

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Институт филологии, культурологии и межкультурной коммуникации
Кафедра литературы и методики ее преподавания

**Сюжет и герой ранних фантастических повестей Алексея Иванова: к
изучению современной прозы в школе**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
Допущена к защите
Зав. кафедрой

Исполнитель:
Скутина Ирина Олеговна,
обучающийся РЛ – 51 Z группы

д а т а

подпись

подпись

Руководитель:
Хрящева Нина Петровна,
д-р филол. наук, профессор /

подпись

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Современное литературоведение о жанре подростковой фантастической повести и фэнтези.....	8
1.1. Обзор научных концепций относительно жанра и сюжета фантастической повести и фэнтези.....	8
1.2. Современные ученые о типологии героев в данных жанрах.....	24
Глава 2. Ранняя космическая диалогия А. Иванова: «Охота на «Большую Медведицу» и «Корабли и Галактика».....	31
2.1. «Охота на «Большую Медведицу»: становление сюжета воспитания «в одеждах» фантастической повести.....	31
2.2. «Корабли и Галактика»: разработка приключенческого сюжета.....	38
Глава 3. «Победитель Хвостика»: «эскиз» образа повествователя сквозь призму магии и сказки.....	43
Заключение.....	5
1	
С п и с о к	
литературы.....	53

Введение

Иванов Алексей Викторович — российский писатель и сценарист. Лауреат премии Правительства России в области культуры и других литературных премий.

Алексей Иванов родился в 1969 году в городе Горький в семье инженеров-кораблестроителей. В 1971 году его семья переехала в Пермь. Иванов учился в Уральском государственном университете в Свердловске на факультете журналистики, но оставил его. В 1990 году снова поступил на факультет искусствоведения и культурологии в этот же университет, защитил диплом по искусствоведению.

Стал известен благодаря роману «Сердце Пармы, или Чердынь – княгиня гор» (правда, согласно утверждению Иванова, слово «парма» должно быть написано со строчной буквы, поскольку является приуральским названием хвойного леса, синонимом слова «тайга», но многие ставят заглавную букву, так как этим именем собственным принято кратко называть Пермь Великую).

В 2012 году выходит его книга «Горнозаводская цивилизация». В 2014 году в региональном театре драмы ставится спектакль «ФАКЕ, или Невероятные приключения Бориса Моржова в провинции» по книге писателя «Блуда и МУДО».

Наиболее известные произведения Алексея Иванова помимо упомянутых выше: «Общага-на-Крови», «Географ глобус пропил», «Золото бунта», «Псоглавцы», «Комьюнити», «Тобол. Много званых», «Пищеблок».

Дмитрий Володихин называл Иванова «христианским писателем». Сергей Беляков опроверг данную точку зрения, отметив антихристианские черты в произведениях Иванова:

- Деятели православной церкви всегда являются «сугубо» отрицательными персонажами;
- Глубоко верующие персонажи показаны как злые и мелочные, либо нравственно ущербные люди;
- Слова «Бог» и «Господь Бог» в книгах Иванова всегда написаны со строчной буквы как в советское время;
- Терпимость к язычеству, причём «простодушные» язычники противопоставлены художественным образам «хитрых, коварных и алчных христиан»;
- Православные персонажи практически не молятся;
- Восприятие прелюбодеяния не как греха, а как естественного состояния души.

Иванов внес вклад в «пермистику». Г. А. Янковская определила пермистику как «современные пермские мифы идентичности 1990-х — 2000-х гг.» и назвала манифестом пермистики проект «Пермь как текст». К числу брендов, созданных в рамках пермистики, относятся фестиваль «Сердце Пармы», а также неудачная попытка Алексея Иванова в 2004 году укоренить образ «Пермь — родина Бабы-Яги». По мнению Г. А. Янковской,

интерпретации географии, истории и культуры Урала, которые сделал Иванов, прочно вошли в новую «региональную мифологию».

С именем Алексея Иванова связано распространение и проникновение в пермскую культурологию «концепции горнозаводской цивилизации». Историк Л. А. Бруцкая называет Иванова творцом («демиургом») модели «горнозаводской цивилизации». Эту гипотезу Алексей Иванов активно разрабатывал в сочинениях 2000-х годов и оформил в виде книги «Горнозаводская цивилизация».

Исследователи, при анализе работ Алексея Иванова, замечают, что за годы литературной деятельности у писателя менялись жанровые пристрастия (эволюция шла от фантастики к социальной сатире через реалистические произведения и романы со сложноопределяемыми формальными особенностями) и творческий почерк. Филолог Максим Кронгауз, будучи директором Института лингвистики РГГУ, оценивая язык двух романов Иванова — «Географ глобус пропил» и «Сердце Пармы» — писал, что «ни одна лингвистическая экспертиза не показала бы, что это произведения одного автора... Нет ничего общего на уровне лексики. Приходится говорить не о языке автора, а о языке отдельного романа».

Нам важно отметить, что первый всплеск читательского интереса к творчеству Иванова был связан с его фантастическими повестями 1990-х годов. Аудитория журнала «Уральский следопыт» высоко оценила творчество писателя. Иванов обошел братьев Стругацких в рейтинге популярности авторов журнала и стал «серебряным призёром». Сергей Беляков писал: «Обо всех его стилистических недостатках и вкусовых провалах забываешь, читая, к примеру, такое: «Земля летела сквозь таинственные радиопояса вселенной, и холод мироздания лизал её круглые бока».

Первые фантастические повести «Охота на Большую Медведицу» (1988), «Победитель Хвостика» (1990), «Земля-сортировочная» (1991),

«Корабли и галактика» (1991) были встречены критикой с пониманием их «первоначальной поры»: автор ищет свой угол зрения на мир, своих героев. По словам Р. Сенчина, «Корабли и Галактика» - первая попытка Иванова «создать свое мироздание, описать свой космос». «Этот роман, столь же искусственный, сколь и перегруженный авторскими терминами, неологизмами, не привлек внимание читателя, но, видимо, сыграл свою роль в эволюции прозаика».

«Сборник «Корабли и Галактика» включает практически все фантастические произведения, написанные автором в начале литературной карьеры. Заглавная повесть отдаленно напоминает сценарий полнометражного анимационного фильма вроде французских «Детей дождя». Яркий, почти гротескный мир. Местами пафосный, местами сентиментальный сюжет, романтика бескомпромиссной борьбы за свободу, за право человека самому выбирать свою судьбу и вести к звездам космические корабли... Для молодой фантастики начала 90-х все это было очень характерно».

Отзыв читателя на фантастическую повесть Иванова «Охота на Большую Медведицу»: «Произвело огромное впечатление. Пожалуй, самая страшная вещь, которую я когда-либо читала за свою долгую жизнь. Невероятно зрелая, мудрая вещь, которую мог написать человек, сам прошедший внутренне те этапы души, которые прошел его герой. Упертые дети не имеют своего опыта — опыта души — и оперируют вычитанными или насаженными понятиями в наиболее ортодоксальной форме. Ставлю высший балл, хотя хорошего настроения, разумеется, прочтение не прибавило, но писатель ухватил и сумел выразить то, что в сухом виде было бы недостаточно убедительным».

Актуальность исследования обусловлена, прежде всего, тем, что фантастические произведения, составляющие начальный этап творчества, когда идут интенсивные поиски своего писательского лица, формируется

мировоззрение, определяются стилевые предпочтения, позволяют увидеть направленность художественного становления Алексея Иванова. Более того, изучение ранних повестей позволит обнаружить их потенциал в качестве образцового подросткового чтения. Сюжет становления героя – подростка, юноши – оказывается в них стержневым. Это не может не вызывать интереса у юных читателей.

Цель исследования: анализ сюжета и героя в раннем фантастическом творчестве Алексея Иванова.

Объект исследования – ранние фантастические повести «Охота на Большую Медведицу» (1988), «Победитель Хвостика» (1990), «Корабли и Галактика» (1991) Алексея Иванова.

Предмет исследования – сюжет и герой в ранних фантастических повестях А. Иванова.

Задачи исследования:

1. Изучить теоретические труды о жанре и сюжете фантастической повести.
2. Описать типологии персонажей, имеющих в современных трудах о фантастической повести.
3. Проанализировать повести «Охота на «Большую Медведицу» и «Корабли и Галактика» как своеобразную космическую дилогию.
4. Рассмотреть повесть «Победитель Хвостика» как начальный вариант метапрозы писателя.

Методологическое основание выпускной квалификационной работы составляют труды о природе фантастического (Ц. Тодоров, О. Чигинская и др.); работы, посвященные жанровой специфике фантастических произведений и типологии персонажей (Е.Н. Ковтун, Г.О. Чернышева и др.); а также исследования, рассматривающие жанровую специфику русского фэнтези (Т. И. Хоруженко, Е.А. Чепур и др.)

Научная новизна дипломного исследования обусловлена тем, что в ней впервые содержится попытка анализа ранних фантастических повестей А. Иванова. Повести «Охота на «Большую Медведицу» и «Корабли и Галактика» рассмотрены как космическая диалогия.

Глава 1. Современное литературоведение о жанре подростковой фантастической повести

1.1. Обзор научных концепций относительно жанра и сюжета фантастической повести

Бог Фантаз ведал на Олимпе иллюзиями. От его имени произошло слово «фантазия». От него же образовалось и слово «фантастика» (от греч. *phantastike* — искусство воображать). Таким образом, фантастика - один из главных компонентов в мифе, сказке и научной фантастике, которая появилась во второй половине XIX в., когда стало ощущаться влияние науки на развитие цивилизации.

Фантастика берет свое начало в фольклоре, в мифе, в сказке. «Что такое фантастическое? — писал в 1890 г. И. Анненский. — Вымышленное, чего не бывает и не может быть»

«Е. М. Неелов выдвигает следующую классификацию:

- 1) принципиальная (абстрактная) невозможность;
- 2) реальная невозможность;
- 3) техническая нереализуемость;
- 4) практическая нецелесообразность»

Первый и второй пункты указывают на волшебное, а второй, третий и четвертый — на фантастическое. Второй пункт - переход между волшебным и фантастическим. В четвертом невозможное переходит в возможное и фантастика переходит в нефантастику.

