Європою до раптового рецидиву хвороби дружини, після якого вона помирає у 1960 р. Сам письменник також згодом почав страждати на хвороби серця та нирок, що змушує його залишити викладацьку діяльність у 1963 р. 22 листопада, за сім днів до свого ювілею, письменник помер.

Всю літературну діяльність К. Льюїса можна умовно поділити на три категорії. Серед викладачів університетів Великобританії велику популярність мають його праці з історії літератури «Англійська література шістнадцятого століття» (English Literature in the Sixteenth Century, 1955) та «Передмова до «Втраченого раю»» (A Preface to Paradise Lost, 1942). Ці публіцистичні твори, які можна вважати першою категорією, К. Льюїс доповнює власними роздумами про природу художньої творчості загалом та естетику авторського письма.

Твори другого напряму належать до християнської апологетики. Ці роботи втілюють літературну традицію XVII – XVIII століть: тут присутні алегорії та метафори, які розкривають його ідеї та роздуми у фантастичних формах. Найвидатнішими книгами цього періоду є «Листи баламута» («The Screwtape Letters»), «Просто християнство» («Mere Christianity»), «Чотири любові» («The Four Loves»), в останній, зокрема, розповідається про види любові в її християнському розумінні. Ці публіцистичні твори містять роздуми про внутрішню природу художньої творчості. У цих книгах читачі є свідками сокровенного ставлення митця до Бога. У статтях та есе письменник розмірковує про християнські ідеї, які згодом знаходять своє відображення у його майбутніх художніх творів. Та найпопулярніша категорія творчості письменника — художні твори, яка складається з «Космічної трилогії» та «Хронік Нарнії». «Космічна трилогія» має популярність в англомовних країнах, вона виникла в результаті змагання між Льюїсом та Толкіном. Письменники були обурені відсутністю нових фантастичних творів та пообіцяли написати власні зразки даногожанру. Таким чином, світ побачив романи «За межі безмовної планети» («Out of the Silent Planet») (1938), «Переландра» («Perelandra») (1948) та «Гидотна міць» («That Hideous Strength») (1945).

Але всесвітнє визнання письменникові принесла збірка повістей «Хроніки Нарнії», які були написані протягом 1950 – 1956 рр. Збірка являє собою сім фентезійних повістей (або казок, як казав сам Льюїс), у якій розповідається про чарівну країну Нарнію, де тварини вміють говорити, дерева також спілкуються з людьми, панує магія, де добро бореться зі злом, а діти потрапляють у несусвітні і невідомі раніше пригоди. Попри велику популярність автора, на території колишнього пострадянського простору наявна дуже мала кількість робіт, присвячених творчості К. Льюїсу. І це дуже дивно, адже у інших кранах створено навіть інститути по дослідженню творчої спадщини автора. Серед пострадянських літературознавців можна відмітити статті А. Бушняка, А. Кураєва, С. Кошелєва, О. Дворак, Л. Яворської, відомої перекладачки «Хронік Нарнії» Н. Трауберг.

Уперше в «Хроніках Нарнії» автор цих книг сформував ядро фентезі, спрямованого на маленького читача. У них місцем дії обрано інший, відмінний від нашого світ, зі своїми законами та правителями, мешканцями та магією. Зараз це одна з найулюбленіших історій юних читачів та їх батьків. Однак, після її видання, друг Льюїса, Толкін, висловив своє невдоволення концепцією внутрішнього світу та героями твору, яку запропонував Льюїс у хроніках. «Толкін, ймовірно, натякав на явно недбалу світобудуву Льюїса, яка було настільки далекою від ретельно побудованого всесвіту Толкіна, наскільки це можливо» [63, с.71]. Льюїс створив свій всесвіт за принципом «етруського міста» [63, с.71], який існує в нашому світі. Саме тому ми очікували зустріти там фавнів, дріад, кентаврів. Але ж в цій країні є тварини, які розмовляють, Святий Миколай, зла відьма, яка дуже схожа на Снігову королеву з твору Г. Х. Андерсена, і Великий Лев, якого названо турецьким іменем – Асланом. Всі ці фактори наводять на думку про великий задум письменника, могутню ідею, яку він намагається втілити в збірці шляхом перехрещення героїв.

Збірка повістей для дітей з безліччю незвичайних персонажів та магічних героїв, дуже швидко стає напрочуд захоплюючою та повчальною для маленьких читачів. Однак, намір письменника, який є переконливим християнином, обмежується не лише написанням нової історії, яка зацікавила б дітлахів, але й зображенням більш глибинних проблем дійсності. Жанр фентезі дозволяє розширити горизонти зображуваного та втілити ідею християнської міфології. Лев Аслан виявляється Нарнійською версією Христа, і три з семи книг наводять нам Нарнійські версії християнської міфології: створення світу («Племінник чарівника»), смерть і воскресіння бога («Лев, відьма і шафа») і кінець світу («Остання битва»).

Варто зазначити, що книги збірки написані не у хронологічному порядку (повість [«Лев, Біла Відьма та шафа» («The Lion, the Witch and the Wardrobe») написана у 1950](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%80%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B8_%D0%9D%D0%B0%D1%80%D0%BD%D1%96%D1%97#%D0%9B%D0%B5%D0%B2,_%D0%91%D1%96%D0%BB%D0%B0_%D0%92%D1%96%D0%B4%D1%8C%D0%BC%D0%B0_%D1%82%D0%B0_%D1%88%D0%B0%D1%84%D0%B0_(1950)), «[Принц Каспіан: Повернення в Нарнію» («Prince Caspian: The Return to Narnia») у 1951](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%80%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B8_%D0%9D%D0%B0%D1%80%D0%BD%D1%96%D1%97#%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BD%D1%86_%D0%9A%D0%B0%D1%81%D0%BF%D1%96%D0%B0%D0%BD:_%D0%9F%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D0%B2_%D0%9D%D0%B0%D1%80%D0%BD%D1%96%D1%8E_(1951)), «[Подорож Досвітнього мандрівника» («The Voyage of the Dawn Treader») у 1952](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%80%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B8_%D0%9D%D0%B0%D1%80%D0%BD%D1%96%D1%97#%D0%9F%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B6_%D0%94%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%BD%D1%8C%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80%D1%96%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B0_(1952)), «[Срібне крісло» («The Silver Chair») у 1953](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%80%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B8_%D0%9D%D0%B0%D1%80%D0%BD%D1%96%D1%97#%D0%A1%D1%80%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B5_%D0%BA%D1%80%D1%96%D1%81%D0%BB%D0%BE_(1953)), «[Кінь і його хлопчик» («The Horse and His Boy») у 1954](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%80%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B8_%D0%9D%D0%B0%D1%80%D0%BD%D1%96%D1%97#%D0%9A%D1%96%D0%BD%D1%8C_%D1%96_%D0%B9%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%85%D0%BB%D0%BE%D0%BF%D1%87%D0%B8%D0%BA_(1954)), [«Небіж чаклуна» («The Magician’s Nephew») у 1955](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%80%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B8_%D0%9D%D0%B0%D1%80%D0%BD%D1%96%D1%97#%D0%9D%D0%B5%D0%B1%D1%96%D0%B6_%D1%87%D0%B0%D0%BA%D0%BB%D1%83%D0%BD%D0%B0_(1955)), «[Остання битва» («The Last Battle») у 1956).](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%80%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B8_%D0%9D%D0%B0%D1%80%D0%BD%D1%96%D1%97#%D0%9E%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D0%B1%D0%B8%D1%82%D0%B2%D0%B0_(1956)) Тож перед дослідниками неодноразово поставало завдання пояснити послідовність семи книг, оскільки авторської аргументації не було. Робилися спроби пояснити цю послідовність в термінах християнської нумерології: сім чеснот, сім смертних гріхів, навіть сім таїнств.

Але найбільш правдоподібною і обґрунтованою є та, яку пропонує Майкл Уорд, який пов'язує книги про Нарнію з космічною трилогією, розглядаючи її як данину семи небесним тілам середньовічної космології. Настрій першої книги, прекрасно виражений в оригінальній обкладинці, що зображає Сьюзен, Люсі і лева, які бавляться разом на лузі, — це радість. Прихід весни в середньовічній традиції асоціюється з Юпітером. Колір Юпітера — червоний (як в костюмі Діда Мороза). Як тільки дослідники здогадалися, як правильно розшифровувати код, всі інші повісті легко вибудувалися у правильній послідовності. ««Принц Каспіан» знаходиться під управлінням Марса: є війна, мечі і обладунки, а Пітер зображується як зразок лицарства. У «Подорожі Досвітнього мандрівника» домінує Сонце: золото і світло з'являються всюди, і в якийсь момент Люсі бачить Аслана в промені сонячного світла. «Срібне крісло» пронизане образами Місяця, води, срібла і темної ночі. «Кінь і його хлопчик», ймовірно, найбільш важко вписуються в цю схему. Це має бути Меркурій. «Небіж чаклуна» — про любов, творчість і родючість, всіх аспектів Венери. «Остання битва» — про час, вік і смерть, атрибути Сатурна» [63, с.72].

Цикл повістей «Хроніки Нарнії» має повне право вважатися літературою дитячого фентезі, адже у ньому наявні всі риси, притаманні цьому жанру.

Першою обов’язковою рисою дитячого фентезі є *наявність* *нереальної магічної території* та особливостей її функціонування у творі. Нарнія — магічна країна. У ній живуть міфологічні істоти, які наділені магією, тварини, що розмовляють, дерева, що приймають участь у битвах, магічні артефакти та закляття, вживання яких несуть за собою як позитивні, так і негативні наслідки. Окрім того, особи, які володіють магічним даром, поділяються на дві групи. Перші мають ці здібності з народження (Біла відьма Ядіс, Аслан, інші міфологічні істоти), а другі – ті, хто набув цих сил, навчився використовувати їх (чорнокнижник дядько Ендрю). І, як правило, останні потрапляють у немилість до перших.

Магія, за К. Льюїсом, залежить від світу, в якому живе її творець. Ця авторська теза відчутно проступає у першій книзі, коли відьма Ядіс з’явилася у Лондоні і втратила всі свої магічні сили. І це не дивно, адже її сили діяли лише у вторинному світі, фентезійному. «Це, певно, була жахлива мить для чаклунки, коли вона раптом усвідомила, що її здатність перетворювати людей на порох, що ніколи не підводила у її власному світі, у нашому світі і не збиралася проявлятись» [31, с.35]. Крім того, читач спостерігає дію магії у двох формах: вона може існувати у вигляді заклять задля створення чогось нового (приміром, рахат-лукум), або ж вона може діяти на предмети, які після її дії змінюються або отримують нові властивості. Прикладом останньої є чарівна вода, куди майже потрапив корабель з повісті «Подорож Досвітнього мандрівника». Вона наділена властивістю перетворювати будь-яку речовину у золоту: метал, чоботи, людей. Не менш захоплюючим є перетворення людей на інших істот. Така біда трапилася з Юстасом під час його першої подорожі у Нарнію. Авто пише: «Поки Юстас спав, він перетворився на дракона. Заснувши на драконових запасах з жадібними, драконячими помислами, він і сам став драконом» [33, с. 41]. У цьому уривку ми імпліцитно читаємо виховний аспект, який письменник скеровує на своїх молодих читачів: ніколи не бажайте чужого, бо ж станеться щось жахливе.

Заслуговує дослідницької уваги й неймовірна сила магії Великого Лева. Він міг творити дива без допомоги якогось предмету — лише силою думки, піснею, диханням. «Ще якусь хвилину по тому, як Аслан дихнув на нього, камінний лев так і стояв собі. Тоді по його білому мармуровому хребту пробігла золота хвилька, яка тієї ж миті розлилася по спині, а далі охопила цілого звіра, як ото вогонь повністю поглинає клаптик паперу» [30, с. 81]. Магія має настільки могутній вплив у цій країні, що за допомогою неї Аслан навіть міг оживляти зачаровані статуї та пробуджувати рослинний світ: «Їх деревами й не назвеш, — на заморців сунули велетенські на зріст живі створіння; їх розкидисті руки з безліччю патичків-пальців тяглися до заморців, а ще вони грізно трясли головами, від чого густе листя шуміло, неначе злива в горобину ніч» [34, с. 96].

Окрім живих істот, які могли застосовувати магію, подібними властивостями були наділені і деякі предмети — *артефакти*, яких у циклі повістей декілька: чарівна паличка Білою відьми, ліхтар, чарівні персні та ін. Біла відьма Ядіс володіла неабиякою магічною силою, але навіть вона потребувала допомоги чарівної палички. На жаль, ніякого доброго наказу ця паличка так і не виконала. «Чаклунка вже змахнула паличкою і там, де щойно була святкова гостина, залишився кам'яний стіл, на якому стояли закам'янілі тарілки та сливовий пудинг, а довкола на кам'яних стільцях завмерли фігурки звірят. Дехто навіть не встиг донести свою виделку до рота» [30, с. 58]. На відміну від Ролінґ, Льюїс не презентує конкретного опису цього артефакту. Зауважимо, що у вторинному світі Ролінґ без палички не міг обійтися жоден чарівник, адже вона була провідником сили та запорукою здійснення див. У світі Нарнії, навпаки, цей артефакт є лише помічником у використанні додаткових заклять, а істота, що володіла нею, могла використовувати свою магію і без допомоги додаткових предметів.

Могутніми артефактами, що можуть перенести до іншого світу будь-кого, хто до них торкається, є магічні персні (імовірно, їхньою появою в текстовому полотні твору Льюїс має завдячувати своєму колезі Дж. Толкіну). Зовнішнім виглядом вони схожі на звичайні каблучки жовтого та зеленого кольорів, але вони можуть причаровувати цим. Жовта каблучка має здатність транспортувати особу в Ліс між світами, де ми знаходимо безліч порталів — входів у інші світи, а зелена — в будь-який інший світ, чий портал ми можемо знайти у цьому Лісі. Для активації їхньої дії достатньо просто доторкнутися до них. «Поллі торкнулася до одного із перстів і — миттєво, без спалаху, без шуму і взагалі без будь-якого попередження — дівчинка зникла» [31, с. 10]. Сила цих артефактів може діяти не лише на того, хто їх доторкається, вона діє, наче магніт: достатньо однієї людини, яка торкається персня, та іншої, яка тримається за першу людину. Письменник також намагається дати пояснення їхнім магічним властивостям через зв’язок із матеріалом, з якого вони зроблені. «Усі персні були зроблені з деревини. Речовина жовтих перснів мала силу перенести вас до лісу, бо хотіла повернутися на своє природне, тобто перехідне, місце. А те, з чого було зроблено зелені персні, навпаки, прагнуло полишити своє природне місце …» [31, с. 20].

Традиційно для автора всі артефакти належать до вторинного світу і не мають своєї сили у реальному. Однак, на сторінках повістей ми помічаємо ще один важливий предмет, який є першим та останнім, який бачать діти у другій книзі в Нарнії, але який було створено у нашому реальному світі – мова йде про ліхтар. «Хвилин за десять вона підійшла до нього зовсім близько і виявила, що світив вуличний ліхтар. Дівчинка спинилася, щоб його роздивитися, дивуючись, як це ліхтар міг опинитися посеред лісу…» [30, с. 7]. Біля нього Люсі знайомиться з новим другом — жителем Нарнії фавном містером Тумнусом. Цей предмет дарує дітям відчуття спокою, зацікавлення та допомагає згадувати їхнє минуле ще до початку пригод в чарівній країні. Саме завдяки йому, вони знаходять шлях до порталу, що дозволяє їм повернутися до Англії. І це не дивно, адже цей ліхтар колись освічував вуличку Лондона, але під час візиту відьми до нього вона перенесла частину брусу до Нарнії. «Сюди упав залізний прут — верхівка від вуличного ліхтаря, котру чаклунка вирвала у нас вдома. Прут загруз у ґрунті і тепер з нього виріс молоденький вуличний ліхтарик» [31, с. 47]. Отже, якась частинка реального світу назавжди оселилася у вторинному і виступила путівником для людей до їхнього дому.

