

Шлапак Д. В. ФОРМЫ ГРОТЕСКА В СЛАВЯНСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ ЭПОХИ БАРОККО

В статье предлагается попытка осмысления природы и сущности гротескного образа, автор пытается показать глубину и сложность его содержания, его универсальность и широту спектра возможностей использования. Определены и описаны характерные особенности форм гротеска в славянских литературах эпохи барокко. Особое внимание уделено аспекту гротескные формы в народном быту. Статья подводит некоторые итоги изучения украинского барокко, своеобразия своего развития. Автор стремится проследить процесс развития барокко в славянских литературах на основании анализа форм гротеска барочного типа. Такой взгляд будет интересен специалистам в области литературоведения, компаративистики, культурологии.

Ключевые слова: гротескный образ, абсурдная действительность, литературный афоризм, сатира, ирония.

Shlapak D. V. FORMS OF GROTESQUE IN THE SLAVIC LITERATURE OF THE BAROQUE ERA

The article focuses on the problem of understanding the nature and essence of the grotesque image, the depth and complexity of its content, its versatility and the width of opportunity range to use it. Characteristic features of the grotesque forms in the Slavic literature of the Baroque period are determined and described. Particular attention is paid to the aspect of the grotesque forms in folk life. The article summarizes the results of the Ukrainian Baroque study, the peculiarity of its development. The development of the Baroque in Slavic literature is traced on the basis of the analysis of the Baroque grotesque forms. This aspect will be interesting for the specialists in the field of literary criticism, comparative studies, and cultural studies.

Keywords: grotesque image, absurd reality, literary aphorism, satire, irony.

УДК 821.111.091(045)

Ю. В. Шуба,

*к. філол. н., доцент Черкаського
національного університету імені Б. Хмельницького*

ГРА ЯК ПРИНЦИП ПОБУДОВИ РОМАНУ «МАНДРІВНИЙ ЗАМОК ХАУЛА» ДІАНИ ВІНН ДЖОНС

У статті розглядаються різноманітні ігрові прийоми, до яких вдається британська письменниця Діана Вінн Джонс у романі «Мандрівний замок Хаула». Роман досліджується на рівні жанру, сюжету і композиції, стилю, прослідковується інтертекстуальний зв'язок між «Мандрівним замком Хаула» і текстами-донорами. Також запропоновано обґрунтування вибору письменницею імен для дійових персонажів зазначеного твору з урахуванням їх семантичного

навантаження й історичної значимості. Окрема увага приділяється аналізу масок, які надають дійові персонажі для виконання своїх ролей.

Ключові слова: алюзія, гра, інтертекстуальність, постмодернізм, цитати.

Актуальність. Англійський роман останньої третини ХХ століття є унікальним явищем європейської літератури, в якому адаптація постмодерністських прийомів є суголосною з англійською літературною традицією. Активне звернення до ігрових прийомів, розпочате в період модернізму, набуває перманентного характеру в добу постмодернізму. Амбівалентний характер гри відповідає загальному духу постмодерністської епохи, перетворюючи її на інструмент художнього конструювання твору. Гра моделює жанр роману, створює власний ігровий простір, поєднуючи елементи історичного роману, детективу, казки, фентезі, щоденника, біографії тощо, та осучаснює стилі минулого. Актуальність теми цієї статті обумовлена загальною спрямованістю сучасних досліджень української англістики на виявлення ігрових механізмів англійського роману 1960-1990 років, визначення їх місця в ігровій парадигмі англійського роману. Актуальність теми зумовлена також необхідністю комплексного вивчення ігрових прийомів та їх функцій в надзвичайно популярній на сьогодні літературі ескапізму, прикладом якої є роман «Мандрівний замок Хаула» Д.В. Джонс, адже попередні дослідження ігрових механізмів англійського роману в основному проведені на базі історіографічної металітератури, постмодерністської біографії, інтелектуального роману.

