

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Жанровое своеобразие фантастики	6
Глава 2. Структура и функции сказочных мотивов.....	23
Глава 3. Поэтика романов К. Саймака «Вся плоть – трава» и «Заповедник гоблинов»	37
Заключение	58
Список использованной литературы.....	60
Приложение 1	64

Введение

Среди литературных явлений XX-XXI веков фантастика занимает центральное место, что обусловлено техническим прогрессом, урбанизацией, наступлением информационной эры и некоторыми другими социальными и культурными причинами. Примечательно, что фантастика реагирует на становление новой культурной парадигмы двойственно – своим содержанием, соотносящимся с осмыслением новых реалий, и художественной формой. Новая научно-техническая реальность требует соответствующего ей художественного языка.

Расцвет жанра фантастики приходится на 60-е годы XX века – времени, когда были сделаны революционные заявления о принципиальной новизне этой разновидности литературы: «...Отличие писателя-фантаста от «обычного» писателя состоит в том, что он пользуется методами, которые не применяли ни писатели-реалисты, ни Рабле, ни Гофман, ни Сент-Экзюпери» [Стругацкий 1987: 44]. Однако, свойственный любому жанру, процесс кристаллизации жанровой формы показал, что она вполне традиционна, даже с учетом содержательной новизны. Жанровые черты фантастики во-многом соотносятся с поэтическими категориями мифологических и фольклорных повествовательных форм.

Большинство вопросов, возникающих у литературоведов, чьи научные интересы сосредоточены на фантастике, касаются определения границ жанра. Особенно в тех случаях, когда рассматривается лишь тематическое единство текстов, без учета их формальных характеристик.

В настоящей работе предпринимается попытка комплексного анализа двух репрезентативных фантастических текстов Клиффорда Саймака «Вся плоть – трава» (1965 г.) и «Заповедник гоблинов» (1968 г.). Притом, фантастика понимается нами как часть общего литературного процесса последних ста лет, – времени, когда моральные, эмоциональные и эстетические истины утратили свою определенность. Писателю-фантасту под

каждое свое произведение приходится подводить мировоззренческий базис. Именно различие идейных основ текстов обуславливает и жанровую размытость фантастики. В литературоведческих работах, написанных во второй половине XX века, встречаются призывы вообще отказаться от установления жанровых рубежей. Например, американский фантаст Роджер Желязны вспоминал, что каждый раз, когда он слышал или читал новое определение фантастики, – писал рассказ, который опровергал это определение, и, тем не менее, являлся фантастическим [Kovacs 2009: 538]. На наш взгляд, данный факт свидетельствует не столько об отсутствии границ жанра, а сколько о его неканоничности.

Неканоничные типы повествований по М.М. Бахтину способны втягивать в себя различные составляющие других жанров, в том числе специфические мотивы и образы. Фантастика традиционно опирается на жанр сказки: например, использует клишированные описания второстепенных персонажей (монстров, инопланетян и т.п.), места действия, поступков героя. Кроме того, в фантастике, как и в сказке, имеется определенный набор персонажей-функций, включая и центральное действующее лицо, реализующее стратегию героя.

Актуальность – исследование жанровых форм является одним из самых перспективных направлений в литературоведении.

Новизна – романы Клиффорда Саймака «Вся плоть – трава» (1965 г.) и «Заповедник гоблинов» (1968 г.) мало изучены, традиционно их жанровая специфика выявляется только на основании тематической принадлежности к научной фантастике, что, на наш взгляд является не вполне обоснованным.

Тема работы: «Сказочные мотивы в фантастических романах Клиффорда Саймака «Вся плоть – трава» и «Заповедник гоблинов».

Проблема, которую мы решаем в рамках настоящего дипломного сочинения, – взаимодействие сказочных и фантастических мотивов в романном повествовании.

Цель - исследование поэтики фантастических романов К. Саймака

«Вся плоть – трава» и «Заповедник гоблинов» и установление функций сказочных мотивов в них.

