

Валентина Сергеева

ПУТЕШЕСТВИЕ И ПУТЬ В «САГЕ О ВЕТРОКРЫЛАХ» ЭНДРЮ ПИТЕРСОНА¹

В статье рассматривается серия книг Э. Питерсона «Сага о Ветрокрылах» (2008–2014), написанная в жанре эпического фэнтези и предназначенная для детей. Особое значение в книгах Питерсона имеет тема путешествия, связанная с развитием и духовным ростом героев, в связи с чем география вымышленного мира глубоко проработана, запечатлена на картах и соотнесена с историей. Выбор детей в качестве главных героев вносит в произведение дополнительную специфику: подчеркиваются возрастные особенности персонажей и их постепенная эволюция: развитие храбрости и выдержки, отказ от эгоцентризма, признание долга и ответственности, переход на новую стадию отношений как с окружающими людьми, так и с Создателем. Автор статьи отмечает, что помимо локусов, которые традиционно изображаются в книгах, принадлежащих к жанру эпического фэнтези (замок злодея, опасные горы, волшебный лес, идиллический родной городок), Питерсон вводит в повествование в качестве места действия школу, что относится к другой литературной традиции. Тема взросления и духовного совершенствования, преодоления соблазнов сближает «Сагу о Ветрокрылах» как с романом воспитания, так и с жанром аллегории.

Ключевые слова: фэнтези, детская литература, путь героя, вымышленный мир, роман воспитания, аллегория

В статье рассматривается серия книг американского писателя и музыканта Эндрю Питерсона (род. 1974) о Ветрокрылах («Wingfeather Saga»), написанная в 2008–2014 гг.², русский перевод которой вышел в 2022–2023 гг. Цикл ориентирован на читателей 8–12 лет. Действие саги Э. Питерсона происходит в вымышленном мире Ануот³, населенном различными народами и волшебными

Валентина Сергеевна Сергеева, Институт мировой литературы им. А. М. Горького РАН, Москва, yogik84@mail.ru

существами. Основная фабула саги — приключения живущих в изгнании королевских детей — Джаннера, Тинка и Лили Игиби. Они пускаются в длительное странствие, вступают в борьбу с темным властелином Нагом Безымянным, возвращают себе законные права и возрождают остров Анниеру. Джаннер в конечном итоге приносит себя в жертву и покидает мир живых (хотя, как намекает открытый финал, возможно, ему будет даровано воскрешение).

Рассмотрим карту Ануота (Рис. 1): большинство мест, где обитает зло (Дань, Шревские пустоши, Смертоносные горы, Черный лес, резиденция темного властелина — замок Трог), расположены на востоке. Однако нельзя сказать, что восточная часть мира занята исключительно зловещими локусами: здесь, в частности, находится погибшее королевство Анниера, а также Зеленые Лощины, населенные простодушными, но мужественными людьми. Городок Глибвуд, где растут дети короля, лежит на западе; Глибвуду предстоит быть захваченным и оскверненным, а затем восстановленным. Божественное присутствие в мире Ануота связано с некими запретными или трудно достигаемыми местами: в частности, встреча с Создателем возможна в Святилище, уходящем корнями «в глубь мира» и расположенном на острове Анниера. Там можно обрести волшебные камни, дающие обладателю силу, подобную творческой мощи Создателя.

Вымышленное пространство Ануота репрезентировано через взгляд на него героев. Главным образом, повествователь передает мысли и чувства Джаннера; реже мы видим внутренний мир Тинка, меньше всех склонного к рефлексии. Лили становится самостоятельным персонажем не ранее третьей книги цикла («Чудовище лощин»), когда у нее появляется возможность действовать отдельно от родителей и братьев. В первой книге («На берегу Темного моря») действие происходит почти исключительно в Глибвуде, кроме которого детям известен только соседний лес, населенный хищными зверями и определяемый как запретная зона. Это своего рода граница, отделяющая пространство, которое является для героев «своим», от всего остального, «чужого» пространства. По ходу развития сюжета появляются новые локусы: спасаясь от врагов, герои движутся через опасную чашу и преодолевают водопад; они минуют земли, населенные разбойничьими шайками, попадают в Дагтаун, бегут через горный перевал в Ледяные прерии, переплывают море, чтобы укрыться в Зеленых Лощинах. Отсюда начинается самая опасная часть пути: решив положить конец завоеваниям Нага Безымянного, Джаннер и Тинк заходят в дебри Черного леса,



