УДК 821.521
5.9.2. Литературы народов мира (филологические науки)




Е.С. Седова, А.С. Агафонова
Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет

РЕИНТЕРПРЕТАЦИЯ КЭРРОЛЛОВСКОЙ «АЛИСЫ» В МАНГЕ АСО ХАРО «АЛИСА В ПОГРАНИЧЬЕ»

В статье анализируется сюжет манги Асо Харо «Алиса в Пограничье» с опорой на типологию сюжетов К. Букера. Сюжет манги относится к типу «Туда и обратно», а также осложняется и другими типами: «Квест», «Победа над чудовищем», «Трагедия». Сюжет манги имеет особый способ построения (коллаж) и новую проблематику.

Асо Харо, манга, «Алиса в Пограничье», реинтерпретация, сюжет, Льюис Кэрролл, «Алиса в Стране чудес», Кристофер Букер.

Творчество Льюиса Кэрролла (Lewis Carroll, настоящее имя Charles Lutwidge Dodgson, 1832–1898) и созданный им образ Алисы уже давно стали культурным феноменом, который продолжает вдохновлять писателей во всем мире. Произведения Кэрролла «Алиса в Стране чудес» (*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865) и «Алиса в Зазеркалье» (*Through the Looking-Glass*, 1871) открывают бесконечные возможности для интерпретаций в последующее время. В XX–XXI веках на основе этих произведений создано множество ремейков, адаптаций и вольных переосмыслений в разных медиа: от литературы и кино до видеоигр и комиксов (роман «Автоматическая Алиса» Джеффа Нуна, фильмы «Алиса в Стране Чудес» и «Алиса в Зазеркалье» Тима Бёртона, отоме-игра «Алиса в Стране Сердец», песня «Labyrinth» рок-группы «Oomph!», манга и аниме «Сердца Пандоры» Мотидзуки Дзюна и др.).

Нельзя не согласиться с мнением А.Е. Нямцу, который отмечает, что «в процессе осовременивания проблематики фольклорно-мифологических структур происходит разрушение эпический дистанции между протосюжетным хронотопом и содержательными координатами эпохи-реципиента» [4]. Можно заключить, что современные авторы стараются разрушить грань между известным и понятным всем без объяснения (архетипы) и относящимся к новой эпохе (тенденции, мировоззрения, ориентиры), чтобы читателю проще было воспринимать вековые традиции, понятия, моральные установки и переосмысливать их в контексте нынешнего времени.

В эпоху постмодернизма особенно привлекательными становятся знакомые сюжеты. На рубеже XX–XXI века писатели намеренно используют легендарно-мифологические сюжеты (и названия) для осмысления национально-исторического и всеобщего опыта. Более того, авторы намеренно играют с текстом и закладывают множественные дополнительные смыслы, интертекстуальные отсылки и различные подтексты – все то, что потенциальному реципиенту интересно разгадывать. Так, например, достаточно большое количество языковых игр и интертекста заложено в сказке «Алиса в Стране чудес» Л. Кэрролла. Данный текст обнаруживает параллели с политической ситуацией в Англии викторианской эпохи, содержит иронию и даже сатиру.

Впоследствии многие авторы обращались к произведениям Л. Кэрролла, по-своему переосмысливая тексты и внося в них новую проблематику. Одним из таких авторов является Асо Харо. Его творчеству в данный момент не уделяется достаточно внимания. Существует лишь две полноценные статьи: Р.Ф. Ангрела, Ф.Ф.Ж. Будиман и С.Д. Фебриянти в своей коллективной статье пишут об изменениях, которым подвергся характер главного героя в течение его «жизни» в Пограничье [5]; О.С. Василянц в своей работе размышляет о религиозном аспекте произведения Асо Харо [7].

В рамках данной статьи мы обратимся к сюжетному аспекту «Алисы в Пограничье» Асо Харо, чтобы расширить понимание творчества мангаки и обратить внимание на еще не изученные аспекты его произведения. Также для анализа мы привлекаем классификацию сюжетов К. Букера [6], чтобы обнаружить типы сюжетов в манге «Алиса в Пограничье».