Когда в обычном мире происходит что-то необъяснимое, человеку приходится выбирать отношение к этому.

Фантастическое – состояние, когда человек наблюдает явление, неведомое ему. «Понятие фантастического определяется по отношению к понятиям реального и воображаемого».

О. Рейман: «Герой все время явственно ощущает противоречие между двумя мирами - миром реального и миром фантастического и сам же удивляется окружающим его необычным вещам».

В конце повествования читатель или герой покидает сферу фантастического после того, как примет решение.

По словам Тодорова: «Фантастическое – граница между двумя жанрами: чудесным (допущение существования иных законов природы, с помощью которых можно объяснить явление) и необычным (законы реальности не нарушены и позволяют объяснить явления)»

«Есть три свойства, которые показывают, как реализуется структурное единство:

1. Первый признак заключается в том или ином использовании фигурального дискурса. Сверхъестественное часто возникает по той причине, что фигуральный смысл понимается буквально. Действительно, фигуры риторики связаны с фантастическим несколькими способами, и мы должны четко различать эти связи. Связь первого типа - переход от гиперболы к фантастическому. Этот прием систематически используется в арабской сказке Бекфорда "Ватек"; во втором типе связи между фигурами риторики и фантастическим жанром реализуется собственный смысл фигурального выражения. В новелле "Вера"; фигурирует выражение "любовь сильнее смерти", понимаемое в буквальном смысле. В третьем типе отношение синхроническое: фигура и сверхъестественное находятся на одном уровне и отношение между ними функциональное, а не "этимологическое". Появлению фантастического элемента предшествует ряд

сравнений, фигуральных или просто идиоматических выражений, весьма обычных в разговорной речи, но, если их воспринимать буквально, они станут обозначать сверхъестественное событие, как раз то, которое и происходит в конце истории.

2. Использование фигурального дискурса есть признак высказывания-результата. Перейдем теперь к высказыванию-процессу, чтобы выявить вторую структурную особенность фантастического повествования. В фантастических историях рассказчик говорит обычно "я". Литературная речь - это речь условная, и проверка на истинность в ней невозможна; истина есть отношение между словами и обозначаемыми ими вещами, а в литературе этих "вещей" нет. Фантастическое же ставит нас перед дилеммой: верить или не верить? Этот невозможный союз реализуется в чудесном, ибо читателю предлагается верить, но не по-настоящему. "Повествующее" первое лицо - это то лицо, которое дает читателю наибольшую возможность отождествить себя с персонажем, ибо, как известно, местоимение "я" принадлежит всем. Для облегчения отождествления рассказчик представляется в виде некоего усредненного человека, в котором может себя узнать каждый (или почти каждый) читатель. Таков наиболее прямой путь в мир фантастического.

3. Третий структурный признак произведения относится к его синтаксическому аспекту. Возьмем новеллу Мериме "Венера Илльская". Ее финальный эффект (или кульминационный пункт, как говорит Пенцольдт) заключается в оживлении статуи. С самого начала нас подготавливают к этому событию описания различных деталей, образующих в перспективе фантастического жанра совершенную градацию».

Фантастическое создается через гиперболу и гротеск как нарушение нормы, пропорций и соотношений в материальном мире, в представлении о модели мироздания.

Многие писатели использовали принцип создания художественной иллюзии путем «заземления» невероятного.

М. Салтыков-Щедрин – когда градоначальник спал в холодном погребе, вокруг него были мышеловки. У Н. В. Гоголя, ведьма поднималась верхом на метле "вместе с клубами дыма через трубу одной хаты", а черт был похож на "губернского стряпчего в мундире"

Этому закону подвергались и приемы «отстранения» и гиперболизации. Фантастика слишком разнообразна, ее нельзя «подогнать» под одно определение.

Р. Нудельман: "Фантастика - специфический метод отображения жизни, использующий художественную форму-образ (объект, ситуацию, мир), в котором элементы реальности сочетаются несвойственным им в принципе способом - невероятно, "чудесно", сверхъестественно".

Задачи фантастики – популяризация науки, изображение научно-технического процесса, она затрагивает проблемы общефилософского характера, социологические аспекты технического прогресса, его человеческие аспекты.

«Коль скоро читатель обманут, и поверил в твою фантазию, остается одна забота: сделать остальное реальным и человеческим. Подробности надо брать из повседневной действительности и для того, чтобы сохранить самую строгую верность фантастической посылке, ибо всякая лишняя выдумка, выходящая за ее пределы, придает целому оттенок глупого сочинительства».

Современные писатели-фантасты используют разнообразные типы сюжетов:

1. Бессмертие - здесь фигурируют бессмертные герои, бессмертные злодеи. Бессмертие - объект вождения конфликтующих сторон. Самый распространенный мотив здесь - это противопоставление бессмертного героя смертному миру. Или желание персонажа избавиться от этой ноши. (Нил Стивенсон «Барочный цикл»; Сергей Лукьяненко «Линия Грез»)

2. Вампиры – писатели уже давно используют тему похождения кровопийц, их существования в мире, отношений с человеком. Особенно часто эта тема дана в дамских романах, постапокалиптики и фэнтези. (Ричард Матесон «Я — легенда»; Сергей Лукьяненко «Ночной Дозор»)

3. Вторжение «чужих» - в основном понимается как вариант с инопланетным разумом, но может использоваться мотив войны, где жители одной планеты нападают друг на друга. (Герберт Уэллс «Война миров»; Сергей Лукьяненко «Звезды — холодные игрушки»)

4. Мутации и генетические эксперименты – интереснейшая тематика с большим потенциалом. К ней обращаются многие писатели. Фильмы и книги о супергероях, комиксы – все это относится к данной теме. (Аркадий и Борис Стругацкие «Гадкие лебеди»; Фрэнк Герберт «Хроники Дюны»)

5. Договор с нечистой силой – здесь герой, который не может воплотить свою мечту, осуществить заветное желание, совершает сделку с нечистой силой (демоном). Он не всегда понимает, что цена в итоге будет очень большая. Часто герой становится жертвой. (Уильям Шекспир «Макбет»; Алексей Пехов «Наложница дьявола»)

6. Жизнь после смерти – может рассказываться о загробной жизни, о воскрешении героя и т.д. (Стивен Кинг «Кладбище домашних животных»; Святослав Логинов «Свет в окошке»; Алексей Пехов «Страж»)

7. Звездный ковчег – преобладают произведения научной фантастики. Мотив – отношения тех, кто оказался на одном корабле, их приключения в разных точках галактики. (Нил Стивенсон «Анафем»; Вячеслав Рыбаков «Доверие»)

8. Научные исследования и изобретения – еще один популярный сюжет. Здесь главное – технический прогресс. (Стивен Кинг «Долгий джонт»; Александр Беляев «Голова профессора Доуэля»)

9. Искусственный интеллект – ответвление от предыдущего. Отношения между роботом и человеком – очень популярная тема. (Айзек Азимов «Двухсотлетний человек»; Сергей Лукьяненко «Лабиринт отражений»)

10. Квест – самый распространенный ход. Схож со сказкой. В основе лежит поиск пропавшего, сложный поход за чем-либо. Квест хорошо сочетается с фантастикой. (Роберт Льюис Стивенсон «Остров сокровищ»; Дж. Р. Р. Толкин «Властелин Колец»; Льюис Кэрролл «Алиса»)

11. Клонирование – запутанность сюжета с данной темой может быть обусловлена использованием разумных копий. Это простой и мощный метод. (Фрэнк Герберт «Вселенная Дюны»; Сергей Лукьяненко «Геном»)

12. Контакт – встреча с разными формами жизни. Некоторые авторы делают данную тему основой всего своего творчества. (Аркадий и Борис Стругацкие «Пикник на обочине»; Рэй Брэдбери «Марсианские хроники»)

13. Внутренний мир инопланетных рас (ксенофантастика) – рассматривается проблема психологии представителей иных миров. Тема не ограничивается рамками. Присутствует описание мироустройства, жизнь инопланетных рас. При использовании данного сюжета важна фантазия писателя. (Джордж Р. Р. Мартин «Короли-пустынники»; Сергей Лукьяненко «Спектр»)

14. Мессия – герой здесь – человек, которому предназначено спасти мир. (Дэн Симмонс «Песни Эндимиона»; Чайна Мьевиль «Кракен»)

15. «Наши» в другом мире – люди, используя свои знания, должны выжить на чужой планете, в чужом мире и выбраться оттуда. (Александр Волков «Волшебник Изумрудного города»; Джонатан Свифт «Путешествия Гулливера»)

16. «Наши» в прошлом – можно не придумывать мир, а отправить героев в прошлое (Рэй Брэдбери «И грянул гром»; Михаил Булгаков «Иван Васильевич»)

17. Перемещение разума – показывается обмен душами, телами, перемещение разумов. Можно сделать уклон на приключения или на психологизм. (Роберт Шекли «Обмен разумов»; Роман Злотников «Прекрасный новый мир»)

18. Пираты – в данной теме главное – это приключения. (Роберт Льюис Стивенсон «Остров сокровищ»; Кир Булычёв «Тайна третьей планеты»)

19. Путешествия под землю – подземелья, подземные города, убежища и их обитатели. (Владимир Обручев «Плутония»; Жюль Верн «Путешествие к центру Земли»)

20. Последний человек на земле – борьба за существование. Затрагивается тема размышлений о смысле жизни. (Ричард Матесон «Я – легенда»; Кормак Маккарти «Дорога»)

21. Приключения в микромире – герой уменьшается в размерах, и ему предоставляется возможность увидеть мир, который скрыт от простых людей. (Валерий Медведев «Баранкин, будь человеком!»; Филип Дик «О неутомимой лягушке»)

22. Прогрессорство – развитие цивилизации. Тема включает в себя приключения и философию. (Аркадий и Борис Стругацкие «Трудно быть богом»; Гарри Гаррисон «Конные варвары»)

23. Пророчество – сюжет ограничивается. Читатель может догадываться, сбудется пророчество или нет. (Роберт Джордан «Колесо Времени»; Виталий Зыков «Дорога домой»)

24. Реликты – изображаются герои, которые попали к нам из прошлого. «писатель обязан достаточно глубоко знать быт, уклад и нравы той исторической эпохи, к которой он обращается в своем произведении» (Василий Головачёв «Пришествие»; Айзек Азимов, Роберт Силверберг «Безобразный малыш»)

25. Робинзонада – сюжет назван в честь героя Даниэля Дефо – Робинзона Крузо. Мотивы – одиночество и борьба за существование. (Кир Булычѳв «Посѳлок»; Жюль Верн «Таинственный остров»)

26. Роботы – тема переплетается с направлением «Искусственный интеллект». Отличается тем, что изображает любые механические устройства, которые принимают участие в событиях. (Айзек Азимов «Двухсотлетний человек»; Станислав Лем «Дознание»; Филип Дик «Мечтают ли андройды об электроовцах?»)