У межах розділу неодноразово було сказано про поняття вторинного світу, чарівної країни, що є беззаперечним доказом того, що цикл повістей «Хроніки Нарнії» належать до жанрової категорії дитячого фентезі. *Вторинний світ К. Льюїса* є напрочуд унікальним явищем, який у той же час є «символічним віддзеркаленням проблем і ключових питань дійсного світу, можливістю виходу для людини за межі буденності в пошуках свого місця у всесвіті» [60, с.253]. Письменникові вдалося першим створити нову реальність за допомогою різних методів. По-перше, у книгах він використовує переважно колорит середньовічної культури, що дає змогу підкреслити правдоподібність цієї країни. Перед нами постає велична країна Нарнія, з її власними законами, жителями та устоями. Середньовічний антураж ми вбачаємо у формі правління, зброї, обмундируванні, архаїчній мові королів: «Сестро, — повела далі королева Люсі, — мій вінценосний брат має слушність» [30, с. 90]. Письменник подає опис вторинного світу поступово, наче ми також є гостями цієї країни і дізнаємося інформацію про неї лише з плином часу під час діалогів або власного спостереження. По-друге, Льюїс пропонує детальний географічний опис цієї країни. Читач поступово знайомиться з пустелями, лісами, морями, скелями та островами. «… у благословенній країні Нарнії, де верескові полонини та чебрецеві долини, де чисті річки і співочі струмки, де прохолодні печери та густі пущі… » [29, с. 7]. Це все дає можливість повірити у правдиве існування цього вторинного світу. Дітям зробити це легше саме поступово, крок за роком, і, нанизуючи всі численні показники умовного світу таким чином, авторові вдається досягти майже абсолютної дитячої віри, адже вони володіють незвичною силою уяви та спроможні безсумнівно повірити в чудеса за умови правильної їхньої репрезентації.

Створений автором вторинний реально-ірреальний світ існує за власними законами добра та справедливості. Він є ідеальним місцем для життя різних магічних істот та звірів, що розмовляють. Автор наголошує, що кожен мешканець країни має право голосу, свободу висловлення думок: «Ми із Гвіною — вільні нарнійці» [29, с.15]. К. Льюїс постає вигадником ідеального, за своїми мірками, світу, де щастя та правда лише на боці добрих мешканців. «І було очевидно, що нарнійці готові подружитися з кожним, хто цього забажає, ну а якщо хтось не захоче, то в жодному разі не матимуть йому цього за зле» [29, с. 23]. Такий світ дуже імпонує маленьким читачам, адже вони ще не відчувають на собі зла реального світу, і саме через це їм так легко повірити у правдивість Нарнії та переживати всі події так, наче вони відбуваються з ними.

Важливо відмітити те, що цей уявно-реальний світ відрізняється від всесвіту Ролінґ. У її творах маги співіснують зі звичайними людьми, живуть з ними в одних будинках, їздять в одному транспорті та разом відчувають вплив темних сил. У «Хроніках Нарнії» цей світ жодним чином не залежить від реального, і потрапити туди можуть лише діти, які ще вірять у дива, чиї серця ще відкриті до пригод. Адже після намагання Сьюзен стати дорослою та її кепкувань над дитячими забавками, якими вона називала Нарнію, ворота до світу чудес для неї опинилися зачиненими. А такими воротами завжди був портал, предмет, який наділений особливими властивостями, за допомогою якого діти могли перейти до вторинного світу. Кожного разу портал був різним — чарівні персні, шафа, вокзал, картина, обрій. Автор інтригує читачів тим, що жодного разу діти-герої твору не знали напевне, коли і як вони віднайдуть портал: «Люсі ступила ще крок, потім ще один і ще один, сподіваючись нарешті її намацати, але їй це ніяк не вдавалося» [7, с. 30]. «Щось холодне і м'яке сипалось на неї згори. Через якусь хвильку дівчинка зрозуміла, що стоїть у лісі серед ночі, під ногами лежить сніг і в повітрі кружляють сніжинки» [7, с. 30]. Портал міг виникнути будь-якої миті і будь-де, адже ним керувала магія вторинного світу, і він з’являвся лише тоді, коли Нарнія потребувала допомоги: «Ви б не намагалися викликати мене, коли б я сам не покликав вас, — сказав Лев» [35, с.12]. У той час, коли вигаданий світ міг обійтися без допомоги дітей, портали були звичайними речами, якими ми користуємось щодень.

Ще одним доказом того, що ці твори є прикладами дитячого фентезі, є *особливий перебіг часу* у вторинному світі. «Той час, що сплинув тут, може промайнути як одна-єдина мить там. Щоб ти зрозуміла: скільки б часу ми тут не були, а повернемося до рідної Експериментальної школи тієї ж миті, якої втекли» [35, с. 19]. Жодного разу діти не могли знати напевно, в який час доби, в який день, а то й рік вони навідалися до Нарнії. Кожного разу час летів по-різному: «Провівши у Нарнії сто років, ви повернетесь до нашого світу в ту ж годину того ж дня, коли покинули його. А тоді, опинившись у Нарнії, через тиждень у нас виявите, що там минула тисяча років — або лише день, або жодної миті» [32, с. 9]. Коли четверо дітей у четвертій книзі «Принца Каспіана» повернулися до вторинного світу після проведеного року в Лондоні, то у магічній країні пройшло вже більше тисячі років. А от у «Подорожі Досвітнього мандрівника» ситуація була зовсім іншою: «— За нашим часом минув приблизно рік відколи ми покинули тебе напередодні коронації. Скільки минуло в Нарнії? — Рівно три роки, — відповів Каспіан» [33, с. 11]. Це можна вважати впливом неймовірної сили магії навіть на час, тому що ніхто не владний чинити їй опір або, принаймні, призупинити її дію.

Думається, можна виокремити ще одну особливість фентезі, про яку говорив Дж. Толкін, — *хронотоп дороги*. У кожній історії циклу ми спостерігаємо за героями, які кудись мандрують, намагаються щось знайти. Такий мотив мандрівки ми можемо пояснити з філософсько-моральними пошуками героїв, пошуком пригод, а з ними й істини та добра. Зауважимо, що подібні пошуки проводять і читачі цих фентезійних творів у реальному житті, то, як бачимо, в цьому моменті відбувається злиття двох світів, які начебто з’єднані дорогою з одного в інший.

Беззаперечною рисою творів дитячого фентезі є *протистояння доброго і злого начал*, в якому добро завжди перемагає. У сюжеті, традиційному для фентезі, зло на початку твору дуже могутнє та, здавалося б, непереможне, бо для подолання його потрібен особливий артефакт чи конкретний герой. Саме про таке вирішення всіх конфліктів автор розповідає у повістях «Хроніки Нарнії». Крім того, у першій книзі діти дізнаються про пророцтво, згідно якого лише вони можуть перемогти зло та допомогти Нарнії. Існування такого пророцтва ще більше підтверджує ідею того, що «Хроніки Нарнії» це твір дитячого фентезі, адже тут головними силами постають доля та фатум, а діти діють заради Вищого блага. Цим і відрізняється дана фентезійна історія від фольклорної казки.

Саме зло у «Хроніках Нарнії» буває двох видів — первинне зло та непокора. Для Льюїса важливим аспектом є правильне морально-етичне виховання героїв. Представниками другого виду зла (непокори) є Едмунд (з другої книги) та Юстас — із п’ятої. Перший має дуже поганий характер, він ніколи не міг знайти спільну мову зі своїми старшими рідними, завжди сперечався та все ставив під сумнів. Таким же постає і Юстас, який не вірить в дива, заперечує магічну ієрархію. Саме через непослух багатьох дітей у майже всіх книгах і виникають неприємності. Адже Дігорі розбудив злу відьму, Едмунд не слухає старших, Юстас стає занадто впевненим, Джил забуває поради Аслана. Такі сюжетні моменти мають у собі архетипні мотиви, бо відомо безліч історій, котрі пов’язані з неслухняністю (міфи та казки народів світу). Обов’яковим вирішенням таких ситуацій є перевиховання героя, усвідомлення своєї непокори.

Перший вид зла — це первинне зло – існує з початку створення світу. Примітно, що у вторинному світі Льюїса це зло походить з іншого світу. Коли Аслан створював Нарнію, він не мав наміру заселяти туди злих істот. Однак, зло проникло у цей світ за несвідомою волею дітей та почало паразитувати з перших хвилин свого існування там. Воно може заволодіти і добрими істотами, якщо вони засмучені, ображені, відчувають злість або заздрість, як це було у випадку з фавном та Едмундом у другій книзі. Воно може спокушувати, навіть коли людина має лише добрі наміри. Так Ядіс намагалася спокусити Дігорі, коли він прийшов за ліками для своєї смертельно хворої мами: «Покуштуй його, хлопче, покуштуй. І ми з тобою житимемо вічно, і будемо королем та королевою всього цього світу…» [31, с. 67]. Хлопчик не спокусився, а проявив слухняність і не втратив віри у добро, за що пізніше отримав винагороду. Письменник такими прикладами намагається донести своїм читачам важливість правильного виховання. Тож тут ми відзначаємо ще одну особливість дитячого фентезі — наявність виховної та педагогічної функцій.

Найбільш помітною характеристикою дитячого фентезі у «Хроніках Нарнії» є *співіснування в одному творі міфологічних персонажів різних систем та явищ.* Таких героїв діти завжди можуть впізнати, адже вони привертають до себе увагу, через що автори і полюбляють їх використовувати. Велику кількість таких різноманітних міфологічних персонажів, які відносяться до культур різних народів світу ми спостерігаємо у циклах книг К. Льюїса «Хроніки Нарнії». Для творення своєї вторинної реальності автор вигадав деяких істот самостійно, а деяких запозичив з інших міфологічних систем та культур. Тож Нарнія — мультикультурна країна, на території якої ми автор поселив істот із давньогрецької, давньоримської, германо-скандинавської, давньослов’янської, арабської, азіатської міфології та англійського фольклору.

Жителями фентезі-країни є мінотаври, німфи, сатири, фенікси. Великою силою володіють *кентаври*. В давньогрецькій міфології кентаври — це дикі істоти, які є напівлюдьми і напівкіньми: «Вище від пояса вони скидалися на прекрасних суворих велетнів, а нижче — на величезних коней» [30, с. 62]. Вони проживають переважно у горах та лісах, за характером вони дуже нестримані та імпульсивні, проте, мають вроджену мудрість та розсудливість. В досліджуваних книгах вони виконують переважно ролі воєнних командирів.

Першою незвичною істотою, яку зустріла Люсі у другій книзі, був *фавн.* Льюїс описує цей епізод так: «Це створіння було трішки вищим за Люсі. Над головою воно тримало парасолю, білу від снігу. Горішня частина його тулуба нагадувала людину, але ноги були як у цапа — з чорним і блискучим волоссям, та ще замість стіп виднілися цапині копита. Хвоста Люсі спершу не зауважила, бо той химерний чоловічок підтримував його разом із парасолькою, аби не волочився по снігу» [30, с. 8]. Письменник надихнувся цим образом з давньогрецької міфології, і одразу ж задумав занести його до переліку нарнійців.

На сторінках деяких книг ми зустрічаємо ще один міфологічний народ — *дріад.* Стародавні греки вважали дріад душами дерев, які зароджувалися в них з початку виникнення перших коренів та до зрубування, фізичної смерті. «Висока та струнка, зростом така, що й кентавру могла заглянути в очі, дивна плакальниця водночас нагадувала і жінку, і дерево» [32, с.13]. Люди вірили, що цей народ оберігає їх, якщо вони добре піклуються про рослинний світ своєї території. Згадуючи дріад, письменник натякає про важливість зберігання природи та її ресурсів, як це робили наші предки.

Всі персонажі з цих міфологічних систем є позитивними героями, які підпорядковані добрим правителям. Вони з’явилися в цій країні з першою піснею Аслана в той день, коли він створив цей світ. «З-поміж дерев виходив лісовий люд: боги та богині лісу. Разом із ними з'явилися фавни, сатири та гноми. З ріки вийшов річковий бог зі своїми доньками наядами. І всі вони, разом зі звіриною та птаством, говорили різними голосами, низькими та високими, глухими та чистими: — Вітаємо тебе, о Аслане! Слухаємо і скоряємося» [31, с. 50].

Представниками германо-скандинавської міфології у циклі повістей є *гноми, морські змії, велетні та тролі*. Ці істоти підтримували переважно темні сили, мали огидний зовнішній вигляд, а деякі й взагалі вселяли страх у душі інших жителів. Хоча гноми були маленькими істотами, але їхня підтримка була в нагоді Білій відьмі, вони воювали разом з нею й виконували всі її команди: «Попереду на санях сидів гладкий гном, десь коло трьох футів на зріст, якби підвівся. Він правив оленями. Гном закутався в хутро білого ведмедя, а на голові мав червоний ковпак із довгою золотою китицею. Довжелезна борода спадала йому на коліна і слугувала замість покривала» [30, с. 15].

Велетні також не потрапили до списку прихильників письменника. Лише у одній книзі ми спостерігаємо за одним добрим велетнем, в інших випадках автор описує їх як хитрих людожерів. Подібне ставлення автор демонструє і до величезного морського змія, що зустрічає правителів Нарнії біля островів у п’ятій книзі. Письменник не вдався до емоційної зміни образу могутньої істоти і у творі описав його негативним персонажем: «Форма голови була схожа на кінську, тільки без вух. З велетенськими очима, створеними для того, щоб дивитись крізь темні океанські глибини, з подвійним рядом гострих риб'ячих зубів у роззявленій пащі. Те, на чому стриміла голова, мандрівники спершу прийняли за шию, однак істота дедалі більше виринала з води, і стало зрозуміло: то не шия, то її тіло, а створіння, що з'явилося перед ними, — це Морський Змій» [33, с. 52]. Навіть саме прочитання цього уривку справляє загрозливе враження, а коли уявити його сприйняття дітьми-героями, то розуміємо, якою відвагою і сміливістю вони наділені автором, щоб зустрітись з ним у відкритому морі, битися з ним не на життя, а на смерть. Тож можна зробити висновок про те, що у германо-скандинавській міфології Льюїс запозичив лише негативних персонажів, які неодноразово завдавали лиха жителям Нарнії.

Дуже несподівано було знайти на сторінках другої книги персонажа, який сягає своїм корінням слов’янської міфології. Мова йде про улюбленця дітлахів *Діда Мороза*. У сюжеті твору К Льюїса розповідається про те, довгий час він не міг проникнути на простори Нарнії через сильні відьомські чари, але коли з’явилася надія на перемогу та чари ослабли, він радісно зустрічав як малого, так і дорослого мешканця, жоден житель не залишися без його подарунку. Цікаво, який портрет Діда Мороза малює автор: «Це був високий і кремезний дідусь у червоному кожушку, яскравому як горобина, і в такому ж каптурі, отороченому хутром. Рожевощоке обличчя дідуся потопало у хвилях буйної білої бороди, що спадала йому на міцні кремезні груди. Його знали всі. Він був такий величний, такий справжній, такий світлий, що вони з подиву не могли промовити й слова, бо кожен усім своїм єством відчув якусь особливу врочисту радість» [30, с. 53]. Дід Мороз є виключно позитивним персонажем, про що свідчить ставлення до нього дітей та сімейства бобрів.

З арабської міфології автор циклу «Хроніки Нарнії» запозичує негативних персонажів. Вони підтримували темні сили, наводили на інших жителів страх та паніку. Вони навіть були одними з тих, хто знущався з Аслана, коли той лежав на Кам’яному столі та брав участь в битві за Нарнію, підтримуючи Білу відьму. Мова йде про *вовкулак* (іноді можна зустріти іншу назву – джини).

Серед інших мешканців Нарнії ми можемо знайти не лише звірів, що розмовляють, морських жителів, але й магічних істот, які походять переважно з азіатської міфології. Серед таких ми зустрічаємо *драконів, єдинорогів, пегасів, русалок, перевертнів.* Всі вони мають в собі певні магічні властивості, але не завжди спрямовують їх на добро. Наприклад, русалки з людським торсом, риб’ячим хвостом та незвичайною вродою, завжди зачаровують моряків, ведучи їх на шляху до загибелі або втрати розуму. Звернемо увагу на зображення дракона у п’ятій книзі: «…видовжена морда свинцевого кольору, тупі червоні очі, ні пір'я, ні хутра, довге гнучке тіло звивалось по землі, лапи, коліна яких стирчали над спиною істоти, наче в павука, кажанячі крила, які шарпали каміння, хвіст довжиною в кілька ярдів. А пасма диму соталися з ніздрів істоти» [33, с. 39]. Очевидно, що письменник виявляє захоплення величчю цих могутніх створінь і не наважується зображувати їх прихильниками темної сторони. Зауважимо, що і Дж. Ролінґ, подібно до К. Льюїса, також застосувала цей образ в якості могутньої магічної істоти, охоронця скарбів.