Асо Харо (麻生羽呂, род. 1980 г.) – современный мангака (художник, рисующий мангу – японские комиксы) из префектуры Осака в Японии. Его дебютной работой стала «YUNGE!», опубликованная в еженедельном журнале Weekly Shōnen Sunday Cho в 2005 году. Манга «Alice in Borderland» (яп. 今際の国のアリス, рус. «Алиса в Пограничье»), выпускавшаяся с 2010 по 2016 г., является одной из самых популярных в творчестве Асо Харо. Это история Арису Рехея, который попал в необычную страну, где ему пришлось найти и пробудить в себе скрытые ресурсы, чтобы избежать всех опасностей и вернуться домой. По мотивам этой манги созданы 3 серии аниме и снят лайв-экшн сериал медиакомпанией «Netflix». Интересно, что мангака лично снялся в сериале в роли игрока, в двух эпизодах его можно найти среди массовки.

Асо Харо является одним из тех авторов, чьи работы вызывают отклик у современного читателя. Он описывает тенденции времени и задается насущными вопросами. Об этом его манга «Алиса в Пограничье». Обратимся к сюжету.

Главным героем является Арису Рёхей (яп. 有栖良平). Арису означает «Алиса», так как звука [л] в восточных языках нет, и в данном случае является фамилией, поэтому нет ничего необычного в том, что мужского персонажа назвали «Алисой». Перед нами старшеклассник со склонностью к депрессии, который до сих пор не решил, кем он хочет стать в будущем, и это его пугает. У него нет амбиций и стремлений. Это человек с низкой самооценкой («я не герой и не волшебник, из меня даже стоящий игровой персонаж не получится» [1]) из-за постоянного нахождения в тени успехов младшего брата. Сам юноша никак не стремится исправить свою жизнь. Он играет в компьютерные игры, никак не готовясь к экзаменам, поскольку заранее настроен на неудачу.

Во время прогулки Арису и два его друга мечтают оказаться где-нибудь далеко, где обязательно будет лучше. Неожиданно после созерцания фейерверка, друзья попадают из реального пространства в необычную страну, где обстановка похожа на современный герою Токио (продукты и газеты датированы вчерашним днем, но при этом все поверхности покрыты совсем не двухдневной пылью, а все съедобное, кроме консервов, выглядит так, словно давно испортилось). Этот город выглядит заброшенным, а посередине асфальтированной дороги беззаботно скачет белый кролик. Рёхей и его друзья находятся в состоянии дезориентации, не понимая, что происходит. Однако новый мир пока что не пугает их. Арису изучает окружающий мир и предполагает: «Мое желание исполнилось?» (Там же).

Проходит время, друзья блуждают по лишенному электричества городу и натыкаются на освещенные фестивальные лавки, между которыми нагромождены мониторы и непонятные устройства. Вся эта иррациональная реальность настораживает одного из друзей – Карубэ. Он порывается уйти, но его останавливает незнакомая девушка, которая бросает щепку с земли в сторону выхода, и та взрывается, демонстрируя, что «уйти нельзя». У ребят стресс, у них появляется много вопросов относительно происходящего, но незнакомка кратко вводит их в курс дела, рассказывает о том, что они попали в игру «Тройка Треф», а «номинал» карт указывает на сложность предстоящего задания.

С трудом придя в себя, Арису и двое его друзей все же проходят испытание и получают «визу» и карту с тройками треф. Пока герои в замешательстве, девушка командует всем отправляться в госпиталь, по пути рассказывая, что слышала от других «жителей». Оказывается, герои очутились в Пограничье (今際の国 – пр. пер. «земля мертвых», «страна умершего времени»). Смертельные «игры» начинаются здесь каждый день после заката, «виза» дает право жить (по ее истечении происходит смерть от лазерного луча), а для ее продления необходимо принимать участие в играх. Затем мы видим флэшбеки из прошлого героев и их начальную пассивную позицию по отношению к жизни. Актуальный для персонажей вопрос: что значит жить по-настоящему? Арису признается, что только при нахождении на грани у него «появилась тяга к жизни» [1]. Таким образом, нахождение в Пограничье открывает им новые смыслы относительно собственной жизни в реальном мире. Герои пересматривают свои прошлые установки и взгляды: жизнь до и во время Пограничья показывает внутренние изменения в ребятах. Испытания в виде игр, которые предлагает им эта новая реальность, делают их взрослыми, ответственными. Арису после возвращения в реальный мир предстает перед читателем совершенно другим.