Для достижения цели необходимо решение следующих **задач**:

- определить историко-культурные предпосылки возникновения жанра фантастики и его разновидностей;
- определить корпус текстов, которые могут быть отнесены к категории «фантастических», а также предложить вариант их классификации;
- описать структуру и функции сказочных мотивов, характерных для фантастики;
- выявить особенности взаимодействия фантастического и сказочного начал в жанре фантастики;
- проанализировать фабульное и сюжетное своеобразие, пространственно-временную структуру, основные мотивы, повествовательные стратегии, типы героев в романах К. Саймака «Вся плоть – трава» и «Заповедник гоблинов».

Объектом исследования является поэтика фантастики.

Предмет исследования – фантастические романы К. Саймака «Вся плоть – трава» и «Заповедник гоблинов».

Методологическую базу составляют исследования, Г. Гуревича, М. Галиной, А. и Б. Стругацких, Т. Чернышевой, Е. Тамарченко, В.Чистова, Ц. Тодорова и других, посвященные жанровой специфике и жанровым модификациям фантастики; труды по истории и теории мифа, эпоса, сказки А.Н. Веселовского, Е.М. Мелетинского, В.Я. Проппа, О.М. Фрейденберг, работы по теории литературы Н.Д. Тамарченко, Б.В. Томашевского и др.

Выбор методов исследования обусловлен спецификой материала – это сравнительно-типологический анализ, мотивный анализ, а также методики целостного анализа художественного текста.

Структура работы определяется поставленными целями и задачами, состоит из введения, трех глав, заключения и библиографического списка.

Глава 1. Жанровое своеобразие фантастики

Фантастика (греч. phantastike – искусство воображать) – разновидность художественной литературы, в которой авторский вымысел следует от изображения странно-необычных, неправдоподобных явлений до создания особого – вымышленного, нереального, «чудесного мира». Фантастика обладает особым типом образности, для которого характерны высокая степень условности, нарушение логических связей и закономерностей, естественных пропорций и форм изображаемого объекта, отсутствие мотивировок событий. Фантастика как особая область литературного творчества максимально аккумулирует творческую фантазию художника, а вместе с тем и фантазию читателя; в то же время фантастика – это не произвольное «царство изображения»: в фантастической картине мира читатель угадывает преобразенные формы реального – социального и духовного – человеческого бытия [Николюкин 2003: 1121].

Фантастика также может расцениваться как литературный прием, позволяющий автору создавать подчеркнуто условный мир. «К нему охотно обращались классики – Пушкин, Лермонтов, Достоевский, и столь же охотно современные писатели, которых никто не подумал бы назвать фантастами, – Вс. Иванов, Леонов, Айтматов... Что же касается частного случая фантастики – перенесения проблем современного общества в будущее, то необходимость таких работ не вызывает сомнения» [Стругацкий 1987: 44]. Иногда фантастическим оказываются отдельные персонажи или элементы сюжета (например, в пьесах В. Маяковского «Клоп» и «Баня», в романе М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита»). В этой связи интересными представляются замечания британской исследовательницы М. Минто, подчеркивавшей популярность фантастики в русской литературе. По мысли ученого, «в основе этой популярности лежит «восторг и восхищение» перед невероятным, сверхъестественным» [Minto 1994: 4].

Кроме того, в литературоведении закреплён термин «фантастическое», обозначающий жанровую модель, для которой характерны следующие типологические черты: 1) текст должен побудить читателя воспринять мир персонажей как мир реально живущих людей и испытать некоторое колебание между естественным и сверхъестественным; 2) это колебание или сомнение может испытывать также и персонаж; 3) за читателем оставляется право выбора: безусловно «верить» тексту или отвергать аллегорические или поэтические варианты истолкования текста (автор концепции: Ц. Тодоров) [Большакова 2004: 417]. С учётом универсальности выделенных французским философом категорий фантастического, можно говорить о сверхжанровой природе фантастического, поскольку его элементы обнаруживаются в самых разных текстах в диахронии: начиная с архаичных повествовательных форм, особо – в готических текстах и в настоящее время – в постмодернистских.

