
ЛИТЕРАТУРА XX–XXI вв.

Зарубежная литература

УДК 821.111

DOI: 10.31249/lit/2025.01.09

ТЕРНОПОЛ Т.В.¹ ОРГАНИЗАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОСТРАНСТВА СТРАНЫ ПОТЕРЬ В ВОЛШЕБНОЙ СКАЗКЕ ДЖ. РОУЛИНГ «РОЖДЕСТВЕНСКИЙ ПОРОСЕНОК»[©]

Аннотация. В статье анализируются особенности организации художественного пространства в волшебной сказке Дж. Роулинг «Рождественский Поросяенок» (2021). Используя методы компаративного и герменевтического анализа, автор статьи доказывает, что структурирование художественного пространства в анализируемом тексте происходит на основе соотнесения его с этапами инициации: выделяются Страна Живых, которую протагонист покидает для прохождения инициации, Не Там, лиминальное пространство, где происходит отказ героя от прежнего статуса, и Страна Потерь, где совершается инициация героя. Художественное пространство Страны Потерь является линейным, поскольку его локусы связаны пространственно и иерархически. Географическим центром Страны Потерь и локусом совершения инициации становится Пустошь Неприкаянных, образ которой строится на аллюзиях к «Божественной комедии». В раскрытии идеи произведения важную роль играет образ Острова Любимых, где происходит духовное преображение протагониста. Архетипическими образами в структуре художественного пространства текста являются образы Страны Потерь в целом и ее отдельных локусов (трех городов, соотносимых с тремя царствами загробного мира), образы Пустоши Неприкаянных и Острова Любимых, основанные на христианских образах ада и рая. Художественное пространство Страны По-

¹ Тернопол Татьяна Вячеславовна – независимый исследователь, кандидат культурологии, доцент, ORCID: 0000-0002-8798-1723; ternopoldp@mail.ru

© Тернопол Т.В., 2025

ть становится средством выражения этической позиции Дж. Роулинг, провозглашающей следование христианским ценностям.

Ключевые слова: архетип; инициация; волшебная сказка; художественное пространство; «иной мир» в сказке; английская детская литература; творчество Дж. Роулинг; Страна Потерь.

Для цитирования: Тернополь Т.В. Организация художественного пространства Страны Потерь в волшебной сказке Дж. Роулинг «Рождественский Поросянок» // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 7: Литературоведение. – 2025. – № 1. – С. 119–134. – DOI: 10.31249/lit/2025.01.09

Получена: 03.09.2024

Принята к печати: 30.11.2024

TERNOPOL T.V.¹ Structure of the literary space of the Land of the Lost in J. Rowling's fairy tale *The Christmas Pig*[©]

Abstract. The article analyzes the organization of literary space in J. Rowling's fairy tale *The Christmas Pig* (2021). Using the methods of comparative and hermeneutic analysis, the author of the article proves that the structuring of the literary space in the analyzed text correlates with the stages of initiation: the Land of the Living, which the protagonist leaves to undergo initiation, Misland the liminal space, where the hero refuses his former status, and the Land of the Lost, where the hero's initiation takes place. The artistic space of the Land of the Lost is linear, since its loci are connected spatially and hierarchically. The Wastes of the Unlamented, based on allusions to the *Divine Comedy*, is the geographical center of the Land of the Lost and the locus of initiation. The image of the Island of the Beloved, where the spiritual transformation of the protagonist takes place, plays the key role in revealing the idea of the work. The archetypal images in the structure of the literary space of the text are the image of the Land of the Lost and its individual loci (the three cities correlate with the three kingdoms of the underworld), images of the Wastes of the Unlamented and the Island of the Beloved, based on Christian images of hell and heaven. J. Rowling used literary space of the Land of the Lost as a means of expression of her ethical position proclaiming adherence to Christian values.

¹ Ternopol Tatiana Vyacheslavovna – independent researcher, Candidate in Cultural Anthropology, ORCID: 0000-0002-8798-1723; ternopoldp@mail.ru

© Ternopol T.V., 2025

Keywords: archetype; initiation; fairy tale; literary space; “other world” in a fairy tale; English children’s literature; works of J. Rowling; Land of the Lost.