Важливу роль у перебігу подій Нарнії грали персонажі англійського фольклору. Однак, всі вони були яскраво вираженими прихильниками темного начала, і навіть належали до одних з наймогутніших лиходійок циклу — *відьом*. Зі сторінок цих творів маленький читач може дізнатися про типових відьом цієї країни, які змальовані потворними, низького зросту, з темними очима та зморщеною шкірою. Але письменник зобразив одну міфологічну особу, яка зародилася не після пісні Лева, а перейшла до Нарнії з іншого світу та прагнула до вічного володарювання: «Вона цілу Нарнію тримає під каблуком. Вона наслала сюди вічну зиму. Зима, зима, а святий Миколай усе не приходить і не приходить. І ніколи не наступає Різдво!» [30, с.12]. Мова йде про Білу відьму: «Найбільше зацікавлення викликала остання постать — жінка, одягнена найрозкішніше з-посеред усіх, дуже висока (хоча всі постаті в цій кімнаті були вищими, аніж люди у нашому світі) і така жорстока та пихата, що дітям просто перехопило подих. Однак вона також була прекрасною» [31, с. 23].

Тож можемо дійти висновку, що народи Нарнії дуже різноманітні та, більше того, в одному вторинному світі автор зміг поєднати безліч персонажів з різних міфологічних систем та вірувань. Крім того, ці персонажі виступають не звичайними перехожими, а помічниками головних героїв, їхніми ворогами, а іноді навіть і головними злодіями історій.

Отже, аналіз поетики фентезійного циклу «Хроніки Нарнії» К. Льюїса, дозволяє зробити висновки про те, що їхній автор постає основоположником жанрового первістка цього різновиду дитячої літератури. Перу цього письменника належить авторство комплексу тих характерних ознак, за якими він, передусім, сформував текстове полотнище свого циклу історій про Нарнію, а по-друге, започаткував історію та сам же і вдосконалив свій творчий винахід. «Хроніки Нарнії» засновані на міфологічному сюжеті, створюють чарівний світ магії з власною світобудовою, мають за головних героїв дітей, відображують вічне протистояння добра і зла, виконують виховну та педагогічну функції. Подібне жанрове ядро виявилося продуктивним та широко застосованим у наступні роки розвитку fantasy традиції в англійській дитячій прозі.

**2.1. Класика жанру в поттеріані Джоан Ролінґ**

Найвідоміша на сьогодні авторка дитячого фентезі, Джоан Ролінґ, народилася 31 липня 1965 року в Брістолі і виросла в англійському Глостерширі, і в Чепстоу, що на південному сході Уельсу. У неї була звичайна сім’я: батько був авіаційним інженером, а мати — науковим техніком в університеті.

Джоан завжди повторювала, що вона була звичайною дівчинкою, яка нічим не відрізнялася від однолітків, і обожнювала книги. З раннього дитинства вона мріяла стати письменницею. Свою першу книгу (розповідь про кролика) вона написала у віці шести років, а вже в одинадцять років вона написала свій перший роман — про сім проклятих діамантів і людей, які ними правили.

Ролінґ навчалася в Ексетерському університеті, де вона також багато читала за межами свого курсу французької мови та класики (ці знання їй стали у нагоді під час створення заклинань із серії «Гаррі Поттер» («Harry Potter»)). Отримавши диплом, вона переїхала до Лондона і працювала на декількох роботах одночасно, аби забезпечити родину.

Вперше ідея твору «Гаррі Поттер» виникла в її думках в 1990 р., коли вона сиділа на вокзалі Манчестера, очікуючи на свій потяг у лондонський Кінгс-Крос. Протягом наступних п’яти років вона записувала нотатки, формувала структуру магічного всесвіту та складала карту всіх семи книг серії. Вона писала переважно вручну і поступово зібрала масу нотаток, багато з яких були надряпані на дивних клаптиках паперу.

Натхнення для написання майбутнього найпопулярнішого роману дитячого фентезі письменниця черпала з буденних ситуацій. Ідея створення окремого світу, приміром, осяйнула її ще у підлітковому віці в день святкування Хелловіну. Вона бачила, як з потягу вибігли діти, одягнені у святкові костюми, у деяких були чарівні палички, як у фей, і намагалися зачаклувати один одного. Так, вона зрозуміла, що її книга буде про дітей та їхнє навчання цим заклинанням. У той же день Ролінґ побачила величезні гори, і думка, що за ними існує незвіданий світ, не покидала її аж до самого початку втілення цієї ідеї в життя. Образи головних героїв вона списувала з випадково побачених прохожих, за діями яких вона мала звичку спостерігати. Це були звичайні діти, які змогли вразити її своєю наполегливістю, вмінням протистояти злу та захистити себе. Задум використати міфологічних істот вона запозичила у визначних письменників цього жанру та її славних попередників — Дж. Толкіна та К. Льюїса. Взявши їхні роботи за зразки творів фентезі, використовуючи всі особливості цього жанру, письменниця розпочала роботу над своїм фентезі-твором.

Взявши з собою свої записи, Ролінґ переїхала в Північну Португалію, щоб викладати англійську як іноземну мову, вийшла заміж за Хорхе Арантеса в 1992 р. і в 1993 р. народила дочку Джесіку. Коли в тому ж році їх шлюб розпався, вона повернулася до Великобританії і оселилася в Единбурзі разом з донькою і валізою, в якій лежали перші три розділи «Гаррі Поттера і філософського каменю» («Harry Potter and the Philosopher's Stone»). В Единбурзі Джоан здобула освіту вчительки і почала викладати в міських школах, але продовжувала писати.

Закінчивши перший повний рукопис у 1995 р., який вона зробила на старій друкарській машинці, письменниця надіслала перші три розділи кільком літературним агентам, один з яких у відповідь попросив подивитися на продовження твору. Після цього фірма літературних агентів погодилася допомагати Ролінґ у пошуках видавництва. Книгу відправляли до дванадцяти видавництв, і всі відмовилися друкувати її. Але вже через рік редактор Баррі Каннінгем з лондонського «Блумсбері» дав свою згоду на друк найпопулярнішої на той час книги. Її було надруковано у 1997 р. Остання книга серії вийшла другом через десять років, у червні 2007  р. До речі, цікавим видається той факт, що це була перша книга, кількість проданих екземплярів якої в перший день продаж в США та Великобританії становила 11 мільйонів.

У 2001 р. екранізація першої книги була випущена компанією Warner Bros., а потім було знято ще шість екранізацій книг, що завершилися випуском восьмого фільму «Гаррі Поттер і Дари Смерті Частина 2» в 2011 р..

Сьогодні, мабуть, не існує такої людини (як малої, так і дорослої), яка б ніколи не читала принаймні одного роману з циклу про Гаррі Поттера. Ці романи розкуповували з полиць книгарень ще в перші дні продажу, кінозали були заповнені відвідувачами і зараз інтерес до цієї історії не згасає. Юних читачів зацікавлювала чарівність, несхожість історії, нетрадиційні головні герої та «вічні» теми, що зображуються в цих романах.

Попри беззаперечний факт творчої спадковості і запозичення у своїх знаменитих майстрів фентезі, що мають місце у поттеріані Дж. Ролінґ, безсумнівним також є і той факт, що ця письменниця здійснила свій вклад у розвиток фентезійного англійського, а відтак і світового дискурсу. Жанрове ядро цього різновиду англійська авторка збагатила своїми новаторськими елементами, віддаючи водночас і шану усталеним традиціям, авторство яких належить її старшим колегам по перу.

Першою та найголовнішою особливістю літератури дитячого світу фентезі у поттеріані Дж. Ролінґ є *магія.* Вона існує у вигляді дару, яким наділені більшість романних персонажів. Магічний дар можна розвивати, на що і спрямована робота всіх учителів Хоґвартсу, але, разом з тим, його не можна набути. Правильний результат заклинань залежить не лише від самої назви, але й від зорового контакту, жестів, сили рухів та навіть внутрішнього бажання героя. Зла відьма Беллатриса Лестрейндж дала Гаррі пораду: «Що, ніколи ще не використовував непрощенні закляття, хлопче? — крикнула Белатриса, вже не сюсюкаючи. — Цього треба захотіти, Поттере! Треба прагнути завдати болю... насолоджуватися ним...» [52, с. 767].

Однак, магія не має безмежних можливостей, адже чарівний дар не рятує сім’ю Уізлі від бідності, і маги не можуть впливати на погоду, тому гра у квідич відбулася навіть під час сильної зливи з блискавкою. Також існує закон Гемпа, згідно якого не можна створити їжу з нічого. Навіть деякі закляття можуть не мати сили на чарівників. Наприклад, для того, аби звільнитися від небезпечного закляття Імперіус, треба бути більш уважним, ніж зазвичай, і проявляти супротив чарам.

Звичайні люди сприймають світ, у якому панує магія, як реальний, адже на них також діють чари, і тому вони не можуть бачити величних і важливих установ магічного світу. Замість цього вони спостерігають постійне будівництво замість великого замку Хоґвартса, постійний ремонт магазину замість лікарні для чарівників, вхід відвідувачів до Міністерства Магії через телефону будку або через міський туалет, а будинок сім’ї Блеків і зовсім невидимий для звичайної людини.

Весь художній світ Гаррі Поттера наповнений різними *магічними предметами та артефактами,* найважливішими з яких є чарівні палички, магічне каміння, невидимі предмети, зачаровані прикраси. Дитина розпочинає підготовку до школи магії з купування необхідних для навчання речей: підручників, канцелярії, тваринки, одягу та чарівної палички, яка всюди її супроводжує. Ядром кожної палички є певна субстанція, яка наділена магічними можливостями. Російська дослідниця О. Павлухіна виокремлює той факт, що «коли дитина обирає чарівну паличку, не чарівник робить цей вибір, натомість відбувається встановлення зв’язку між магічною субстанцією, що знаходиться у ній, і властивостями та можливостями чарівника» [42, с. 52]. Примітно, що для створення паличок за основу береться частинка тварини, яка є справді могутньою, здатною допомагати чарівникам, виступає прибічником добра. Майстри по виготовленню цього атрибуту вірили в силу цієї частинки. Таке вірування співзвучно з віруванням в силу тотемів: «Сила властива всій тварині і всім частинам його. У волосках є та ж сила, що і у всій тварині, тобто в волосі є кінь, так само як він є в вуздечці, так само як в кістці — вся тварина» [44, с. 165].

Унікальною характеристикою цього атрибуту є те, що «паличка обирає чарівника» [55, с.106], і ніколи в поттеріані не буває навпаки. Винятком може бути лише той випадок, коли чарівник був переможений в битві, і тепер переможець стає справжнім власником цієї зброї. Звісно, інший чарівник може користуватися нею, але вона ніколи не буде його слухати, як свого господаря. Адже в романі чарівна паличка виконує функції інструмента, який перенаправляє потік магічної енергії. Вона є наймогутнішою зброєю, що працює лише в руках мага, і без нього вона зовсім втрачає цінність. Те саме відбувається і у протилежному напрямку — без чарівної палички маг не може творити дива. Тож чарівна паличка ніколи не повинна бути кмітливішою за свого власника, але вона може в нього і повчатися. Між паличкою та господарем встановлюються родинні зв’язки, і саме тому цей атрибут може реагувати на чарівника, який є ворогом свого господаря, навіть без команди останнього. Дж. Ролінґ підтверджує цю тезу наступними словами: «Пекучий біль у шрамі змусив Гаррі заплющити очі, а його чарівна паличка почала діяти на власний розсуд. Він відчув, як вона потягла його руку по колу, немовби величезний магніт, побачив крізь напівзаплющені повіки струмінь золотистого вогню, почув якийсь тріск і лютий крик» [53, с.57].

Найголовнішою ознакою дитячого фентезі, якій відведено у «Гаррі Поттері» значне місце, є *створення ірреального магічного світу* з його особливостями та функціями. Сучасна дослідниця О. Зайцева зараховує серію книг про юного чарівника Гаррі Поттера до «низького» фентезі, оскільки художній світ цієї епопеї для маленьких читачів формується на межі зі світом звичайних людей, у багатьох випадках обидві реальності навіть проникають одна в одну.

Центром цього всесвіту є школа магії Хоґвартс, яка знаходиться на кордоні Англії з Шотландією. Навчання тут здобувають чарівники зі всієї Великобританії. Маґли, звичайні люди, не можуть бачити всю красу цього замку, адже бачать лише процес постійного будівництва якоїсь споруди. А чарівники бачать красу замку вперше, коли підпливають на човнах до нього від вокзалу на початку першого навчального року: «Вузенька стежка раптово вивела їх на берег широкого чорного озера. На тому боці озера на верхівці високої гори здіймався, виблискуючи вікнами на тлі зоряного неба, великий замок з численними вежами й башточками» [55, с.139]. На території школи знаходиться Заборонений Ліс, в якому живуть різні магічні істоти, — кентаври, фестрали, велетні, величезні павуки, єдинороги та ін. На протилежному від лісу кордоні розташоване Чорне озеро — місце проживання русалок, водяних чортів та інших водяних мешканців.

Однак магічний світ не обмежується лише однією школою. Крім неї, ще є Академія Магії Бобатон, де навчаються чарівники, які проживають на території західної Європи, і, окрім магії, тут навчають ще хореографії та правилам етикету. Маги зі східної Європи мають можливість навчатися у школі Дурмстранґ, де акцент робиться на спортивному вихованні учнів.

Іншим осередком розташування чарівників є вигадане авторкою Міністерство Магії Великобританії, яке знаходиться у звичному для нас Лондоні, під землею. Алея Діаґон — вулиця з багатьма магазинчиками, де можна знайти безліч магічних речей для школи та побутового використання, — розташована також у Лондоні, але вхід до неї можливий лише через своєрідний портал — стіну в кафе для магів «Казан в дірках», який, у свою чергу, знаходиться на звичайнісінькій маґловській вуличці Чарінг Крос Роуд. Такі магічні центри захищені сильними чарами, які не дають можливості звичайним людям потрапити туди. Більше того, в цих географічних топонімах чітко реалізується чи не найважливіша риса жанру фентезі — наявність та взаємопроникнення двох світів, реального й ірреального.

Лише деяким маґлам (таким, як прем’єру-міністру) випала нагода знати про цей всесвіт, адже деякі події магічного світу мають здатність сильно впливати на світ реальний, і така поінформованість деяких чиновників дає змогу зберегти стосункидвох реальностей у гармонії. Ролінґ пише: « ...я (магістр магії Корнеліус Фадж – А.Р.) щойно з Азкабану, — важко дихав Фадж, виливаючи собі в кишеню воду з крисів котелка. — Знаєте, посеред Північного моря, важкий переліт..., дементори лютують... — здригнувся він, — це вперше хтось від них утік. Отож я мусив до вас звернутися, пане прем'єре. Блек — відомий убивця маґлів, який, мабуть, планує приєднатися до Відомо-Кого...» [51, с. 12]. Міністри обох світів зустрічаються лише в разі небезпеки для реального світу. Такі зустрічі — це короткі перемовини в присутності лише двох людей, які мають на меті повідомлення про певні події і обговорення подальшого плану дій. Іноді такі зустрічі влаштовуються ще й для вирішення певних організаційних питань на національному рівні: «Ми імпортуємо з-за кордону для проведення Тричаклунського турніру трьох драконів та сфінкса, нічого особливого, але у відділі нагляду й контролю за магічними істотами мені сказали, що згідно з інструкціями ми повинні повідомляти вас про завезення в країну небезпечних істот» [51, с. 14].

Важливою рисою фентезі, яку письменниця втілює в цьому творі, є *переміщення героїв у просторі.* До секретної платформи з поїздом герої потрапляють через стіну на вокзалі, у другій книзі чари малого ельфа не дозволили їм пройти звичним шляхом, тож хлопці приїхали до школи автомобілем, який вміє літати. «Гаррі аж рота роззявив, бо раптом усвідомив, що Рон визирав з вікна старенького бірюзового автомобіля, який зупинився в повітрі» [54, с.35]. Чарівники можуть літати на мітлах, магічних мотоциклах та на невідомих нашій реальності фестралах, а Волан-де-Морт навіть навчився літати без допомоги транспорту. З останніх книг ми дізнаємося про найпопулярніший вид переміщення у магічному світі, який неможливо втілити насправді. Письменниця назвала цей вид трансгресією, тобто коли за допомогою закляття герої можуть опинитися на іншому куточку світу всього за декілька секунд. Джоан Ролінґ самостійно вигадала цю назву, так як і назву «анімагія», що означає «перетворення людини на тварину». Хоча у романі й немає вигаданої повністю мови, але назви явищ та істот магічного світу належать авторству письменниці-філолога.

Як уже говорилося раніше, створений Дж. Ролінґ магічний світ не існує ізольовано, а співіснує поруч з реальним. З іншого боку, магічний світ відділено авторкою від реального, адже не всі люди володіють магічними здібностями. З легкої руки талановитої письменниці в поттеріані описано існування сквибів — людей, яких народили маги, але які не мають магічної сили; бруднокровок — людей, які володіють магічними здібностями, але які народжені маґлами; напівкровок — чарівників, один з батьків якого також чарівник, а інший — ні.