Рис. 1. Карта Ануота. Художник не указан

где обитают «расщепки» — полулюди, полузвери, жертвы экспериментов Нага, в духе доктора Моро. Они находят в Смертоносных горах зловещий замок Трог, затем отправляются на погибший остров Анниеру. В каждом локусе героев ожидает испытание — они должны пересилить собственный страх (например, столкнувшись в бою с ящерами, волками и другими чудовищами), принять важное решение (так, Джаннер в Дагтауне оказывается перед выбором, разыскивать ли пропавшего брата или идти дальше одному; Тинк лишь по собственному желанию может поддаться вражеским чарам и превратиться в полузверя, и т. д.), проявить ответственность (друг за друга, за свое положение наследников Анниеры), изобретательность, благоразумие, выдержку, не утратить веры и надежды. Среди мест, где оказываются дети, есть те, где они могут получить передышку, найти союзников, и есть откровенно враждебные места; однако в каждом локусе вымышленного пространства герои могут узнать или получить нечто важное. Например, в замке Трог героям удастся добиться расположения троллей, потому что ранее они проявили милосердие к одному из них.

Отметим, что при конструировании своего вымышленного мира Э. Питерсон использует некоторые элементы толкиновской традиции. «Герои Толкина, — по замечанию И. Маклакова, — пускаются

в путешествие, в конце которого преображаются духовно, преодолевая целую серию испытаний и огромные пространства, которые также становятся преградой на их пути. <...> Толкин делает мотивами действия особенности самого пространства» [Маклаков 2007, 149]. Подобно тому, как эпически-масштабное пространство «Властелина колец» постепенно разворачивается перед читателями и функция фокальных персонажей в нем по преимуществу делегирована хоббитам, в саге о Ветрокрылах читатель видит мир Ануота глазами героев-детей, и пространство это разворачивается все шире, приобретает все больший и больший масштаб. Как и хоббиты, вышедшие из уютного сельского Ши́ра и постепенно открывающие для себя Средиземье, герои Питерсона отправляются в путь из Глибвуда и путешествуют по городам и землям Ануота.

Наряду с толкиновскими элементами, использованными Питерсоном в конструировании вторичной реальности саги о Ветрокрылах, отметим влияние традиций жанра городского фэнтези⁴; в книгах «Черная карета», «Чудовище лошин» и «Король-волк» действие происходит в городах Дагтаун и Бан Рона. Дагтаун описан как большой город индустриального типа: в нем есть фабрики, благополучные и неблагополучные районы, криминальное «дно». Сходство Дагтауна с современным мегаполисом подчеркивается образом живущего в нем персонажа по прозвищу Пламенеющий Меч, одновременно благородного и комически-нелепого (что, в свою очередь, отсылает уже к пародиям на супергероев). Бан Рона в Зеленых Лощинах — тоже крупный город, хоть и не промышленный, а живущий за счет садоводства и торговли; там есть множество гильдий, библиотека, большая школа, что позволяет ввести дополнительную, специфически детско-подростковую проблематику: оказавшись в местной школе, Джаннер вынужден защищать брата от травли и зарабатывать авторитет в новой среде.