Аналіз останніх досліджень. Аналіз останніх розвідок показав, що увага дослідників (Анікеєвої Є. [1], Височіної Ю. [2], Шервашидзе В. [5], Семікіної М. [5], Шуби Ю. [6]) зосереджена головним чином на інтертекстуальних іграх окремих зарубіжних письменників, переважно постмодерністів. Особливої уваги заслуговує робота Корнієнко О.О. [3], в якій науковець розглядає історію осмислення, теорію та практику ігрового модусу літератури, простежує домінуючі стратегії ігрової поетики, репрезентує типологічну класифікацію її базових форм.

Мета. Мета цієї статті полягає в комплексному аналізі роману «Мандрівний замок Хаула» британської письменниці Діани Вінн Джонс на рівні жанру, сюжету і композиції, стилю та окресленні різноманітних ігрових прийомів зазначеного твору. Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання:

- виявити гібридизація яких жанрів притаманна роману «Мандрівний замок Хаула»,
- окреслити основні сюжетні лінії твору та прослідувати інтертекстуальний зв'язок між «Мандрівним замком Хаула» і текстами-донорами,
- пояснити вибір письменницею імен для дійових персонажів, враховуючи їх семантичного навантаження й історичну значимість,
- дослідити авторську гру на рівні слова, що реалізується через обігрування значень (полісемію, омонімію) та утворення семантичного поля для підсилення комічного ефекту.

Виклад основного матеріалу. «Мандрівний Замок Хаула» (*Howl's Moving Castle*) – перший роман з циклу «Замок», написаний британською письменницею Діаною Вінн Джонс у 1986. Наступним став «Повітряний Замок» (*Castle in the Air*) у 1990. Завершує цикл «Будинок ста доріг» (*House of Many Ways*), у російському варіанті «Дом с характером», який вийшов у 2008. Особливої популярності роман «Мандрівний Замок Хаула» набув після його екранізації у 2004 році видатним японським режисером аніме Хаяо Міядзакі, англійська версія мультфільму вийшла наступного року. Чітко визначити жанр роману неможливо, оскільки письменниця майстерно змішує казку, фентезі, пригодницький «роман виховання» в одному творі, наповнюючи його чудесами, чарами, чарівниками, чарівницями і відьмами, тваринами, що вміють говорити, як того вимагають споріднені жанри, якими є казка і фентезі (осучаснена казка), та надаючи можливість читачеві прослідкувати за процесом фізичного і психологічного перетворення головних персонажів.

Сюжет роману, на перший погляд, здається досить простим. Продавчиню дамських капелюшків Софі Хаттер зачарує страшна Відьма Пустирець, перетворюючи її на стару бабцю. У намаганні позбавитися закляття Софі пробирається у Мандрівний Замок чарівника Хаула, разом з ним стає учасницею багатьох пригод і нарешті повертає собі молодість. Але таке прочитання роману є поверховим і не розкриває задуму письменниці. По-перше, у романі чітко прослідковуються алюзії на відомі казки, але часто у дзеркальному відображенні, тож для любителів і знавців казок твір стане справжньою насолодою. По-друге, твір зітканий з чисельних цитат, явних і прихованих. По-третє, роман має глибокі, філософські ідеї, досягнути які можна, лише дочитавши книгу до кінця.

Щоб читач легко міг здогадатися, яка казка прихована, письменниця часто відкрито натякає, вживаючи імена казкових персонажів. У романі можна легко упізнати такі народні казки як «Попелюшка», «Чарівний принц», «Красуня і Чудовисько», «Синя Борода», «Дивовижного чарівника країни Оз» Л.Ф. Баума, роман «Лев, Біла Відьма та Шафа» К.С. Льюїса тощо.