To cite this article: Ternopol, Tatiana V. “Structure of the literary space of the Land of the Lost in J. Rowling’s fairy tale *The Christmas Pig*”, Social sciences and humanities. Domestic and foreign literature. Series 7: Literary studies, no. 1, 2025, pp. 119–134. DOI: 10.31249/lit/2025.01.09 (In Russian)

Received: 03.09.2024

Accepted: 30.11.2024

Пространственно-временная организация вымышленного мира играет в детской литературе особую роль, способствуя, в том числе, реализации эскапистской функции: вовлечению читателя в мир художественного текста и проживанию приключений протагониста. Умение современных детских писателей создавать художественные миры, которые читатели сочтут достаточно убедительными и притягательными, во многом определяет популярность их книг. Своим писательским успехом Дж. Роулинг, автор серии книг о Гарри Поттере, не в последнюю очередь обязана таланту создавать цельные и выразительные художественные пространства. Платформа 9¾, Косой переулок и Хогвартс встали в один ряд со знаковыми локусами английской детской литературы XX в.: Нигдешним островом из «Питера Пэна и Венди» Дж. Барри и Фонарной пустошью из «Хроник Нарнии» К.С. Льюиса. Однако созданием мира Гарри Поттера Дж. Роулинг не ограничилась и продолжает писать для детей: ее последняя на настоящий момент книга «Рождественский Поросенок» вышла в конце 2021 г. Эта волшебная сказка рассказывает о приключениях мальчика по имени Джек, рискнувшего в рождественскую ночь отправиться в Страну Потерь, чтобы вернуть свою любимую игрушку – плюшевого поросенка Пока.

Книга была хорошо принята как читателями, так и литературными критиками, став бестселлером в первую же неделю продаж [O’Brien, 2021]. Многочисленные рецензии появились как на англоязычных, так и на русскоязычных сайтах¹. В них отмечалось влияние на текст произведений западноевропейской литературы XIX в., в которых действие происходит в Рождество («Щелкунчик и Мышиный король» Э.Т.А. Гофмана и «Рождественская песнь в

¹ Перевод книги на русский язык, выполненный А.В. Глебовской, вышел в издательстве «Махаон» в том же 2021 г.

прозе» Ч. Диккенса) [Минаева, 2022], и более ранней литературной традиции: в частности, «Божественной комедии» Данте и евангельского сюжета о самопожертвовании Христа [Seymour, 2021], а также аллюзии к «Пути паломника» Дж. Беньяна [Craig, 2021]. Литературные критики обращали особое внимание на значимость образа Страны Потерь в раскрытии идеи сказки¹, были предприняты первые попытки проследить путь потерянных вещей в волшебном мире, созданном Дж. Роулинг [Разумахина, 2022], однако развернутый литературоведческий анализ принципов организации художественного пространства до сих пор не предпринимался.

Определяя «Рождественского Поросенка» как волшебную сказку, мы опираемся на В.Я. Проппа, который проследил историю формирования и структурные особенности жанра, выделив такие обязательные его элементы как ситуация потери или недостатка (игрушку выбрасывают из машины), уход из дома и восполнение утраченного при помощи волшебного средства или помощника (попадание протагониста вместе с другой ожившей игрушкой в Страну Потерь), победа над антагонистом (правителем страны Потеряхом) и возвращение обратно уже в новом качестве (Джек прощает сводную сестру, которая стала причиной утраты его любимой игрушки), то есть прохождение основных стадий обряда инициации [Пропп, 2000; Пропп, 2001]. Особое внимание в волшебной сказке уделяется пребыванию протагониста в «ином мире», где и происходит его инициация. В.Я. Пропп отмечал многообразие вариантов данного мира, представленного в конкретных текстах: он может находиться под землей, на горе, под водой [Пропп, 2000, с. 243–244], поскольку волшебная сказка сохраняет мифологические представления, присущие человечеству на разных этапах его развития.

Авторская волшебная сказка, жанровое оформление которой пришлось на эпоху романтизма, декларировавшего обращение к народной культуре как один из основополагающих принципов

¹ Мария Минаева, например, пишет: «Придумать такую страну, избежав вторичности, – непростая задача, достойная большого писательского таланта. Роулинг справилась. Страна Потерь вызывает какое-то очень правильное чувство – жалости, бесприютности, опасности, которые на контрасте с предрождественским уютом и праздничным весельем усиливаются. При этом выдуманный мир огромный, сложно устроенный, полный красок, звуков и происшествий. <...> Путешествие в Страну Потерь помогло сменить оптику: с новой и мир вокруг привлекательнее, и быть в нем радостнее» [Минаева, 2022].

своей эстетики, использовала основные структурные элементы сказки фольклорной и унаследовала от нее архетипические образы, которые, как сформулировал К.Г. Юнг, являются продуктом минимальной сознательной обработки архетипов. Архетипы как содержание коллективного бессознательного – это «первозданные элементы этого содержания, то есть универсальные образы, существующие с незапамятных времен и проявляющиеся в мифах и сказках как продуктах коллективного творчества, а также в сновидениях и художественном творчестве отдельной личности» [Юнг, 2020, с. 8–9]. Использование архетипических образов позволяет художнику актуализировать архетип и «перевести» его на язык современности, тем самым восстанавливая связь с коллективным бессознательным и реализуя психотерапевтическую функцию искусства [Юнг, 1996, с. 45]. Таким образом, творческая деятельность в концепции К.Г. Юнга во многом определяется архетипами, формирующими, в том числе, модель мира творческой личности, которая, как отмечает Ю.М. Лотман, лежит в основе художественного пространства текста, принимающего на себя выражение не только пространственных, но и социальных, а также этических и других понятий [Лотман, 1968, с. 7].