Рехей осознанно принимает решение активно участвовать в играх, чтобы лучше понять этот мир, себя, а также защитить раненого в первой игре друга Чоуту. Так, например, игра «Пятерка Пик» дает Арису информацию: пики – игры связаны с физическими нагрузками, бубны – это игры разума, трефы – игры построены на сотрудничестве и распределении ролей, черви – игры на эмоциях и психологии. Про последнюю масть он не услышит из-за объявления правил игры, поэтому будущее его неприятно удивит. «Пятерку Пик» получится пройти только благодаря помощи девушки-альпинистки Усаги Юдзуха (яп. 宇佐木柚葉. Фамилия Усаги (宇佐木) в дословном переводе означает «кролик». Здесь можно провести параллель с Белым Кроликом из кэрролловской истории об Алисе). Девушка еще появится в истории и сыграет не последнюю роль. Сейчас же она отказывается присоединяться к группе Арису, объясняя так: «Когда ты объединяешься с кем-то, чтобы выжить в “игре”, может прийти день, когда ему придется убить тебя» (Там же). Эта фраза является пророческой, хотя пока Арису об этом не знает. Можно отметить здесь сходство с Белым Кроликом, причитавшим: «Ах, Герцогиня! Герцогиня! Бедные мои лапки! Бедные мои усики! Она же велит меня казнить! Как пить дать, велит!» [3] Мотив смерти неоднократно будет повторяться в произведении.

Читатель также знакомится с еще одним загадочным персонажем, который, наблюдая за всем с верхнего этажа, произносит: «На поле битвы ключом к победе является информация» [1]. Это Чишия Шунтаро (яп. 苣屋駿太郎. Интересно, что Чеширский Кот на японском записывается как チェシャ猫 и звучит как [chi(e)shya neko], что является созвучным фамилии «Чишия»). Чишия для читателя такой же загадочный персонаж, как Чеширский Кот в произведении Л. Кэрролла. Чишия быстро и незаметно появляется и так же быстро и незаметно исчезает, его мотивы неясны, а логика непонятна. Читатель слышит его размышления о том, чем является «Пограничье» на самом деле: игра ученого из будущего, долгий сон, массовое сумасшествие и галлюцинация, эксперименты пришельцев, виртуальная реальность… По его мнению, это блуждание вне времени и пространства, «волшебный мир, о котором он читал, когда был ребенком» (Там же).

Примечательно, что на фоне слов о волшебном мире находится иллюстрация книги «Алиса в Стране

чудес», которая еще раз подтверждает проведенную нами параллель с историей Л. Кэрролла. После размышлений о сущности Пограничья Чишия говорит, что собирается «стать главным героем этой истории», тем единственным, кто вернется домой. Добродушно выглядящий персонаж вдруг «показывает зубы», подобно Чеширскому Коту, у которого вид «был добродушный, но когти длинные, а зубов так много, что Алиса сразу поняла, что с ним шутки плохи» [3].

После этой игры Арису находится в состоянии душевного подъема, которое обрывается участием в «Семерке Червей». В ходе игры его друзья погибают, а сам герой теряет волю к жизни. От бессмысленной смерти его спасает проходящая мимо Юдзуха. Вместе они находят людей, у которых есть «ответ» о сущности Пограничья. Этот ответ им дает глава группы резидентов Пляжа (потому что они живут в отеле с названием «На пляже») – Данма Такеру по прозвищу Шляпник (яп. 弾間剛「帽子屋」). Такое прозвище появилось в результате того, что в реальности он торговал шляпами. Он кажется довольно добрым, беспечным и даже сумасшедшим, однако на самом деле является расчетливым и жестоким «Боссом» Пляжа. Как кэрролловский Шляпник, он небрежно выглядит, на его голове «взрыв», вокруг него хаос и его как будто совсем не заботит будущее. Такеру создает на Пляже обстановку беззаботности, а для кого-то даже мечты, если считать адекватными мечты о всевозможных вредных привычках, наркотических веществах и безнравственном поведении. Благодаря ему на Пляже царит умело контролируемое безумие. Все сообща работают на Шляпника, надеясь на завершение игры, поскольку, по его словам, все закончится, когда будет собрана полная колода (это и был тот «ответ», который ожидал Арису).