Д. В. Джонс розпочинає свій твір, іронічно підсумовуючи загальну тенденцію казок обирати на роль героя молодшу дитину. Як правило, з трьох царевичів лише молодший є найвправнішим, найрозумнішим і виконує волю батька. У романі «Мандрівний Замок Хаула» трьох царевичів замінюють три сестри з заможної родини: «*In the land of Ingary, where such things as seven-league boots and cloaks of invisibility really exist, it is quite a misfortune to be born the eldest of three. Everyone knows you are the one who will fail first, and worst, if the three of you set out to seek your fortunes. Sophie Hatter was the eldest of three sisters. She was not even the child of a poor woodcutter, which might have given her some chance of success*» (1). Тож у Софі Хаттер з Інгарії не було жодного шансу на успіх, адже вона була найстаршою дитиною у сім'ї заможного капелюшника, яка мала успадкувати усе батьківське майно, а не донькою бідного лісоруба, що давало б їй хоч якусь надію. Ця думка настільки вкорінюється в мозок Софі, що вона пасивно приймає свою долю, не намагаючись щось змінити.

Як у казці «Попелюшка» Софі рано втрачає матір і батько одружується в друге, але надалі відбувається дзеркальне відображення казки. В оригінальній версії у мачухи було дві доньки, які знущалися з Попелюшки. У романі Д.В. Джонс цю роль мали виконувати Софі і її молодша сестра Летті, але мачуха Фанні однаково добре ставилася до всіх дівчат, тож дівчата не перетворилися на Бридких Старших Сестер із «Попелюшки», любили і підтримували одна одну: *«Fanny shortly gave birth to the third sister, Martha. This ought to have made Sophie and Lettie into Ugly Sisters, but in fact all three girls grew up very pretty indeed, though Lettie was the one everyone said was most beautiful»* (1). Спочатку Софі приглядала за молодшими сестрами, шила їм одяг, ходила до школи, розуміючи, *«how little chance she had of an interesting future»* (1). Ця ідея про мізерність її шансів на цікаве майбутнє постійно повторюється письменницею, змушуючи навіть читача повірити в це.

Після раптової смерті батька Софі була змушена шити капелюшки і продавати їх у крамниці замість Фанні, яка постійно знаходила собі справи за межами крамниці. Молодші сестри були віддані на навчання, на них чекало чудове, наповнене різними подіями життя, а для Софі увесь світ обмежився крамничкою дамських капелюшків у містечку Маркет-Чіппінг, де єдиними співбесідниками були капелюшки. Знання про світ за межами крамниці дівчина черпала з розмов відвідувачок, які обмінювалися між собою чутками. Її життя було таким же сірим, як і її сукня і шаль, на фоні занадто яскравих капелюшків, кольорова палітра яких у романі лише підкреслює цей контраст. Софі навіть не відчувала духу Травневого свята, хоча їй дуже хотілося, щоб життя не було безперервним процесом прикрашання капелюшків. Тож дівчина вирішує одного дня знайти хвилинку і відвідати сестру Летті, яка була продавщицею у кондитерській пані Цезарі. Але це рішення переноситься з дня на день з різних причин – брак часу, брак сил (Софі раптом здається, що до Ринкової площі надто вже далеко), можлива небезпека з боку чарівника Хаула. Усе це є свідченням того, як душевне старіння дівчини починає впливати на її фізичний стан.

Зустріч з сестрою, яка виявилася не Летті, а Мартою (дівчата помінялися, бо мали інше, відмінне від Фанні, уявлення про щастя), збентежила Софі. Розмова з сестрою, що мачуха лише використовує її і не платить ані копійки, а сама насолоджується життям і витрачає зароблені Софі гроші, викликали в дівчині сильне роздратування. Вона вже була готова втекти з дому і вирушити на пошуки щастя, але вчасно згадала, що вона ж найстарша, тож їй однаково немає на що сподіватися. І тут в крамницю Софі завітала Відьма Пустириш і, звинувативши Софі у втручання в чужі справи, перетворила її на стару бабцю. Якщо в житті Попелюшки з'явилася хрещена-фея і перетворила її вбоге брання на розкішне, надаючи можливість поїхати на бал, розважитися, зустріти прекрасного принца і стати щасливою, то у романі «Мандрівний Замок Хаула» ми маємо змінену полярність.