Важными городскими локусами становятся библиотека и книжный магазин, также связанные с тем, что герои учатся, знакомятся с историей мира и осознают себя ее частью. Приключения Джаннера и Тинка в первой книге начинаются с того, что в руках у них оказывается карта: ее находят в тайнике, в глибвудском книжном магазине, и некое загадочное место на ней отмечено крестиком. Типичная детская игра — поиски сокровищ по карте — приводит к непредвиденному результату, по сути, лежит в начале дороги, ведущей к взрослению. Братья отправляются в заброшенное лесное поместье и находят потайной склад оружия, необходимого для сражения с захватчиками, а затем узнают и о собственном высоком

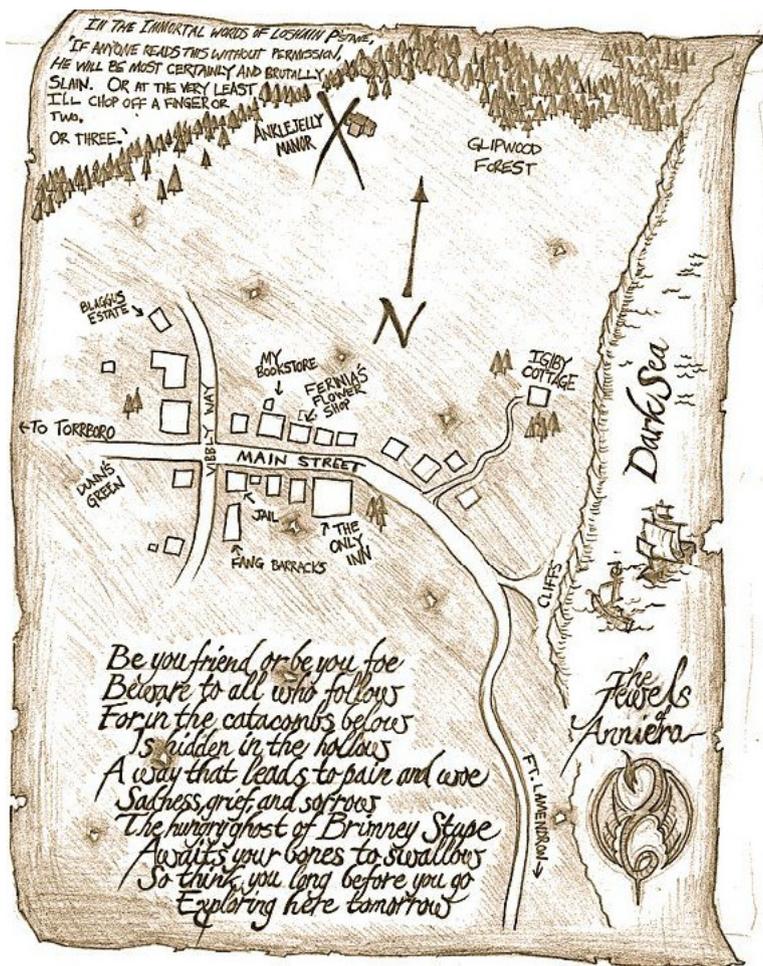


Рис. 2. Карта Глибвуда и окрестностей, нарисованная Оскаром Ритипом. Художник Эндрю Питерсон

происхождении; подлинные «сокровища» — это они сами. Исторические сведения не только добываются, но и пополняются у нас на глазах: Джаннер ведет дневник, городской библиотекарь переводит и составляет хроники, приключения семьи Игиби (она же — королевский род Ветрокрылов) входят в общую историю Ануота, длинную и хорошо задокументированную. Перевод древней книги, над которым, в том числе впоследствии трудится Джаннер в библиотеке Бан Роны, помогает раскрыть фамильную тайну и победить Нага Безымянного.

