

УДК 81'42.811.111

## КВЕСТ ЯК ОСНОВНА СЮЖЕТНА ЛІНІЯ ЖАНРУ АНГЛОМОВНОГО ФЕНТЕЗІ

**Марчук О. В.**

Чернівецький національний університет імені Ю. Федьковича, Україна,  
Чернівці

*В статті розглядається реалізація квесту у творах англомовного фентезі. Квест розглядається як основна сюжетна лінія у фентезійних творах. Фентезійний твір поєднав в собі елементи чарівної казки, а також міфу, одна із найважливіших ознак та відмінностей фентезі від казки є особливий вид сюжету – опис шляху героя “квест”. У міфології і літературі, квест, шлях до мети, служить як засіб сюжету і як символ. Головна ідея квесту полягає в тому, що герої зазвичай стикаються з певними труднощами під час проходження квесту, або після досягнення мети. Проходячи квест головний герой дає відповіді на головні питання та досягає поставлених цілей.*

*Ключові слова: квест, фентезі, подорож героя.*

*Марчук О. В. Квест как основная сюжетная линия жанра англоязычного фэнтези/ Черновицкий национальный университет имени Юрия Федьковича, Украина, Черновцы*

*В статье рассматривается реализация квеста в произведениях англоязычного фэнтези. Квест рассматривается как основная сюжетная линия в фэнтезийных произведениях. Фэнтезийное произведение соединило в себе элементы волшебной сказки, а также мифа, одним из важнейших признаков и отличий фэнтези от сказки есть особый вид сюжета - описание пути героя "квест". В мифологии и литературе, квест, путь к цели, служит как средство сюжета и как символ. Главная идея квеста заключается в том,*

*что герои обычно сталкиваются с определенными трудностями при прохождении квеста, или после достижения цели. Проходя квест главный герой дает ответы на главные вопросы и достигает поставленных целей.*

*Ключевые слова: квест, фэнтези, путешествие героя.*

*Marchuk O. V. Quest as a main storyline of the English fantasy genre/ Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University, Ukraine, Chernivtsi*

*In the article the realization of quest is considered in the English fantasy works. Quest is considered as the main storyline in the fantasy works. Fantasy work combines the elements of a fairy tale and myth, one of the most important feature and difference of fantasy work from the tale is a particular plot – a description of the hero's way "quest". In mythology and literature, the quest, the path to the goal, serves as a means of the plot and as a symbol. The main idea of the quest is that the heroes usually face certain difficulties during their quest or after the goal reaching. Passing quest the main hero answers to key questions and reaches the goals.*

*Key words: adventure, fantasy, hero travel.*

**Вступ.** З розвитком нових жанрів літератури розширюється поле досліджуваних різновидів тексту. В даний час все більшого поширення і визнання отримують такі жанри літератури, як наукова фантастика та фентезі. Сучасний світ все більше і більше захоплюється жанром фентезі в найрізноманітніших його проявах: літературні твори, кінофільми, відеоігри, засновані на класичних сюжетах фентезі. Масова популярність фентезі в останні десятиліття спричинена такими творами, як сучасний Гаррі Поттер Джоан Роулінг, що викликав підвищений інтерес до цього жанру, а також класичні романи фентезі Дж. Р. Р. Толкієна трилогія Володар Перснів і Клайва Льюїса Хроніки Нарнії. У фентезі часто використовують ряд загальних компонентів, як і у будь-якому іншому жанрі, які роблять його популярним.

**Метою** статті є синтез та узагальнення існуючих знань стосовно квеста, визначити його місце та роль у фентезійному творі, а також підтвердити, що квест є основою сюжетною лінією.

Жанр фентезі межує з іншими жанрами, заснованими на фантастиці. У лінгвістиці представлені численні роботи присвячені міфу і його взаємозв'язку з казкою (Лютман 1988; Маковський 1996; Бурова 2000; Фрезер 2003). З першого погляду фентезійний твір дуже легко спутати із чарівною казкою. Це чітко продемонстрував С. Л. Кошелєв у своїй статті “Жанрова природа “Володаря Перснів” Дж. Р. Р. Толкіна”. У відомій роботі англійського письменника, дослідник знайшов реалізацію 25 функцій казки за Пропом із 31 можливих [5, с. 83-85].