Также в манге мы встречаемся с еще одним важным персонажем – Хикари Куиной, которая сама подходит знакомиться и, услышав имя «Арису», задает вопрос: «Как та девчонка из книжки про страну чудес?». Это вновь указывает нам на очевидную параллель с «Алисой в Стране чудес» Кэрролла. Рёхей обращает внимание на сигареты, которые Куина постоянно курит. Они недолго общаются, но девушка резко меняет тему и обрывает разговор фразой: «Если хочешь жить долго и счастливо, не связывайся с ними» (речь о вернувшейся на Пляж команде «военных») [1].

Здесь можно увидеть сходство между Куиной (яп. 水鶏光) и кэрролловской Гусеницей (Шелкопрядом, Бабочкиной Куколкой), которая всегда появляется с кальяном, дает советы и резко завершает диалог. Важным моментом, указывающим на сходство, станет чуть позже флэшбек о подростковых годах Куины, что откроет героиню с неожиданной стороны. Окажется, что раньше она была мужского пола и занималась боевыми искусствами. Здесь можно рассуждать о старой проблематике в новой «оболочке»: тема осознания и принятия себя подана через вопрос трансгендерного перехода. Проблема «смены оболочки» еще более роднит Куину с образом Гусеницы у Л. Кэрролла. В «Алисе в Стране чудес» читаем: «…Но когда вам придется превращаться в куколку, а потом в бабочку, вам это тоже покажется странным. – Нисколько! – сказала Гусеница» [3]. Для Гусеницы вполне нормальны перемены облика: становление бабочкой является частью известного цикла. Так и в манге: перерождение, обретение и принятие себя столь же естественно, как природные метаморфозы.

Другая игра «Десятка Червей» дает новый поворот сюжету. В ходе игры Арису наконец догадается, что игры организовывают такие же попавшие в Пограничье люди, как и он. После удачного завершения испытания выясняется, что вся колода без старших карт собрана.

Новый этап с фигурными картами начинается после небольшой трансляции, во время которой Королева Червей наставляет: «Прекратите искать ответы <…> Это потому, что мы все сумасшедшие <…> Игры – единственное, чем стоит наслаждаться» [1]. Эти игры будут еще более жестокие и сложные. В ее словах мы слышим отголосок кэрролловского Чеширского Кота: «Ничего не поделаешь, – возразил Кот. – Все мы здесь не в своем уме – и ты, и я» [3]. В ходе одной из таких игр даже противники замечают потерянность Арису: «Этот парень потерян. Запутался сам в себе. Он никто и нигде. Вот почему он – пустой сосуд. Под безжалостным прессом Пограничья что он впитает? Как изменится? Наблюдать за его ростом безумно весело!» [1]. Данная цитата отсылает читателя ко всем написанным ранее «Алисам». Находясь в воображаемом мире, любая Алиса везде и в то же время нигде, она та и одновременно не та.

Итак, потерянность в течение всего произведения и нахождение себя в конце является одной из характерных и важных черт сюжета про Алису. Во время своего нахождения в Пограничье Арису преодолевает себя, прорабатывает свои страхи и сомнения, в нем пробуждается вера в невозможное. Герой вновь задается вопросом о сущности Пограничья и получает ответ: «Если ты в это веришь, значит, все – правда» (Там же). Возникает параллель с кэрролловской «Алисой в Зазеркалье»: «В иные дни я успевала поверить в десяток невозможностей до завтрака!» [2] Согласно Л. Кэрроллу, для реальности того или иного события, необходимо в первую очередь искренне верить в происходящее. И здесь вспоминаются слова Королевы Червей о том, что «реальны только игры». Может ли быть так, что игры реальны лишь потому, что сами люди желают в них играть? Для того чтобы чудо состоялось, нужно совмещение реального и ирреального планов. В манге Aco Харо Арису наотрез отказывается верить в то, что после победы им придется жить в Пограничье, и Король Треф подтверждает его слова: «Ты не станешь таким, как я. У тебя нет никаких причин для этого» [1].

После тяжелой игры с Королем Треф, потеряв одного из товарищей, Арису и Усаги вдруг находят ответ, который так долго искали: «Жизнь… Смысл не в том, как тебе было тяжело, и не в том, чего ты достиг, а в том, чтобы найти человека, с которым захочешь ее прожить» (Там же). Здесь мы сталкиваемся с концептом чуда, пронизывающим все произведение. Чудом является сама жизнь, возможность жить. В этом видна авторская позиция, проявляющаяся от игры к игре.