Можно предположить, что все карты в книгах о семье Игиби созданы или дополнены персонажами, а не просто приложены к изданию для удобства читателя; на них есть пометки составителей и позднейших комментаторов, в частности, библиотекаря Оскара Ритипа, играющего важную роль наставника детей. Введение в текст этих документов углубляет историю вымышленного мира, придает ему черты достоверности. Некоторые карты содержат комические элементы: так, на карте Глибвуда библиотекарь оставляет примечание в своем стиле: «Цитируя бессмертное изречение Лошейна П'стана, „кто возьмет сие без спросу, того постигнет верная мучительная смерть. По крайней мере, он лишится двух-трех пальцев“» [Peterson 2020a, 285] (Рис. 2)⁵. Карта из второй книги, «Черная карета», изображающая ту часть континента, где происходит дальнейшее действие, обозначена как «более или менее точная; не использовать для планирования выходных» [Peterson 2020b, 15] (Рис. 3)⁶. Это не столько карты, сколько рисунки, и пользоваться ими по прямому назначению героям было бы затруднительно; эти карты передают в лучшем случае направление, но не расстояние. Самыми тщательными оказываются карты, приведенные в третьей книге — они изображают Зеленые Лощины и город Бан Рону (Рис. 4); тем, что они не содержат никаких комментариев и нарисованы в другом стиле, автор, возможно, хотел подчеркнуть, что они выполнены профессионалом и взяты в городском архиве, а не начерчены рукой дилетанта. Наконец, в книге «Король-волк» карта, изображающая владения темного властелина, вновь неточна, приблизительна — и эта приблизительность объясняется комментарием: «Карта нарисована по памяти, потому что трудно рисовать, пока лежишь на фендриле» [Peterson 2020c, 16] (Рис. 5)⁷. В этом контексте сама «Сага о Ветрокрылах» должна восприниматься читателями как составленная в позднейшую эпоху героическая повесть, которая описывает события давних времен.



Рис. 3. Карта Скрии. Художник Джо Сатпин

За свою недолгую жизнь братья Ветрокрылы зашли дальше и повидали больше, чем иные взрослые. И их жизни предстояло войти в легенды. Потом о них напишут книги, которые дети и родители будут читать перед сном. Братья и сестры будут разыгрывать свои любимые сцены, изображая Клыков, морских драконов и даже Подо Рулевого. Джаннер, Тинк и Лили сами так делали в Глибуде, так играл Подо со своими братьями, так было всегда, вплоть до Первых людей, которые из уст Создателя слышали рассказы о сотворенных им мирах [Peterson 2020c, 353]⁸.

Вернувшись после победы над Нагом на разоренную Анниеру, дети попадают в Святылище. Право на встречу с Создателем мира есть у верховного короля (но не у Хранителя), и Джаннеру предстоит сделать над собой самое большое усилие — понять, что есть долг, побороть в себе зависть и перестать считать младшего брата недостойным. Смирение, борьба с собственными страстями и принятие промысла Создателя — вот что в конечном итоге помогает справиться с отчаянием и страхом смерти.

Но тут же Джаннер ощутил зависть. Почему им всем нельзя в Святылище? Ведь дверь они открыли вместе. Он, как и Кальмар (Кальмар, или