27. Супергерои и сверхъестественные способности – люди со суперспособностями борются со злом и спасают мир. Также затрагивается вопрос психологизма супергероев. (Брендон Сандерсон «Обреченное королевство»; Стивен Кинг «Мѳртвая зона»)

28. Спасение мира – отважный герой спасает планету. Или галактику. Классическая тема со множеством произведений. (Дж. Р. Р. Толкин «Властелин Колец»; Стивен Кинг «Темная Башня»)

29. Спецслужбы – рассказывается о сотрудниках разведок, тайных спецоперациях, встречах агентов и шпионских интриг. Используются сложные планы, комбинации, разнообразие событий. (Вадим Панов «Продавцы невозможного»; Иэн Бэнкс «Игрок»)

30. Становление героя – герой развивается, взрослеть, расти над собой. (Дэниел Киз «Цветы для Элджернона»; Марк Твен «Приключения Тома Сойера»)

31. Стихийные бедствия – герой должен выжить в катастрофе или суметь предотвратить ее. Идет борьба за существование. (Аркадий и Борис Стругацкие «Далекая Радуга»; Франсис Карсак «Робинзоны космоса»)

32. Темный властелин – борьба героев с могущественным злодеем, олицетворяющим зло. (Дж. Р. Р. Толкин «Властелин Колец»; Стивен Кинг «Противостояние»)

33. Терраформирование – цель сюжета – создать на планете условия, пригодные для обитания. (Роберт Чарльз Уилсон «Спин»; Айзек Азимов «Путь марсиан»)

34. Умирающая земля – описывается жизнь людей после катаклизма. Выживание в этих условиях, борьба за существование. (Герберт Уэллс «Машина времени»; Артур Кларк «Город и звезды»; Кормак Маккарти «Дорога»).

Существует два подхода к определению фантастики. Первый подход определяет фантастику как жанр литературы и искусства. Второй подход называет фантастику художественным приемом в литературе и искусстве.

Ольга Чигиринская в статье «Фантастика: выбор жанра, выбор хронотопа» рассматривает проблему определения фантастического жанра. «Однако если мы зададим себе вопрос - а есть ли несомненный литературный жанр, в котором введение элемента необычного является жанрообразующей чертой? Мы очень быстро ответим на этот вопрос: да, есть - это сказка, в некотором роде - старшая сестра фантастики.

Но если мы рассмотрим бытование сказки в культуре как жанра - мы обнаружим, что это жанр с фантастикой роднит не только введение элемента необычного. Как и фантастика, сказка пересекает границы не только разных родов литературы - но и самой литературы: есть сказочные фильмы, сказочные спектакли, картины и музыка на сказочные сюжеты. Как и фантастика, сказка, будучи отдельным жанром, порождает внутри себя поджанры - сказки о животных, волшебные сказки, бытовые, авторские, фольклорные. И все это не мешает сказке быть общепризнанным литературным жанром. Так почему же это должно мешать фантастике?»

Чигиринская утверждает, что, назвав фантастику методом или жанром, мы выбираем язык, на котором писатель говорит с читателем. По ее мнению, выбор хронотопа отделяет язык фантастики от другого языка, на котором писатель говорит с читателем.

Хронотоп – это художественный образ места и времени. Фантастический хронотоп – это образ места и времени, которого не может быть, но он описывается так, как будто он мог существовать.

Чигиринская предлагает называть фантастику жанром. Главная его жанрообразующая черта – «невозможный» хронотоп, который создается тремя основными методами:

- утопия (невозможное место)
- ухрония (невозможное время)
- ускэвия (невозможная вещь в подчеркнуто реальном хронотопе)

Использование этих приемов ведет к появлению субжанров фантастики. Например, фэнтези и космическая опера различаются выбором топоса (для фэнтези – мир, как легендарное прошлое нашего мира, но никогда не существовавший; для космической оперы – это мир, как некое условное будущее, мир, полный плодов прогресса). Временная структура в обоих случаях – авантюрное время.

Фантастический текст должен включать в себя возможность наивного прочтения.

В своей работе «Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа» Е. Ковтун рассмотрела варианты классификации фантастики. В «Энциклопедии фантастики» под ред. В. Гакова в *science fiction* выделяют: «твердая», «естественнонаучная», «научно-техническая» или «мягкая», «гуманитарная»; «фантастика идеи», «утопия», «антиутопия», «роман-предупреждение», а для *fantasy*: «роман-предупреждение» и т. п. Для *fantasy*: «сказочная», «мифологическая», «героическая», «фантастика меча и волшебства», «ужасная», «черная» (в противоположность «высокой»), «игровая» и т. п.

Так же была попытка выделить «содержательную» и «формальную» фантастику.

В «содержательной» фантастике объект изучения - это самостоятельно значимый фантастический элемент. В «формальной» фантастике внимание уделяется расшифровке иносказательного смысла фантастического элемента, который выполняет «передаточную» функцию.

Д. Уоллхейм, предлагает различать «литературу возможного» (science fiction), «литературу чудесного и таинственного» (wierd fantasy) и повествования о «заведомо невозможном» (pure fantasy) — т. е. гротеск, нонсенс, игру воображения.

В рамках fantasy можно выделить: «dream fiction (буквально «литература сновидений»), fairy tales (волшебные сказки), ghost tales (истории о духах), horror tales («черная» фантастика, смыкающаяся с «готическим» романом)»

Т. Чернышева для «содержательной» фантастики строит систему координат, одна из осей которой определяет присущий конкретному произведению тип повествовательной структуры, а другая ось — «фактуру фантастических образов».

«Разграничение литературной фантастики ведется по следующим параметрам:

- о по характеру фантастической посылки (science fiction — fantasy);
- о по функции фантастической посылки («научная» — «социальная»; «твердая» — «мягкая»; «естественнонаучная» — «гуманитарная» и т. д. фантастика);
- о по месту фантастического элемента (структурообразующий принцип — элемент поэтики);
- о по роли фантастического элемента («содержательная» и «формальная» фантастика);
- о а также — в неспециальных работах — по проблематике, пафосу, типу сюжета (философская, психологическая, приключенческая, сатирическая фантастика и т. п.)»

Фантастическая литература повествует о невозможном. Качество невозможного бывает различным. Это различие лежит в основе разграничения «научной» и «волшебной» фантастики.

Другим полюсом фантастики является фэнтези – вид фантастической литературы (или литературы о необычном), основанной на сюжетном допущении иррационального характера.

Особенность фэнтези - отсутствие научности, объяснений, технических теорий. В фэнтези предполагается волшебная страна как единственная реальность, в пределах которой действует герой. Здесь метаморфозы героя вечны, а волшебство - закономерность метафизики.

Черта фэнтези – выход за структуры, большие, чем планета, использование новых реалий (перемещение с помощью мысли).

Идея – борьба с мировым злом.

В “юмористическом” фэнтези используются элементы различных художественных систем (фольклорные, фэнтезийные и др.) для создания комического эффекта, не заботясь о правдоподобию или логике. Созданный мир сложно отнести к какой-либо разновидности, это сплав фантастического и реального.

Фэнтези возникает в XX веке и противопоставляется разумной познаваемости мира. Фэнтези обращается к мифу, сказке, мистическим концепциям начала века. «Игра в мифологию и с мифологией – это одна из констант жанра фэнтези, сформировавшаяся еще при рождении жанра». Для отличия произведений «фэнтези» от текстов научно-фантастической литературы В. Переверзев предлагает выделять следующие критерии:

- использование автором системы фантастических образов, характерных для сказки, а также элементов невозможного технически;
- отсутствие видимых мотивировок при обусловленности сюжета;
- внутренняя взаимозависимость всех элементов при отсутствии доминирования элемента случайности.

Художественные особенности фэнтези обуславливаются связью фэнтези со сказкой, рыцарским романом, мифом и эпосом.

Авторы ощущают сказочную природу фэнтези. (Ник Перумов утверждает, что фэнтези – это сказка). «От научной фантастики этот жанр отличается отсутствием нравоучения и потуг на мессианство. От традиционной сказки – отсутствием деления на плохих и хороших». «Связь фэнтези с эпосом, сказкой и рыцарским романом прослеживается и при классификации произведений, написанных в жанре фэнтези:

- *Эпическое* фэнтези ведет повествование в духе хроники и напоминает собой произведения эпического жанра. Автор в данном типе не выражен. Рассказ ведется беспристрастно, морально-этические оценки выражены имплицитно, в построении сюжета, что отсылает к эпической традиции. Присутствует достаточно четкое деление персонажей на положительных и отрицательных. Время в данном типе абстрагировано. Пространство представлено подробно и широко. В отечественном фэнтези этот тип чаще всего сочетается с приключенческим – в центре оказывается не сам созданный мир, а герой. Классическим примером эпического фэнтези является трилогия Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец».

- *Приключенческое* фэнтези строится как повествование о герое-авантюристе. Хронотоп заимствуется из рыцарского романа («вдруг» и «как раз»). Примерами в русском фэнтези являются романы Н. Перумова («Кольцо тьмы», «Летописи Разлома»), С. Логинова («Многорукий бог Даллайна»). Чаще всего этот тип в отечественной традиции сочетается с эпическим.

- *Сказочное* фэнтези воссоздает типовую модель, в которой хорошо проявлены все характерные функции сказки. Для этого типа свойственны несобственно-прямая речь, фиксация времени и постепенное расширение пространства. Примерами в отечественной литературе являются циклы Д. Емца «Таня Гроттер» и «Мефодий Буслаев».