Последней игрой Пограничья является «Крокет» в цветущем розовом саду. Арису, несмотря на все слова о том, что он изменился, задает вопрос о сути Погра-

ничья и настаивает на том, чтобы узнать ответ: «Мои друзья… все мои товарищи… Назови мне причину, ради чего все они умерли» [1]. Однако Королева Червей отказывается отвечать: «На самом деле мы ищем вовсе не [ответ]. Людям необходима благородная цель, и они сами придумывают ее себе, чтобы избавиться от невыносимой скуки. Хватит искать [ответ]. Будь благодарен за то, что имеешь» (Там же). В этом мы слышим не раз повторенную мысль о ценности текущего момента. Не нужна великая цель, чтобы быть благодарным за момент, в котором мы живем. Настоящее важнее, чем иллюзорное будущее. В ходе игры Королева Червей ловко манипулирует и без того запутанным и мрачным миром сознания Арису. На рисунке 1 в манге представлен лабиринт, наполненный различными вещами и органами чувств, все элементы перепутаны между собой и склеены в единое целое в подобии некого тоннеля.



Рис. 1. Мир сознания Арису
[1, Т. 18, гл. 61, с. 12]

Королева заставляет Рёхея сдаться, однако чувства к Усаги помогают ему преодолеть все воздействия и прийти в себя. Королева в недоумении, но в то же время рада, что Арису наконец справился с самим собой, приняв простую правду: «Жизнь – это игра. Ей надо наслаждаться» (Там же).

После этого по всему Пограничью объявляется об окончании серии игр. Каждому дается право или стать гражданином Пограничья и впоследствии продолжать смертельные матчи, или отказаться, шагнув в неизвестность. Мы видим решения знакомых нам выживших игроков. Главные герои закономерно отказываются продолжать игры. Небо взрывается фейерверком, и Арису оказывается в реальном мире лежащим посреди обломков зданий, вокруг суетятся спасатели и врачи.

Оказывается, что «фейерверк», ознаменовавший начало всех приключений, был на самом деле взорвавшимся в атмосфере метеоритом. В реальном мире Арису оказался в больничной палате. Его младший брат находится здесь же и рассказывает герою последние новости. Карубэ и Чоута не выжили, а сам Рёхей около минуты находился в состоянии клинической смерти: «Твое сердце остановилось. Должно быть, на целую минуту… Разве не безумие? Это настоящее чудо» (Там же). Когда младший брат спрашивает, каково это, Арису не находится с ответом: «Не знаю… Такое чувство, будто я очень долго был в какой-то далекой стране… Но… Похоже, я ничего не могу вспомнить» [1]. Однако пребывание в Пограничье оставило на нем неизгладимый след.

Соотнося сюжет с классификацией К. Букера [6], можно отметить наибольшее сходство сюжета «Алисы в Пограничье» с типом «Туда и обратно». Обращение к классификации К. Букера оправдано тем, что выделенные в ней черты типов сюжетов наиболее емкие и понятные, чем в других классификациях. Также здесь отражены как архетипические, устоявшиеся черты, так и менее существенные новые отличительные моменты.

В соответствии с сюжетом «Туда и обратно» Арису попадает в необычную страну, но постепенно герой осознает, что этот новый мир недружелюбен и смертельно опасен. Это вдохновляет героя искать путь домой, и ему удается благополучно вернуться. Несмотря на то что Рёхей ничего не помнит о своем путешествии, он чувствует себя более уверенным, нежели раньше. Все разочарования, тревоги и депрессия остались в прошлом. Изначально Арису сам желает изменений и получает их. При перемещении в новый мир он шокирован и дезориентирован, поскольку мир настолько необычен и ирреален, что для героя он кажется клеткой (каковой он и является, как мы узнаем впоследствии). Процесс перехода обозначен в виде падения сквозь тоннель с предметами. В этом обнаруживается параллель с падением кэрролловской Алисы в кроличью нору. У викторианского писателя девочка в процессе падения успевает разглядеть полки и шкафы, заставленные различными предметами, картины и карты, висящие на гвоздиках. У мангаки наблюдаем аналогичное изображение (рис. 2).