В сказке Дж. Роулинг «Рождественский Поросенок» локусы Страны Потерь (в оригинале – Land of the Lost), куда протагонист попадает в Сочельник вместе с волшебным помощником – ожившим плюшевым поросенком, подаренным Джеку в качестве замены утраченной любимой игрушки, – являются архетипическими образами, отражающими модель мира автора, и становятся средством выражения ее этической позиции.

Приключения главного героя в сказочном пространстве вводятся через мотивы сна и пробуждения: Джек просыпается, услышав голоса, которые принадлежат ожившим предметам, и, узнав от них о существовании Страны Потерь, принимает решение отправиться туда на поиски Пока. В финальной главе книги мальчик вновь просыпается (но уже под рождественской елкой в гостиной), и все события, произошедшие в Стране Потерь, интерпретируются взрослыми как сон: «Ну и сон тебе приснился! – удивилась мама» [Роулинг, 2022, с. 276]. Это традиционный мотив для детской литературы¹, позволяющий, с одной стороны, рационально объяснить описанные события, а с другой – интерпретировать пережи-

¹ Ср.: «Щелкунчик и Мышиный Король» Э.Т.А. Гофмана, «Городок в табакерке» В. Одоевского, «Алиса в Стране Чудес» Л. Кэрролла и др.

тый героем опыт как обращение его сознания к коллективному бессознательному, что, согласно К.Г. Юнгу, происходит во время сновидений и является механизмом сохранения психического баланса [Юнг, 1991, с. 89–90]. В сказке присутствуют, однако, указания на то, что путешествие имело место и в «объективной» художественной реальности текста, а не только во сне героя, поскольку мама спрашивает найденного под елкой Джека: «Почему от тебя пахнет дымом? И почему у тебя вся пижама перепачкана?» [Роулинг, 2022, с. 275].

Переправа протагониста в «иной мир», с которой начинаются его приключения, происходит по законам жанра волшебной сказки, в которой этот структурный элемент строится на основе представлений о странствии умершего в загробный мир и может принимать разные формы [Пропп, 2000, с. 182]. Джек попадает в Страну Потерь при помощи, в терминологии Проппа, волшебного помощника – ожившего игрушечного поросенка, который знает, как устроен «иной мир» и руководит действиями мальчика. Сама переправа возможна для человека лишь раз в году, в сакральное время Сочельника, и Джек (предварительно уменьшившийся до размеров игрушки) теряется под рождественской елкой в доме бабушки и дедушки. Процесс переправы описывается как падение:

Он падал, – вернее, медленно опускался сквозь то место, где по хорошему должен был быть пол. Ему показалось, что он застрял в чем-то вязком, чего не увидеть и не прощупать. Гирлянда будто погасла: наступила непроглядная мгла. <...> Мрак слегка рассеялся, и Джек разглядел, что пускаются они каждый в своем столбе золотистого света. Над головами виднелись две круглые дыры в деревянном потолке. Джек сообразил, что это крыша того мира, который они покинули, – его мира, где жила мама и находились все привычные вещи [Роулинг, 2022, с. 65].

В художественном пространстве «Рождественского Поросенка» Страна Потерь находится под Страной Живых (в оригинале – Land of the Living). Размещение «инога мира» под землей характерно для фольклорной волшебной сказки и восходит к мифологическим представлениям [Пропп, 2000, с. 242]. Страна Потерь имеет все признаки загробного мира: она оценивается как страшное и опасное место; находится ниже реального мира; закрыта для всех, кроме потерявшихся вещей; туда попадает не предмет (физическое тело остается в Стране Живых), а его ожившая часть (в оригинале –

Alivened bit)¹, тождественная ему внешне; там действуют собственные законы, согласно которым местоположение вещи в Стране Потерь напрямую определяется ее ценностью в Мире Живых. Представление о существовании жизни после смерти (а именно с ней соотносится в сказке разлучение вещи с ее владельцем) появляется на самых ранних этапах развития человеческого общества, и загробный мир – один из архетипов коллективного бессознательного, присутствующий в мифологии разных этносов [Петрухин, 1980, с. 453]. Архетипический образ, который выстраивает в своей волшебной сказке Дж. Роулинг, принципиально отличается от загробного мира лишь тем, что пребывание большинства вещей в Стране Потерь обратимо: как только вещь будет найдена, ожившая часть воссоединится с ней, потеря и нахождение могут повторяться множество раз².