Чарівний всесвіт має такі ж соціальні установи, як і реальний. Тут функціонують система освіти, охорони здоров’я, радіо, політичний устрій. Однак, чарівники користуються іншими, відмінними від маґлівських, грошима. Є своя банківська система та грошові збереження, які знаходяться у найбільш безпечній будівлі всього світу магів — в банкові Ґрінготс. Маги займаються науковими дослідженнями магічних явищ, таких як трансфігурація (перетворення одного предмета в інший) та зіллєваріння. Доказом цього стає існування журналів та газет з цією тематикою («Трансфігурація сьогодні», «Практика зіллєваріння»). У книгах згадується про наукові та курсові роботи під час навчання. Тож знання про магію поповнюються за допомогою юних дослідників.

Спостерігаючи за різними художніми системами у книгах поттеріани, ми дійшли висновку, що цей вторинний світ надто схожий на первинний, реальний. По-перше, це бюрократизована політична система, яка поступово переходить на бік темних сил. По-друге, це кар’єрний ріст чарівників, більшість яких прагне до найвищих посад, не виконуючи своїх обов’язків на гідному посади рівні. По-третє, це система освіти, бо учні не просто вивчають предмети, пов’язані з магією, але й складають іспити, після яких вивчають предмети, які потрібні їм безпосередньо для майбутньої професії, тобто наявна спеціалізація освіти. По-четверте, механізм роботи преси, коли журналісти можуть представляти перекручену або й зовсім неправдиву інформацію. Ця система зображена за допомогою двох журналістів: Рити Скітер, яка використовувала сенсаційні та перероблені сюжети для своєї кар’єри, та Ксенофілиуса Лавгуда, який ділився з читачами своїми спостереженнями, знаннями та пропагував демократичні ідеї під час загострення ситуації між темними та світлими силами.

В останніх книгах ми бачимо натяк на встановлення паралелей між процесом повного контролю основних політичних устоїв вторинного світу темними силами та тоталітарними системами сучасного світу. Окрім цього Ролінґ зображує проблеми нацизму та соціальної несправедливості, використовуючи для цього модель поведінки послідовників Волан-де-Морта, які негативно ставляться до магів, чиї батьки не наділені магією, —бруднокровок: «А тебе, бруднокровко, ніхто й не питає! — випалив Драко» [54, с.160].

Однією з основних рис дитячого фентезі є зосередження сюжету не лише на вторинному світі та магії, але й на *історії головного героя та його хвилюванні.* Письменниця дотримується цієї традиції та приділяє значну увагу самому Гаррі. Таким чином читач сприймає всі події чарівного світу через суб’єктивний досвід цього персонажа.

Основними елементами дитячого світу Гаррі, які формують його особистість, є дружба і любов, самоідентифікація, магія, смерть, добро і зло, вибір і правда. Любов у циклі романів — це почуття, яке неможливо підробити. Навіть найсильніше чарівне приворотне зілля не подарує правдивого ефекту: «Зрозуміло, Амуртензія не творить справжньої любові. Любов неможливо виготовити чи підробити. Цей відвар просто викликає сильне захоплення або нав’язливу пристрасть» [51, c.194]. Дружба ціниться не менше, ніж кохання. Саме дружба допомагає Гаррі боротися зі всіма своїми страхами, адже він оберігає та бореться за тих, кого любить, та дружбу з якими цінує понад усе. У Хоґвартсі дружба не обмежується жителями одного корпусу, тут підлітки спілкуються зі всіма і мають друзів з різних курсів та факультетів. Таким чином Ролінґ навчає дітей не змагатися, а цінувати зв’язок зі своїми однолітками.

Але справедливим у цьому контексті є питання, чи міг Гаррі Поттер бути іншою дитиною — злою, неприступною та жорстокою? Для того, аби остаточно розвіяти сумніви читачів, Ролінґ ще на початку історії ставить Гаррі в ситуацію вибору. Цей вибір був випробуванням для хлопця, який допоміг зрозуміти його психологію та моральні якості. Адже, як зазначає дослідник Є. Мелетинський, «специфічною для чарівної казки є подвійна опозиція попереднього і основного випробування» [38, с.15]. Літературознавець вважає правомірним це твердження і по відношенню до фентезі, так як фентезі і казка мають багато спільних рис. Таким попереднім випробуванням стала сцена з першої книги, коли Гаррі вперше знайомиться зі своїми однокласниками. Він обирає дружбу з порядним, спокійним та відкритим Роном, ігноруючи пропозицію дружби зі зверхнім, грубим Драко Малфоєм. Ця ситуація може служити прикладом очевидного вибору героя між добром і злом, і вона все життя буде визначати характер і вчинки головного героя.

Письменниця не оминає інтерпретації теми *протистояння добрих і злих сил* у своїх романах. Протягом всієї історії головні герої протидіють злим чарам, допомагають слабшим та рятують своїх друзів. Безумовно, основним випробуванням для юного чарівника постає фінальна битва з Темним Лордом. У стилі дитячого фентезі конфлікт вирішується однозначно: добро перемагає зло. Інакшого варіанту усунення цієї проблеми не було, адже у циклі романів все відбувається за пророцтвом відьми, згідно якого маги, Гаррі та Волан-де-Морт зустрінуться для битви на смерть. Використання елементу *пророцтва* є ще однією особливістю оповіді, яка зустрічається лише у творах фентезі.

Чарівний світ Джоан Роулінґ дуже різноманітний. Використання *образів міфологічних систем* є наступною ознакою дитячого фентезі. У цьому світі проживають різні народи (маги, маґли, кентаври, русалки, ельфи і т.д.). Нам відомо про існування деяких вигаданих мов (зміїна мова — парселтанг, та мова русалок). Однак в тексті ми не знайдемо жодної згадки про побут цих народностей або ж ретельно розробленої мови зі своєю граматикою та лексикою (як це було у трилогії «Володар перснів» Толкіна). Тож читач може дізнатися про якісь деталі, культуру та традиції інших істот лише у разі, якщо це важливо для загального сюжету.

Хоча значну частину населення вторинної реальності, яку створила Ролінґ, становлять *магічні істоти*, що не є рівними «людським» персонажам ні по статусу, ні за магічними властивостями. У романі значну роль відіграють домові ельфи, гобліни, велетні, кентаври та ін.

Тема *домових ельфів* у поттеріані є соціально забарвленою, адже вони наділені своєю власною магією, без використання чарівних паличок, які деколи можуть бути навіть могутнішими, ніж у чарівників. Але ельфи стають рабами людей, і навіть після звільнення з рабства вони залишаються вірними людському роду і працюють кухарями та прибиральниками. Окрім цього, існують випадки, коли господарі б’ють та не поважають своїх помічників. Для прикладу, розглянемо ситуацію з домовим ельфом Добі: «Добі — ельф домовик, і він зобов'язаний вічно служити одному домові й одній родині» [54, с.20]. Люди могли наказувати, бити та знущатися з бідних істот: «Добі завжди себе за щось карає. Так велять господарі. Нагадують, що зайве покарання Добі ніколи не зашкодить» [54, с.21]. Стосунки між домовим ельфом та його господарем регулюються за допомогою магічного договору. У кінці другої книги Гаррі вдалося перехитрити господаря Доббі, Люциуса Малфоя, і звільнити ельфа від влади останнього. Таким чином, ельф отримав свободу і назавжди залишився вірним другом юного чарівника. Тож ці істоти стають уособленням проблеми рабства, і письменниця наголошує на необхідності боротьби з цим явищем.

На сторінках роману зображено велику кількість тварин, тому видається можливим поділити їх на декілька груп. До першої групи належать звичайні домашні тваринки, наприклад, жаба Невілла. До другої групи належать такі ж домашні тваринки, які виступають у ролі помічників магів, але які володіють певними магічними властивостями (кішка місіс Норріс, сови). Третя група представлена чарівними тваринами, які виведені дійовими особами або лише в цьому романі, або лише на сторінках міфів. Серед таких варто назвати драконів, фестралей, піксі, нарглів. Однак представники цієї групи не володіють інтелектуальними здібностями. Тваринні спільноти, у яких наявний інтелект та які вміють розмовляти, виокремлюють у четверту групу (гігантські павуки). П’ята група зображена напівлюдьми-напівтваринами (кентаври, сфінкси). І представниками останньої, шостої групи, є люди, які можуть перетворюватися на тварин або добровільно (анімаги), або проти своєї волі (вовкулаки або ті, кого перетворили навмисно за допомогою закляття).

Дослідниця Я. Паславська зазначає, що романи Дж. Ролінґ беруть свої витоки у шотландських народних оповіданнях, а саме у використанні артехипів магічних створінь. Нагадаємо, що Дж. Толкін також брав на художнє озброєння образи саме цієї національної народної творчості, але вони послуговуються різними аспектами цих праджерел. Наприклад, невиокремлено ніяких спільних рис між ельфами і гномами Джона Толкіна та Джоан Ролінґ. Існує більша можливість знайти якісь паралелі, порівнюючи гномів всесвіту «Володаря перснів» та гоблінами реальності «Гаррі Поттера». «І ті, і інші обробляють метали і роблять зброю, яка може володіти чудодійними властивостями (наприклад, зброя гоблінів не вимагає чищення і приймає в себе все, що його загартовує), люблять золото і коштовності (гроші) та ін. Твори Толкіна відзначені протистоянням ельфів і гномів, в романі Ролінґ гобліни (і велетні) постійно чинять опір чарівникам» [42, с.67].

На особливу увагу заслуговують магічні істоти *фестрали*, які притаманні лише фентезійному світу Ролінґ. Вони мають прямий зв'язок з потойбічним життям, адже їх може бачити лише той, хто свідомо бачив та пережив смерть. Зовні вони схожі на коня, але також мають риси земноводного, не мають плоті, лише скелет та чорну шкіру. В романі Ролінґ фестрали виконують функції перевізників — вони доправляють учнів з вокзалу до школи та допомагають команді Гаррі залишити дім своїх родичів непомітно для інших чарівників. У романі існує вірування, згідно з яким ці тварини приносять нещастя. Можна зробити висновок про авторське відтворення страху людей перед цими створіннями, перед тим, чого вони не можуть побачити, перед незвіданою смертю.

Що ж до такої смертельно небезпечної істоти як *василіск*, то він є потаємним зло, що ховається у схованках замку. Василіск — це величезна змія, яка може вбити лише одним поглядом, або спричинити людський параліч, якщо побачити її у дзеркалі. У сховище, де проживає ця істота, можна потрапити через дівчачий старий туалет. Вочевидь, у цьому моменті Дж. Ролінґ натякає на його нечистоту та бридкість. Величезний змій, як і будь-яке зле та потойбічне створіння, боїться звуку співу півня. Тож після появи птаха фенікса в момент боротьби Гаррі з Василіском змій почав втрачати свої позиції та скоро Гаррі отримав перемогу. *Фенікс*, як нащадок півня, виступає в ролі помічника та є символом воскресіння, надії на порятунок. Тож ці дві істоти уособлюють в собі ідею протистояння добра і зла, яка є головною рушійною силою в цьому циклі Ролінґ.

Чарівні можливості та сила розуму притаманна таким істотам як *кентаври, сфінкси та гіпогрифи.* Дослідниця О. Павлухіна зробила спробу пояснити цю властивість їхньою подвійною природою, тому що кентавр — це людина і кінь, сфінкс — людина і лев, гіпогриф — кінь та орел. Вони дуже розумні й сильні істоти, але водночас і дуже тендітні та пихаті. Авторка пише: «… гіпогрифи є дуже горді, — пояснив Геґрід. — Їх легко можна образити. Ніколи не кривдіть гіпогрифа, бо вельми пошкодуєте» [49, с.135]. За образу своєї гідності кентаври можуть нанести непоправної шкоди людині, як це вийшло після образи професорки Амбрідж. «Наближений до людського інтелект? — перепитав Маґор'ян, а Бейн та деякі інші кентаври заревіли від гніву, б'ючи копитами землю. — Ми це вважаємо великою образою, людино! Наш інтелект, дякувати Богові, набагато перевершує ваш» [52, с.712].

*Вовкулаки* у творі втілюють у собі психічний розлад особистості або хворобу від чарів. Людина не може обирати, чи бути їй такою, вона не може вилікуватися і все життя несе цей тягар. Безсумнівно, що вовкулаки — це страшні, злі та жорстокі істоти. «Пролунало жахливе гарчання. Люпинова голова видовжувалася. Тіло теж. Плечі горбилися, обличчя й руки вкривалися шерстю. Руки ставали пазуристими лапами. Криволапик знову настовбурчився і позадкував... Вовкулака припав до землі, клацнувши страшними щелепами» [49, с.346]. Але це лише прояв його хвороби. У стані людини, він може мати сім’ю, дітей, ходити на роботу та бути добряком, як це робив професор, та друг сім’ї Поттерів Римус Люпин. Але не всі обирають цей шлях і піддаються хворобі кожної хвилини. Так сталося з вовкулакою Сивим та його бандою, які перейшли на сторону темних сил та чинили зло навіть у людській подобі. До речі, у нещодавніх інтерв’ю Ролінґ зауважила, що в образі вовкулаків нею втілено всіх ВІЛ-інфікованих, яких зневажають значна кількість людей.

*Сови* виконують функцію маленьких помічників чародіїв. Адже ще в далекі часи, як про це зазначають повір’я, шамани та язичники використовували цих птахів для допомоги у обрядах та зв’язку з потойбічним світом, тому що активний спосіб життя вони ведуть лише вночі та є символом мудрості й знань. Тож письменниця наділила їх цією функцією для підтримання образу чарівного світу з незвичним способом зв’язку — совиною поштою.

Думається, найбільш непередбачувані істоти в циклі романів про Гаррі Поттера — це *дракони.* У міфах та казках ця тварина володіє розумом та мудрістю, але в поттеріані їх можуть розводити, приборкувати та використовувати у різних цілях (як це трапилося під час Турніру Трьох Чарівників). «Четверо величезних, дорослих, страхітливих драконів ставали дибки на задніх лапах у загороді з грубезних дощок. Вони ревіли й чмихали вогнем, що штугав у темне небо з їхніх роззявлених ікластих пащек, якими на висоті метрів з п'ятнадцять над землею увінчувалися довгі витягнуті шиї» [50, с.302]. Окрім цього, дракон може бути сторожем скарбів (як ми дізналися з сьомої книги). Він охороняв найбільш потаємні вклади в банці Грінготтс. Зображена ситуація бере свій початок з фольклору, в якому дракон оберігає золото й коштовності. У своїй статті «Дракон» В. Іванов привертає увагу до того факту, що «дракон вважався також покровителем скарбів, отримати які можна було тільки після вбивства дракона» [20, с.394]. Науковець виділяє дві тенденції у зображенні образу дракону: як чудовиська-змія і як уособлювача давньої мудрості – Ролінґ віддає перевагу першій тенденції.

Ще одні «представники зла й розповсюджувачі страху» в історіях про Гаррі Поттера — це *дементори.* Вони не мають обличчя, сліпі і мають вигляд найтемніших у світі плям. Вони символізують відчай та розпач, холод і страх. «В проході зупинилася височенна, аж до стелі, постать, закутана в плащ. Обличчя прибульця ховалося під каптуром. Гаррі опустив очі, і йому похололо в грудях. З під плаща стирчала рука — лискуча, сіра, вкрита слизом і струпами, немов рука покійника, що зогнив у воді»[49, с.99]. Ролінґ втілила в образі цієї істоти стан депресії, який вона пережила. Безпорадністю людини перед дементором вона підкреслює важливість лікування від цієї хвороби: «І тут істота під каптуром повільно, хрипко і протяжно вдихнула, ніби намагалася засмоктати в себе не тільки довколишнє повітря, а й усіх присутніх. Їх раптом пройняв крижаний холод. Гаррі перехопило подих. Холод пронизав його тіло, занурився в груди і досяг самого серця»[49, с.99]. Примітно те, що маґли можуть лише відчувати присутність цього відчаю й беззмістовного страху, але не можуть побачити цих істот. Таким чином письменниця натякає на прямий вплив магічного світу на звичайний і на результат їхнього беззаперечного співіснування.

Наступною чарівною істотою з циклу про Гаррі Поттера є *боґарт*, які за своєю онтологічною сутністю є страшними для кожної людини тим, що завжди приймають форму того, чого людина боїться найбільше. Ніхто не знає їхньої правдивої форми чи вигляду, але, за задумом Ролінґ, побороти його можна за допомогою сміху. Її винахід боґартів саме у творі дитячого фентезі є дуже символічним, адже ілюструє властивий дітям сміх та жарти, їхній безмежний оптимізм і віру в позитивне.