Данную классификацию можно уточнить, выделив следующие разновидности на основании отбираемого художественного материала:

- *Стимпанк-фэнтези* – это наиболее близкий к научной фантастике раздел. Отличительной чертой является сосуществование в одном мире магии и машин, таким образом, повествование оказывается зависимым от этих двух составляющих мира. Примерами являются цикл «Техномагия» Н. Перумова, «Не время для драконов» С. Лукьяненко и Н. Перумова, «Имперские ведьмы» С. Логинова.

- *Юмористическое фэнтези* – самый распространенный сегодня тип фэнтези. Автор иронически переосмысляет те события, о которых он рассказывает. По сути, юмористическое фэнтези травестирует эпическое. Достаточно часто комизм в данном типе произведений создается не только за счет комических положений и диалогов, но и за счет авторской игры с современной культурой (цитаты из известных песен, фильмов, рекламных роликов). Юмористические фэнтези создают О. Панкеева, О. Громыко и А. Белянин.

- *Женское фэнтези* – произведения, находящиеся на стыке дамского романа и фэнтези. Достаточно часто они также несут черты юмористического или приключенческого фэнтези. В качестве примеров можно привести книги О. Громыко «Профессия: ведьма», К. Измайловой «Случай из практики», Н. Резановой «Кругом одни принцессы», Н. Игнатовой «Охотник за смертью».

- *Психологическое фэнтези* – повествование строится не столько на описании приключений героев, сколько на изображении *трансформации* их психики. Образцы данного типа текстов представлены в книгах М. и С. Дяченко.

«Помимо предложенной классификации также можно выделить классификацию по локусу (Вселенная, мир на карте или город), по возрасту

читателей (детское, подростковое, взрослое), по типу героя (авантюрист, рыцарь, ведьма, пришелец)».

Сюжет фэнтези строится вокруг героя. Его цель – спасти мир (космос) от хаоса. Это некий квест для героя.

«Хаос – это неотъемлемая черта фэнтези-сюжета. Он может быть представлен в виде хтонических чудовищ, мирового Зла или просто антагониста, вредящего герою. Независимо от его облика действия антагониста всегда нарушают мировую гармонию, и, следовательно, герой отправляется на свои подвиги, чтобы вернуть утерянное равновесие».

В фэнтези возможно возвращение хаоса, так как он полностью не искореняется. Победа Космоса представляется временной, поэтому в фэнтези пользуются популярностью открытые финалы. Вопрос «Кто победил?» остается без точного ответа.

Часто для героя Хаос – это препятствия, которые мешают его счастью. Победой считается устранение этих препятствий и приведение мира вокруг себя в порядок.

Часто в фэнтези соединяются две трагедии – гибель мира и личная утрата героя.

Для фэнтези характерен хронотоп дороги. «В хронотопе дороги единство пространственно-временных определений раскрывается с исключительной четкостью и ясностью». Время переходит в пространство, и сюжет развивается в двух плоскостях (можно одновременно проследить изменение времени и пространства).

«В эпическом фэнтези подобная борьба будет представлена как противостояние идеального героя и воплощения Хаоса, в приключенческом авантюрист постарается обманом восстановить утраченное равновесие, в юмористическом возможны оба варианта развития сюжета, при этом поданы они будут в пародийно-сниженном ключе.»

Фэнтези не задает временных рамок.

В произведениях фэнтези встречаются два типа субъектной организации: от первого и третьего (автор-рассказчик смотрит на мир глазами героя – несобственно-прямая речь) лица.

Для фэнтези характерна несобственно-прямая речь. Иногда автор-рассказчик «смыкается» с главным героем, это накладывает определенные ограничения на сам текст: автор находится в той же точке пространства, что и его герой, а значит, видит, слышит и знает только то, что известно самому герою.

В юмористическом фэнтези встречается повествование от первого лица. Сближение героя с читателем получается благодаря использованию разговорной лексики.

«Стилистическая трехмерность в фэнтези представлена в виде голоса автора-повествователя и голосов героев в диалогах. Диалогичность слова в фэнтези-романах усиливается в последнее время, особенно в юмористических текстах, в которых часто встречаются цитаты из кинофильмов, крылатые выражения и аллюзии на современность». «Фэнтези сложился как игровой жанр, вбирающий в себя чужие мотивы, архетипы и сюжеты. С одной стороны, читатель играет в придуманный мир, с другой – текст играет в новую мифологию».

34.1 . Современные ученые о типологии героев в данных жанрах

«Когда персонаж концентрирует внимание на себе в ущерб приключению научной мысли, такая фантастика сразу перестает быть самоценной. Тогда проявляется главнейшая функция всей литературы - человековедение».

Дальнейшая градация по типам героя современной фантастической прозы проходит уже в рамках условной фантастики. Персонажи не могут

типологически варьироваться. Варибельность же условной ипостаси ограничена тремя специфическими для жанра "архетипами".

«Герой не всегда исключителен, если исключительность действительно имеет место, она может быть разной, по крайней мере, двойкой.

Исключительность героя в фантастическом произведении может рассматриваться как:

а) абсолют суммы позитивных или, наоборот, негативных личных качеств (коммунары грядущего, герои современной литературной сказки, некоторые персонажи фантастических памфлетов и другие). Функция подобного героя обычно - положительный или отрицательный пример;

б) собственно фантастичность, нереальность персонажа в реальной действительности (пришелец, робот, любые персонифицированные предметы, явления, категории). Функции данного героя - символика, аллегория».

Герою фантастики совсем не обязательно быть существом исключительным. Он может быть обычным, ничем не примечательным, средним человеком, столкнувшимся по прихотливому плану автора с чудом. И это третий тип персонажа фантастических книг. Здесь главное - метаморфоза, которая происходит с персонажем в результате контакта с невероятным.

Все три типа образов следуют обычно специфическим для жанра художественным принципам. Сюда входят живость и правдивость образа, несмотря на любую чудесность сюжета. Здесь же начинается необходимое логическое соответствие данного образа нетипичным (если таковые имеются) обстоятельствам.

Создание нового мира, непривычного, нового для человека, строится на специфических художественных средствах и приемах. Новые формы жизни, несуществующие в реальном мире, отличные от того, что привык

видеть человек, нельзя описывать как обычные вещи, с которыми мы сталкиваемся постоянно. Нужны другие приемы, краски...

В фантастике, в основном, используется психологизм. Художественные образы превращаются условные. Становятся своеобразными штампами с примечательными деталями.

Такие художественные образы сформировались уже в фантастике 19 века. Это сумасшедший ученый» (mad scientist), «чужой» (инопланетное чудовище), позже – «разумный автомат» (робот и особенно «взбунтовавшийся робот» или вычислительная машина).

Так же в создании образов большую роль играет ирония в самооценке и взаимооценке персонажей и ирония в авторском повествовании. Некоторые герои запоминаются как характеры.

Типический характер – или литературный тип – проявляется, когда в творческом процессе создания образов героев воплощаются наиболее характерные для данного времени и среды черты.

В фантастике преобладают такие типы героев, как:

- «обыкновенный человек» (это и «обыватель», «представитель средних слоев общества», и «настоящий человек», психологически сложная гармоничная личность),
- «сверхчеловек» (он и «супергерой», и «мессия», и «диктатор»),
- «ученый» («интеллектуальный гений», «рассеянный чудака», «сумасшедший изобретатель»).

Человек в фантастике – это личность, он стремится понять узнать неизведанное, к прогрессу. Это член общества. Часто человек – это просто землянин.

Е. Чепур выделяет шесть основных модусов, характерных для отечественного фэнтези: *вершитель, творец, искатель, богоискатель, воин и хранитель*. «Вопросы нереализованности личности, власти и ответственности связаны, прежде всего, с *вершителем*; искусства,

творческого пересоздания мира, свободы – с *творцом*; проблема существования Истины ориентирует авторов на *героя-искателя*; проблемы религии, веры, церкви определяют обращение к *герою-богоискателю*; на выбор *воина* в качестве модуса Героя влияют вопросы национального самосознания и последствий научно-технического прогресса; проблемы смысла жизни и утраты истинных ценностей связываются с *героем-хранителем*».

Литературный герой полностью познается ретроспективно. Литературный персонаж с самого начала обладает полноценным – хотя и нарастающим – бытием.

Первая встреча с литературным героем должна быть отмечена узнаванием. Речь идет о типологической и психологической идентификации персонажа. Термин «узнавание героя» употребляется часто в другом смысле, означает раскрытие тайны его имени, происхождения, общественного положения, родственных связей.

Экспозиция героя является принадлежностью не только классической трагедии, но также и всех разновидностей повествовательной прозы. Эпоха, литературное направление, индивидуальная система писателя порождают разновидности подобных экспозиций. Определяющими в этом многообразии являются три основных момента:

- 1) Формула вводимого в действие персонажа.
- 2) Его первичная характеристика.
- 3) Отношение первичной характеристики к дальнейшему ее развитию и к целостному образу, возникающему из законченного произведения.

Персонаж может предстать загадкой, может получить временную, ложную характеристику, он – даже временно – не может быть нулевой величиной. Смысл экспозиции персонажа – сразу создать читательское отношение, установку восприятия, без которой персонаж не в состоянии выполнять свои функции. Самые первые его появления чрезвычайно

двойственны, ответственны. Это индекс, направляющий, организующий, дальнейшее построение.

Литературный герой претерпевает не только изменения, запрограммированные в нем с самого начала. В произведениях большого объема, созидаемых годами, персонажи нередко изменяются потому, что автор из одного поля человеческого опыта переходит в другое, исследуя его посредством того же героя.

Персонаж существует в различных измерениях. Он соотнесен с социальной действительностью, с существующими в ней представлениями о человеке.

Один и тот же индивид выполняет несколько ролей не только последовательно, но и одновременно. Притом индивид не равен сумме своих ролей. Он обладает личными качествами, выходящими за ее пределы, и подлежит типизации также по другим признакам – культурно-историческим, психологическим, биологическим.