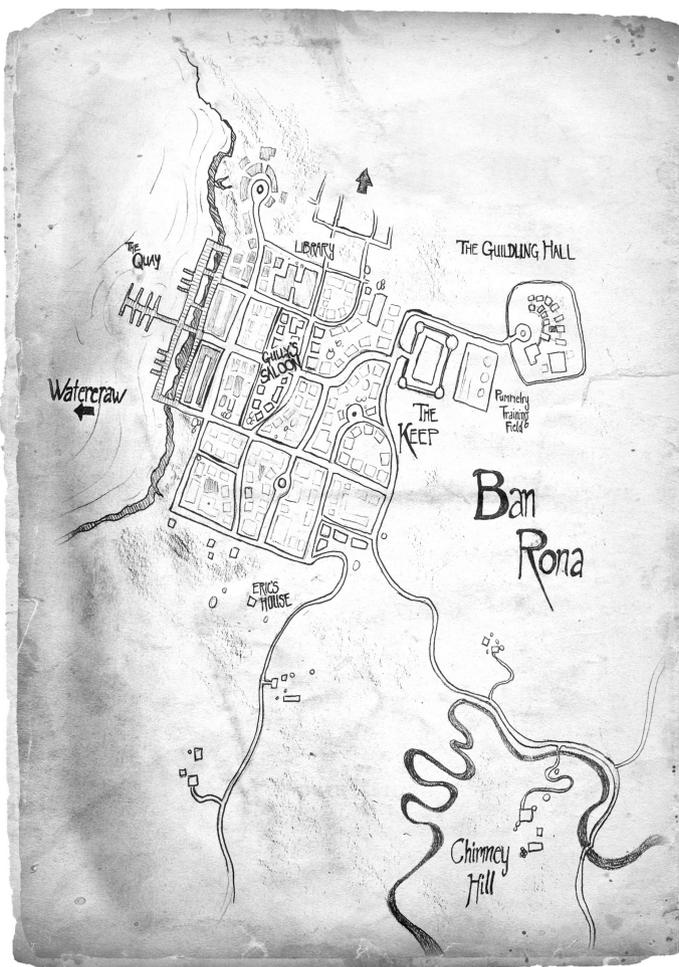


Рис. 4. Карта Бан Роны. Художник Джо Сатпин

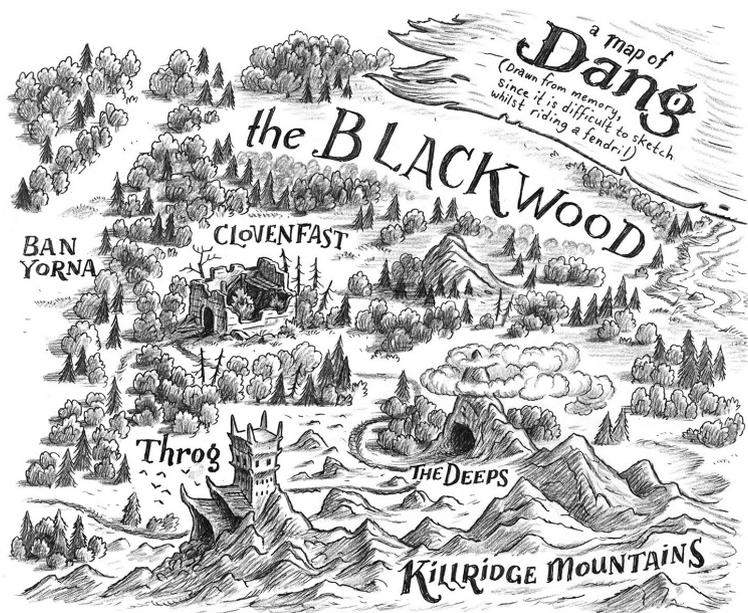


Рис. 5. Карта Дая. Художник Джо Сатпин

Кел — настоящее имя «Тинка» Игиби — В. С.), сражался за Анниеру. Кальмар с детства втягивал брата и сестру в неприятности. В Дагтауне он струсил. На Фубских островах превратился в волка. И теперь именно он узрит Создателя?! Разве это справедливо? Знакомый гнев, тот самый, которого Джаннер устыдился минуту назад, вновь вспыхнул в его душе. <...> Лили спала на плече Джаннера; а тот, спустя целый час, вдруг кое-что понял про себя. Он был исключительно и беззащитно себялюбив. Столько раз, от Глибвуда до темниц Нага, Джаннер, выражая Создателю свое недовольство, думал, главным образом, о себе, а не о других. Исполняя долг Хранителя, он думал о том, какой он ответственный; проявляя храбрость, думал о том, какой он храбрый. Только от боли и от отчаяния Джаннер обращался к Создателю, да и то лишь затем, чтобы потребовать ответа или помощи [Peterson 2020с, 451, 454]⁹.

Несомненно это не только физическое, но и духовное путешествие, в традициях «Пути паломника» Джона Беньяна, которое завершается победой над великаном Отчаяние; так дети Игиби и их друзья ценой многих жертв одерживают победу над Нагом, пре-