За роки написання історії про юного чарівника Дж. Ролінґ створила новий та неповторний світ фентезі, приклад якого наслідують вже більш сучасні письменники. Але сама Ролінґ користувалася прикладом основоположника цього жанру, Дж. Толкіна. Спільними рисами обох вторинних реальностей цих авторів є:

1. існування та вплив магії на всіх мешканців;
2. залучення до розповіді міфологічних істот, здатних розмовляти та приймати активну участь у побудові сюжету;
3. наявність нових, раніше невідомих мов (у всесвіті Гаррі Поттера це зміїна мова та мова морського народу, у реальності Толкіна — мова гоббітів).

Використовуючи традиційні елементи сюжету в якості основи для свого твору, англійська письменниця водночас і вдосконалює цей жанр дитячого фентезі. Вона наближує місце існування ірреального світу, акцентуючи на його співіснуванні зі світом звичайних людей. Їй вдається зобразити цей світ настільки правдивим, що у ньому присутні всі необхідні установи та структури сучасної реальності. Не забуваючи про середньовічний антураж, Ролінґ майстерно вводить в свої книги епізоди звичного для нас життя.

Проаналізувавши твори поттеріани Дж. Ролінґ за всіма ознаками дитячого фентезі, можна зробити висновок про її вклад у розвиток традиції цього різновиду фентезі на теренах англійської літератури. Не піддається жодним сумнівам факт різнобічної унікальності оповідань про хлопчика та його магічний дитячий світ. Але невже лише магія змогла зачепити за живе юних читачів, серед яких цей образ є навдивовижу популярним? Відповідь на це питання криється в образі головного героя твору. Як і в будь-якому іншому романі дитячого фентезі, головний персонаж — це ровесник читача, який має ті ж самі звички, слабкості, проблеми з батьками та однолітками. Але Гаррі не простий ровесник читачів, він зростає разом зі своїми читачами, і відтак і внутрішній світ героя, сприйняття ним реальної дійсності поступово змінюються. Чудесний, різнобарвний та магічний світ, в який потрапляє Гаррі з перших сторінок книги, поступово стає більш похмурим та ворожим. І ніякі атрибути магічного світу, створені автором, не беруться до уваги так, як ті, з якими головний герой бореться щодня.

**2.3. Особливості сучасного фентезійного наративу**

Сучасний англійський дискурс-фентезі (кінця минулого — початку XXI ст.) характеризується взаємодією традиційних і новаторських елементів у структуруванні художнього світу й жанрових особливостей даного різновиду дитячої літератури. На сьогодні відома чимала кількість літераторів, чиє творче кредо нерозривно пов’язане з фентезі для дітей. У даному підрозділі зупинимося на тих постатях, чиї творчі доробки постають, на нашу думку, найбільш репрезентативними з-поміж решти завдяки своєрідності організації їхніми авторами жанрової моделі дитячого фентезі. Розглянемо «Книгу кладовища» («The Graveyard Book») Ніла Геймана, «Юну леді Гот та привид мишеня» («Goth Girl and the Ghost of a Mouse») К. Ріддела та «Персі Джексона і викрадача блискавок» («Persy Jackson and the Lightning Thief») Р. Ріордана.

Англійський письменник Ніл Гейман сьогодні вважається одним з творців сучасного фентезі, чиї роботи написані в форматі яскравого міжжанрового симбіозу і якими зачитується аудиторія різного віку. Його ім’я закарбовано в Словнику літературної біографії і цього року (2020) він став одним з десяти кращих нині живих письменників постмодерну. Свій талант та натхнення він втілює у створенні прозових творів, поезії, коміксів, текстів пісень та драми, у роботі кіно та журналістиці.

Н. Гейман народився у 1960 р., у місті британському Порчестер у звичайній сім’ї, де батько був продавцем, а мама фармацевтом. Ще у будучи маленьким хлопчиком, він виявив свою любов до книг. У чотири роки хлопчик уже вмів читати, у шкільному віці не міг дочекатися дня видачі нових підручників, потім швидко перечитував їх всіх ще у перші місяці навчання. Ще до підліткового віку він з захопленням по декілька разів перечитав романи Дж. Толкіна, К. Льюїса, Дж. Кейбелла, Е. А. По та ін., які неабияк вразили його і надихнули на вибір майбутньої професії. Згадуючи своє дитинство, він завжди описує себе як дитину, яка виросла і жила в бібліотеках, адже саме серед книжкових полиць він проводив весь свій вільний час, поглинаючи та надихаючись зразками світової літератури. Письменник зізнається, що саме бібліотека і визначила його подальшу долю.

Закінчивши школу в 1977 р., Ніл відмовляється від вищої освіти і виявляє бажання займатися журналістикою. Він записував інтерв’ю, писав відгуки на різні книги, листувався з письменниками, аби отримати поради для успішної кар’єри кореспондента. Приблизно в цей час розпочалася і його письменницька кар’єра. Над першою книгою він працював три місяці, і світ побачив біографію музичної групи «Дюран Дюран». Після виходу ще декількох біографій він створює серію коміксів «Піщана людина» («The Sandman»), яка зібрала велику кількість літературних нагород у США. У 1991 р. цей комікс став першим, який отримав літературну премію — всесвітню премію «Фентезі 1991 р.» за кращу авторську оповідь у творі даного жанру.

Ніл Гейман не зупиняє свою творчу діяльність і пише для читачів різного віку. Після переїзду до Америки письменник видає одну зі своїх найкращих книг — «Американські боги» («American Gods») (2001), яка знайшла відгук у серцях мільйонів людей на початку тисячоліття і продовжує зацікавлювати читачів та кіноглядачів сьогодні, адже цю історію було екранізовано.

Сьогодні Гейман вважається також і автором книг фентезі для дітей. Серед таких найпопулярнішими творами для дітей є «Кораліна» («Coraline**»)**, «На щастя, молоко» («Fortunately, the Milk»). Одна з найзагадковіших книг для дітей ХХІ ст. написана саме цим письменником і зветься «Книга кладовища». Вперше її було опубліковано наприкінці 2008 р. і вона одразу завоювала декілька нагород і премій: премію Booktrust Prize for Teenage Fiction і медаль Ньюбері — найвищу нагороду в американській дитячій літературі, а також премію Locus Young Adult Award і премію Hugo Best Novel Prize. Присудження в 2010 р. британської медалі CILIP Carnegie Medal робить Геймана першим автором, який коли-небудь отримав медаль Ньюбері і Медаль Карнегі за однією і тією ж книгою.

Ідея твору виникла у письменника зовсім несподівано, коли йому було всього двадцять чотири роки. Тоді він разом з дружиною і сином жили в маленькому містечку у високому будинку навпроти кладовища. Біля будинку не було жодного парку чи садочку, тож його вісімнадцятимісячний син любив кататися на своєму маленькому триколісному велосипеді навколо надгробків. Нілу Гейману дуже сподобався образ дитини, яка веде активне життя поміж захоронень, і яка при цьому виглядає щасливою та по-домашньому спокійною. У письменника народилася думка слідом за Кіплінгом написати щось подібне до «Книги джунглів», у якого Мауглі потрапляє до тваринного середовища і там проходить становлення його особистості. На той час він не мав ще досить досвіду та натхнення для втілення такої ідеї, тож написання твору відклалося на невизначений час, аж поки у 2008 р. він не забрав його примірник з друкарні.

«Книга кладовища» — це фентезі-історія, щодо жанрової природи якої літературознавці не можуть дійти згоди. У нашій роботі ми спробуємо довести, що цей твір має всі необхідні ознаки, щоб належати до літератури дитячого фентезі.

Варто розпочати з місця, де відбувається більшість подій твору, — кладовища, адже ця місцевість є *вторинною магічною реальністю* досліджуваної історії. Це місце навіть у реальному світі наповнене величезною енергетикою, містить багато загадок і здебільшого лякає й дорослих людей (не говорячи вже про малих). У романі Геймана кладовище — це не просто місце, це окремий художній світ з різними істотами, які наділені магічними здібностями, географічним зонуванням та ієрархією населення. Письменник по-новому підходить до структурування *хронотопу* — в книзі все підкорюється специфічному часові та простору, які змінюються з розвитком подій: прискорюються або ж розширюються. У перших розділах книги час є статичним, тому і видається, що він змінюється всюди, окрім самого кладовища. Адже всі його мешканці завжди залишаються в одному віці, виконують одні й ті ж дії, як виконували при житті, та розмовляють лише про свій досвід, і ніколи про плани на майбутнє. Вони ніколи не розвиваються і не змінюються. На початку роману його рух та вплив ми спостерігаємо лише в образі хлопчика, який росте та розвивається, однак і про його вік ми можемо дізнатися лише з окремих реплік деяких персонажів або ж зі слів самого автора.

*Простір вторинного світу (кладовища)* суворо окреслений — він має свої кордони та окремі території. Жителі цього кладовища ніколи не задумуються про реальний світ, для них він існує за завісою їхньої свідомості. Адже покинути цей світ вони ніколи вже не зможуть: «З іншого боку, я можу покинути це кладовище... — А я — ні. Мої кістки тут. І Оуенса теж. Мені звідси не піти» [12]. Саме той спосіб, за допомогою якого вони потрапили туди, не дає їм змоги звільнитися, тож вони залишаються його мешканцями назавжди. Сам цей світ має місця, жителі яких існують окремо від інших — це галявина з неосвяченою землею, де проживають самогубці, відьми, яка при житті наводили на всіх жах. Серед таких місць був і вхід в потаємний світ упирів. За допомогою такої складної організації вторинних реальностей Гейман вибудовує окремий світ кладовища за принципом матрьошки, про який говорив Дж. Толкін як про одну з найвизначніших рис жанру фентезі.

На відміну від вторинного світу, який зображує К. Льюїс в «Хроніках Нарнії», світ Геймана не приймає чужинців — жителів реального світу. Вони спостерігають за ними здалеку, не втручаючись в їхнє життя і не допускаючи до себе завчасно: «Раптом йому здалося, ніби дитину огорнув завиток туману, і хлопчик зник. Залишилися тільки сирий туман та трава, що колихалася» [12]. Іноземці можуть бачити за парканом кладовища лише те, що їм дозволять самі покійники. Випадок з маленьким хлопчиком, який втратив всю сім’ю на ім’я Ніхт, можна вважати винятком, проявом милосердя: «Дамо йому почесне громадянство кладовища» [12]. Тільки після такого прийняття всіма почесними громадянами хлопчик міг з ними співіснувати та оволодіти багатьма надприродними здібностями, які притаманні лише мертвим.

Традиційно для дитячого фентезі *фокусом уваги автора є дитина*, Ніхт Оуенс, який став повновладним громадянином кладовища, отримав право голосу, всі привілеї та здібності покійників. З плином часу він навчився зникати, проходити повз стіни та з’являтися у снах. Гейман вдається до такої його характеристики: «Ніхт зовсім-зовсім нічого не сказав, тільки мовчки глянув на неї. У дальньому кутку щось впало: сумка зі стільця. Коли Мо озирнулася, в кімнаті нікого не було. У всякому разі, вона нікого не побачила» [12]. Хлопчик застосовував свої здібності лише з добрими намірами, як його і навчили привиди, оскільки добро і справедливість є основними засадами мирного життя у їхньому світі.

Порівнюючи зі вторинними реальностями, які створили Дж. Ролінґ та К. Льюїс, можна зробити висновок про те, що світ кладовища, сформований Гейманом, більш схожий на чарівний світ Нарнії. Умовна реальність цього письменника існує окремо від нашої, лише деяким істотам вдається балансувати на межі і виходити за кордони захоронень. Ще одна схожість полягає у встановлені ієрархії між його населенням: на вершині знаходиться Смерть на білому коні, після неї великий вплив мають члени Почесної гвардії (вампір Сайлес, пес Господній міс Лупеску), потім звичайні привиди і найменш привабливе становище в упирів та чудовиська Сліра.

Подібно до Нарнії, кладовище може приймати добрих чужинців у свій світ, якщо вони потребують допомоги: «Огорожа теж ставилася до кладовища, і він сподівався, що його цвинтарне громадянство хоч один раз, один-єдиний, пошириться на іншу людину. Раптом, немов дим, він просочився на інший бік» [12]. А гості їхнього світу можуть спілкуватися з його населенням, вчитися у них, пізнавати їхній досвід та воювати пліч-о-пліч: «Ніхт розбудив цілу сім'ю покійних вікторіанських дітей, всі не дожили до десяти років, і пограв з ними в хованки» [12]. Як бачимо, письменник зображує кладовище як єдиний організм, у якому існують свої магічні закони, моральні устої, який здатний реагувати на події, які відбуваються у його межах: «Однак хвіртка була широко розкрита, немов чекала його, немов саме кладовище з ним прощалося» [12].

Унікальність ідеї цього вторинного світу полягає у тому, що головний герой співіснує в світі живих і світі мертвих. Інтеграція повсякденних подій у надприродний світ робить історію більш правдоподібною, та робить цей надприродній світ більш домашнім та зрозумілим» [61, с. 5]. Цікавим моментом співіснування двох реальностей є вигаданий автором танок макабрей у п’ятому розділі: «Музика прискорилася, і танцюристи теж. Ніхт насилу переводив дух, але не хотів, щоб кінчався танець: макабрей, танець живих з мертвими, танець зі смертю. Ніхт посміхався, і посміхалися всі навколо» [12]. Цей танець зображує нечіткі розбіжності між двома світами і водночас обстоює їхній симбіоз. Таким чином Гейман ще більше розмиває кордони між двома реальностями і, як наслідок, і різниця між добром і злом, життям і смертю стає більш невизначеною.

Ще одна схожість з попередніми творами дитячого фентезі полягає у *побудові сюжету на давньому пророцтві*, через яке відбувається вбивство на початку оповіді: «Давним-давно один з наших людей — це було в Єгипті, ще за часів пірамід, — передбачив, що одного разу народиться дитина, яка буде ходити на межі між живими і мертвими. Якщо ця дитина виросте, наш орден і все, за що ми ратуємо, загине» [12]. Як і в К. Льюїса і Дж. Ролінґ, пророцтво Н. Геймана є доказом того, що в цій вторинній реальності її мешканці покладаються на фатум та долю. Мотив просвітництва зумовлює виникнення центральної таємниці — хто є вбивцею? Довкола цієї сюжетної лінії надбудовуються інші події, які розкривають перед нами завіси потойбічного світу, знайомлячи нас з його мешканцями.

Як бачимо, у «Книзі кладовища» Ніл Гейман (як і його попередники) створює власний *адміністративний міфологічний художній світ*, образи якої підвладні правилам ієрархії вищих та нижчих істот. Кожен з них наділений своєю функцією і роллю, які вони виконують у житті хлопчика та їхнього потойбічного світу. Почесне місце верхівки структури належить *Смерті:* «На його спині, без сідла, сиділа жінка, з ніг до голови закутана в сіре. Її довга спідниця та шаль здавалися витканими з павутини. Обличчя жінки було спокійним і безтурботним. Мешканці кладовища впізнали її: адже кожен з нас в кінці своїх днів зустрічає Вершницю на білому коні, і забути її неможливо» [12]. Примітно, що письменник у її описі не використовує деталей, які могли б налякати читачів, а навіть навпаки — наголошує на її урівноваженості та миролюбності. Таким чином він зображує її як позитивного персонажа, який нікому не бажає зла, і який завжди стоїть на боці справедливості. Ця деталь може зацікавити юних читачів, адже такий опис є дуже нестандартним для їхнього світосприйняття.

Наступними за ієрархією йдуть члени Почесної гвардії: *вампір* Сайлес та *пес Господній* міс Лупеску. Вони обидва виконують функцію охоронців кладовища та хлопчика, неодноразово врятовують його життя та піклуються про добробут всіх жителів потойбічного світу. У творі ми не знайдемо прямого доказу того, що Сайлес є вампіром. Але інші персонажі неодноразово говорять про те, що він є іншим, не мешканцем їхнього кладовища, тож може коли завгодно може покинути його територію. Так само, як і Ніхт, ця істота балансує на межі живих та мертвих. Окрім цього, ми дізнаємося від самого автора, що Сайлес не відображається у дзеркалі. Вочевидь, Гейман дає нам змогу проаналізувати факти самостійно та дійти висновку стосовно його особистості. Таким чином, як бачимо, в романі реалізується освітня функція. Міс Лупеску, яка бере на себе роль вихователя Ніхта за відсутності Сайлеса, є перевертнем, який, як правило, існує в особі людини, а в необхідні моменти — буває псом Господнім: «Над ним встала величезна сіра звірюка, схожа на собаку, тільки куди більше, з палаючими очима, білими іклами і величезними лапищами. Звір гарчав, капав слиною і, пихкаючи, дивився на Ніхта» [12]. При зображенні цієї істоти Гейман використовує негативно забарвлені прикметники, проте її функція у романі є позитивною, адже вона палко виконує свої обов’язки та боронить добро.