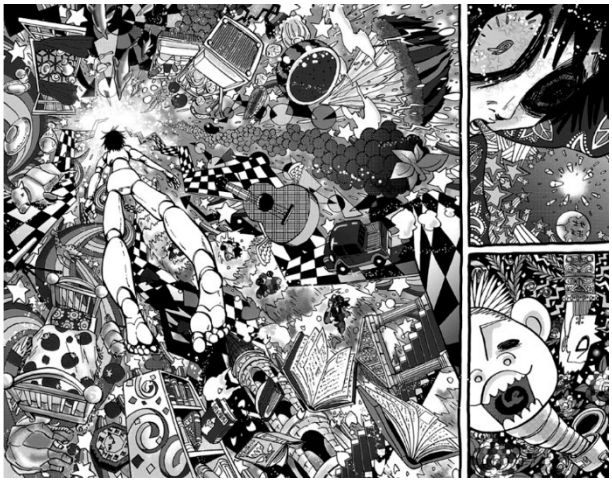


Рис. 2. Процесс перехода в мир Пограничья
[1, Т. 1, гл. 1, с. 30]

Поначалу Арису тяжело принять новую реальность, но жители Пограничья считают свое существование нормальным, и герою приходится по-новому взглянуть на себя и свою жизнь, чтобы понять сущность этого мира. Эгоцентричность главного героя, его ограниченные воззрения становятся причиной его приключений в другом мире. Вернуться он может только тогда, когда победит всех внутренних мон-

стров. Все эти пункты соотносятся с классификацией К. Букера. Однако сюжет Асо Харо не ограничен типом сюжета «Туда и обратно». «Алиса в Пограничье» осложняется типами «Квест», «Победа над чудовищем» и «Трагедия».

От «Квеста» мы видим сильную связь главного героя с его спутниками. Эта связь выражается в том, что Арису и его спутники обладают уникальными незаурядными способностями – игры делятся по специализациям (пики, бубны, трефы, черви), игроки обладают навыками согласно этим специализациям. Так, Арису – черви – мастер психологии; Усаги – пики – физически выносливая альпинистка; Чишия – бубны – крайне расчетливый и умный студент-врач; Куина – трефы – сильный лидер и организатор, командный игрок и т.д. Совпадает с «Квестом» и схема путешествия – смертельные опасности чередуются с моментами отдыха. Местность неизвестна, от привычного Токио остались только дома, обвитые плющом; лес «заходит» в город, дикие звери бродят по улицам; в ходе некоторых игр происходят глобальные разрушения (на месте стадиона из земли вырывается гейзер, превращающий все вокруг в руины и импровизированные горячие источники; ботанический сад сгорает; подземный тоннель наполняют крокодилы, гепарды и искусственная метель) и т.д. Героев ожидают и другие опасности: монстры в виде «хозяев» игр, искушения в виде забвения (на Пляже люди могли бесконтрольно употреблять наркотические вещества и алкоголь), подземный мир в виде «Джокера», которого видел Рёхей. Помощниками в преодолении испытаний являются встреченные люди и «духи» (например, Чишия подсказывает, где искать Пляж; в побочной истории старшекласснице по имени Хейя Акане приходится выбираться из-под завалов, и только привидевшийся дух матери помог ей выбрать верный путь). Совпадает и цель героев – обновление, но сами они этого не осознают. Важно: только собрав половину колоды без фигурных карт, герои понимают, что это лишь половина испытаний (хотя они могли предположить это заранее). Две последние перечисленные черты типа «Квест» выражены неявно, поэтому, по совокупности факторов, целиком отнести сюжет к данному типу нельзя, он будет лишь осложняющим элементом.

От типа сюжета «Победа над чудовищем» мы видим преодоление героем себя. Арису перебарывает внутренние страхи и сомнения. До попадания в Пограничье он лишь плыл по течению без каких-либо амбиций, но по возвращении взял все в свои руки и даже поступил на желаемую специальность в университет. Важный момент для повествования этого типа сюжета – последовательная смена стадий разочарования, кошмара и избегания смерти, которые неоднократно переживает наш герой. Особенно ярко эти стадии проявляются в «последнем поединке» с Королевой Червей, когда, казалось бы, Арису уже сдался под действием подмешанных в чай наркотиков и манипуляций сознанием. Но в этот момент Усаги, которая зашла в игру вместе с Рёхеем, хватает нож и протыкает себя у него на глазах. Это вызывает срабатывание защитного инстинкта, и Арису приходит в себя, сбрасывая действие наркотика, подавляющего желание жить. Он наконец понимает, что хочет всего лишь держать любимую Усаги за руку и каждый день говорить ей «доброе утро». Королева Червей закономерно проигрывает – зло побеждено, добро восторжествовало. Этих черт, присущих «Победе над чудовищем», недостаточно, чтобы признать сюжет «Алисы в Пограничье» относящимся к данному типу, но достаточно, чтобы считать его побочным, осложняющим элементом.