Софі отримує нову подобу і зовсім цього не лякається, адже її фізична оболонка тепер відповідає її душевному стану, вона стає маскою, за якою Софі почуває себе вільною і впевненою: *«Don't worry, old thing,» Sophie said to the face. «You look quite healthy. Besides, this is much more like you really are».* She thought

about her situation, quite calmly. Everything seemed to have gone calm and remote. She was not even particularly angry with the Witch of the Waste» (1). Тепер Софі могла покинути крамничку і піти шукати свого щастя. Отже це перетворення стає тієї безвихіддю і водночас щасливим шансом, що стимулює дівчину до активних дій і позбавляє її страху перед світом і Хаулом. Останній був відомий в містечку серцеїд, про якого матері застерігали доньок, і дівчина неодноразово уявляла, як він у себе в замку поїдає дівочі серця, – алюзія на «Синю бороду».

Подібно до Дороти з «Дивовижного чарівника країни Оз» Л. Ф. Баума Софі зустрічає опудало (у Л. Ф. Баума це Страшила), якому вона допомагає, а потім звільняє наляканого собаку (в оригінальному варіанті – Лякливий Лев), який пізніше буде її захищати, незважаючи на жакхливий страх перед Відьмою Пустирищ. Софі навіть іронізує над двома зустрічами, від яких вона не отримала жодної матеріальної користі, та з нетерпінням очікує на третю, яка за законами казкового жанру має її винагородити: *«There's two encounters,» she said, «and not a scrap of magical gratitude from either. Still, you're a good stick. I'm not grumbling. But I'm surely due to have a third encounter, magical or not. In fact, I insist on one. I wonder what it will be»* (1). Замість Бляшаного Лісоруба Софі зустрічає молодого пастуха, який вважає її відьмою. Знову маємо зміну полярності: металевий – живий; без серця – з серцем; добра чарівниця Дороти – зла відьма Софі, що наводить пристрій на чужу худобу; дівчина з Канзасу потрапляє у казку – дівчина з казки потрапляє в Уельс.

Побачивши Мандрівний Замок, Софі поспішає до нього з єдиною метою – погрітися біля вогнищу каміну, а не щоб повернути вселодість, і проявляє неабияку для літньої людини наполегливість, щоб потрапити всередину. Усередині вона поводиться спочатку як загарбник, а потім неначе хазяйка, змушуючи усіх її слухатися, навіть вогненного демона Кальцифера. Демонічну сутність останнього підкреслює ім'я «Кальцифер», яке співзвучне з «Люцифер». В англійській мові прикметник *«calciferous»* означає «той, що має у своєму складі кальцій чи вапняні структури», тобто є твердим, що відповідає авторському задуму, адже раніше Кальцифер був падаючою зіркою, з якою Хаул уклав угоду, врятувавши і віддавши їй своє серце за магічну підтримку. Кальцифер не тільки обігрівав будинок, тримає його в купі і захищає, він підсилює чарівні здібності Хаула, і сам того не усвідомлюючи, стає душою будинку і другом його мешканців, хоча спочатку він постає як егоїстична, самозакохана і свавільна істота.

Окремої уваги заслуговує Замок Хаула – поєднання казкового і технічних досягнень: *«Wizard Howl's castle was rumbling and bumping toward her across the moorland. Black smoke was blowing up in clouds from behind its black battlements. It looked tall and thin and heavy and ugly and very sinister indeed»* (1). Ззовні він був схожий на замок, а за своїми технічними характеристиками і внутрішньою будовою чимось нагадував старий занедбаний будинок на колесах. Але варто було повернути дверну ручку всередині будинка до однієї з кольорових позначок на квадратній дерев'яній клямці в одвірку, і можна було потрапити в різні королівства. Такий перехід є алюзією на роман «Лев, Біла Відьма та Шафа» К. С. Льюїса, у якому через дверцята шафи можна було потрапити до Нарнії. Керолін Вебб у кольорових позначках вбачає алюзію на «Дивовижного чарівника