Проникновение в Страну Потерь осуществляется через некий зал ожидания, который носит название «Не Там» (в оригинале *Mislaid*): «...для вещей, которые не потеряли по-настоящему, а просто не туда положили. <...> В Не Там вещи держат час, давая хозяину возможность их отыскать, а после этого их отправляют во владения Потеряха» [Роулинг, 2022, с. 72]. Не Там представляет собой огромное помещение «вроде склада, с очень высокими кирпичными стенами и множеством отверстий в деревянном потолке» [Роулинг, 2022, с. 67]. Миллионы пропавших вещей распределяются по зонам: детские игрушки, например, находятся у северной стены, а место украшений – у западной. Каждая потерянная вещь получает билет одного из цветов радуги, определяющий время ее пребывания в Не Там. В середине склада на столбе висят огромные часы с четырьмя циферблатами, на которых изображена радуга и единственная стрелка. Переходя с одного цвета на другой, эта стрелка показывает, когда для вещи (если она не была найдена владельцем в течение часа) настанет час Приписки (в оригинале – *Allocation*, буквально – локализация, установление места). Пространство Не Там является лиминальным и амбивалентным, поскольку попавшие туда вещи находятся в ситуации перехода: они

¹ Рождественский Поросенок объясняет Джеку: «Сюда, в Страну Потерь, утащило ожившую часть тебя. А ты должен сказать регулировщику, где лежит твое пластмассовое тело, понял? Там, в Стране Живых!» [Роулинг, 2022, с. 78].

² Модельная Машинка, игрушка Джека, так описывает Страну Потерь: «Место странное и страшное, со своими собственными особыми законами. Я не раз там бывала, ведь и ты, и твой папа теряли меня постоянно» [Роулинг, 2022, с. 52].

уже покинули Страну Живых, но Потерях над ними не властен; они могут как вернуться в Страну Живых, так и пройти через Приписку и проследовать дальше в Страну Потерь, получив статус потерянной вещи. В организации пространства Не Там важную роль играет время: пребывание вещей строго ограничено, поскольку лиминальность подразумевает динамичные пространственно-временные характеристики [Фусу, 2018, с. 147]. Для Джека пребывание в Не Там ознаменовывается сменой идентичности: волшебный помощник определяет его новый статус (детская игрушка, фигурка из фильма) и дает новое имя (Парнишка в пижамке, повелитель снов), благодаря чему протагонист может покинуть лиминальное пространство и следовать дальше.

Для самого волшебного помощника путь в Страну Потерь открывается только через Приписку: ожившие предметы, которых называют регулировщиками (в оригинале – Loss Adjustors), задают вновь прибывшим несколько вопросов о происхождении и обстоятельствах потери, чтобы решить, в какой локус Страны Потерь они будут помещены, а затем отправляют в одну из трех дверей: «...первая из обычного дерева, какие бывают в сараях или амбарах. Вторая – из блестящей стали, вроде двери сейфа или банковского хранилища. Третья – из сияющего золота, с красивым узором из цветов и виноградной лозы» [Роулинг, 2022, с. 77]. Три пути, которые ведут в три локуса Страны Потерь, имеют как эстетические, так и социальные коннотации, определяя статус тех, кто будет отправлен через каждую из них, поэтому ожидающие распределения вещи смотрят на третью дверь «с мечтательным предвкушением» [Роулинг, 2022, с. 77].

Еще один путь, который открывается из Не Там в Страну Потерь, лежит через металлический люк в полу, в который сталкивают Лишних (ненужные вещи). Образ суда регулировщиков восходит к архетипу загробного суда для определения места души в загробном мире, которое во многих мифологических системах, начиная с древнеегипетской, определяется не статусом умершего в социальной иерархии, а иными принципами: например, тем, следовал ли он этическим принципам в земной жизни [Петрухин, 1980, с. 454]. В художественном мире Дж. Роулинг этот принцип – ценность вещи для владельца: «Там тут без разницы, бриллианты или пластмасса. Скоро станет ясно, какова вам цена Наверху» [Роулинг, 2022, с. 69].

В соответствии с этим принципом, вещь отправляется в один из локусов Страны Потерь: Лишние сталкиваются в желоб, чтобы

оказаться на Пустоши Неприкаянных (в оригинале – Wastes of the Unlamented), где их рано или поздно съест Потерях; дешевые и легко заменимые через деревянную дверь попадают в Утиль (в оригинале – Disposable); более ценные для своих хозяев проходят сквозь стальную дверь в город Ой-Да-Где-Же (в оригинале Bother-It's-Gone); наконец, для самых дорогих отворяется золотая дверь в Город Разлученных (в оригинале – City of the Missed). Помещенная в определенный локус вещь остается там до того момента, как ее находят, или перемещается между локусами решением регулировщиков, если отношение хозяев к вещи поменяется: ее ценность может как вырасти, так и упасть.

Миновать лиминальное пространство и избежать Приписки могут только вещи, особенно любимые своими владельцами. «Когда теряется вещь, которую очень сильно любят, она попадает прямиком на Остров Любимых. Нам даже не приходится проходить через Не Там!» [Роулинг, 2022, с. 77]. Если любимая вещь была повреждена так, что вернуть ее хозяину уже невозможно, она остается на Острове Любимых (в оригинале – Island of the Beloved) навсегда.