Домысливание персонажа, наивные о нем догадки, т. е. отношение к нему как к настоящему человеку, разрушает познавательную специфику искусства. Если герой порожден литературной системой, постигавшей человека в одном - единственном его качестве, то других качеств он не имеет.

Социальная роль мыслится как единица неопределенно широкого набора функций, составляющего социальную личность человека. Психологическая роль – это единство. Литературная роль – тождество концепции человека и проявляющей ее формы.

Структура литературного героя.

Литературный персонаж – это, в сущности, серия последовательных появлений одного лица в пределах данного текста. На протяжении одного текста герой может обнаруживаться в самых разных формах: упоминание о нем в речах других действующих лиц, повествование автора или рассказчика

о связанных с персонажем событиях, анализ его характера, изображение его переживаний, мыслей, речей, сцены, в которых он принимает участие словами, жестами, действиями. Поведение героя и его характерологические признаки взаимосвязаны.

О свойствах персонажа сообщает автор или рассказчик, они возникают из его характеристики или из суждений других действующих лиц. Читателю самому предоставляется определять эти свойства.

Сюжет литературного произведения – это единство, движущееся во времени. А движение – это всегда противоречие, конфликт. На любых стадиях развития литературы герой, разрешая свои задачи, вступал в противоречие с предметным миром, общественной средой, с другим человеком, с потусторонними силами, с самим собой.

Среди всех средств изображения человека особое место принадлежит внутренней и внешней речи действующих лиц.

Речевое общение может быть лишено практической направленности, целесообразного результата, а в то же время быть социально обязательным, предписанным нормами внешнего мира.

В литературном диалоге персонаж подавал свою реплику, потому что писателю нужно было дополнить изображение характера или миропонимания данного лица, или высказать его устами свое, авторское мнение, или изобразить среду и нравы, или подтолкнуть развитие событий.

Фантастика берет свое начало в фольклоре, мифе и сказке. Приемы создания фантастического – гипербола, гротеск, «заземление» невероятного и «отстранение».

В фантастике изображается научно-технический прогресс, затрагиваются проблемы существования человека.

Есть множество типов сюжетов, которыми пользуются современные писатели-фантасты. Темы довольно избитые, но интересные. При помощи фантазии и осторожном использовании этих приемов может получиться хороший сюжет, который оценит широкий круг читателей.

Существует несколько вариантов классификации фантастики, но все сходятся в одном: фантастическая литература повествует о невозможном.

Наиболее распространенные виды фантастики – научная фантастика и фэнтези.

В произведениях научной фантастики интерес проявляется:

- 1) К искусственной среде, технике;
- 2) К естественной среде, которая включает в себя время, пространство и бесконечность.

В фэнтези отсутствует научность, объяснения. Реальность в фэнтези – волшебная страна.

Фэнтези связано со сказкой, рыцарским романом, мифом и эпосом и

противопоставляется разуму.

В фэнтези также существует классификация произведений, но везде сюжет строится вокруг героя, который спасает мир (Космос) от зла (Хаоса).

Герой несет в себе пример. Он может быть нереальным (пришелец, робот и т.д.), а может быть обычным человеком, который сталкивается с невероятным.

Образ героя всегда живой и правдивый. При создании образа автор использует описание черт характера, особенности личности, симпатии и антипатии, убеждения персонажа.

Человек в фантастике – это личность, которая стремится к прогрессу.

Глава 2. Ранняя космическая диалогия А. Иванова: «Охота на «Большую Медведицу» и «Корабли и Галактика»

2.1. «Охота на «Большую Медведицу»: становление сюжета воспитания «в одеждах» фантастической повести

В начале 2000-х г.г. на российском литературном рынке появилась тенденция к синтезу фантастических жанров (рассказа, повести, романа) с жанром фэнтези. Миры, созданные на стыке традиционных фантастических жанров и фэнтези, становятся антропоцентрическими, выводя на первый план героев-индивидуалистов. Этот процесс определил обновленную типологию персонажей:

- 1. Герой-поневоле* – обстоятельства вынуждают его стать тем, кем по рождению он не является. При характеристике этого типа героя ключевым моментом станет его обычность. Это герой «как все», не выделяющийся из толпы, но добровольно берущий на себя глобальный квест – борьбу со Злом.
- 2. Квазиэтический герой или рыцарь* – модус «Воина» по классификации Е. Чепур, истинный воин, выполняющий свой долг.
- 3. Герой-авантюрист* – персонаж, наиболее популярный в современном фэнтези. Этот герой, не наделенный выдающимися способностями или не умеющий их применять, концентрирует сюжет на себе. Его поступки становятся завязками для новых сюжетных. Достаточно часто этот герой связан с хронотопом дороги, таким образом, романы приобретают кумулятивную композицию: одна история о герое следует за другой. Часто авантюрист оказывается маргиналом в рамках созданного мира: беглым офицером, вором, магом и так далее. К авантюристам близки трикстеры. Однако, в отличие от первых, они

никогда не занимают место протагониста.

4. *Герой-мститель* – еще один тип, достаточно популярный в западноевропейском фэнтези, менее – в русском. Центральной характеристикой подобного персонажа становится желание убить того, кто в свое время опозорил / истребил его род.

5. *Герой-злодей* – персонаж, сделанный главным героем книги, изначально расценивается как «отрицательный». Подобных героев достаточно мало, и чаще всего именно они подвержены эстетической и этической трансформации: зло начинает представляться как нечто прекрасное, манящее.

Главные герои повести «Охота на «Большую медведицу» – дети Даниил, Артем и Милора. В силу возраста они не признают опасности в лице пиратов. Для них это очередная игра. Факт того, что пираты могут дать им отпор, делает эту игру еще увлекательней. Поэтому данных героев мы отнесем к типу *авантюристов*. Это обычные дети с Земли, сюжет строится вокруг них. Их поступки создают новые сюжетные линии. В данном произведении герои-авантюристы являются протагонистами.

В повести рассказывается, что на борту звездолета «Аввакум» находится 8 человек. Это наши маленькие герои и их родители. Первое впечатление мы можем создать о них, читая сцену разговора родителей. Милора является идейным лидером. Она подбивает мальчиков на приключения, авантюры. В сцене разговора родителей отцу Милоры рассказывают, что она хотела подбить мальчиков на очередную авантюру с применением оружия.

В свою очередь, отец Милоры относится к этому спокойно. Он не видит свою дочь «принцессой в розовом платье». Такое поведение детей для него – это нормально. Дети по его мнению не должны сидеть спокойно, они всегда найдут себе приключения, читая книги, например... Он даже не

считает Милору девчонкой. Он утверждает, что в игре закладываются основы души.

Следующая сцена показывает нам уже самих героев. Они готовятся к бою. Дается их описание. Даниил – крепкий, спортивный. Артем – худенький, умный, предусмотрительный мальчик, он отвечал за техническую часть их приключений. А Милора подтверждала слова отца – читала книги для мальчиков, хохотала, вопила и ругалась («Дьявол!»). Она азартная и нетерпеливая. Им всем по десять лет.

Для героев охота, «Игра» – это мир, наполненный красками. Они знали свою цель, чувствовали власть, радовались опасности, ими завладел азарт. Даже Артем, серьезный мальчик, улыбался, зная, что за углом их ждет засада. В сцене стычки с пиратами Даниил показал себя как лидер. Он раздавал задания хладнокровно и рассудительно, а Артем и Милора шли за ним. «Тогда сделаем так, — решил Даниил. — Мы поставим у входа большую картину и прицепим к ней сзади инфразвуковую мину. Пираты придут — хватать за картину, тут-то она и сработает. Они сразу упадут в обморок, мы выскочим из засады и свяжем их ... Милора, давай быстро на катер за миной!». У Милоры при появлении пиратов загорелись глаза. Она почувствовала азарт. Ей не терпелось начать игру. Даниил же отнесся к этому немного серьезнее. Для него было неприемлемо, что пираты напали на их звездолет. Для него пираты – это зло, а зло нужно искоренять. Даниил как шериф в вестерне представляет собой закон. Он говорит, что ни у кого нет морального права грабить. Артем, конечно, испугался, но не отставал от команды. Он занимался техникой (управлял локатором, чтобы искать противников).

Но дети есть дети. Они доверчивы. Когда пираты, поддерживая ребят и соглашаясь с их словами, что зло нужно наказывать, «честно соврали», что они не пираты, дети поверили им. Конечно вскоре пираты поплатились за это. Дети, не став разбираться, были ли пираты правы, решили наказать их.

Ребята были упрямы и даже не думали о том, чтобы отступить. Зло должно быть наказано. Милора, Даниил и даже Артем, который не брался за дело, не подумав, решили, что не отпустят пиратов подобру-поздорову.

Еще один герой повести на стороне добра – это землянин, тренер школы юных альпинистов, Аравиль Разарвидзе. Здесь он скорее *герой-поневоле*. Он любит свою жену Лалу, относится к ней ласково, заботливо (гладит жену, и ласково шепчет). Но когда пираты стали угрожать, Аравиль стал яростным. Он должен был защищать себя и жену (он стал драться с пиратами, дал им отпор, выбил оружие у противника). Также показано, что он сильный (пинком отбросил врага).

Аравиль не простил пиратов и так же, как дети, хотел наказать зло. Он не отступал и преследовал обидчиков до конца. Яркими примерами для его характеристики является сцена, когда он выгнал детей со станции, понимая, что останется один на один с пиратами. Он показал себя смелым и ответственным (не бросил детей ради выполнения своей цели). И сцена, когда он, не раздумывая, бросился спасать «удивительные» картины во время пожара. Аравиль ценит прекрасное («торжество чистых красок»). Думая, что картины принадлежат не пирату, Аравиль хочет восстановить справедливость, забрать их у пирата.

У него «говорящая» фамилия. Разарвидзе – читая эту фамилию, мы представляем человека, который может разорвать за свое. В ходе сюжета мы видим, что Аравиль действительно готов разорвать пиратов за свою любовь, за справедливость.

Итак, дети и Аравиль представляют в повести добро. Зло для них – это пираты. Но являются ли эти пираты на самом деле злом?