країни Оз» Л. Ф. Баума, проводячи паралель між місцевостями, до яких потрапляєш з Замку Хаула, з кольоровим розподілом країни Оз на різні сектори, в яких правлять добрі чи злі чарівниці, адже в кожному з чотирьох містечок, описаних в романі Д.В. Джонс є своя чарівниця чи відьма. Так, пані Пентстеммонт живе у Кінгсбері, пані Ферфакс – у Портхавені, Софі сама родом з Маркет-Чіппінг, а найнебезпечніша відьма, вогняний демон-шкільна вчителька племінника Хаула міс Ангоріан – в Уельсі [7]. На відміну від чарівниць і відьом Софі не вмє чарувати і не знає жодного закляття, але вона має чарівний дар наділяти неживі предмети душею, розмовляючи з ними і співчуваючи їм. Спочатку цей дар проявився, коли Софі шила капелюшки і вигадувала, яке щасливе майбутнє чекає на нову власницю капелюшка, навіть не підозрюючи, що всі її пророцтва здійсняться. Саме за її дар змінювати жіночі долі на краще, дівчина була зачарована Відьмою Пустиріщ.

Закляття Відьми Пустиріщ водночас стає визволенням Софі. Софі настільки подобається бути розкутою, сміливою, природною, схильною до авантур, не бояться висловлювати власну думку, списуючи все на свій вік, що вона несвідомо опирається і не дає можливості чарівницям пані Пентстеммонт і пані Ферфакс та чарівнику Хаулу повернути їй її подобу. Недарма Кальцифер розрізняє у заклятті Софі два шари – один шар, накладено Відьмою Пустиріщ, а інший – підсвідомо самою Софі. Усе, що вдається Хаулу, – це повернути пружність її суглобам і позбавити серцевих нападів, адже саме ці вікові зміни були єдиним наріканням Софі на її старий вік і тими двома речами, які її не влаштовувала в її новому образі. Потрібно зауважити, що поки Софі старанно грає роль старої леді або матусі Хаула, як вона це уявляє, інші – їй підігрують, адже Хаул та інші добрі чарівниці, до яких насправді Хаул приводить Софі, щоб зняти чари, бачать справжній образ Софі. Усі вони нічим не можуть зарадити дівчині, оскільки вона сама міцно тримається за маску старої бабці і не хоче її позбавлятися. Обігрування ситуацій, заснованих на парадоксі, є типовим для стилю Д.В. Джонс: приваблива молода дівчина відчуває себе старою у душі, а перетворившись на стару жінку повертає молодість душі; успадкування сімейних статків старшою дитиною прирівнюється до повного провалу, а бідність надає усі шанси на щастя; безсердечний Хаул насправді є дуже чуйною і люблячою людиною тощо.

Цікавим є вибір імен головних персонажів. Ім'я «Софі Хаттер» багато говорить про його власницю: прізвище «Хаттер» (з англ. *hatter* – капелюшний майстер; торговець капелюхами) вказує на професійний рід занять родини дівчини, а ім'я «Софі» зі старогрецької означає «мудрість». Згідно з його трактуванням дівчина з таким ім'ям рідко плаче чи просить про допомогу, має аналітичний склад розуму, необхідний для досягнення найвищої мудрості, здатна на самовідданні дії. Серед негативних рис Софі – її сором'язливість, прихована чуттєвість, хвилинні поривання і неочікувані нерозсудливі вчинки, а також гаряче серце, але вона соромиться проявляти свої почуття, ховає їх за справами та піклуванням про інших людей. Водночас дівчина з таким ім'ям дуже потребує любові [4]. Саме такою зображує Софі Діана Вінн Джонс у романі «Мандрівний Замок Хаула», яка не думаючи про себе, готова у будь-який момент бігти на допомогу друзям, битися з найстрашнішою відьмою голіруч, щоб врятувати

молоду жінку. А ще в образі Софі письменниця зображує, як творча особистість намагається вирватися зі світу умовностей і знайти своє власне «я». Фаталістка Софі отримує шанс розірвати суспільні умовності і реалізувати власні таланти, стаючи невід'ємною частиною Замка Хаула. Поборовши відьму, розірвавши угоду між Кальцифером і Хаулом, повернувши Хаулу серце, дівчина повертає свою молодість. Останнє, на нашу думку, пов'язане не стільки зі смертю Відьми Пустирищ, а з розумінням того, що її люблять і про неї піклуються рідні, друзі і Хаул.