В контексте данной работы фантастика – это жанр литературы, которому соответствует чудесная картина мира, противопоставленная объективной реальности и привычным для сознания понятиям. В этом чудесном мире действует героическая личность, постоянно оказывающаяся в ситуации выбора. Мерой исключительности персонажа всегда становятся его нравственные свойства. Протагонисты фантастики реализуют одну из двух стратегий: одна из них предполагает чудесное происхождение героя, который обладает честностью, храбростью, благородством и величием. В процессе испытаний он только подкрепляет эти качества и полнее раскрывает то, что дано ему при рождении. Вторая стратегия представляет собой преодоление жизненных кризисов изначально несовершенным, слабым человеком. Черёда инициаций и проверок обуславливает формирование сильного характера.

Категория чудесного роднит фантастику со сказкой, но, в отличие от этого фольклорного жанра, фантастика организуется по принципу жизнеподобия: «на тучной почве реализма расцветают фантастические цветы. Сколь бы ни была фантастична ситуация, люди ведут себя как живые

люди, а не как образцово-показательные, витринные манекены. И наоборот: если автор забывает о реализме, получается плохая фантастика, ненатуральная, герои картонны, глупы и неестественны» [Стругацкий 1987: 44].

Существует множество определений жанра фантастики, что затрудняет его дефиницию. Исследовательница Т. Чернышева отмечает, что «все эти классификации не только условны, что признают, как правило, и сами их авторы, но и содержат в себе значительный элемент произвола, ибо за основу зачастую берутся или тематические различия, или структурные особенности тех общелитературных жанров, которые облюбовала фантастика. Вероятно, "время классификаций" пройдет так же, как прошло "время определений"» [Чернышева 1988: 229]. Ошибочной представляется также подход, уравнивающий всю фантастику в целом с научной фантастикой, так как научная фантастика – это одна из жанровых модификаций фантастики.

Представления о фантастике часто тесно связывают с некоторыми программными произведениями, например, Жюль Верна, в которых читатель обнаруживает соединение бытового и нереального. Это «нереальное» – предметы, объекты, явления, которых в действительности не существует, тем не менее, оказываются выдуманнными, то есть не совсем нереальными. «Постоянное соединение рационального и иррационального, их парадоксальные сочетания в повседневном сознании человека...» [Ханютин]. Авторы, создающие фантастические сюжеты, допускают появление тех или иных вещей в будущем (таких как машина времени или космический корабль, способный преодолевать расстояния в несколько галактик) при этом основываясь на научных гипотезах и на законах физики. Здесь проявляется широкий спектр разнообразия научно-фантастических произведений: все зависит от того, насколько те или иные предположения обоснованы. «"Вероятное" совсем не обязательно стоит в фантастике рядом со столь же вещественным "невероятным". Это "невероятное" может выразиться через

отношения между вещами, каждая из которых не вызывает сомнений в своей реальности» [Кагарлицкий 1974: 46].

В XX веке фантастика формировалась и развивалась, преимущественно, под влиянием новых технократических реалий и по причине необходимости осмыслить их с помощью адекватных форм. В послереволюционной России первая фантастическая повесть Н.Комарова «Холодный город» (1918 г.) была посвящена глобальной катастрофе, которая преодолевается мощью технического гения человечества. Параллельно в это время один за другим создаются тексты социально-этической, философской направленности. Основоположником этой жанровой модификации считается Г. Уэллс. Также рубеж XIX-XX веков и начало XX века знаменуется переосмыслением классической утопии и ее трансформации этого жанра в антиутопию (Замятин Е. «Мы» 1923 г., Дж. Оруэлл «1984» 1949 г.). Среди прочего, в утопических и, особенно, антиутопических произведениях значительное место занимает тема революционного преобразования общества. Фантастика научной гипотезы в 20-е годы исключительно продуктивна и отличается разнообразием технологических прогнозов. Одним из ярких фантастов этого периода является советский писатель А. Беляев. Для его романов «Человек-амфибия»(1928 г.), «Ариэль» (первая публикация – 1941 г.) и «Голова профессора Доуэля» (1925 г.) характерны научность и классовость – доминирующие черты фантастики 20-х годов.