Художественное пространство Страны Потерь предстает как четко структурированное и иерархическое: каждый локус соотносится с другими не только по пространственным, эстетическим, но и социальным характеристикам. Локусы не существуют изолированно, художественное пространство Страны Потерь линейно¹, и освоение его протагонистом строится как движение по определенной пространственно-этической траектории (которую не следует отождествлять с движением по горизонтали², поскольку по ходу развития сюжета в «ином мире» Джеку приходится как взмывать в воздух, так и падать вниз), во время которого происходит становление личности героя, завершающееся его инициацией – встречей с Потеряхом. Созданная Дж. Роулинг структура пространства, с одной стороны, восходит к фольклорной сказке с ее сакрализацией числа три, на которую указывает В.Я. Пропп, отметивший, как часто герой движется к золотому царству через медное и серебряное [Пропп, 2000, с. 246], а с другой – отмечена влиянием «Боже-

¹ Согласно классификации Ю.М. Лотмана, художественное пространство может быть точечным, линейным, плоскостным или объемным [Лотман, 1968].

² К.Е. Разумахина пишет: «Совершив вертикальный переход, Джек и Рок попадают в иной мир, продолжив движение уже по горизонтали» [Разумахина, 2022, с. 60].

ственной комедии» Данте, что особенно сильно проявляется в образе Пустоши Неприкаянных.

Она описывается как «неприятное» место: «...вокруг было мрачно и голо: каменистая пустошь уходила вдаль, лишь тут и там росли кустики чертополоха. Голая земля, снегопад..!» [Роулинг, 2022, с. 83]. Впечатление безжизненности пространства Пустоши усиливается за счет мотива холода (заснеженные и обледенелые валуны, холодная галька, ледяная мгла)¹, что символизирует как отсутствие любви, из-за которого вещи оказываются в этом локусе, так и отсутствие надежды на спасение у Лишних, участь которых – скитаться по Пустоши, пока их не поймает Потерях.

Несмотря на крайнюю непривлекательность этого места, Пустошь – это локус, через который проложены дороги, связывающие города Страны Потерь. В художественном пространстве и в инициации, которую проходит протагонист, Пустошь Неприкаянных занимает, таким образом, центральное место. На ней происходят важные для становления личности Джека события: так, из подслушанного разговора Дурных привычек он узнает истинные мотивы поведения Холли, что меняет его отношение к сводной сестре; здесь разворачивается кульминация сюжета – победа Джека над Потеряхом, правителем Страны Потерь.

Центром самой Пустоши является Логово Потеряха, который «живет в дыре посреди кратера и круглый год поддерживает там огонь» [Роулинг, 2022, с. 255]. Если сама Пустошь ассоциируется с холодом, то в описании Логова Потеряха постоянно повторяется мотив огня: «...его слепили огонь и дым, вырывавшиеся из дыры в центре кратера» [Роулинг, 2022, с. 256]. «Куча тлела и дымилась, ведь до пламени было рукой подать» [Роулинг, 2022, с. 258]². По стенам пещеры расположены клетки, в которых томятся пойманные, но еще не съеденные Потеряхом вещи. Огромный Потерях, похожий на робота со стеклянными глазами-прожекторами, созданный, как говорит Санта-Клаус, из самых низменных

¹ Ср. с рассуждениями И.Н. Голенищева-Кутузова об организации пространства ада у Данте: «В самой нижней из адских бездн нет ни огня, ни движения, все оледенело под ветром, порожденным шестью крыльями Люцифера, превратилось в безжизненную материю, где тускло брезжит сознание. Над вечной мерзлотой звучит лишь голос мести <...>» [Голенищев-Кутузов, 1971, с. 254].

² По мнению А.К. Дживелегова, ад в «Божественной комедии» представляет собой «страшную симфонию красного и черного, пламени и тьмы» [Дживелегов, 1998, с. 292].

человеческих качеств: жадности и жестокости, олицетворяет зло, которое с самого начала времен завидовало людям. Сочетание этих характеристик Потеряха вкупе с описанием Пустоши Неприкаянных (мотивы огня и холода), по которой бродят утратившие надежду на спасение Лишние, заставляет увидеть в Потеряхе Дьявола, а в самом этом локусе – архетипический образ, основанный на христианских представлениях об аде, воплощенных в «Божественной комедии».

Описания трех городов Страны Потерь лишены явной трагической окраски и выстроены в традициях «иногo мира» фольклорной волшебной сказки. Несмотря на то что в нем обитают не люди, а ожившие вещи, этот мир как архитектурно, так и по своему социальному устройству повторяет мир реальный: в нем существуют города, железные дороги, органы управления и охраны порядка. Этот урбанизированный мир состоит из городов, построенных в архитектурных традициях разных стран и континентов.