Власник Замку Хаул має у романі декілька імен. Так у Кінгсбері його знають під іменем Чаклуна (Мага) Пендрагона (*Wizard Pendragon*), Чарівника Дженкіна (*Sorcerer Jenkin*) – у Портхавені, Жахливого Хаула (*Horrible Howl*) – у королівському палаці, а коли він оселяється у рідному містечку Софі, Маркет-Чіппінг, то стає Х. Дженкінс. Але найбільш йому до вподоби «Пендрагон». Звертаючись до історії Великої Британії, згадаємо Утера Пендрагона, батька майбутнього правителя Камелота, легендарного короля Артура. Ім'я «Утер» в перекладі з валлійського означає «жахливий». Тож письменниця двічі обігрує ім'я видатної історичної особи, назвавши Хаула Жахливим і Пендрагоном. Подібно до того, як Утер Пендрагон уклав угоду з Мерліном для отримання бажаного, пообіцявши тому свого первістка, Хаул уклав угоду з вогняним демоном Кальцифером, віддавши йому своє серце за магічну підтримку. Ім'я «Хаул» (англійський варіант *Howel*) є дещо зміненим іменем «Хауелл» (англійський варіант – *Howell*), яким називає чарівника його сестра Меган в Уельсі. Насправді Хауелл є досить розповсюдженим прізвищем, яке виникло в Уельсі спочатку як *Huwel* (*Huwel*), а потім було англізоване до *Howell*. Це прізвище бере начало від династії королів в Уельсі і Бретані в 9-10 століттях. Нагороджуючи головного героя королівським ім'ям, письменниця іронічно підвищує його маленький мандрівний будинок, що складається з двох кімнат, кухні, коридору і ванної кімнати, до рангу замка. Окрім очевидного натяку на королівське коріння, ім'я «Хаул» співзвучне з англійським словом *howl*, що означає «вити, плакати; ревіти (про дитину); вибух (сміху)». Таке семантичне значення слова *howl* стає гарним доповненням інфантильному образу Хаула, якого жахливо засмучують щонайменші зміни у зовнішності. Розглянемо розлогу цитату, де авторська зміна шрифту передає усю жахливість ситуації з точки зору Хаула: «“Nice!” *screamed Howl. “You would! You did it on purpose. You couldn't rest until you made me miserable too. Look at it! It's ginger! I shall have to hide until it's grown out!” He spread his arms out passionately. “Despair!” he yelled. “Anguish! Horror!” The room turned dim. Huge, cloudy, human-looking shapes bellied up in all four corners and advanced on Sophie and Michael, howling as they came. The howls began as moaning horror, and went up to despairing brays, and then up again to screams of pain and terror. Sophie pressed her hands to her ears, but the screams pressed through her hands, louder and louder still, more horrible every second. Calcifer shrank hurriedly down in the grate and flickered his way under his lowest log. Michael grabbed Sophie by her elbow and dragged her to the door. He spun the knob to blue-down, kicked the door open, and got them both out into the street in Porthaven as fast as he could. The noise was almost as horrible out there. Doors were opening all down the road and people*

were running out with their hands over their ears» (1). Д. В. Джонс також використовує різноманітні слова семантичного поля «кричати, ревіти, завивати» – *scream, yell, howl, moan, bray*, щоб передати усю палітру відчуттів Хаула. Ще один омонім *howl* в англійській мові має значення «жарт, анекдот, смішний випадок», що ще раз підкреслює ігрові інтенції британської письменниці.