Фентезійний твір поєднав в собі елементи чарівної казки такі як: блукання по чарівній країні, абсолютно особливий вигляд головного героя, світ іншої реальності, помічник (провідник), бої з неймовірними чудовиськами, мудрі люди похилого віку, фантастичні істоти, різні чарівні предмети (плащ-невидимка, літаюча машина, мітла, чарівна паличка), нагорода за подвиги, ряд випробувань, всілякі перетворення, “кільцева композиція” у якій тісно взаємодіють реальність та ірреальність, заради єдиної перспективи: відтворенню фантастичної художньої картини світу [9, с. 35-73], а також міфу: народження героя, його дитинство, злі прийомні батьки, недолік, брак чогось життєво необхідного, смертельна небезпека для героя і його світу, спасіння світу, випробування, помічники, вирішальне випробування, нагорода, відмова від повернення в реальний світ.

Отже, бачимо явну схожість між фентезійним твором та казкою, але у мовознавстві, представлено багато робіт розмежуванню цих двох жанрів, одна із найважливіших ознак та відмінностей фентезі від казки є особливий вид сюжету – опис шляху героя “квест” [1, с. 186; 3, с. 1162; 4, с. 176].

Квест (калька з англ. Quest – “пошук, предмет пошуків, пошук пригод, виконання лицарської обітниці”). Англійське слово *quest*, запозичене ще у Середньовіччя з французької мови, пов'язане, перш за все, з лицарським романом (*romance*) і означає “подорож лицаря з метою здобуття певного об'єкту чи здійснення подвигу”. Зокрема, один з найбільш знаменитих квестів

лицарів Круглого Столу – пошуки Святого Грааля. У міфології і літературі поняття “квест” спочатку позначало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети, яка реалізовувалась через подолання труднощів (наприклад, міф про Персея). Зазвичай під час цієї подорожі героям доводиться долати численні труднощі і зустрічати безліч персонажів, які допомагають або заважають їм. Герої можуть виконувати квест як з особистої вигоди, так і з інших мотивів.

У міфології і літературі, квест, шлях до мети, служить як засіб сюжету і (часто) як символ. Квест з’являється у фольклорі кожного народу [12, с. 142], а також займає визначне місце в не-національних культурах. У літературі, об’єкти квеста вимагають великих зусиль з боку героя, і подолання багатьох перешкод, як правило, в тому числі багато подорожувати. Аспект подорожі також дозволяє оповідачу, продемонструвати екзотичні місця і культури (мета оповідача, а не характер) [13, с. 178-179].

Архетипними, структурними, символічними вимірами квесту цікавилися Є. Мелетинський, А. Михайлов, Дж. Кемпбелл, Н. Фрай, Дж. Метьюз та інші. Поєднуючи у собі семантику понять “подорожі”, “пошуку”, “подвигу”, якщо ми перекладемо слово *quest* на українську мову, то побачимо, що слово не зберігає свого повного смислового навантаження при традиційному перекладі “пошук”. Російські та українські дослідники Є. Мелетинський, Т. Топорова вдавалися до різноманітних спроб вирішити цю проблему, перекладаючи *quest* як “лицарський пошук”, “богатирський пошук”, “надзавдання”, “небезпечна подорож” тощо, інколи додаючи у дужках англійське слово [8]. Для уникнення неточностей видається доцільним використовувати транслітеровану форму квест.

Для визначення поняття “квест” використовується положення Н. Фрая з роботи “Анатомія критики”, де автор називає успішний квест довершеною формою лицарського роману (*romance*) та виокремлює три основні стадії квесту: 1) небезпечна подорож або попередні пригоди, 2) головний двобій і 3) “піднесення” героя. Дефініція Фрая значно розширюється завдяки

синтагматичному накладанню квесту на світоландшафт фантастичного світу, за рахунок чого синтезуються два провідні тлумачення квесту (як мотиву і як структурного прийому). Таким чином, квест розуміється як певна сюжетна єдність, що містить у собі мотиви пошуку, подорожі та подвигу, і в процесі розв'язання суб'єктно-об'єктних відносин у творах фентезі [10].