Первым пунктом, который посещают Джек и его волшебный помощник, становится Утиль, состоящий «из низких деревянных построек – шатких, наспех сколоченных. Заснеженную улицу скудно освещало несколько фонарей» [Роулинг, 2022, с. 93]. Пространство Утиля вызывает в памяти образ поселения на Диком Западе: его возглавляет шериф, а в центре находится здание с надписью «Салун». Кроме ожидаемого (исходя из названия) мотива заброшенности («На окнах висели побитые молью бархатные занавески, половицы были в пятнах грязи»), в описании Утиля повторяется мотив темноты: «В баре горел единственный масляный светильник» [Роулинг, 2022, с. 94]. Джек замечает темную дыру в потолке, мрачное помещение, темный уголок, где мог бы сидеть Пок, темный коридор без окон, комнату, которую освещает единственная свеча, темную улицу. Темнота, тусклость, отсутствие света [Петрухин, 1980, с. 453] – характерные приметы загробного мира, и эстетические характеристики Утиля превращаются в характеристики социальные: вещи, отправленные в Утиль, ощущают себя находящимися на нижней ступени социальной стратификации Страны Потерь, отвергнутыми и сосланными. «Кто же обрадуется, попав в Утиль? – произнесла Расческа и разрыдалась. – Значит, мы своим хозяевам больше не нужны!» [Роулинг, 2022, с. 95]. Единственный, кому удастся сохранить в Утиле бодрость духа, – это шериф Оч, воплощающий не только американский демократизм (Джек оценивает его как первого «дружелюбного» регулировщика, которого он встречает в своем путешествии), но и

оптимизм: «Надежда есть, да еще какая! Да каждого из вас могут найти в любой момент!» [Роулинг, 2022, с. 96]. Обитатели Утиля мечтают если не вернуться в Страну Живых, то хотя бы повысить свой статус, оказавшись в городе Ой-Да-Где-Же, расположенном на вершине горы:

Этот городок был совсем не похож на Утиль. Он казался чистеньким, ухоженным. Присыпанные снегом дома выглядели опрятно, уютно и симпатично, прямо как пряничные. Фасады были выкрашены в разные цвета, тротуары чисто выметены, и почти на всех елках горели цветные фонарики <...> Сквозь окаймленные снегом окна можно было разглядеть огонь в каминах, часы с кукушкой, пушистые ковры и мягкие, удобные кресла [Роулинг, 2022, с. 96].

Переместившись туда, герои оказываются в совершенно ином пространстве: «симпатичный городок», как определяет его для себя Джек, Ой-Да-Где-Же не только напоминает небольшие города в Северной Европе или в Швейцарии, но и устроен по их образцу: на площади находится ратуша с часовой башенкой и двустворчатой дверью из полированного дерева, где заседает мэр; в центре города – небольшой вокзал, а рядом – весьма симпатичные шале. Основной мотив в описании локуса – уют: даже мусорный бак сияет не только снаружи, но и изнутри. Несмотря на зимнюю погоду и холод, Ой-Да-Где-Же выглядит гостеприимно: для вновь прибывших вещей устраивают экскурсии с посещением ратуши, где их встречает мэр, здесь они уже не сосланные, а туристы, которые надеются вернуться домой после небольшого путешествия.

Обитатели Ой-Да-Где-Же пытаются представить свой город как единственную альтернативу Утилю¹, настаивая на том, что пространство Страны Потерь организовано по принципу дихотомии, однако, по законам жанра, локусы в волшебной сказке имеют тенденцию к устроению, поэтому, несмотря на уютное очарование Ой-Да-Где-Же, золотое царство в «ином мире» Дж. Роулинг – это

¹ «*Два города!* – повторила Книжица, обеда всех свирепым взглядом. Один для хороших вещей, другой – для плохих! Утиль – для никому не нужных предметов, которые легко заменить новыми и чья утрата в Стране Живых проходит почти незамеченной! А вот Ой-Да-Где-Же предназначен для *особенных* вещей. Каждая вещь, проживающая в Ой-Да-Где-Же, своей утратой доставила своему хозяину сильнейшие неудобства. Нас ценят. Мы для них *важны*» [Роулинг, 2022, с. 124].

Город Разлученных, который лежит на востоке, где встает солнце. Описание города строится на аллюзиях к образу Венеции:

Оказалось, что с другой стороны ворот нет улиц, есть только канал, вдоль которого стоят высокие красивые дома с изящными чугунными балконами. На воде покачивались пустые гондолы, привязанные к полосатым столбикам, торчащим из зеленой воды. Снег присыпал гондолы и хлопьями опускался в воду. <...> Вода плескалась возле самых ступеней, которые вели к виллам по обе стороны канала. Сгущались сумерки, над головами у них загорелись серебряные рождественские гирлянды. Издалека доносились голоса – хор пел рождественские песни [Роулинг, 2022, с. 185, 188].