Характеризуючи Хаула, легко можна поміти його схожість з Пітером Пенном, казковим героєм Дж. Баррі, який не хотів дорослішати, адже витівки Хаула часто йдуть у розріз з поведінкою дорослої людини. Ролі Венді і Майкла Дарлінг виконують Софі Хаттер та учень Майкл, якого підібрав Хаул і залишив в себе жити. Якщо у казці Дж. Баррі Венді мала подбати про всіх хлопчаків і стати їм матусею, то у романі Д. В.Джонс Софі не тільки турбується про всіх жителів замку, вносячи певний лад і організованість в їх життя, а й уповноважена виконувати роль матусі Хаула, пані Пендрагон. Знайомлячи Софі з поважними персонами і представляючи її як свою матінку, Хаул водночас намагається розбудити в ній молоду жінку, якій б подобалося бути привабливою і жаданою. Але йому так і не вдається викликати ревності в Софі. Потрібно зауважити, що репрезентуючи Софі як самостійного, незалежного від волі автора персонажа, який діє на власний розсуд, образ Хаула вибудовується і переосмислюється через сприйняття Софі, перетворюючи дівчину на імпліцитного оповідача. Для неї Хаул – вродливий марнославний юнак, який занадто переймається власною зовнішністю, уникає відповідальності, полюбляє безлад і павуків, проводить цілі дні, залицяючись до молодих дівчат, а коли вони закохуються в нього, то він втрачає дї них інтерес. І лише переконуючи інших (серед них і читача роману, який стає безпосереднім учасником усіх подій), що Хаул не такий жахливий, Софі розуміє, як вона помилялася в ньому.

Як будь-який постмодерністський твір, роман «Мандрівний Замок Хаула» містить явні і приховані цитати. Особливої уваги заслуговує цитування «Пісні» Джона Донна, яка спочатку трактується як рецепт зілля Хаула, потім як вірш для обов'язкового вивчення у школі племінником Хаула, а насправді виконує роль прокляття Відьми Пустирищ. У романі «Мандрівний Замок Хаула» вірш подається певними дозами, поки читач не отримує його повний варіант і не усвідомить, що цей вірш водночас є історією життя Хаула, відбиваючи основні і водночас вирішальні моменти в житті чарівника:

*«Go and catch a falling star,
Get with child a mandrake root,
Tell me where all the past year's are,
Or who cleft the Devil's foot.
Teach me to hear the mermaids singing,
Or to keep off envy's stinging,
And find
What wind
Serves to advance an honest mind.
If thou be'st born to strange sights,
Things invisible to see,
Ride ten thousand days and nights,*

Till age snow white hairs on thee,
 Thou, when thou return'st, wilt tell me,
 All strange wonders that befell thee,
 And swear,
 No where
 Lives a woman true, and fair.
If thou – » (1).

Оригінальний правопис початку XVII століття у вірші органічно влітається у картину минулого Софі, коли існували королі і чарівники, а жителі пересувалися пішки, або у каретах. Повною протилежністю чарівної країни є сучасний світ Хаула з електрикою і комп'ютерними іграми, в якому немає місця для чар і дива, і з якого втікає Хаул, подібно тому як тікає читач від буденної реальності в інобуття, інореальність літератури ескапізму.

Висновки. Отже, гра є провідним принципом побудови роману «Мандрівний Замок Хаула», охоплюючи усі рівні художнього твору. Жанрова дифузія, інтертекстуальні ігри, зміна полярності, парадокс, зміна шрифту доповнюються витонченою грою з читачем, ефект очікування якого часто не співпадає з інтенціями Д.В. Джонс, адже постмодерністська гра не підкорюється жодним правилам. Подальші перспективи дослідження вбачаються у проведенні порівняльного аналізу усіх романів Д.В. Джонс циклу «Замок» з метою виявлення загальних рис та опису ігрових прийомів.