Пиратов в повести трое. Это немой клон с Семи Крестов Бомбар. Он следовал за лидером, прикрывая его, беспрекословно выполняя все его приказы.

Это Катарсис, старый робот. Он следит за приборами. Катарсис, в отличие от Бомбара, может высказать свое мнение, поспорить с лидером. Он может поворчать, бывает недовольный. Иногда ему страшно, что их настигнет кара за совершенные поступки (утверждает, что Аравиль принесет им горе). «Правильно, маэстро! — воскликнул Катарсис. — Я самый старейший, а мне всегда рисковать в одиночку!..». Но, все равно, в итоге всегда соглашается с командиром.

Предводитель пиратов – Андраковский. Бывший землянин, а сейчас космополит. Он не родился сразу пиратом. Он стал им по стечению обстоятельств. Его можно сравнить с героем комиксов Питером Квиллом (Звездным Лордом). Звездный Лорд родился на Земле. Его отец был с другой планеты. Когда мать Лорда убили, он попал на корабль разбойников. Их предводитель стал воспитывать Лорда как сына, обучая его премудростям пиратской жизни, передавая навыки. Так же и Андраковский. Когда корабль, на котором был маленький Андраковский, взяла на abordаж банда пирата Параллакса, Андраковский, тайком перебрался на пиратский корсар. Обнаружив его, Параллакс обрадовался, но расстрелял часового. Параллакс не привык к педагогике, но взялся за воспитание мужчины в Андраковском. Вскоре Андраковский мог дать отпор, не боялся, мог за себя постоять, знал цену деньгам и ценил власть.

Его жизнь потекла по пиратским канонам. Андраковский несколько раз пытался изменить свою судьбу: он убежал из обезумевшей шайки; когда Андраковского продали на соляные копи, он научился ценить свободу как «высшее счастье»; с рабской планеты он улетел в мир поэзии, где его душа очищалась от грязи и крови, там же он влюбился. Андраковский был миссионером, делал хорошие поступки. Но все его попытки стать хорошим оказались тщетными. Когда дикари убили его товарищей, а самого Андраковского мучали, пират еле сбежал и понял для себя, что любви к человеку во Вселенной нет.

Вернемся к вопросу о том, являются ли эти пираты злом. Андраковского можно сравнить так же с героями фильмов «Пираты Карибского моря» Джеком Воробьем и Дейви Джонсом. Оба эти героя пираты. Джек Воробей – «нарцисс»: люблю себя любимого. Это видно по жестам, словам, по отношению к окружающим. Он ищет выгоду для себя во всем. Но при всем при этом, в душе он «добряк», который всегда поможет друзьям, хоть и по-своему. Хоть Джек Воробей является пиратом, он очень полюбился зрителям. Дейви Джонс стал жестоким и беспощадным ко всем из-за предательства любимой. Это сравнение позволяет нам посмотреть на Андраковского под другим углом. Он пытается изменить свою жизнь, которую, кстати, не выбирал. Когда он влюбился в девушку, а та его отвергла, он снова пустился во все тяжкие. Андраковский убежал с Праксителя, пустился во все тяжкие и снова связался с пиратами. Нам даже становится жалко его. Он не хочет творить зло. Сейчас на путь пиратства Андраковский встает по мере необходимости. Он извиняется перед Аравилем и его женой, когда грабит их. Говорит, что они голодают и им нужны продукты. Он не хочет причинять вред, ведь он когда-то научился уважать любое живое существо. Скорее он герой-поневоле.

В полной мере суть этого героя раскрывается в творчестве, он художник. Он умеет видеть прекрасное во всем. Во время нападения на катер, в котором путешествовали молодожены, пират, несмотря на то, что они потерпели поражение и еле унесли оттуда ноги, увидел там большую любовь и сразу представил, как выразить это в своем полотне.

Таким образом, пиратство Андраковского и его друзей глубоко условно. При нападении на «Аввакум» они не причинили никому зла, а наоборот, пытались создать для потерпевших комфортные условия (аккуратно положили пленных и подложили им под головы подушки). Когда дети прилетели, чтобы отомстить за нападение и убить пиратов, Андраковский запретил обижать ребят и применять по отношению к ним

какое-либо насилие. «Значит, так... Раз уж они нас считают мерзавцами, надо с педагогическими целями таковыми и представиться. Мы должны дать понять детям, что такое истинное зло. Пусть они победят нас и зло в нашем лице, а потом мы как-нибудь уладим это дело...»; «Я изображу из себя злодея, желающего уничтожить всю планету, а затем мы дадим им возможность бежать и расправиться с нами. Уж тогда-то они должны понять, что такое настоящее добро и зло». Повесть принимает воспитательный характер, мы видим рождение одной из «сквозных» тем творчества Ал. Иванова в целом.

Именно воспитательными целями и определяются в «Охоте на «Большую Медведицу» сюжетные перипетии: завязкой является первая встреча детей с пиратами, когда они увидели, как разбойники тащили связанного капитана. Далее следует развитие действия – рассказ об Андраковском и нападение пиратов на катер молодоженов. Кульминацией здесь будет проникновение пиратов на «Аввакум». Развязка происходит, когда все герои расходятся. Дети возвращаются на свой корабль, пираты на катер Аравиля, а сам Аравиль остается на «Большой Медведице».

Таким образом, линейный сюжет «тормозится» рядом экскурсов в прошлое, но в целом событийный ряд определяется естественным течением времени. Правда, развернут он в пределах трех сходных топосов / Кораблей: «Большая Медведица», «Аввакум», «Санскрит».

Борьба добра со злом в повести получилась необычная. Так и не ясно до конца, где добро, а где зло. Во всей повести нет зла в чистом виде. Когда дети поджигают корабль пиратов, чтобы выкурить их и, в конце концов, поквитаться, то пираты, рискуя жизнями и даже не обсуждая, кидаются спасать детей, которые сами попали в свою ловушку. Робот Катарсис, из последних сил цепляясь за сознание, пытается предупредить Аравиля об опасности, несмотря на то, что он почти убил робота: «А Катарсис вслепую цеплялся за корпус катера, и душа у него кричала. Сейчас маэстро нажмет

кнопку, и «Большая Медведица» станет гробом на двоих. Ноги у Катарсиса парализовало, но руки еще действовали, и, прижимаясь локтевыми магнитами к шершавому, потрепанному корпусу, Катарсис полз по катеру к светящемуся выпуклому стеклу рубки, где его распластанный силуэт будет виден маэстро — и маэстро не станет стрелять. Катарсис полз медленно, страшно медленно, и глаза его были двумя пробоинами в черепе. В разладившемся механизме работа лопались и плавилась какие-то провода, искрили контакты и схемы одевались ореолами плывущих токов. Катарсис направил всю свою волю на то, чтобы удержать скачущее сознание, чтобы не прервать свое движение, иначе тому глупому, вспыльчивому землянину и его преданной девушке грозит гибель»

В итоге не побеждает никто. Дети не достигли своей цели. Аравиль, думая, что уничтожил пиратов, погиб. Пираты потеряли одного из своих друзей, потеряли дом. В душе было пусто: «Все глядели на черную трещину в крышке рубки, пока из нее медленно-медленно не выплыли два белых, ледяных трупа.

Маэстро Андраковский беззвучно завизжал, царапая пульт ногтями.

Два трупа плыли в невесомых волнах Вселенной, тонули, купались в стылых, прозрачных струях мерцающего звездного света, как бакены на трудном фарватере».

2. 2. «Корабли и Галактика»: разработка приключенческого сюжета

Повесть «Корабли и Галактика» является, на наш взгляд, разработкой и углублением тех ситуаций (и их мотивного окружения) и персонажного ряда, которые наметились писателем в «Охоте на «Большую Медведицу». Прежде всего, это касается образа главного героя Навка, судьбоносные

ситуации которого развернуты в перспективе жизненных перипетий Андраковского, перечисленных в первой повести в одном абзаце.

Похожа и пространственно-временная ситуация повести. Но здесь иначе выстраивается сюжет, он хроникален. Сюжет сопротивления захватчикам. Кульминации как таковой нет. Присутствуют экскурсы в прошлое. Пространство более широкое. Действие развивается на космических просторах, герои перемещаются от одной точки галактики к другой (путешествуют по планетам). Изменяется и спектр героев, их испытания становятся суровее. Сюжет приобретает приключенческий характер. Главный герой произведения «Корабли и галактика», Навк, относится к типу героев-поневоле.

Он не стремится стать героем, это обычный молодой человек. У него были мама и папа, Навк любил их. Как часто бывает, дети хорошо разбираются в том, чем занимаются их родители, так и Навк много знал о кораблях – ведь мама и папа Навка занимались исследованиями в этой области. Смерть родителей повлияла на Навка таким образом, что он, считая работу родителей опасной, решил держаться от этого подальше и стал учиться на музыканта.

Ничто не указывает на то, что Навк станет героем и отправится спасать мир, но события закручиваются так, что Навку «приходится» стать героем. Конечно, Навка никто не заставлял становиться спасителем мира, здесь перед нами открываются человеческие качества, которые помогают нам понять и узнать Навка и не позволяют ему избрать другой путь. У него было много возможностей все бросить и вернуться к обычной жизни, но человечность, чистота и порядочность не дают герою сделать неправильный выбор.

Чем больше событий происходит в повести, тем больше для нас раскрывается Навк. В ходе произведения он формируется как герой,

«собирается» как персонаж, и в конце мы видим уже полноценную личность, о которой мы уже можем говорить.

На формирование героя влияет как окружающая среда, так и другие персонажи, которые перед нами раскрываются раньше. У главного героя есть ряд помощников. Одним из них становится «мудрый старец». В данном произведении им является Корабельщик. Он «открывает Навку глаза на мир, указывает ему, где правда, тем самым подводя его к дорожке, по которой Навк идет к званию героя. Создавая различные ситуации, автор с помощью Корабельщика показывает черты характера Навка. Например, в начале их знакомства старик пытается командовать Навком и хочет забрать корабль, но молодой человек уже считает Ультар своим и не собирается прогибаться под незнакомым человеком. Он сразу «ставит» себя и, даже сам Корабельщик не перечит ему. Когда их корабль атаковали мханги, Корабельщик бросил Навка, но молодой человек, показав свою смелость, доброту и преданность, нашел его и помог. Сначала Корабельщик против того, чтобы Навк ввязывался в это опасное приключение, но, видя его волевые устремления, смиряется и посвящает его в свою историю и дает дальнейшие указания.