Город Разлученных населен ценными предметами (изумрудное ожерелье, брильянтовые серьги, серебряные часы) и абстрактными понятиями (Счастье, Честолюбие, Оптимизм, Память, Принципы), с которыми регулировщики обращаются как с аристократическими особами; он представляет собой монархию, во главе которой стоит Властитель. Как и подобает тридесятому царству¹, это город золота (Джек видит дворец с золотой крышей, а в нем лестницу с золотыми перилами, позолоченные колонны, золотой трон и золотые блюда на столе) и света. Свет исходит от вещей, населяющих Город Разлученных: «Одна светилась алым, другая – зеленым, несколько – ярко-синим» [Роулинг, 2022, с. 194–195]. Мотивы золота и света говорят о том, что протагонист достиг тридесятого царства и, по законам волшебной сказки, освоение «инога мира» завершено, однако свою потерю он там не находит. Архетип загробного мира, который лежит в основе образов трех городов Страны Потерь, не может стать основой для создания образа локуса, где Джек сможет обрести свою любимую игрушку. Даже Город Разлученных, несмотря на роскошь, этически не безупречен: его Властитель – тиран, а часть обитателей, несмотря на всю свою красоту, эгоистичны и трусливы, поэтому в своих поисках протагонист вынужден отправиться дальше, на Остров Любимых.

¹ В.Я. Пропп считал золото основным мотивом, на котором строится образ «инога мира» в волшебной сказке: «Золото фигурирует так часто, так ярко, в таких разнообразных формах, что можно с полным правом назвать это тридесятое царство золотым царством. Это настолько типичная и прочная черта, что утверждение: “все, что связано с тридесатым царством, может иметь золотую окраску” может оказаться правильным и в обратном порядке: “все, что окрашено в золотой цвет, этим самым выдает свою принадлежность к иному царству”. Золотая окраска есть печать иного царства» [Пропп, 2000, с. 245].

Особый статус этого локуса в Стране Потерь подчеркивается тем, что никакой связи между ним и остальным миром потерянных вещей не существует: «...туда впускают только совершенно особенных обитателей Страны Потерь» [Роулинг, 2022, с. 221]. Путь туда лежит через океан и длится много часов, что косвенно подтверждается попаданием героев в совершенно иную климатическую зону: «Оглядевшись, он увидел прекрасный остров: колышущиеся пальмы, мягкий белый песок. Чистое небо лазурного цвета было буквально усеяно дырами-находками...» [Роулинг, 2022, с. 194–195].

На Острове Любимых живут только старые игрушки, которые абсолютно счастливы «в безопасности, на этом прекрасном острове» [Роулинг, 2022, с. 238], поскольку оказались в мире, лишенном не только зла (Потеряю запрещено показываться здесь), но и насилия: здесь нет регулировщиков и персонажа, олицетворяющего власть, и даже Санта-Клаус, которому принадлежит огромная деревянная постройка в самом центре города, не управляет островом, а лишь отдыхает здесь на даче.

Образ Острова Любимых основан на представлениях о рае, который в соответствии с христианской фольклорной, литературной и иконографической традицией может описываться как сад, как город или как небеса [Аверинцев, 1982, с. 364]. Поскольку Страна Потерь описывается как максимально урбанизированное пространство (неупорядоченным «диким» локусом остается лишь Пустошь Неприкаянных), на Острове Любимых тоже расположен тихий приморский городок:

Все здания на Острове Любимых были окрашены в цвета мороженого. Они проходили под рождественскими елками, украшенными ракушками и морскими звездами, мимо магазинов, где продавались пляжные ведерки и лопатки, оказался тут даже небольшой универмаг, где имелись надувные мячи и темные очки. Встретилась им и парикмахерская, где старым игрушкам прилаживали на место клочки меха и пришивали глаза; работали в нем куклы и плюшевые медведи в медицинских халатах [Роулинг, 2022, с. 240].

Остров Любимых, путь туда героев (их несет крылатая Надежда) и сцена встречи Джека с Поком отсылают внимательного читателя к экспозиции сказки, в которой описывается одно из самых ранних воспоминаний протагониста: мальчик теряет любимую игрушку на пляже и находит ее благодаря настойчивости мамы, которая «раз за разом повторяла, что не надо терять надежду»

[Роулинг, 2022, с. 12]. В образе острова угадывается не только рай, куда достойны войти лишь самые дорогие людям вещи, но и комфортный и безопасный мир, в котором Джек существовал до развода родителей. Поэтому решение оставить на острове Пока является важным этапом инициации протагониста: герой демонстрирует готовность расстаться с детством, которое олицетворяет любимая игрушка.