Література

1. Аникеева Е. А. Интертекстуальные игры Патрика Зюскинда : «Парфюмер» как «роман воспитания» // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского : Филологические науки. – 2016. – № 2, Ч. 2. – Том 2 (68). – С. 17 – 21. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://sn-philol.cfuv.ru/wp-content/uploads/2017/07/003anikeeva.pdf> (4 марта 2019.).
2. Высочина Ю. Л. Интертекст как языковая игра постмодернизма (на примере произведений Т. Толстой, Б. Акунина, В. Пелевина) / Ю. Л. Высочина // Вестник Челябинского государственного педагогического университета : Филологические науки. – 2016. – №2. – С. 161-165. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/v/intertekst-kak-yazykovaya-igra-postmodernizma-na-primere-proizvedeniy-t-tolstoy-b-akunina-v-pelevina> (3 марта 2019).
3. Корниенко О. А. Игровая поэтика в литературе : учеб. пособие / О. А. Корниенко. – Киев : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2017. – 242 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/123456789/18299/1/Kornienko%20Game%20Poetry%20in>. (5 марта 2019).
4. София : значение имени, характер и судьба. Что означает имя София [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.astronmeridian.ru/imya/sofija.html> (15 октября 2017).
5. Шервашидзе В.В. Интертекстуальная игра в романе Д. Джойса «Улисс» / В. В. Шервашидзе, М. А. Семькина // Вестник Российского университета

дружбы народов. Серия: Литературоведение, журналистика. – 2016. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/v/intertekstualnaya-igra-v-romane-d-dzhoysa-uliss> (март 5, 2019.).

6. Шуба Ю. В. «Ігрова складова роману «Відчуття закінчення» Джуліана Барнса» / Ю. В. Шуба // Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського. Філологічні науки (літературознавство) : збірник наукових праць / за ред. Оксани Філатової. – №2 (20). – 2017. – С. 284 – 288.
7. Webb C. the Enchantment of Literature [Electronic resource] / Caroline Webb // Fantasy and the Real World in British Children’s Literature : The Power of Story / Caroline Webb. – Available from : https://books.google.com.ua/books?id=mkuDBAAAQBAJ&pg=PT9&hl=ru&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false (2018, 1 March).

Джерела ілюстративного матеріалу

1. Jones D.W. Howl’s Moving Castle / Diana Wynne Jones. – Available from : https://royallib.com/book/Jones_Diana/Howls_Moving_Castle.html (2017, 5 October.).

Шуба Ю. В. ИГРА КАК ПРИНЦИП ПОСТРОЕНИЯ РОМАНА «ХОДЯЧИЙ ЗАМОК ХАУЛА» ДИАНЫ ВИНН ДЖОНС

В статье рассматриваются разнообразные игровые приемы, которые использует британская писательница Диана Винн Джонс в романе «Ходячий замок Хаула». Данное художественное произведение исследуется на уровне жанра, сюжета и композиции, стиля, прослеживается интертекстуальная связь с текстами-донорами (сказками, поэзией, литературой в жанре фэнтези). В статье также предложено обоснование выбора писательницей имен для главных персонажей романа «Ходячий замок Хаула» с учетом их семантической нагрузки и исторической значимости. Особое внимание уделяется анализу масок, которые одевают персонажи, чтобы соответствовать выбранным ролям.

Ключевые слова: аллюзия, игра, интертекстуальность, постмодернизм, цитаты.

Shuba Yu.V. GAME/PLAY AS THE BASIC PRINCIPLE OF BUILDING THE NOVEL “HOWL’S MOVING CASTLE” BY DIANA WYNNE JONES

The article deals with the ludic strategies used by the British writer Diana Wynne Jones in the novel “Howl’s Moving Castle” (1986). This novel is studied at genre, plot and composition, style levels, its intertextual connection with the donor-texts (folk fairy-tales, poetry, fantasy) are tracked out as well. The researcher suggests the explanation of the writer’s choice of definite names for the novel’s protagonists, taking into account the semantic word meaning and historical significance. The article also focuses on the analysis of the masks worn by the novel’s main characters which determine the way the characters behave and act out in “Howl’s Moving Castle” as these masks serve as a screen for hiding the protagonists’ real feelings.

Keywords: allusion, citation, game/play, intertextuality, postmodernism.