Еще один помощник героя – «чудесный помощник». Главным его качеством является верность протагонисту. Часто чудесный помощник путешествует вместе с героем.

В произведении «Корабли и галактика» таким помощником можно считать Дождилику, дочь Корабельщика. Она сразу стала хорошо относиться к Навку, была с ним открыта. Дождилика поспособствовала раскрытию таких черт характера Навка, как: сочувствие, доброта, открытость, забота, отвага и любовь.

Если в произведении есть герой, то должен быть и злодей. В повести предстает образ «Мирового Зла» - Сатар.

Сатар – враг Корабельщика, оболгавший его и подчинивший себе весь мир. Но, так как Навк является героем-поневоле, то Сатар становится и его врагом. Теперь Навк, используя разные возможности, пытается уничтожить зло в лице Сатара и освободить мир.

В произведении встречаются два мира: мир техники и мир волшебства. Тема произведения – противостояние мира человека и волшебства миру роботов. С помощью последнего герой пытается покончить с врагом, который относится к миру технологий. Найдя жемчужину Перлиор, Навк обретает надежду, при этом скрывается от механоидов, которыми управляет Сатар.

В конце произведения автор переносит нас в будущее, где мы видим повзрослевшего Навка, который уже стал Корабельщиком. Он выбирает изгнание и вместе с Дождиликой живет вдали от того, что принесло ему много страданий, от кораблей. Мы уже знаем этого персонажа, видим, что он остается гордым и не выбирает ни один из миров. Он сформировался и остается верным себе.

Раскрытие характера по мере развития сюжета, сюжет сопротивления положительного героя захватчику, борьба за свободу и справедливость, тема противостояния миров – это признаки приключенческой литературы.

1) Также к приключенческой литературе относится: динамика повествования – события развиваются быстро, происходит смена времени действия (описывается настоящее, происходят экскурсии в прошлое Навка, Корабельщика, показана жизнь героя в будущем);

2) пересечение нескольких сюжетных линий (месть Корабельщика Сатару, борьба Навка за свободу, любовная сюжетная линия, отношения Навка и Корабельщика);

3) яркость красок («синий звездный цвет», «красный туман», «черный камень» и т.д.);

4) выразительность деталей (подробное описание храма).

Повести с элементами приключения присущи мотивы преследования (сцены погонь роботов за героями) и тайны (жизнь Корабельщика). Повесть имеет вид приключение-спираль – герой остается прежним и приходит к тому, с чего все началось (встреча Навка с Корабельщиком), только в другом времени.

Цель писателя – потрясти воображение читателей, удивить их, дать толчок интеллектуальному и эмоциональному развитию личности подростка. Этому способствуют элементы приключенческой литературы в фантастической повести.

В мире, который формируется в синтезе научной фантастики и фэнтези, на первый план выводится герой-индивидуалист. Существует несколько типов героев. Главные герои повести «Охота на Большую Медведицу», дети, являются героями-авантюристами. Они протагонисты. Сюжет строится вокруг их поступков. Еще один протагонист в повести, Аравиль Разарвидзе, является героем-поневоле.

Андраковский, который, по сути, должен быть антагонистом, больше подходит также к типу героя-поневоле.

В повести «Корабли и Галактика» главный герой Навк – герой-поневоле. Мы узнаем героя постепенно в ходе сюжета.

Герои повестей раскрываются в сценах, диалогах, с помощью других персонажей.

В произведениях сюжеты выстраиваются по-разному. В повести «Корабли и Галактика» нет кульминации. Время в повестях отдалено от настоящего момента – показаны события в будущем. Но оба произведения несут в себе воспитательный характер. Повесть развивается в русле общечеловеческих этических представлений и пытается донести их до читателей. Произведения приобретают гуманистическую направленность. Ценностью этих повестей являются человеческие качества героев.

Глава 3. «Победитель Хвостика»: «эскиз» образа повествователя сквозь призму магии и сказки.

Еще одной пробой пера Алексея Иванова является повесть «Победитель Хвостика». Повесть написана в 1990 году. В ней отражены поиски писателем своего слова о мире в шутивно-игровом аспекте. Они проявлены различно и на разных уровнях повествования. Один из уровней обнаруживает себя серией небольших рассказов и «разножанровых» (по большей части шуточных) стихотворений, «вставленных» в сюжет. Формально эти сочинения принадлежат перу товарищей главного героя по

работе на биостанции. Вливаются в сюжет рассказы Ричарда: «Рыбалка», «Комод», «Экстрасенсы», сочинение Николая Маркова «Поэма о Свинье», его же в соавторстве с Толстой Грязной Свиньей «Сельскохозяйственный рассказ про Бобриску», стихи Внукова, шуточная «Колыбельная» и другие стихи самого главного героя по кличке Маза. «Кличку свою он заработал за то, что своими сутулыми плечами умел обмазаться известкой об любую стену» знакомство с героем происходит с первых строчек повести. Мы сразу узнаем о том, что он ненавидит весь мир и думает, что все относятся к нему так же. Больше всех он ненавидит Хвостика. Ненавидит и любит. Маза мучается, в голове у него много вопросов: «Почему она меня не любит? Почему, почему, почему? ... Словно в какой-то иной, противоестественной среде, словно плыть в песке, словно ходить по дну... Но что же мне делать? Мне нестерпимо свое бессилие. В этой невыносимой беде я забрался в такие дебри, где сам черт не только ногу сломает, а и руки, шею, позвоночник и хвост, рога поотшибает и зубы выбьет!» герой пытается написать роман. Но у него не получается. Кажется, герой потерял самого себя.

Сюжет проявляет попытку героя понять себя, свою возлюбленную мир вокруг: «Я не умею любить вполсилы, в свободное от работы время. Я люблю сразу на всю катушку, и поэтому на Хвостике сошлись векторы моих страданий. Теперь меня уже ничто не интересует. <...> А я живу и каждую минуту знаю, что Хвостик обо мне и не думает. <...> Судьба пережевывает меня, как таракана в будильнике».

Вопросы, терзающие главного героя, насколько юны, настолько и глобальны. В попытке ответить на них автор задействовал не только почти весь опыт, накопленный человечеством, но и попытался «оживить» его в искрящемся игрой причудливом разнообразии мифологических, сказочных, условно-остраненных (оживших предметов, изделий, машин) персонажей.

Так, завоевать любовь Хвостика ему помогает героиня по имени Танька. Она работает на биостанции препаратором. Но только днем. Ночью

она ведьма. «Внезапно темная тень пронесется над моей головой, и в кроне тополя у дороги я слышу сильный удар. Ствол вздрагивает <...> и на траву тяжело падает девушка, излучающая тонкое голубоватое сияние. Она немедленно вскакивает и принимается прыгать, пока не вцепляется руками во что-то запутавшееся в листве. Повиснув, она несколько раз дергает ногами и снова рушится вниз, но теперь уже с бешено вертящейся метлой. Девушка прижимает ее животом к земле, а метла, отчаянно вырываясь, подпрыгивает и ездит взад-вперед.

Я, оказывается, уже бегу к дереву и коленями падаю на елозящее помело.

— Ведьма, что ли?..— спрашиваю я недоверчиво.

— Ну, — говорит она». Это отсылка к сказке. В повести мы находим много таких отсылок к сказке и мифу. К примеру, появляется банька на курьих ножках: «Баня понуро ползет обратно, приминая траву, тяжело вскарабкивается на склон, из которого одиноко торчат две куриные ноги, и со вздохом садится на них». Возникает ощущение, что мы встретились не с ведьмой, а с Бабой-Ягой, которая предлагает Мазе сварить приворотное зелье из растущих рядом трав: «Приворотное зелье для Хвостика делать будешь? — спрашивает Танька»; «Вот тут я тебе травы выписала, по латыни и просторечные названия,— говорит Танька, доставая какую-то бумажку. — Со своими дураками собери их для экстракта».

Не менее причудлив Тимофей Улыбка, который своей необычной улыбкой напоминает Чеширского кота: «Тимофей еще раздвигает улыбку, и я вижу, что она уже стала шире лица — губы висят в воздухе по обе стороны головы». Он сторож — леший лесного пространства, но не только и даже не столько. В ходе сюжета мы понимаем, что Тимофей Улыбка не просто сторожит биостанцию: «А сторож я, — улыбаясь, вдруг тихо и добродушно поясняет Тимофей.— Биостанцию вот сторожу, баню, чтоб не бродила, дорогу, лес вот, реку, чтобы не виляла, плотину, чтобы злые люди не

заминировали, водохрани... Да все сторожу, мир сторожу, небо, звезды, космос!.. Я же здесь не к вам, дуракам, приставлен, а к Великой Дыре за Багаряком, из которой время течет...».

Великая Дыра, из которой течет время, напоминает всем известный Источник молодости, про который ходит много легенд или «живую воду» из русских сказок: «Для зелья наберешь фляжку. Там как раз примерно миллион лет будет, — распоряжается Танька. - Только не вздумай пить, концентрация чудовищная, станешь бессмертным...».

Встречаются также существа, похожие на кикимор и водяного: «Вокруг костра сидят три девицы с длинными зелеными волосами и веселыми, хотя и жуткими лицами, одетые в какую-то заплесневелую мешковину. Вместе с ними и тот, кого, видимо, и называют Прошлогодним Утопленником, — безобразный толстяк в лохмотьях» Упоминаются и три котла, в которые окунали Мазу, как в сказке «Конек-горбунок» П. Ершова.

Ту же волшебную функцию, выполняет и ожившая машина – это троллейбус, который бегаёт по лесу, следит и даже общается с героями: «В ярко-синем небе медленно и очень высоко проплывает, как рыба, троллейбус со светящимися окнами и грациозно размахивающими усами на крыше». Его можно сравнить с волшебным котом-автобусом из мультфильма о хранителе леса Тоторо.

Функция сказочных элементов в повести воспитательная. Они помогают сделать повесть более понятной для юных читателей.