Дане твердження ґрунтується, в першу чергу, на природі квесту, що веде своїм корінням в стародавні міфи про культурних героїв, які наділені ірраціональним, чарівним даром, сакральними знаннями необхідними для боротьби з магічними чудовищами і для пошуку магічних артефактів. На відміну від героїв чарівних казок, персонажі фентезі проходять квест не заради особистих цілей, а для вирішення, неодмінно, глобальних завдань: встановлення природної рівноваги між Тьмою і Світом, визначення свого місця і призначення в навколишньому середовищі.

Суб'єкти квестів представлені величезною кількістю персонажів, кожен з яких має знайти своє особисте місце (свій квест). Подорожі героїв, перетинання ними кордонів, проникнення у приховані локуси, взаємодія з іншими героями, послідовне переплетення особистих квестів героїв у межах єдиного квесту створюють умови для всебічного висвітлення фентезійного твору, його цілісності і гармонійності. Своєрідним предикатом квесту виступає Дорога, якій немає кінця, якою прямують все нові й нові герої, яка “затягує” читачів, перекладачів, митців, критиків, кожен з яких має можливість знайти на цій Дорозі власний квест.

**Висновки.** Отже, квест головного героя можна вважати основною сюжетною лінією жанру англomовного фентезі. Головний герой самостійно або у супроводі своїх товаришів вирушає у тривалу та захоплюючу подорож, для того щоб успішно подолати усі поставлені завдання. Під час проходження квесту, героям потрібно докласти немалих зусиль, щоб досягнути поставлених цілей. Головна ідея квесту полягає в тому, що герої зазвичай стикаються з певними труднощами під час проходження квесту, або після досягнення мети. Під час цієї подорожі головний герой може бути змушений

призупинити пошуки з різних причин. Зазвичай завдання є орбітальне у вигляді, де головний герой повертається до тієї точки, де він розпочав свою подорож. Герой фентезі прагне до свободи і незалежності, він бажає залежати тільки від своїх рішень. У цьому жанрі найголовнішими якостями людини є честь і мужність. Справедливість же у фентезі хоч і цінується так само високо, але герой не завжди здобуває перемогу. Тим не менш, за певних обставин квест може вважатися завершено, якщо головний герой не має наміру повертатися, наприклад, коли він залишається на новій батьківщині.

Проаналізувавши запропоновані твердження критиками, можна вважати, що квест у жанрі фентезі характеризується чотирма складовими: по-перше головний герой шукає друга або друзів, які б супроводжували і допомагали його під час подорожі, по-друге початок подорожі головного героя зображається як опис просторових переміщень, по-третє, задається ціль, по-четверте, повернення героя додому, або бажання залишитися жити на новій батьківщині, а також позитивні внутрішні зміни героя в процесі подолання труднощів.

### ***Література:***

1. Березин В. *Фэнтэзи* // *Октябрь*. 2001. № 6. С. 185–188.
2. Бурова В. Л. *Когнитивный аспект мифа в составе художественного текста (на материале англоязычного художественного текста)* Текст.: автореф. дис. канд. филол. наук: 10.02.04 / В. Л. Бурова. -М., 2000.-25 с.
3. Гопман В. *Фэнтэзи* // *Литературная энциклопедия терминов и понятий* / под ред. А. Н. Николюкина. М., 2001. С. 1161–1164.
4. Губайловский В. *Обоснование счастья. О природе фэнтэзи и первооткрывателе жанра* // *Новый мир*. 2002. № 3. С. 174–185.
5. Кошелев С. Л. *Жанровая пригода «Повелителя колец» Толкина* / С. Л. Кошелев // *Проблемы метода и жанра в современной литературе: сб. науч. Ст.* – М., 1981. – Вып. 6. С. 81-96.