Еще одним осложняющим типом сюжета будет «Трагедия», реализующаяся главным образом в побочных историях. Например, когда мы видим историю Ямане Кайто (яп. 山根. Фамилия 山根 означает «мышь из семейства соневых», в чем мы видим прямую параллель с Соней. Интересно, что в оригинале у Л. Кэрролла Соня мужского пола. Так и здесь представлен юноша 19 лет). Он и еще пятеро человек попали в «Четверку Треф», подразумевающую командную работу. Таймеры на стенах «искушают» героя бежать вперед по тоннелю, бросив раненого сокомандника, и уже на этом этапе становится понятно: его смерть лишь дело времени.

Вторым эпизодом, где явно реализуется сюжет «Трагедии», является серия флэшбеков о Шляпнике и его друге. Данма Такеру, попав в Пограничье, придумал утопию Пляжа для спасения ментального здоровья других таких же жителей, однако расплатой за это стало сумасшествие. Он придумал «ответ» о сборе карт и искренне в него поверил, начав убивать людей за сокрытие карт. «Ответ» стал искушением, после которого все вышло из-под контроля. Эгоцентричность Шляпника, его уверенность, что только он сможет возглавить жителей Пограничья и дать им спокойствие, оборачивается против самого Такеру. В итоге Шляпник вынуждает лучшего друга убить его, чтобы не превратиться в «монстра».

Таким образом, сюжет манги Асо Харо «Алиса в Пограничье» относится по классификации сюжетов К. Букера к типу «Туда и обратно», что согласуется с типом всех написанных «Алис», начиная от Л. Кэрролла. Мангака привносит новые идеи и смыслы, осложняя сюжет типами «Квест», «Победа над чудовищем» и «Трагедия». Герой уже не самостоятельно путешествует в «чудесный» мир и обратно, а попутно преодолевает себя благодаря помощи союзников, сопровождающих его во время приключения.

Интересно отметить реализацию концепта чуда в «Алисе в Пограничье», поскольку концентрированное проявление концептосферы чудесного разительно отличается от ее проявлений в предыдущих «Алисах». Если ранее чудо было связано по большей мере с позитивным удивлением, вызванным наложением абсурдных представлений о мире на неизменные начала, то здесь для реализации чуда совмещаются ситуации критической угрозы и первообразная идея жизни. Характерное чуду удивление по-прежнему сопутствует, однако здесь добавляется еще чувство облегчения и свободы от действительной реализации «чуда». Мы не встретим в Пограничье лингвистических признаков концепта чуда, в манге нет акцента на игре слов, окказионализмах или иных языковых играх. Иронические высказывания Королевы Червей по поводу веселья от игр нельзя включать в данную парадигму. Од-

нако мы видим когнитивные признаки чуда: изменения параметров тела (Нираги с критическим поражением мягких тканей, Акане с протезом вместо ноги, донельзя сильный Король Пик); антропоморфных существ («демон» в лошадиной маске, «волк» и «овцы», «ведьма»); метаморфозы в виде незаметной зачистки пространства после игр; нарушение хронотопа уже с самого начала, когда продукты еще не пришли в негодность, но деревья уже заполонили город. Концепт чуда реализуется сразу на нескольких уровнях, что позволяет нам соотносить произведения по этому параметру.

Таким образом, можно сформулировать выводы.

Во-первых, Аso Харо поднимает темы идентичности и самопознания. В «Алисе в Пограничье» акцент сделан на поиске идентичности и внутренней борьбы персонажей. Так, главный герой Арису перерождается как личность; показан трансгендерный переход на примере Хикари Куины; способность к эмпатии, которую нужно развивать еще с детства, представлена в истории Чишии Шунтаро. Аso Харо использует яркую и выразительную графику, что позволяет передать атмосферу абсурда и сюрреализма, присущую оригиналу.