вратившимся в великана (хотя история на этом не заканчивается, и Джаннеру предстоит еще пожертвовать своей кровью ради спасения людей, заколдованных Нагом). Как Христиан и Уповающий у Беньяна, Джаннер и Тинк, пережившие заточение и муки в замке Нага, должны вспомнить о милосердии и любви Создателя — этому служит сцена в Святилище. Большой город Дагтаун оказывается своего рода параллелью к беньяновской Ярмарке Тщеславия — Тинк поддается соблазну и сворачивает с пути, решив, что полная приключений жизнь преступника ему нравится больше, чем долг короля. Легкомысленный, безответственный, он совсем не подходит на роль истинного государя, и лишь после тяжелых испытаний (оставив брата, он попадает в плен) начинается его нравственное взросление. Глубоко символичен Первый источник, сотворенный самим Создателем и дарующий жизнь и силы; однако тот, кто прикается к нему не с добрыми намерениями, рискует превратиться в существо, подобное толкиновским назгулам. Остров Анниера, который семье Игиби предстоит восстанавливать из пепла, становится подобием земли обетованной: когда-то там все были счастливы, равны, весело трудились и не знали притеснений, а теперь туда сходятся те, кто утратил дом и близких (как Сара Кобблер, «прекрасная дама» Джаннера), превращенные обратно в людей «расщепки» и раскаявшиеся, готовые начать новую жизнь звероящеры и волки Нага, ныне также ставшие людьми благодаря Джаннеру. А бурное море, в которое старший брат бросается вслед за обезумевшим в волчьем обличе Тинком, не давая ему утонуть, превращает Джаннера из нерешительного и сомневающегося в того, кто хранит и спасает.

Герои Э. Питерсона — дети: в начале событий Джаннеру двенадцать лет, Тинку одиннадцать, Лили восемь. Тринадцатилетие (буквально, отделение ребенка от подростка, в англоязычной традиции переход в группу teens) становится важным порогом и особо отмечается. У детей Игиби внутренняя иерархия отчасти определяется возрастом, хотя местами это размывается, и на первый план выступает иерархия уже не семейная, а королевская (младший брат — король и наследник, старший брат — Хранитель, который ему подчиняется, но в то же время выступает как глас разума), а также индивидуальные способности каждого (словесные, художественные, музыкальные). Путешествующие взрослые, их спутники, меняются меньше, их характеры в основных чертах сложились, хотя взгляды могут подвергаться некоторым изменениям (дедушка Игиби, старый пират Подо, готов признать свою вину перед драконами,

на которых когда-то охотился; Ния, королева-мать в изгнании, понимает, что ее дети уже не маленькие). Трансформация может быть и физической — так, библиотекарь Оскар, типичный кабинетный ученый, становится крепче и выносливее, превращается в настоящего искателя приключений. Сильнее всего преобразуется мучимый совестью и страхом Артам, дядя Джаннера, Тинка и Лили, бывший Хранитель трона, из полубезумного калеки становясь настоящим ангелом-хранителем Сокровищ Анниеры, однако это не столько эволюция, сколько исцеление, возвращение к прежнему себе. Для Джаннера, Тинка и Лили «возвращение» означало бы регресс к детскому эгоцентризму, бессилию, отказ от взросления; их путь ведет только вперед.

Эпический герой сталкивается с испытаниями и приключениями, нередко оказывается на грани смерти, обретает мудрость или получает ценную награду. Различие между героем-ребенком и героем-взрослым — вопрос акцента на этапе трансформации; насколько она уже произошла за кадром или происходит сейчас, насколько герой сформировался до начала приключений. Герой-ребенок сталкивается с необычным, попадает в центр сюжета и нередко оказывается не готов к трудностям; но именно в этом внешнем мире, полном опасных приключений, он обретает то, чего ему не хватало, в первую очередь, возможность для развития и самореализации¹⁰. Как в романе воспитания, происходит отчетливо выраженное становление героя, его эволюция. В отличие от взрослого — перед нами не просто отрезок жизни героя, во время которого случается некое важное событие (ставится и решается задача), а целый этап развития персонажа, период его взросления. В таких условиях дети взрослеют быстрее, тогда как взрослые герои могут, напротив, приобретать детские черты, оказываясь более робкими, неумелыми, неблагоразумными и т. д. Оскара приходится буквально водить под руки, Подо не решается признать, что виноват перед драконами, Артам в приступе безумия плачет, как ребенок.