За рубежом активно развивается «космическая» фантастика, которая в Советском Союзе подвергалась критике за игнорирование «ближних» проблем. Открытие в СССР «космической Эры» после запуска первого спутника изменило ситуацию и приоритеты в фантастике. Фантастика 50 – нач. 60-х гг. была преимущественно утопической по своей направленности. Все авторы рисуют в своих произведениях торжество идеальных социальных моделей, объединенное человечество, достигшее максимума в своем гуманистическом развитии, а потому способное решать глобальные

проблемы космической экспансии (цикл романов о полдне XXII века братьев Стругацких, повести и рассказы 60–х годов Р. Силверберга).

Основной проблемой классификации фантастических жанров является то, что тот или иной жанр практически не встречается в произведениях в чистом виде. Ряд ученых рассматривает особую разновидность реалистической прозы, которую «можно отнести к «реализму, стоящему на грани фантастики» [Тамарченко 1968: 96]. К примеру, тексты Олдоса Хаксли, Абэ Кобо, Фридриха Дюрренматта, Уильяма Голдинга, Пьера Буля.

Различные научно-фантастические романы актуализируют, помимо естественнонаучных или технических проблем, проблемы непосредственно гуманитарные. Так, например, повесть Теда Чана «История твоей жизни», опубликованная в 1998 году, является социально-фантастическим романом, так как актуализирует проблему контакта с представителями инопланетной расы, поведения человечества в ситуации столкновения с представителями другой планеты. Одновременно с этим роман является и философско-фантастическим, потому что на основе фантастического события, которого никогда не было и не наблюдается ныне, ставится философский вопрос бытия: вопрос длительности времени и его устройства. Этот вопрос, в свою очередь, рассматривается как философами (представителями гуманитарной науки) так и физиками (представителями естественных наук).

В настоящее время существует множество классификаций фантастики, выстраиваемых на разных основаниях. Наиболее обоснованным, на наш взгляд, является сюжетообразующий принцип, предлагающий следующие дефиниции: научная фантастика, твердая научная фантастика, космическая фантастика (включающая космическую одиссею, планетарный роман, космическую оперу), философская фантастика, социальная фантастика, юмористическая фантастика, фэнтези, фантастика мистики и ужасов. Для полной репрезентации жанровой системы мы также включаем описание пограничных типов, включающих черты исторического и фантастического

дискурсов: криптоисторические повествования и повествования альтернативной истории. Охарактеризуем каждый из них.

Научная фантастика

Существует много споров среди критиков и литературоведов о границах этой жанровой модификации. Тем не менее, большинство из них сходятся во мнении о том, что научной фантастикой является литература, основанная на допущении в области науки: изобретении чего-либо ранее не существовавшего, открытии новых законов природы, построении экспериментальных моделей общества.

Зачастую действие научной фантастики происходит в далеком будущем, что делает эту жанровую разновидность похожей на футурологию, науку о прогнозировании мира будущего. Многие научно-фантастические писатели посвящают свое творчество литературной футурологии, попыткам угадать и описать реальное будущее Земли, как это делали Артур Кларк, Станислав Лем и проч. Другие писатели пользуются будущим лишь как сеттингом¹ [Сидоренко 2012: 9], позволяющим более полно раскрыть идею произведения.

Однако фантастика о будущем и научная фантастика не одно и то же. Действие многих научно-фантастических произведений происходит в условном настоящем («Великий Гуслер» К. Булычева (цикл произведений. Первый рассказ «Связи личного характера» был написан в 1967 г.), большинство книг Ж. Верна, рассказы Г. Уэллса, Р. Брэдбери) или даже прошлом (книги о путешествиях во времени). В то же время, в будущее иногда помещают действие произведений, не связанных с научной фантастикой. Например, действие многих произведений фэнтези происходит на Земле, изменившейся после ядерной войны («Шаннара» Т. Брукса (серия романов. Первый роман «Дети Армагеддона» написан в 2006 г.),

¹Сеттинг (*setting* – англ. – обстановка, окружение [Concise Oxford Russian Dictionary 1998: 883]) В качестве термина используется для обозначения среды, места, времени и условия действия.

«Пробуждение каменного бога» Ф.Х. Фармера, «Сос-веревка» П. Энтони). Поэтому более надежный критерий – не время действия, а область фантастического допущения.