*Примари* в цій ієрархії знаходяться на щабель нижче від інших. Вони — це середній клас, звичайні жителі, які потребують охорони, вищого керівника (Смерті). Кожен привид встигає поспілкуватися з живим хлопчиком і здійснити внесок у виховання і становлення його особистості. Однак, цей народ зневажливо ставиться до всіх тих, хто похований на неосвяченій землі (*відьом, самогубців*). Варто зазначити, що письменник не розділяє їхнього ставлення до цього класу і зображує їх позитивними істотами, які готові прийти на допомогу: «Дівчина була в простій білій сорочці, з довгим попелястим волоссям, а в обличчі її було щось гоблінське — ледве помітна, але постійна крива посмішка» [12]. У такий спосіб автор констатує факт неоднозначності характерів у мешканців вторинного світу, наділяє їх людськими звичками та намагається довести, що всі можуть помилятися. Цей приклад є яскравим відображенням виховної функції, яку заклав в основу роману для юних читачів Ніл Гейман.

Найхимерніші і найпотворніші істоти вторинного світу Геймана знаходяться на найнижчому шаблі ієрархії. Вони викликають жах навіть жителів найхимернішої реальності — вторинного світу кладовища. До цієї категорії ми відносимо *Сліра та упирів*. Слір — істота, яка живе під землею — охороняє скарби свого господаря та його самого. Автор пропонує такий опис: «Потім він так і не зміг описати побачене: так, величезний, тіло як у гігантської змії. А голова?.. Голів і ший було три, і вони були мертвими, немов хтось пошив ляльок з останків людей і тварин. Морди, покриті фіолетовими і синіми візерунками-татуюваннями, здавалися дикими, виразними і в той же час жахливими» [12]. Але, незважаючи на страшну подобу, навіть він зміг допомогти головному героя врятуватися та захистити своїх друзів. Шкода, що те ж саме ми не зможемо сказати про упирів, які населяли пекло, руйнували та знищували все, що їх оточувало. Вони були потворами як у зовнішньому прояві, так і у своїй поведінці: «У місячному світлі над ним схилилися три усміхнені фізіономії-висохлі, як у мумій, але рухливі і дуже цікаві. Ніхт побачив гострі брудні зубки, чорні очки-намистинки і нетерпляче постукують кігтисті пальці» [12]. Примітно, що до числа цих істот автор прираховує великих єпископів, герцогів та імператорів. У цьому проступає авторська рецепція людей, які несправедливо ставляться до своїх підлеглих при житті та покарані за це після смерті. Таким чином письменник намагається застерегти своїх читачів від можливої жахливої поведінки, а тому залучає цей «образ» для реалізації виховної функції.

Уводячи в розповідь персонажа вбивцю Джека, Гейман реалізує рису *протидії добра і зла*. Джек не належить до цієї суспільної структури кладовища, адже цей персонаж — це типове для дитячого фентезі втілення зла. Хоча зовні він і виглядає як звичайна людина, мирно спілкується з іншими людьми, та це лише спосіб досягнення своєї мети — не дати здійснитися пророцтву та вбити маленького хлопчика. У цьому героєві автор поєднав всі найогидніші моральні хиби сучасної людини: лицемірство, жадібність, жорстокість, злість, кар’єризм. Н. Гейман зміг протиставити все це його антиподові — доброму та дружелюбному хлопчикові, на плечі якого впав тягар боротьби зі злом та спасіння всієї своєї нової сім’ї. Протистояння юного Ніхта та вбивці Джека, добра і зла, стає основною концептуальною лінією романного твору, а водночас і традиційною особливістю як для Геймана, так і для його попередників. Отже, міфологічні істоти, що представлені у романі, не тільки допомагають нам краще пізнати особливості цієї вторинної реальності, але й виконують важливі функції у вихованні юних читачів, демонструючи їм вічний поєдинок добрих і злих сил навіть у потойбічному світі.

Останньою, але найважливішою рисою дитячого фентезі, яка представлена у творі «Книга кладовища», є цікава *сюжетна лінія самого головного героя* — дитини, яка залишилася сиротою та прожила більше чотирнадцяти років з істотами потойбічного світу, в результаті чого і сама стала примарою серед людей. Вже саме по собі таке перебування дитини на межі світів стало причиною його невизначеності і різнобічно сформувало його ідентичність, герої-діти краще пізнають себе тільки після неординарних подій.

Особистість людини визначається не лише його внутрішніми якостями, але і деякими зовнішніми факторами, такими як освіта, релігія, соціальне оточення. Так, Ніхт мав учителів на кладовищі. Привиди-поети навчали його грамоти, привиди-мандрівники — географії. Але його характер розкривається найбільше через взаємодію з людьми з реального світу. З розмов зі своєю подругою Скарлет він дізнається, наскільки хоробрим він може бути. Гейман зображує ситуацію, в якій шкільні хулігани Боб і Мо, допомогли Ніхту пізнати своє власного почуття справедливості і безмежного співчуття, яке він відчуває до знедолених: «Я сам поліз їм на очі. Загалом, двоє хлопців ображали маленьких. Я хотів, щоб вони перестали. Привернув до себе увагу…» [12]. Крім того, рішення Ніхта ризикнути своїм життям заради дівчини Лізи, яку вбили і поховали як відьму без надгробного каменю, свідчить про його співчуття до маргіналізованого персонажа. Його співіснування в двох світах викликає в ньому почуття незахищеності і непотрібності, спонукає його до осягнення власної ідентичності, в якій йому було відмовлено ще й далекому дитинстві, коли його опікуни назвали хлопчика Ніхто Оуенс.

Найбільше бажання дізнатися більше про себе хлопчик виявляє в останніх двох розділах книги. Примітно те, що в момент найважливішої сутички в своєму житті з убивцею своєї сім’ї, він усвідомлює, ким є насправді: «Ніхт відчув холодок у шиї. І тут він все зрозумів. Все сповільнилося, стало чітким і ясним. — Я знаю своє ім'я! Я Ніхто Оуенс. Ось моє ім'я. Стоячи на колінах на холодному вівтарному камені, він нарешті побачив перед собою шлях» [12].

Саме цей ключовий його життя повністю змінює його ставлення до самого себе. Літературознавець Т. Чанг виявляє прихильність до цієї теорію, адже «імена не тільки не здатні продемонструвати свою справжню ідентичність, але можуть ввести в оману та обмежити уявлення людей про власні характери» [61, с. 5]. Він знайшов своє ім’я, свою ідентичність, і саме це знання звільнило його від магії кладовища, адже він більше не бачить привидів, не може проходити крізь стіни. Після такого ритуалу він вже не може жити у вторинному світі кладовища, він абсолютно новий Ніхт, який може жити повним життям. **«**Усумці у нього лежав паспорт, в кишені — гроші. На його губах грала посмішка, хоча це була обережна посмішка, тому що світ більше, ніж маленьке кладовище на пагорбі; і в ньому будуть таїтися небезпеки і таємниці, нові друзі, яких треба буде завести, старі друзі, яких потрібно буде знову відкрити, помилки, які потрібно буде зробити, і безліч доріг, які потрібно буде пройти, перш ніж він, нарешті, повернеться на кладовище або поїде з вершницею на широкій спині її великого сірого жеребця» [12].

Ніл Гейман зображує в романі незвичайний потойбічний світ кладовища, в якому мешкають чимало химерних істот, однак найбільшу увагу він приділяє звичайним людським проблемам і втілює все в образі звичайного хлопчика, який бореться за справедливість і намагається знайти своє «Я» в реальному світі. Письменник занурює нас в світ дитячих переживань, змушуючи слідкувати за перебігом подій не через те, що хлопчик зіштовхується з магією та химерами, а через неймовірно захоплюючу історію його життя, повну пригод та загадок. Ця риса є однією з неодмінних складових твору фентезі про дітей загалом, і створеного Н. Гейманом, зокрема.

«Книга кладовища» стоїть на полицях книгарень всього лише дванадцять років, але вже за такий короткий час багато читачів ознайомилися з невимовно глибоким змістом цієї історії. Така книга стає у пригоді підліткам, які втрачають віру в себе, не можуть визначитися з пріоритетами в житті та ставленні до самих себе. Ніхт навчає їх любові до своєї сім’ї, до своїх предків.

Сучасні читачі зазвичай звикли самостійно уявляти образи та пейзажі описуваних автором явищ, але часто їм на допомогу приходять намальовані художниками ілюстрації. Таким ілюстратором до книги Ніла Геймана «Книга кладовища» був Кріс Ріддел. Він малював картини до різних дитячих книг. Ця діяльність його надихнула на створення своєї власної історії — маленького світу маленької дівчинки з роману «Юна леді Гот і привид мишеня».

Кріс Ріддел народився в 1962 р. в ЮАР, де його батько був священиком, але згодом його сім’я знову переїхала до Англії. У дитинстві у Ріддела помітили артистичний талант, і в родині всіляко підтримували і розвивали його здібності. Зачитуючись дитячими книгами, він завжди пильно роздивлявся картинки. Вже з тих часів він мав власний рейтинг улюблених ілюстраторів — Джона Тенніела та Уільяма Робінсона. Сьогодні К. Ріддел проживає зі своєю сім’єю в Брайтоні та працює карикатуристом у газеті «The Observer». Не полишає він і письменницької діяльності, завдяки якій світ вперше побачив у 2013 р. новий роман дитячого фентезі «Юна леді Гот і привид мишеня».

Герої твору проживають у вже *вторинному, відмінному від нашого світі*, який населяють як звичайні люди, так і міфологічні істоти. Автор, на відміну від Геймана, репрезентує ще більш вузько окреслений простір цього всесвіту — маєток графа Гот Грянув-Грім-Хол. Головна героїня твору, дочка графа Ада, ніколи не покидала свого будинку і не знала, що в ньому відбуваються якісь чудеса. Але після знайомства з привидом мишеняти, вона потрапляє у вирій подій, які назавжди змінили її життя та життя інших мешканців маєтку. Вона разом з друзями починає досліджувати нові куточки будинку, знайомлячись з новими його жителями та дізнаючись про страшний задум одного з персонажів.

Всі події твору відбуваються протягом декількох днів, тому в сюжетному плані роман подібний до казки, що є першою ознакою дитячого фентезі для дітей. У творі Ріддела налічується чимало *міфологічних персонажів*, з якими Ада знайомиться поступово, подорожуючи по рідному маєтку. Іноді вона бачить блукаючих привидів, знайомиться з монстром, який живе у щойно дослідженій частині будинку. Вперше вона бачить справжніх гарпій: «Голова жінки на тулубі великого птаха … Очі були кольору грозового моря. Волосся мали відтінок чорноти найчорнішого лебедя. … Тіло птаха покривали пір'я кольору темної морської трави, а оперення хвосту та крил сяяло золотом» 47]. Письменник використовує не лише образ гарпій з давньогрецької міфології, але й долучає до розповіді кентавра, фавна, мінотавра та вампіра з давньоримської міфологічної системи. Окрім міфологічних істот, які наділені потужними магічними властивостями, деякі люди (що є унікальними нововведенням автора) також мають ці здібності. Наприклад, друг Ади міг зливатися зі стінами, і таким чином набув властивостей хамелеона, ставши непомітним для людського ока.

Як і в кожному творі дитячого фентезі, у романі «Юна леді Гот і привид мишеня» зображено *протистояння добра і зла*. Зло втілене в образах єгеря будинку Мальзельо та графа фон Хельсінга, які хотіли влаштувати справжню охоту та живих істот. Головна героїня та її друзі змогли протистояти злу та врятувати слабших. Таким чином, письменник вчить дітей бути хоробрими та допомагати іншим, відстоювати правду та берегти свою сім’ю, і цим самим програмує твір на виконання *педагогічної та виховної функцій.*

У межах розділу було детально розглянуто специфіку поетики одного з найвизначніших творів дитячого фентезі «Гаррі Поттер». Цей твір вважають класикою жанру, і закономірно, що інші письменники намагатимуться сформувати свої текстові полотна, орієнтуючись на досвід його автора Дж. Ролінґ. Одну з таких спроб здійснив американський письменник Рік Ріордан у циклі романів «Персі Джексон та Олімпійці».

Майбутній письменник народився в американському штаті Техас. Батьки присвятили своє життя вчителюванню та були креативними особистостями: мама була музикантом і художником, а батько займався гончарним мистецтвом. Творчі батьки зуміли передати цей нахил і своєму синові, тим самим забезпечивши йому успіх у творчих починаннях. Вже у тринадцять років Ріордан написав свій перший твір і навіть хотів його опублікувати. Приблизно в тому ж віці він починає активно цікавитися давньогрецькою і скандинавською міфологією.

Р. Ріордан навчався в коледжі університету міста Остін. Завдяки своїй працьовитості він отримав одразу дві вищі освіти – з історії та англійської мови. Під час навчання він працював у дитячому таборі влітку, і цей досвід стимулював у його свідомості ідею створення книги про табір для напівкровок (дітей людей та богів). Після коледжу він працював в школах, аж поки не зрозумів, що його покликання — літературна діяльність. У 1997 р. він видав свій перший детективно-містичний роман «Криваво-червона текіла», який було екранізовано, і який отримав найпрестижніші нагороди в царині літератури.

Письменник успішно пробує своє перо в написанні дитячого фентезі. Мова йде про виданий у 2005 р. роман «Персі Джексон та викрадач блискавок», перший задум якого виник у нього ще під час навчання у коледжі, і сюжет якого за змістом дуже близький до «Гаррі Поттера» Дж. Ролінґ.

Письменник структурує *власну вторинну реальність*, у якій живуть давньогрецькі боги та їх діти. Головні героїв цих творів (Гаррі і Персі) не одразу дізнаються про своє справжнє походження, з ними відбуваються дивні речі і вони усвідомлюють, що наділені певним магічним даром. Персі, головний дитячий персонаж книги Ріордана*,* вміє керувати водою, вона його зцілює, а він отримує від неї енергію для своїх діянь. Цей дар йому передався від батька, давньогрецького бога води Посейдона. Адже, за вторинною реальністю Ріордана, ці боги не зникли, вони існують поруч з нами, лише місце їх розташування змінилося: тепер гора Олімп та її мешканці знаходяться не в Греції, а в Америці.

Основний хід подій відбувається у закритій школі (на кшталт Хоґвартсу), вхід куди заборонений для інших людей. Школа вчить напівкровок (які також фігурують у поттеріані) контролювати та використовувати свій магічний дар, захищатися від ворогів, які хочуть вчинити їм зло. У цій нереальній реальності письменник акцентує увагу на тому фактові, що діти-напівкровки завжди знаходяться в небезпеці, адже різні чудовиська постійно полюють на них. Такими мисливцями є *персонажі давньогрецької міфології*: гарпії, медузи, фурії, мінотаври. Останнього письменник описує з особливою неприязню: «Він був на зріст семи футів, з руками і ногами, немов з обкладинки журналу для культуристів – горбисті біцепси, трицепси. … Шия його представляла нагромадження м'язів, покритих шерстю, і вінчалася величезною головою з мордою довжиною з мою руку. У ніздрях виблискувало мідне кільце, чорні очі дивилися люто, а роги — кінчики величезних чорно-білих рогів були настільки гострі, що ніякою електропилкою не заточиш» [48]. Як бачимо, навіть у опис цієї істоти, що має жити у магічному світ, автор застосовує зрозумілі для сучасного читача реалії, тож він постає знайомим для потенційних читачів твору. Однак, треба віддати належне Ріордану, адже не всі міфологічні істоти є негативними персонажами, зокрема, Кентавр стає наставником Персі та допомагає йому подолати всі перешкоди на дитячому шляху.

Основною проблемою роману є типове для дитячого фентезі *протистояння добра і зла*, яке втілюється в суперництві головних богів, діяння яких мають величезний вплив на їхніх дітей та звичайних людей. Таким чином у романі «Персі Джексон та викрадач блискавок» реалізуються *функції дитячого фентезі — виховна, пізнавальна* (навчати малих реципієнтів берегти своїх близьких) *та інформативна* (ознайомити зі структурою міфологічного Олімпу та всіма його істотами, тощо).