Герой-ребенок, путешествуя, открывает для себя новое место, и его глазами читатель воспринимает увиденное как чудо, даже если, по сути, ничего чудесного и нет, и вся необыкновенность заключена только в новизне. Взгляд ребенка или наивного взрослого (такого, как жюль-верновский Паганель) непосредствен и любознателен, он придает необычную окраску самым заурядным местам: улицы большого города кажутся мальчику-провинциалу особенно людными и шумными, еда — невероятно вкусной, дома — необыкновенно высокими. Наивность взгляда, отсутствие опыта закладывают основу

для сюжетов, связанных, таким образом, с темой путешествия: это неизбежные ошибки героя по приходе в новые места, конфликты, соблазны, осознание границ и выработка правил поведения. Встреча с подлинно чудесным тем более проверяет способность героя воспринять нечто за пределами своего опыта, даже в мире, где магия и чудеса повседневны. «Обыкновенные» места, где прошло детство Джаннера, Тинка и Лили, формируют их личность и мировосприятие — но обнаружение сакральной связи с их настоящей родиной, легендарной Анниерой, оказывается подлинной эпифанией, осознанием своего места в мире и, в конечном итоге, своей силы¹¹.

Примечания

- ¹ Исследование выполнено в ИМЛИ РАН за счет гранта Российского научного фонда, проект № 24-78-10093 «Поэтика пространства: кросс-культурные связи русской и зарубежной фантастической литературы» (<https://rscf.ru/en/project/24-78-10093/>).
- ² В этот цикл входят романы «On the Edge of the Dark Sea of Darkness», «North! Or Be Eaten», «Monster in the Hollows», «The Warden and the Wolf King» (в русском переводе — «На берегу Темного моря», «Черная карета», «Чудовище Лошин», «Король-волк»).
- ³ В оригинале *Aerwiar*, искаженное «here we are» — от фразы, произнесенной первым в этом мире человеком. В переводе передано как «а, ну вот» (отсюда Ануот).
- ⁴ Под городским фэнтези подразумеваются фантастические произведения, действие которых происходит в городе, нередко с опорой на городскую мифологию; город и его социальные структуры, как правило, подробно описываются для достижения правдоподобия, важную роль играют такие локусы, как фабрики, заброшенные дома, сиротские приюты, городское «дно», гильдии, школы и т. д.
- ⁵ «In the immortal words of Loshain P'stane, 'If anyone reads this without permission, he will be most certainly and brutally slain. Or at the very least I'll chop off a finger or two. Or three'. Здесь и далее перевод мой.
- ⁶ «Not to be used for holyday planning».
- ⁷ «Drawn from memory, since it is difficult to sketch whilst riding a fendril».
- ⁸ «They had come further and done more in their few years than most men ever would. They were living lives that would pass into legend. Stories would be written about them — stories that would be read by children and parents at bedtime. Brothers and sisters would enact their favorite scenes, dressing up like Fangs or sea dragons or even Podo Helmer. Janner, Tink, and Leeli had done so themselves when they were children, Podo had done so with his brothers when he was young, and so it had been all the way back to the

First Fellows, who had heard tales from the Maker's own mouth about other worlds he had made».

⁹ «But now Janner felt a sting of jealousy. Why shouldn't they all be allowed to enter? It took the three of them to open the door. He had done as much to fight for Anniera as Kal had. His mind raced with all the trouble Kal had caused over the years, from their days in Glipwood to his cowardice in Dugtown and his Fanging in the Phoobs. And now *Kal* (курсив в источнике – В. С.) was the one who got to walk with the Maker. How was that fair? The old familiar anger, which had only moments ago filled him with shame, now filled him with indignation. <...> After more than an hour, with Leeli now asleep on his shoulder, Janner understood something about his own heart: he was deeply, blatantly *selfish*. In so many situations, from Glipwood to the Deeps to Gnag's ship, whenever he had unleashed his frustration at the Maker, he had been thinking more of himself than anyone or anything else. Even in the performance of his duties, he thought mainly of his own dutifulness; in his courageous moments he thought of his courage. Only in his pain and despair did he turn his attention to the Maker, and then it was only to demand answers or outcomes». Эта сцена сродни испытанию Христиана на пороге Небесного града у Дж. Беньяна: «Все эти твои беспокойства и печалования, который овладели тобою здесь, в воде, не служат, еще признаком того, что Бог покинул тебя: все это послано тебе для испытания, вспомнишь ли ты о всем том, что до сих пор ты получил от Его Благости и положишься ли на Него в твоих несчастиях» [Беньян 1903, 158].