Тип повествования в повести смешанный – от первого и от третьего лица. Все, что происходит в повести, мы видим глазами главного героя и воспринимаем через его отношение к происходящему. Какое у героя настроение – такое будет описание событий. Если у него все плохо, ничего не получается, то и все вокруг ужасное, отвратительное. «Задавленный толпой, я, отвернувшись от всех, стою на задней площадке. Тетрадь, которую я всегда таскаю с собой на пузе, от толчков съехала глубоко в штаны. За

последний месяц она изрядно похудела и засалилась. Я начинал писать роман, но каждый раз бросал и выдирали листок. Роман не пишется. А виновата Хвостик»; «В душе сидит такая погань, что я без риска могу есть мухоморы. Сколько можно бродить в этой дикой, жадной и липкой крапиве с содранной кожей? Я не в состоянии читать, писать, смотреть кино, думать и даже говорить, потому что в речи есть слова женского рода, и они напоминают мне о существовании Хвостика. Этих уродов, которые громоздятся вокруг меня, я ненавижу еще и за то, что у них Хвостика нет. У них есть только груды сумок. <...> Уроды, уроды... И сам я урод»; «Из этого мира можно убежать только к злобным недоумкам. Больше некуда. Там свой космос, и я спасусь. Они, злобные недоумки, самые лучшие. Самые умные, самые добрые, самые веселые. Самые красивые. Они — мои друзья». Семантика произведения обретает субъективный характер. Перволичное повествование как бы ограничивает героя – он не может находиться в разных местах одновременно. Герой-повествователь использует разные способы описания другого времени и других мест (рассказы и стихи разных персонажей, воспоминания о Хвостике и т.д.). Он представляет собой некую художественную условность. Средство создания такого образа – особая речевая манера, присущая только ему («уроды», «недоумки»...); особый способ мышления и мировоззрения (события глазами героя мы видим через элементы сказки и т.п.).

Также в повести присутствует автор-повествователь. Он вносит в описание происходящего достоверность. Все главы, рассказывающие о друзьях главного героя, написаны от лица автора. Это позволяет нам видеть этих персонажей такими, какие они есть на самом деле (Толстая Грязная Свинья – это человек с такой кличкой, которую он получил за определенные свойства).

В повествовательной «ткани» сказочное то и дело переплетается с юмористическим, «подсвечивающим» почти все диалоги:

«Точно! — вспоминаю я. — Тебя Таней зовут. А меня Мазой. За ненормальность.

— Сильно ненормальный-то? — интересуется»;

«Какое зелье? — с неохотой бубню я.

- Совсем дурак, да?

- Да»;

«Я пришел, чтобы засвидетельствовать вам свое презрение.

— Адекватно,— строго ответил ему Николай Марков для интеллектуализации беседы»; «Да, мы любим друг друга, — гордо заявил Маза. — А посторонние, кстати, нам ни к чему. Я, может, сейчас в любви буду признаваться.

- Сомневаюсь в твоих навыках, — хмыкнул Свинья. — Ты, наверное, просто скажешь: «Я тебя люблю» — и покраснеешь, а это неправильно»

Идет смешение разных стилей. Искрометный язык повести отражает густая тропированность: (сравнение, оксюморон) «неразрешимую, как квадратура круга»; (метафора) «груда черных головней», «белый воротник пепла», «зажигаются и гаснут рубиновые огни».

Используются также разговорные слова: «дурак», «уел», «энцефалиткой...»; устаревшие слова: «заскорузшего», «хватать», «котомка с книжками».

Важную роль играет цвет: «По такой жаре автобус едет с открытыми люками в крыше и с раздвинутыми стеклами в окнах, вот в окно-то я и устался. Деревья изнуренно трясутся за придорожными канавами, потому что асфальт на этой дороге лежит буграми и ямами, и шоссе дергается под колесами. За дырявым лиственным сводом по заржавевшему небу подобно утюгу едет тяжелое, бьющее зноем солнце».

Время и пространство в повести замкнутое субъективное. Происходит постепенное расширение пространства. Сначала действие происходит в автобусе, затем герой попадает на биостанцию, потом узнает о Великой

Дыре за Багаряком. У Великой Дыры Маза видит внеземной корабль, который говорит о существовании других миров.

Сюжетно-композиционной кульминацией повести является сцена очищения героя, где вся внутренняя грязь Мазы изображена в интересных образах, что делает данную сцену не такой психологически сложной к восприятию: «Меня выжимают и скручивают, из меня течет грязь, мазут и какая-то гадость. Меня выворачивают наизнанку и вновь полощут, я уже не могу сопротивляться. Я превращаюсь в кашу, в бесформенную массу, меня мнут, месят и тискают, как тесто, разрывают на куски и слепляют в ком, раскатывают, как блин, и моют вишневым соком. Мои останки вываливают в бадью и выдергивают меня оттуда совершенно нормального, с руками-ногами, и уже такого швыряют все на тот же полоч и в четыре силы охаживают вениками. Я кричу и бороздую ногтями доски, кровавые царапины вспыхивают на теле и тут же гаснут. Трижды пропустив сквозь строй с дубовыми и березовыми прутьями, а затем с еловыми лапами, на меня выливают бадью и выбрасывают на улицу». Не случайно образ Александра Сергеевича Пушкина появляется в повести: сцена очищения героя очень напоминает «хирургическую операцию», изображенную русским классиком в стихотворении «Пророк». Эта сцена позволяет понять смысл названия повести: Хвостик – не столько имя возлюбленной – не случайно она так и не появится в сюжетном пространстве – сколько феномен, символизирующий атавизм в разных его проявлениях: «протирают мне глаза, чтобы я видел суть за суетой, чистят уши, чтобы я слышал правду, сквозь ложь, тянут за язык, чтобы он не лежал, подобно полену, когда надо сказать доброе слово ... А потом подносят раскаленное сердце и переминают его для мягкости ... заделывают дырки, чтобы не помнило зла, и наконец засовывают в меня, и оно жжет мне грудь».

Произведение циклично. Повесть начинается со слов «Я знаю ваш секрет: вы меня не любите». Герой говорит, что он умирает. В ходе сюжета

он перерождается. В конце мы видим те же слова, только смысл у них уже другой. Перед нами предстает новый человек, который заново родился.

Таким образом, сюжет повести, основанный на нравственном становлении героя, также включает в себя воспитательный стержень. Но инициация, через которую проходит герой, связана с осознанием своего предназначения как писателя. Именно поэтому сцена «очищения» освящена именем Пушкина.

Заключение

Рассмотренные нами повести «Охота на «Большую Медведицу» и «Корабли и Галактика» представляют собой дилогию. Их роднит похожий пространственно-временной континуум: действие происходит в межпланетном пространстве, по которому персонажи путешествуют на космических кораблях. Объединяет повести и приключенческий характер сюжета. Основным же, что позволяет говорить о дилогии, оказывается выбор персонажей. Это, как правило, совсем юные герои, путь становления которых являет собою сюжет воспитания. Именно этот сюжет будет одним из центральных в зрелом творчестве Ал. Иванова («Общага-на-крови», «Географ глобус пропил», «Блуда и МУДО» и др.)

«Охота на Большую Медведицу» ближе к жанру фантастической повести: зло в чистом виде в ней так и не появится, а образ Андраковского на протяжении всего произведения заставляет читателя думать, кем же он является на самом деле – антагонистом или протагонистом. Образы же детей, в отличие от становящегося Навка, изначально даны целостными.

Рассмотренные нами повести неоднородны по жанровым признакам. «Охота на «Большую Медведицу» и «Корабли и Галактика» представляют

собой жанр фантастической повести, включающей элементы фэнтези. Как показал анализ, одним из основных элементов нового жанра является выход за границы планеты, путешествие по Галактике, техническая возможность которого не сопровождается сколько-нибудь научным комментарием, а представляет собой плод субъективных «мечтаний» автора. Родственным с фэнтези моментом является и борьба с мировым злом в качестве центральной коллизии. Символом этого Зла является в повести Ал. Иванова образ Сатара, очень напоминающий Саурана из «Властелина колец» Дж. Р.Р. Толкина. В свою очередь есть определенная родственность и в образах положительных персонажей Навка и Фродо. Эти молодые люди – герои-поневоле. Таковыми они становятся благодаря безупречным нравственным качествам, не позволяющим им поступать вопреки их внутренней сути.

Несколько особняком в раннем творчестве Ал. Иванова стоит повесть «Победитель Хвостика». По жанру она близка к фантастико-юмористическим повестям. Тем не менее, в ней таятся элементы метапрозы: начинающий писатель заводит разговор о писательстве. Он пробует перо в совершенно разных жанрах: рассказах, поэмах, стихотворениях и т.д.

Центральным же в этой повести оказывается сюжет инициации: пройдя сквозь банно-магическую смерть, будущий автор романа нравственно перерождается. Причем это перерождение совершается под знаком пушкинского «Пророка».

В создании пространственно-временных параметров, в повести «Победитель Хвостика» Иванов использует также ряд архетипических и мифопоэтических образов, что способствует символизации хронотопа. Ведущими в художественном пространстве повести становятся такие архетипические образы-символы, как баня (восходящая к образу избушки на курьих ножках), ведьма с метлой (олицетворяющая образ бабы-яги), Великая

Дыра как образ источника «живой воды». Через элементы сказки показывается герой-рассказчик, его взгляд на мир. Он противопоставляется взгляду автора-повествователя, который вносит достоверность в повесть.

Наше внимание к ранним произведениям писателя связано еще и с тем, что они несут в себе существенный потенциал в качестве образцового подросткового чтения. Сюжет становления героя оказывается стержневым во всех, проанализированных нами повестях, что вызывает неизменный интерес у юных читателей. Приключенческий сюжет повести «Корабли и Галактика» дает пищу воображению, раздвигает рамки представлений о мире. Позволяет расширить кругозор, способствует интеллектуальному и эмоциональному развитию личности подростка.

Таким образом, предпринятое исследование позволило углубить представление о раннем творчестве Алексея Иванова и показало, что его ранние фантастические произведения можно использовать для привлечения внимания подростков к изучению литературы.