Розгляд двох останніх зразків дитячого фентезі дає підстави говорити про те, що сучасне дитяче фентезі сповна послуговується досвідом, накопиченим майстрами у попередні роки функціонування цього жанру у світовому дискурсі. Як би там не було, але, попри всі умовності, на сьогодні справедливим видається твердження про те, що абсолютно інший відхід — власне абсолютно новаторський — до організації фентезі-полотна наразі практично неможливий. Художні надбання визначних англійських майстрів Дж. Толкіна, Дж. Ролінґ та К. Льюїса неможливо не брати до уваги сучасним літератором, які працюють у межах цього жанрового різновиду. Менше з тим, як демонструють результати цього підрозділу, наслідуючи Толкіна, Льюїса та Ролінґ, письменникам ХХІ ст. все ж вдається надати своїм книгам особливого звучання, використовуючи нові образи, створюючи нові реальності та наближаючи ці вторинні світи до сучасного їм читача. У нинішніх авторів цього жанру спостерігається тенденція до змішання двох реальностей таким чином, що навіть у будь-якій кімнаті звичайного будинку можна знайти щось нове та незвідане — стати свідком нереальної художньої планети. Сьогодні дітей вже важко чимось здивувати, тож таке співіснування світів є вдалою спробою повернути юного читача в уявний світ.

**Висновки до 2 розділу**

Найяскравіші представники дитячого фентезі ХХ-ХХІ ст. залишили у спадок людству великий обсяг літературної продукції та можливість доповнювати список особливостей цього жанру, проводити паралелі між творами та прогнозувати шлях розвитку досліджуваного жанру у майбутньому.

Заклав цей фундамент Клайв Льюїс своїм циклом повістей для дітей «Хроніки Нарнії». У цій роботі є всі ознаки «основного» фентезі, запрограмованих ще Дж. Толкіном: використання магії, існування вторинного світу, мотив квесту, міфологічні істоти. Але Льюїс урізноманітнив і збагатив цей список, *змістивши акцент на дитину як на героя, так і на читача*. Письменник додав більш оптимістичного звучання розповіді, долучив до сюжетної канви *мотив пророцтва*, стверджуючи, що у вторинному світі існує вища сила — фатум. У центр оповіді він поставив звичайних дітей, які своєю здатністю вірити у дива відкривають для себе нову реальність, які роблять помилки, сваряться, граються, бояться та перемагають у дитячих «битвах». Додавши ці образи звичайних людей до багатоманітної вигаданої персонажної системи, автор тим самим наблизив їх до потенційного читача. Використання образів з різних міфологічних систем світу акцентує увагу на його цілісності, попри всі негаразди у реальності. Таким чином, Льюїс втілив у своїй історії головні функції дитячого фентезі: педагогічну (за допомогою образів Юстаса та Едмунда реалізовано ідеї перевиховання та прощення гріхів); інформативну (письменник вводить у свій твір величезну кількість унікальних персонажів з абсолютно різних міфоструктур, стимулюючи дітей цікавитися улюбленим варіантом минулого); розважальну (юні читачі мають змогу проживати кожний момент описаних подій, співпереживати та радіти за своїх улюбленців).

Наступним гігантом у жанрі дитячого фентезі є сучасна письменниця Джоан Ролінґ з неймовірно насиченим всесвітом романів «Гаррі Поттер». Наслідуючи майстрів жанру, Толкіна та Льюїса, вона створює найвизначніший на сьогодні літературний бестселер. Такий шалений успіх зумовлений *детально продуманою вторинною реальністю та місцем його розташування* — поруч з нами: за стінкою нашого будинку, під телефонною будкою, за колонною на залізничній станції і т. д. Цей світ просякнутий магією, нею наділені як люди, так і гобліни, ельфи, так і інші магічні істоти й навіть тварини. Він дуже схожий на сучасний світ звичайних людей за структурою влади, формою освіти, системою охорони здоров’я, соціальним строєм та проблемами дійсності. Незважаючи на велику силу магії, все ж вона не безкінечна та не може впливати на моральні якості людей. Тому і в такому світі існують бідність, корупція, бюрократія, злочинність.

Великою заслугою авторки є те, що вона зображує ці проблеми на тлі fantasy сюжету для дітей, що спрощує їхнє сприймання та стимулює до роздумів та формування високих моральних цінностей. Читаючи ці романи, дитина розширює простори своєї уяви та межі своїх можливостей. Мріючи про недосяжне, маленький читач наповнює свою реальність новими фарбами. Цьому також сприяють велика кількість персонажів, натхнення на створення яких письменниця отримує від давньогрецької, давньоримської та скандинавської міфологічних систем, англійського фольклору. Ролінґ продовжує традицію основоположників жанру та *приділяє більше уваги пророцтву*, яке зумовлює весь хід подій, тим самим наголошуючи на силі долі та вірі. А *головний герой стає основною родзинкою всього циклу*, адже він такий же, як і його читач. Він дорослішає, змінюються його уподобання, інтереси, сприйняття реальності. Стабільним залишається лише одне — слідування нормам моралі. Популярність поттеріани є без перебільшення безмежною, а Джоан Ролінґ змогла відродити інтерес до жанру дитячого фентезі (з часів після «Хронік Нарнії» він дещо послаб), і стимулювати своїх побратимів по перу і співвітчизників до розвитку у заданому напрямі.

Серед таких послідовників у обмеженому просторі роботи виокремлено Ніла Геймана «Книга кладовища», Ріка Ріордана «Персі Джексон» та Кріса Ріддела «Юна леді Гот та привид мишеня». Кожен письменник зображує свій вторинний світ по-своєму. Гейман окреслює його парканом старого кладовища; Ріордан наслідує традицію Ролінґ та не відділяє його від реального, акцентуючи на їх співіснуванні, але без усвідомлення звичайних людей про існування цих магічних істот та явищ; Ріддел і взагалі *стирає рамки між вигадкою та реальною дійсністю*, зображуючи дружбу між їх представниками, загальне співіснування міфологічних істот серед людського середовища. Ці автори ще потужніше використовують типову для англійського дитячого фентезі міфологічну платформу, зазирають у потойбічний світ, розширюють коло вибору образів (від дітей до олімпійських богів). Одночасно з традиційним для цього різновиду нашаровуванням двох реальностей письменники останніх десятиліть *акцентують увагу читачів на нових проблемах сучасних підлітків*: самоідентифікації, почутті знехтування батьками, самотності та страху бути неприйнятим у суспільстві. Також результати даного дослідження говорять про те, що головною географічною локацією не лише генези, але й нинішнього і перспективного розвитку даної жанрової системи є і залишається Велика Британія, адже фактор перетину традицій і новаторства настільки потужно формує світову культурну свідомість, що навіть заокеанські художники слова неспроможні залишити на периферії доробки своєї європейських попередників.

Аналізуючи тенденції розвитку сучасного дитячого фентезі, можна спрогнозувати його перспективний розвиток. Перше, що можна помітити, це тенденція до розширення системи образів книг цього жанру. Наступним пунктом є вплив магії вторинної реальності на звичайних людей, навчання їх цьому ремеслу, що може призвести до того, що в книгах наступних десятиліть, можливо, вже не буде поділу між реальностями як такого. Головними темами, звісно, будуть «вічні» проблеми людства, але з доповненням хвилюючих питань, свідками яких будуть сучасні читачі цих історій. Таким чином твори дитячого фентезі можуть стати підліткам та дітям книгами-інструкціями для поведінки в ситуаціях, які є актуальними для цієї вікової аудиторії. З огляду на вище сказане, письменникам досліджуваного жанру, думається, слід з особливою точністю добирати слів, чітко усвідомлювати свій величезний вплив на адресатів своєї творчості, а також намагатися прогнозувати наслідки своєї літературної діяльності.

**ВИСНОВКИ**

Від стародавніх часів і до сьогодні, від дітей до дорослих, від епохи до епохи людство фантазує, вигадує незвичайні історії про богів, людей, тварин, наділяючи їх неймовірними властивостями та переміщуючи їх у нові світи та реальності. Усні сказання передаються з покоління в покоління, доповнюються та трансформуються з урахуванням сучасних реалій. Такий шлях розвитку пройшли міфи, модифікуючись у лицарські та пригодницькі романи, казки та фольклорні сказання, аж до сучасних творів жанру фентезі.

Сучасне фентезі становить конгломерат стилів, витоків та сюжетів. Маючи центральним фундаментом фольклорні або міфологічні мотиви, воно вдається до нашарування архетипних сюжетів, наслідуючи жанри лицарського, пригодницького та готичного романів. Такий сплав літературного надбання отримує успіх після результату праці Дж. Толкіна, який затверджує основні особливості цього жанру, створює еталон літератури фентезі та привертає увагу багатьох письменників ХХ-ХХІ ст. до творчості у цьому напрямі. Автори наступних літературних епох надихаються його роботами, наслідують мотиви його історій та розширюють межі жанру. Таким чином, певна когорта літераторів зосереджує свою увагу на роботах Толкіна для дітей, на романі «Гоббіт», фокусуючи увагу на образі дитини та її переживаннях.

Одним з перших англійських письменників, які почали писати історії у жанрі фентезі для дітей, став Клайв Льюїс. Йому вдалося вивести на перший план маленьку людину, дитину, зображуючи її у вирі незвичайних подій магічного світу, знайомлячи її зі спадком античної літератури та фольклору — міфологічними істотами. Діючи у нестандартних умовах, змагаючись із силами зла, магії, маленькі герої демонструють силу свого характеру, подаючи приклад своїм читачам. Такі історії закладають думку юним поціновувачам жанру про необмежені можливості нашої уяви, існування інших реальностей, магії та див.

К. Льюїс переконливо довів право на існування жанру дитячого фентезі. Своєю творчістю він затвердив основні постулати жанру, зміщуючи акцент на дитину та її внутрішній світ. Детально описаний ірреальний світ та шляхи потрапляння до нього постає жанровим новаторством та стало прикладом для наслідування багатьом представникам цього жанрового різновиду з метою формування унікальної фентезійної дійсності. Письменник подав яскравий приклад своїм послідовникам у гармонійному використанні міфологічних образів.

Неперевершеним майстром дитячого фентезі вважають сучасну письменницю Джоан Ролінґ. Її цикл книг про юного чарівника Гаррі Поттера наразі є без перебільшення класикою досліджуваного жанру. Кожна сторінка роману просякнута згадками про магію, використанням заклинань та створенням чар. Магічними властивостями наділений майже кожний персонаж книги, для творення цих образів письменниця потужно користується давніми міфологемами та фольклорними архетипами її рідної Англії. Кожна книга циклу відтворює дитячий шлях, сповнений всіляких випробувань, які має витримати головний герой, щоб врятувати своїх друзів, захистити себе і знайти відповіді на свої запитання.

У своїх роботах письменниця втілила не тільки ідею існування дитини у магічному світі, але й оприлюднила її переживання, страхи і бажання. Перед нами постає вже більш складна, ніж у К. Льюїса, художня фентезі-структура, яка своїм підґрунтям має не лише риси дитячого фентезі, але й психологічного роману. Читачі не просто дізнаються про всі події вторинної реальності, вони проживають ці моменти разом з головним героєм, відчуваючи його біль та смуток від поразки, радість перемоги та перше кохання.

Зосереджуючи читацьку увагу на головному персонажі, авторка, між тим, значно вдосконалює цей жанр розширенням кордонів вторинної реальності. Аби поговорити з чарівниками, людям вже не треба шукати портал до їхнього світу (як у Льюїса), він вже існує разом з ними, але вони про це ще не довідуються. Вони відчувають вплив магічних сил та потерпають від дії злих чар, прогулюються зі своїми дітьми на спільних майданчиках та живуть в одних будинках. Ірреальний вигаданий світ Ролінґ стає ближчим до звичайних людей, він напрочуд схожий на реальний своєю структурою та поширеними проблемами, тому діти, читаючи ці романи, перестають бачити ці кордони і благають своїх батьків відвести їх на вокзал та допомогти потрапити на платформу дев’ять і три чверті; відсвяткувавши своє одинадцятиріччя, вони з нетерпінням чекають влітку листа з запрошенням до навчання в Хоґвартсі. Діти продовжують мріяти та сподіватися, не зосереджуючись лише на буденних речах. Джоан Ролінґ змусила їх, нарешті, забути про обмеження реального світу та навчила сміливо прямувати до невідомого.

Після виходу та їх екранізації перших книг з серії «Гаррі Поттер» не лише діти, а й їх батьки виявили неабиякий інтерес до жанру дитячого фентезі, тим самим цей епохальний представник жанру фентезі виступив поштовхом для інших письменників до творення у цьому жанровому руслі. У другому розділі даної роботи також розглянуто романи Ніла Геймана, Ріка Ріордана та Кріса Ріддела. Результати розвідки яскраво демонструють, що у своїх творах автори наслідували найяскравіших представників цього жанру та доповнювали жанровий каркас та сюжети своїми власними літературознавчими винаходами. Вони окреслили кордони вторинних реальностей у межах нашого світу, переплели долі людей нашої дійсності та чарівних істот, наділили звичайних дітей магічними властивостями. А деякі з митців і взагалі стерли межі світів та зобразили їхнє сумісне життя. Таким чином, автори дитячого фентезі, чия активна літературна діяльність велася в останні десятиліття, після тріумфального ходу Дж. Ролінґ по європейських і заокеанських фентезійних просторах, ствердили провідні позиції цього жанру у світовому «табелі о рангах».

Внутрішня логіка даного дослідження дала можливість певною мірою застосувати компаративний підхід до вивчення поетики фентезі-творів різних авторів, результатом якого є наступні позиції:

1. У кожному досліджуваному творі головними персонажами є *діти*, які не відчувають підтримки у реальному житті. Вони самотні, не можуть налагодити зв’язок зі своїми близькими та прагнуть до відкриття нових земель. Звичайна буденність для них є нудною, позбавленою сенсу, навіть ворожою. Як наслідок — вони втікають у вторинні світи з метою урізноманітнення свого існування та самореалізації.
2. Допомагають головним героям у досягненні їх мети жителі нових реальностей — різні *істоти*, представники різноманітних міфологій, фольклору, потойбічного світу. Вони ніколи не бувають центром оповіді, але вони впливають на головних героїв, змінюючи їхні характери або розвиваючи їхні домінуючі позитивні риси.
3. Жодну історію не оминає існування *магії,* але всюди її зображають по-різному. Наприклад, у «Хроніках Нарнії» для створення магії непотрібно використовувати допоміжних предметів. Істоти створюють її силою думки, рухом руки. Окрім цього, чарами наділені навіть сили природи та рослини. Чарівникам зі світу «Гаррі Поттера» для будь-якого закляття необхідно мати при собі чарівну паличку, яка спрямовує силу магів та дає хід зовнішньому вияву магії. Ніхту із «Книги кладовища» треба навчитися певним магічним навичкам, адже він є звичайнісінькою людиною, тому він, на противагу іншим згаданим персонажам, виконує ці трюки він за допомогою сили думки. Інші ж істоти використовують цей дар повсякчас, адже правом володіти ним вони отримують одразу після потрапляння у потойбічний світ. Різноманітні міфологічні істоти з роману «Юна леді Гот та привид мишеня» майже ніколи не застосовують свою магію, а звичайні люди насолоджуються нею, вправляючись кожного дня. Романні діти з «Персі Джексона» мають абсолютно різні магічні властивості, адже це залежить від того, хто є їхніми батьками та чий дар вони успадкували.
4. Письменники дитячого фентезі створюють абсолютно різні *вторинні світи.* Льюїс віддаляє його від нашого, забезпечуючи прохід через портали, тому його Нарнія має надзвичайно різноманітний ландшафт, а на кордонах пересікається з новими незвіданими країнами. Ролінґ транспортує ірреальний світ у наш справжній. Він напрочуд детально описаний і схожий на буденний, але лише з декількома відмінностями: дії магії та існування магічних істот. Ріордан повторює мотиви світу Гаррі Поттера, але зближує міфологічних істот з дітьми богів. А Ріддел зображує повне нашарування реальностей і заперечує будь-які обмеження.

З огляду на вищесказане, прогнози стосовно розвитку літератури жанру дитячого фентезі зводяться до наступного:

1. Витоки історій сягатимуть не лише міфологій давніх держав та фольклору існуючих, але й сказань та легенд сучасного світу.
2. У виборі образів письменники не обмежуватимуться стандартними архетипами, адже уже сьогодні існує тенденція до опису істот потойбічної реальності. Можливо, автори не оминуть біблійних персонажів.
3. Літературні діячі досліджуваного жанру наділятимуть магічним даром звичайних людей, таким чином стираючи відмінності між мешканцями різних реальностей. З цього випливає припущення про те, що окремої вторинної реальності (як і кордонів самої фентезі літератури) вже не існуватиме.
4. Зображення головних героїв у протистоянні добра і зла буде мати сенс у тому випадку, коли автор порушуватиме проблеми дійсності, знайомі і зрозумілі сучасному читачеві. Тож, вочевидь, література цього різновиду фентезі може знову піти у зворотному напрямку і повернутися до своїх жанрових першоджерел, або принаймні, посунути якийсь із необхідних на периферію, що спричинить зміщення жанрового первістка і дасть імпульс виникненню відмінних від сучасних вигаданих історій зі специфічних набором нових художніх ознак.