¹⁰ Любопытно, что в современных фантастических произведениях, связанных с внезапным переносом героя в другое время, в параллельный мир, на иную планету, в чужое тело и т. д., нередко отмечается инфантильность взрослых персонажей, которым свойственны незрелость, поверхностность суждений, неразвитая эмпатия, пассивность, эгоцентризм, мечтательность. Попадание в принципиально другую среду дает им ту же возможность для самораскрытия, что в традиционном приключенческом жанре — герою-ребенку или подростку.

¹¹ Про ощущение эпифании в определенной — символически нагруженной — точке пространства см., например: [Campbell 2017].

Литература

Источники

Беньян — Беньян Дж. Путешествие пилигрима: в 2-х частях. СПб.: Издание Ф. А. Семенова, 1903.

Peterson 2020a — Peterson A. On the Edge of the Dark Sea of Darkness. Colorado Springs: Waterbrook, 2020.

Peterson 2020b — Peterson A. North, or Be Eaten! Colorado Springs: Waterbrook, 2020.

Peterson 2020c — Peterson A. The Warden and the Wolf King. Colorado Springs: Waterbrook, 2020.

Исследования

Маклаков 2007 — Маклаков И. А. Романый компонент эпопеи Дж. Толкина «Властелин колец» // Вестник Костромского гос. ун-та им. Н. А. Некрасова. 2007. Т. 13, № 1. С. 146–150.

Campbell 2017 — Campbell N. Children's Neo-Romanticism: The Archaeological Imagination in British Post-War Children's Fantasy: doctoral thesis. London: University of Roehampton, 2017.

References

Maklakov 2007 — Maklakov, I. A. (2007). Romannyy komponent epopei Dzh. Tolkina "Vlastelin Kolets" [The novel component of J. Tolkien's epic "The Lord of the Rings"]. Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta, 13, 146–150.

Campbell 2017 — Campbell, N. (2017). Children's Neo-Romanticism: The Archaeological Imagination in British Post-War Children's Fantasy (doctoral thesis). University of Roehampton, London.

Valentina Sergeeva

A. M. Gorky Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences; ORCID: 0000-0003-4693-7723

TRAVEL AND PATH IN ANDREW PETERSON'S "WINGFEATHER SAGA"

Abstract: The article examines the series of books by Andrew Peterson "The Wingfeather Saga" (2008–2014), written in the genre of epic fantasy and aimed at children. The theme of the journey referring to the hero's evolution and spiritual growth is of special importance there (thus, the geography of the fictional world is well-developed, featured on the maps and correlated with the history). By choosing children as protagonists, the author introduces an additional specificity into his work: the characters' age features and their gradual evolution are highlighted: they become braver and tougher, abandon childish egocentrism, accept their duties and responsibilities, and move to a new stage in their relations both with the people and the Maker. The author of the article notes that in addition to the loci traditionally depicted in books belonging to the epic fantasy genre (the castle of the main villain, dangerous mountains, magic forest, idyllic hometown), Peterson introduces a school into the narrative as a setting, which belongs to another literary tradition. The theme of growing-up and spiritual improvement, overcoming the temptations brings together the fantasy story, closer to both the Bildungsroman and the genre of allegory.

The research was carried out at A.M. Gorky Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences and was financially supported by the Russian Scientific Fund, grant no. 24-78-10093 "Poetics of space: cross-cultural connections between Russian and foreign fantastic literature", <https://rscf.ru/en/project/24-78-10093/>

Keywords: fantasy, children's literature, hero's progress, fictional world, Bildungsroman, allegory