Во-вторых, визуальные элементы становятся важным инструментом для передачи смыслов и эмоций, что усиливает воздействие на читателя. На передачу оттенков значений работает не только собственно «картинка» с изображением персонажей и обстановки, но и насыщенность тонов, расположение фреймов (фрагментов), шрифт в диалоговых окнах.

В-третьих, «Алиса в Пограничье» сочетает элементы фэнтези, приключений и психологического триллера, что расширяет границы жанра и позволяет исследовать более сложные темы, чем в кэрролловской «Алисе в Стране чудес». Это создает многослойный нарратив, который привлекает внимание и вызывает интерес.

Наконец, как и в произведениях Л. Кэрролла, в манге присутствует социальная критика, однако она адаптирована к современной реальности. Аso Харо использует элементы абсурда для отражения проблем, с которыми сталкивается общество (в частности, подростки, старшеклассники), что делает произведение актуальным и резонирующим с читателями. Например, проблема жестокости, буллинга, возрастающей степени агрессивности в обществе, проблема кризиса самоопределения, проблема познания и самопознания, проблема принятия человека коллективом.

Переосмысляя оригинальные мотивы Л. Кэрролла, адаптируя их к современным реалиям и культурным контекстам (например, мотивы превращения, зеркала, жизни и смерти), Аso Харо показывает новый уровень взаимодействия с классическим текстом, который становится более доступным и актуальным для современного читателя.

ЛИТЕРАТУРА

1. Aso, Харо. Алиса в Пограничье / Aso Харо // 1.seimanga.me : [сайт]. 2018. – URL: https://1.seimanga.me/alisa_v_pogranichе (дата обращения: 17.03.2025) – Текст : электронный.

2. Кэрролл, Л. Алиса в Зазеркалье / Л. Кэрролл // lib.ru : [сайт]. 2000. – URL: https://www.lib.ru/CARROLL/alisa2.txt (дата обращения: 01.04.2025) – Текст : электронный.

3. Кэрролл, Л. Приключения Алисы в стране чудес / Л. Кэрролл // lib.ru : [сайт]. 1997. – URL: https://www.lib.ru/CARROLL/alisa.txt_with-big-pictures.html (дата обращения: 01.04.2025) – Текст : электронный.

4. Нямцу, А. Е. Миф. Легенда. Литература (теоретические аспекты функционирования) : монография / А. Е. Нямцу. – Черновцы : Рута, 2007. – 520 с.

5. Anggrela, R. / Arisu's personality development across the death games in «Alice in Borderland» / R. F. Angrella, F. F. J. Budiman, S.D. Febriyanti // MAHAKARYA: JURNAL MAHASISWA ILMU BUDAYA. – 2022. – Vol. 2, № 2. – P. 63–69.

6. Booker, Chr. The Seven Basic Plots. Why we tell stories / Chr. Booker. – London : CONTINUUM, 2004. – 728 p.

7. Vasyliants, O. S. Battle royal in Wonderland: a dystopian adaptation of Alice's story by Lewis Carroll in the Japanese TV series Alice in Borderland / O. S. Vasyliants // Закарпатські філологічні студії. – 2022. – Т. 2, № 26. – С. 257–263.

8. SYO. 赤楚衛二が『ゾン100』を通して得た気づき「人生において何が豊かさにつながるのか」 / SYO // CinemaCafe.net. – 2023. – URL: https://www.cinemacafe.net/article/2023/08/03/86709.html (date of access: 07.02.2025). – Text : electronic.

E.S. Sedova, A.S. Agafonova

REINTERPRETATION OF CARROLL'S "ALICE" IN ASO HARO'S MANGA "ALICE IN BORDERLAND"

The article analyzes the plot of Aso Haro's manga "Alice in Borderland" based on a typology of plots of Christopher Booker. The plot of the manga belongs to the type "Voyage and Return", and is also complicated by other types: the Quest, Overcoming the Monster, Tragedy. The plot of the manga has a specific construction (collage) and new problems.

Aso Haro, manga, "Alice in Borderland", reinterpretation, plot, Lewis Carroll, "Alice's Adventures in Wonderland", Christopher Booker.