Подводя итог анализу организации художественного пространства Страны Потерь, созданного Дж. Роулинг в волшебной сказке «Рождественский Поросенок», следует отметить следующее:

– структурирование художественного пространства в волшебной сказке Дж. Роулинг происходит на основе его связи с обрядом инициации: выделяется Страна Живых (мир, в котором живет Джек и который он покидает для прохождения инициации), Не Там (лиминальное пространство, где происходит утрата прежнего статуса протагониста и обретение им нового, без которого он не сможет проникнуть в Страну Потерь), Страна Потерь («иной мир», функционирующий по собственным законам, где и совершается инициация героя);

– художественное пространство Страны Потерь можно определить как линейное, поскольку его локусы связаны пространственно и иерархически;

– в географии Страны Потерь центральным локусом является Пустошь Неприкаянных с Логовом Потеряха – гигантской воронкой, образ которой строится на аллюзиях к «Божественной комедии»;

– в раскрытии идеи произведения важную роль играет образ Острова Любимых, где происходит духовное преображение протагониста;

– архетипическими образами в пространственной организации произведения следует признать как образ Страны Потерь в целом (загробный мир), так и ее отдельных локусов: трех городов – Утиля, Ой-Да-Где-Же, Города Разлученных (три царства «иного мира»); образы Пустоши Неприкаянных и Острова Любимых основаны соответственно на архетипических религиозных образах ада и рая и являются отражением этической позиции Дж. Роулинг, провозглашающей следование христианским ценностям.

Список литературы

1. *Аверинцев С.С.* Рай // Мифы народов мира : энциклопедия : в 2 т. / гл. ред. С.А. Токарев. – Москва : Советская энциклопедия, 1980–1982. – Т. 2 : Л–Я. – 1982. – С. 363–365.
2. *Голенищев-Кутузов И.Н.* Творчество Данте и мировая культура – Москва : Наука, 1971. – 550 с.
3. *Дживелегов А.К.* Творцы итальянского Возрождения : в 2 кн. – Москва : ТЕРРА – книжный клуб : Республика, 1998. – Кн. 1. – 352 с.
4. *Лотман Ю.М.* Проблема художественного пространства в прозе Гоголя // Учен. зап. Тарт. гос. ун-та. – 1968. – Вып. 209. – С. 5–50.
5. *Минаева М.* «Рождественский поросенок» : сказка под елочку, которая воспитывает душу // Православие.ru [электр. ресурс]. – 2022. – 13.12. – URL: <https://pravoslavie.ru/149920.html> (дата обращения: 14.09.2024)
6. *Петрухин В.Я.* Загробный мир // Мифы народов мира : энциклопедия : в 2 т. / гл. ред. С.А. Токарев. – Москва : Советская энциклопедия, 1980–1982. – Т. 1 : А–К. – 1980. – С. 452–456.
7. *Пропт В.Я.* Исторические корни волшебной сказки. – Москва : Лабиринт, 2000. – 336 с.
8. *Пропт В.Я.* Морфология волшебной сказки. – Москва : Лабиринт, 2001. – 146 с.
9. *Разумахина К.Ю.* Новая жизнь потерянных вещей в сказочной повести Дж.К. Роулинг «Рождественский поросенок» // Педагогический дискурс в литературе : материалы шестнадцатой всероссийской научно-методической конференции, Санкт-Петербург, 11 декабря 2021 года. – Санкт-Петербург : РГПУ им. А.И. Герцена, 2022. – С. 59–62.
10. *Роулинг Дж.К.* Рождественский Поросенок. – Москва : Махаон : Азбука-Аттикус, 2022. – 288 с.
11. *Фусу Л.И.* Концепция лиминальности : подходы, сущность понятия, проявления в обществе на современном этапе // Kant. – 2018. – N 3(28). – С. 143–148.
12. *Юнг К.Г.* Архетип и символ. – Москва : Renaissance, 1991. – 304 с.
13. *Юнг К.Г.* Архетипы и коллективное бессознательное. – Москва : Издательство АСТ, 2020. – 224 с.
14. *Юнг К.Г.* Психология и литература // Юнг К.Г., Нойман Э. Психоанализ и искусство. – Москва : REFL-book : Ваклер, 1996. – С. 30–54.
15. *Craig A.* The Christmas Pig by JK Rowling review : her best book since Azbakan // The Standard. – 2021. – 5.10. – URL: <https://www.standard.co.uk/culture/books/the-christmas-pig-by-jk-rowling-review-b958811.html> (date of access 14.09.2024)
16. *O'Brien K.* Rowling's Christmas Pig jingles all the way to number one // The Bookseller. – 2021. – October 19. – URL: <https://www.thebookseller.com/news/christmas-pig-jingles-all-way-number-one-spot-1284979> (date of access 14.09.2024)
17. *Rowling J.K.* The Christmas Pig. – London : Hodder&Stoughton, 2021. – 220 p.
18. *Seymour M.* In J.K. Rowling's latest fantasy novel, pigs do fly // The New York Times. – 2021. – 12.10. – URL: <https://www.nytimes.com/2021/10/12/books/review/jk-rowling-the-christmas-pig.html> (date of access 14.09.2024)