6. Лотман Ю. М. *Литература и мифы* Текст. / Ю. М. Лотман, З. Г. Минц, Е. М. Мелетинский // *Мифы народов мира. Энциклопедия: В 2 т. Т. 2.* -М., 1988.
7. Маковский М. М. *Сравнительный словарь мифологической символики в индоевропейских языках. Образ мира и миры образов* Текст. / М. М. Маковский. М.: ВЛАДОС, 1996. - 416 с
8. Мелетинский Е. М. *Структурно-типологическое изучение сказки* / Е. М. Мелетинский [Электронный ресурс] // Режим доступа : [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Linguist/Propp\\_2/24.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Linguist/Propp_2/24.php)
9. Пропп В. Я. *Морфология волшебной сказки* / Владимир Яковлевич Пропп. — [2-е изд.]. — М.: Наука, 1969. — 168 с. — (Исследования по фольклору и мифологии Востока). Пропп, В. Я. *Морфология сказки* Текст. / В. Я. Пропп. М., 1928
10. Тихомирова Е. В. *Мифический квест в литературном наследии Дж. Р. Р. Толкина.*
11. Фрэзер, Д.Д. *Золотая ветвь: Исследование магии и религии* Текст. / Д. Д. Фрэзер. М.: ООО «Издательство АСТ» : ЗАО НПП «Ермак», 2003. - 781 с. - (Philosophy).
12. Josepha Sherman, *Once upon a Galaxy* p 142.
13. Michael O. Riley, *Oz and Beyond: The Fantasy World of L. Frank Baum*, p 178-9.

### **References:**

1. Berezin V. *Fentezi* // *Oktyabr*. 2001. № 6. S. 185–188.
2. Burova B. L. *Kognitivnyy aspekt mifa v sostave khudozhestvennogo teksta (na materiale angloyazychnogo khudozhestvennogo teksta)* Текст.: avtoref. dis. .kand. filol. nauk: 10.02.04 / B. L. Burova. -М., 2000.-25 s.
3. Gopman V. *Fentezi* // *Literaturnaya entsiklopediya terminov i ponyatiy / pod red. A. N. Nikolyukina*. М., 2001. S. 1161–1164.
4. Gubaylovskiy V. *Obosnovanie schastyia. O prirode fentezi i pervootkryvatele zhanra* // *Novyy mir*. 2002. № 3. S. 174–185.

5. Koshelev S. L. *Zhanrovaya pripoda «Povelitelya kolets» Tolkina* / S. L. Koshelev // *Problemy metoda i zhanra v sovremennoy literature: sb. nauch. St.* – M., 1981. – Vyp. 6. S. 81-96.
6. Lotman Yu. M. *Literatura i mify Tekst.* / Yu. M. Lotman, Z. G. Mints, Ye. M. Meletinskiy // *Mify narodov mira. Entsiklopediya: V 2 t. T. 2.* -M., 1988.
7. Makovskiy M. M. *Sravnitelnyy slovar mifologicheskoy simboliki v indoevropeyskikh yazykakh. Obraz mira i miry obrazov Tekst.* / M. M. Makovskiy. M.: VLADOS, 1996. - 416 s
8. Meletinskiy Ye. M. *Strukturno-tipologicheskoe izuchenie skazki* / Ye. M. Meletinskiy [Elektronnyy resurs] //Rezhim dostupa: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Linguist/Propp\\_2/24.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Linguist/Propp_2/24.php)
9. Propp V. Ya. *Morfologiya volshebnoy skazki* / Vladimir Yakovlevich Propp. — [2-e izd.]. — M.: Nauka, 1969. — 168 s. — (*Issledovaniya po folkloru i mifologii Vostoka*). Propp V. Ya. *Morfologiya skazki Tekst.* / V. Ya. Propp. M., 1928
10. Tikhomirova Ye. V. *Mificheskiy kvest v literaturnom nasledii Dzh. R. R. Tolkina.*
11. Frezer D. D. *Zolotaya vetv: Issledovanie magii i religii Tekst.* / D. D. Frezer. M.: ООО «Izdatelstvo ACT»: ЗАО NPP «Yermak», 2003. - 781 s. - (Philosophy).
12. Josepha Sherman, *Once upon a Galaxy* p 142.
13. Michael O. Riley, *Oz and Beyond: The Fantasy World of L. Frank Baum*, p 178-9.