Попри тотальну гегемонію магії і часткову віддаленість від реального світу, сюжети фентезі-творів постають багатовимірним лоном для реалізації різнопланових авторських задумів. Чи не в першу чергу тут іде мова про виховне призначення дитячої літератури для дітей цього плану, звідки дитина може черпати свідчення та приклади про норми суспільної поведінки та моралі. Кожен читач має унікальну можливість не лише співпереживати з героями-однолітками, що є дійовими особами твору, але й мимохіть розвивати інтелектуальний потенціал, знаходити корисні поради та отримувати позитивний приклад для наслідування. Тож, безсумнівно, література дитячого фентезі є розвагою, навчанням та вихованням своїх юних адресатів як у минулому й сьогоденні, так і в майбутньому.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ**

1. Амзаракова И.П. Проблема инвариантов культуры в социолингвистическом аспекте / И.П. Амзаракова, В.А. Савченко // Язык. Культура. Коммуникация. Вестник статей ИГЛУ. – М.: Изд-во ИГЛУ, 2010. – С. 1-8.
2. Аникин В.П. Художественное творчество в жанрах несказочной прозы: (к общей постановке проблемы) / В.П. Аникин // Русский фольклор. Т.13. Русская народная проза. – Л.: Изд-во АН СССР, Ин-т рус. лит. 1972. – С. 6–20.
3. Аникина Ю.А. Специфика конфликта в художественном мире В.П. Крапивина: дисс. … канд. филол. н. / Аникина Юлия Андреевна. – Волгоград: Изд-во ВГСПУ, 2014. – 167 с.
4. Арзамасцева И.Н. Детская литература: Учебник для студ. высш. пед. учеб. за­ведений / И. Н.Арзамасцева, С.А. Николаева. — 3-е изд., пе-рераб. и доп. — М.: Издательский центр «Академия», 2005. — 576 с.
5. Арзамасцева И. Метафора жизни: размышления о сказке / Арзамасцева И. // Детская литература. — 1991. — № 9-10. — С. 26–29.
6. Белокурова С.П. словарь литературоведческих терминов. – СПб.: Паритет, 2007. – 320 с.
7. Бовсунівська Т. В. Теорія літературних жанрів: жанрова парадигма сучасного зарубіжного роману / Т. В. Бовсунівська. – Київ : Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2009. – 519 с.
8. Бондина Е. С. К типологии жанра фентези / Е. С. Бондина // Пограничные процессы в литературе и культуре. – Пермь, 2009. – № 8.– С. 136–137.
9. Буйвол О. В. До проблеми жанрової класифікації фентезі / О. В. Буйвол // Мова і культура. – Київ : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2009. – Випуск 11. – С. 238–241.
10. Бушняк А.В. «Хроники Нарнии» К.С.Льюиса как апелляция к глубинам духовного / А.В. Бушняк // Культура. – 2006. – №76. – С. 96 - – 99.
11. Виноградова О.В. Педагогические условия повышения эффективности чтения подростками литературы фэнтези: автореф. ... канд. пед. н. / О.В. Виноградова. – М.: Изд-во ПроСофт-М, 2003. – 22 с.
12. Гейман Н. История с кладбищем. [Електронний ресурс] / Н. Гейман. – Режим доступу: <https://fantasy-worlds.org/lib/id18515/read/>. - Назва з екрана. – (Першотвір).
13. Голосовкер Я.Э. Логика мифа. Сост. и авторы примеч. Н.В. Брагинская и Д.Н. Леонов. – М.: Главная редакция восточной литературы издательства «Наука», 1987. – 218 с.
14. Гусарова А.Д. Формула фэнтези – принцип героя / А.Д. Гусарова // Проблемы детской литературы и фольклор: Сб. науч.тр. Петрозаводск: Изд-во ПетрГу, 2004. – С. 152–158.
15. Давиденко Г. Й. Зарубіжна фантастика XX-XXI ст. / Історія новітньої зарубіжної літератури : навчальний посібник // Г. Й. Давиденко, О. М. Чайка. – Київ : Центр учбової літератури, 2008. – С. 206–230.
16. Дворак Елена Юрьевна. Русское детское фэнтези: жанровая специфика и особенности мифопоэтики: диссертация кандидата филологических наук: 10.01.01 / Дворак Елена Юрьевна; [Место защиты: Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Российский университет дружбы народов»]. - Москва, 2015. — 237 с.
17. Єгорова Ю. М. Фантастика в епоху постмодернізму : еволюція жанру / Ю. М. Єгорова // Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. – Бердянськ, 2015. – № 6. – С. 235–240.
18. Жанр фентезі в оцінках критики / [Електронний ресурс ] – Режим доступу: <http://www.lenesnape.narod.ru/publications/fantasycritics.html> – Назва з екрана.
19. [Задорожна О.](http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?Z21ID=&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=fullwebr&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=A=&S21COLORTERMS=1&S21STR=%D0%97%D0%B0%D0%B4%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%B0%20%D0%9E$)  Фентезі як інтермедіальний жанр / О. Задорожна // [Літературознавчі студії](http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?Z21ID=&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=JUU_all&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=IJ=&S21COLORTERMS=1&S21STR=%D0%9672442). - 2015. - Вип. 1(1). — С. 154-161.
20. Иванов В.В. Дракон // Мифы народов мира: Энциклопедия. В 2 т. Т. 1. / Под ред. С.А. Токарева. С. 394 – 395.
21. Кагарлицкий Ю. И. Фантастика ищет новые пути / Ю. И. Кагарлицкий // Вопросы литературы. – 1974. – № 10. – С. 159–178.
22. Канчура Є. Фентезі : оновлення погляду на світ і шлях до себе / Є. Канчура // Дивослово, 2017. – № 6. – С. 47–52.
23. Ковтун Е. Н. Художественный вымысел в литературе ХХ века : учеб. пособие / Елена Николаевна Ковтун. – Москва : Высшая школа, 2008. – 406 с.
24. Ковтун Е. Н. Поэтика необычайного: художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины ХХ века) / Е. Н. Ковтун. – Москва: Изд-во Моск. ун-та, 1999. — 308 с.
25. Лебедев А. Реалистическая фантастика и фантастическая реальность? / А. Лебедев. – Новый мир. – 1968. – № 11. – С. 261–266.
26. Лем С. Фантастика и футурология : перевод с польского / С. Лем. – М. : Издательство «АСТ», 2004. – Кн. 1. – 591 с.
27. Литературный энциклопедический словарь. // Под общ. ред. В.М.  Кожевникова и П.А. Николаева. – М.:  Сов. энцикл., 1996 – 751 с.
28. Липовецкий М. Н. Поэтика литературной сказки (на материале русской литературы 1920 — 1980-х годов). / М.Н. Липовецкий. — Свердловск: Изд-во Урал.ун-та, 1992.— 184 с.
29. Льюїс К.С. Хроніки Нарнії. Кінь та його хлопчик. Пер. з англ. — Д.: Проспект, 2006. — 82 с. – ( Першотвір).
30. Льюїс К.С. Хроніки Нарнії. Лев, біла відьма та шафа. Пер. з англ. — Д.: Проспект, 2006. — 96 с. – (Першотвір).
31. Льюїс К.С. Хроніки Нарнії. Небіж чаклуна. Пер. з англ. — Д.: Проспект, 2006. — 80 с. – (Першотвір).
32. Льюїс К.С. Хроніки Нарнії. Остання битва. Пер. з англ. — Д.: Проспект, 2006. — 112 с. – (Першотвір).
33. Льюїс К.С. Хроніки Нарнії. Подорож «Досвітнього мандрівника». Пер. з англ. — Д.: Проспект, 2006. — 112 с. – (Першотвір).
34. Льюїс К.С. Хроніки Нарнії. Принц Каспіан. Пер. з англ. — Д.: Проспект, 1992. — 112 с. – (Першотвір).
35. Льюїс К.С. Хроніки Нарнії. Срібне крісло. Пер. з англ. — Д.: Проспект, 2006. — 96 с. – (Першотвір).
36. Манахов О. Фентезі як інтертекстуальний жанр епохи постмодернізму [Електронний ресурс] / Олег Манахов. – Режим доступу : <http://irbis-nbuv.gov.ua> . – Назва з екрана.
37. Мелетинский Е.М. Аналитическая психология и проблемы происхождения архетипических сюжетов / Е.М. Мелетинський // Вопросы философии. – 1991. – № 10. – С. 41–47.
38. Мелетинский Е.М. Проблемы структурного описания волшебной сказки / Мелетинський Е.М. // Структура волшебной сказки. – М.: Издательство РГГУ, 2001. – 234 с.
39. Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы / О.С. Мончаковская // Знание. Понимание. Умение. – 2007. – № 3. – С. 231–237.
40. Овчинникова Л.В. Русская литературная сказка XX века. История, классификация, поэтика / Л. В. Овчинникова // Учебное пособие. – 2-е изд. испр. и доп. – М.: Флинта: Наука, 2003. – 312 с.
41. Осипов А.Н. Фантастика от «А» до «Я» (Основные понятия и термины): Краткий энциклопедический справочник [Текст] / А.Н. Осипов. – М.: Дограф, 1999.
42. Павлухина О.В. Мифическое и магическое в современной британской детской литературе: диссертация кандадата философских наук / Павлухина Ольга Владимировна. – Санкт-Петербург, 2014. – 195 с.
43. Первый толковый большой энциклопедический словарь [Текст]. – СПб., М.: Рипол-Норинт, 2006. – 2142с. (ПТЭС).
44. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. / В.Я. Пропп. – М.: Лабиринт, 2002. – 336 с.
45. Публічний електронний словник української мови «УКРЛІТ.ORG» (динамічний) [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://ukrlit.org/slovnyk>. - Назва з екрана.
46. Прохорова Ю. Гарри Поттер и феномен массовой культуры: [Електронний ресурс] / Ю. Прохорова. – Режим доступу <https://detlitlab.ru/?cat=8&text=32> . – Назва з екрана.
47. Риддел К. Юная леди Гот и Призрак Мышонка [Електронний ресурс] / К. Риддел. – Режим доступу: <https://www.litmir.me/br/?b=219510&p=1>. – Назва з екрана. – (Першотвір).
48. Риордан Рик. Перси Джексон и Похититель молний [Електронний ресурс] / Р. Риордан. – Режим доступу: <http://loveread.ec/read_book.php?id=3566&p=1>. – Назва з екрана. – (Першотвір).
49. Ролінґ Д. К. Гаррі Поттер і в'язень Азкабану : пер. з англ. / Джоан Кетлін Ролінґ ; пер. Віктор Морозов ; за ред. Іван Малкович. – [Вид. 28-ме]. – Київ : А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2018. – 381с. – (Першотвір).
50. Ролінґ Д. К. Гаррі Поттер і келих вогню: пер. з англ. / Джоан Кетлін Ролінґ; пер. Віктор Морозов, Софія Андрухович; за ред. Іван Малкович, Олекса Негребецький. – [Вид. 26-те]. – Київ : А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2018.– 669 с. – (Першотвір).
51. Ролінґ Д. К. Гаррі Поттер і напівкровний принц : пер. з англ. / Джоан Кетлін Ролінґ; пер. Віктор Морозов ; за ред. Олекса Негребецький, Іван Малкович. – [вид. 17-те]. – Київ : А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2019. – 574 с. – (Першотвір).
52. Ролінґ Д. К. Гаррі Поттер і Орден Фенікса : пер. з англ. / Джоан Кетлін Ролінг; пер. Віктор Морозов ; за ред. Іван Малкович, Олекса Негребецький. – [вид. 24-те]. – Київ : А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2019. – 814, с. – (Першотвір).
53. Ролінґ Д. К. Гаррі Поттер і смертельні реліквії. Пер. з англ. / Джоан Кетлін Ролінґ; пер. Віктор Морозов ; за ред. Іван Малкович, Олекса Негребецький. – [вид. 12-те]. – Київ : А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2018. – 636 с. – (Першотвір).
54. Ролінґ Д. К. Гаррі Поттер і таємна кімната : пер. з англ. / Джоан Кетлін Ролінґ; пер. Віктор Морозов ; за ред. Петро Таращук, Іван Малкович. – [вид. 30-те]. – Київ : А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2018. – 344 с. – (Першотвір).
55. Ролінґ Дж.К. Гаррі Поттер і філософский камінь. Роман / Пер. с англ. [В. Морозова](https://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=ru&prev=search&pto=aue&rurl=translate.google.com&sl=uk&sp=nmt4&u=http://ababahalamaha.com.ua/uk/%25D0%2592%25D1%2596%25D0%25BA%25D1%2582%25D0%25BE%25D1%2580_%25D0%259C%25D0%25BE%25D1%2580%25D0%25BE%25D0%25B7%25D0%25BE%25D0%25B2&usg=ALkJrhgdfDnfjZi4OpjwpebnI0YHsxdzpQ) під ред. П. Таращука та І. Малковича. – К.: «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА», 2018. – 314 с. – (Першотвір).
56. Савицкая Т. Е. Фэнтези: становление глобального жанра: [Електронний ресурс] / Т. Е. Савицкая. – Режим доступу <http://infoculture.rsl.ru/> . – Назва з екрана.
57. Словник літературних термінів / редактори-Укладачі Л. І. Тимофєєв, С. В. Тураєв. – М.: Просвещение, 1974. - 509 с. (СЛТ).
58. Смирнова Е.В. Мир фэнтези – вымысел или реальность? / Е.В. Смирнова // Мировая словесность для детей и о детях. Вып.10. – М.: Учебно-научный филологический центр МПГУ, 2005. – С. 206–207.
59. [Чернявська О. С.](http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?Z21ID=&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=fullwebr&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=A=&S21COLORTERMS=1&S21STR=%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8F%D0%B2%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0%20%D0%9E$) До питання класифікації жанру фентезі / О. С. Чернявська // [Літературознавчі студії](http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?Z21ID=&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=JUU_all&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=IJ=&S21COLORTERMS=1&S21STR=%D0%9672442). - 2015. - Вип. 1(2). - С. 323-331.
60. Яворська Л. Жанрова своєрідність християнського фентезі у романі Клайва С. Льюїса «Хроніки Нарнії» / Л. Яворська // Проблеми гуманітарних наук. Філологія. – 2014. – Вип. 34. – С. 248 – 255.
61. Chang Tsung Chi. I am nobody: Fantazy and identity in Neil Gaiman’s The Graveyard Book. / T. C. Chang // Journal of English Studies, vol. 13 (2015). – pp. 7-18.
62. Collins Cobuild English Language Dictionary [Text]. – London: Clays Ltd, St. Eves plc, 1991. – 1704 p. (CCELD).
63. James, E. (2012). Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy. In E. James & F. Mendlesohn (Eds. / E. James // The Cambridge Companion to Fantasy Literature (Cambridge Companions to Literature), pp. 62-78.
64. Kern E.M. The Wisdom of Harry Potter: What Our Favourite Hero Teaches Us about Moral Choices. / E. M. Kern // – New York: Prometheus Books, 2003. – 296 p.
65. Longman Dictionary of English Language and Culture [Text]. – Harlow: Person Education Limited, 2005. – 1620 p. (LDELC).
66. Moorcock M. Wizardry and Wild Romance: A Study of Epic Fantasy / Michael Moorcock // (London: Gollancz, 1987), pp. 122–124.
67. Norman F. Cantor, Inventing the Middle Ages: the Lives, Works, and Ideas of the Great Medievalists of the Twentieth Century / N. F. Cantor // (New York: Morrow, 1991), p. 231.
68. «On Fairy-Stories», in J. R. R. Tolkien, Tree and Leaf, 2nd edn (London: UnwinHyman, 1988), pp. 62.
69. Tolkien J.R.R. On Fairy-Stories // Tolkien J.R.R. Tree and Leaf. Smith of Wootton Major. The Homecoming of Beorhtnoth Beornthelm’s son. – London: George Allen & Unwin (Publishers) Ltd, 1975. – pp. 11 – 80.
70. Ward M. Planet Narnia: The Seven Heavens in the Imagination of C.S. Lewis / M. Ward – Oxford: Oxford University Press, 2008. – 384 p.
71. Ward M. C. S. Lewis and Philip Pullman / M. Ward // The Mars Hill Review. – 2003. – №21. – pp. 23 – 31.