Г.Л. Олди условно делят научно-фантастические допущения на естественно-научные и гуманитарно-научные. К первым относится введение в произведение новых изобретений и законов природы, что характерно для твердой научной фантастики. Ко вторым относится введение допущений в области социологии, истории, психологии, этики, религии и даже филологии. Таким образом, создаются произведения социальной фантастики, утопии и антиутопии. При этом в одном произведении может сочетаться несколько видов допущений одновременно.

Как говорит Т. Чернышева в своей статье «О старой сказке и новейшей фантастике», современники фантастов 60-х годов часто сопрягали научную фантастику с простой сказкой. Для того чтобы такого не происходило, писатели-фантасты и создавали четкий научный базис в своих произведениях, дабы устанавливалась четкая граница между сказкой (где плащ-невидимка возникает неизвестно откуда и неизвестно из чего сделан) и научной фантастикой (где плащ-невидимку создает гениальный ученый, изучающий цвет и свет, дисперсию и т.д.). Сергей Снегов в 1992 году в предисловии к своей книге «Люди как боги» писал: «Раз фантастика, значит, нечто выдуманное, нечто отличное от реальной действительности. А раз научная, то, стало быть, в чем-то соответствует законам развития и познания мира, выражает какую-то реальность природы и человека – хоть и выдуманное, но правдивое зеркало глубинной человеческой сущности» [Снегов 1966: 22].

Как пишет в своей статье Мария Галина: «Традиционно считается, что научная фантастика – это литература, сюжет которой разворачивается вокруг какой-то пусть фантастической, но всё-таки научной идеи. Точнее будет сказать, что в научной фантастике изначально заданная картина мира логична и внутренне непротиворечива. Сюжет в научной фантастике обычно

строится на одном или нескольких как бы научных допущениях (возможна машина времени, передвижение в космосе быстрее света, надпространственные тоннели, телепатия и прочее)» [Галина 2006: 5].

Твердая научная фантастика

Научная фантастика имеет так называемый поджанр или подвид, который называется «твердая научная фантастика». Твердая научная фантастика отличается от научной тем, что во время повествования не искажаются научные факты, законы. То есть можно сказать, что основой этой жанровой разновидности является естественная научная база знаний и весь сюжет описывается вокруг определенной научной идеи, пусть даже и фантастической. Сюжетная линия в таких произведениях всегда линейно проста и логична, строится на нескольких научных допущениях – машина времени (Г. Уэллс «Машина времени» – 1895 г.), сверхскоростное передвижение в космосе (Братья Стругацкие «Страна багровых туч» – 1959 г.), экстросенсорика и прочее. «"Твёрдая" научная фантастика обильно вбирает сегодня сказочные образы и обнаруживает другие черты сходства с устным народнопоэтическим творчеством» [Бритиков 2005: 31].

Поскольку данная типологическая разновидность стремится к самому полному воссозданию научного контекста, к текстам этого жанра часто предъявляют требования правдоподобия и, соответственно, упрекают в недостоверности. Однако загадки нейтрино, «черных дыр», генетики и т. д. не есть цель художественной литературы. Для этого существуют научно-популярные жанры. Объектом авторского исследования в текстах твердой научной фантастики остается человек, поэтому обвинения часто оказываются безосновательными.

Космическая фантастика

Космическая фантастика – это жанровая модификация научной фантастики. Ее отличительная особенность в том, что основной сюжет разворачивается в космическом пространстве либо на различных планетах в Солнечной Системе или за ее пределами.

Космическая фантастика включает такие разновидности, как планетарный роман (Ф. Герберт «Дюна» – 1965 г.), космическая опера (Э. Берроуз «Джон Картер – марсианин» – 1964 г.), космическая одиссея (А. Кларк «2001: Космическая Одиссея» – 1968 г.).

Выделяют следующие подвиды этой жанровой модификации:

А) Космическая одиссея

Космическая одиссея представляет собой повествование, основанное на классическом одноименном сюжете, в котором действия переносятся в безграничное звездное пространство, наличествует протагонист – «Одиссей», герою и его команде необходимо выполнить глобальную миссию, от результата выполнения которой зависит судьба человека, острова и страны трансформируются в планеты и астероиды, и такой оказывается Земля. В конечном счете, несмотря на значительно расширенные пространственно-временные горизонты, такие тексты также как и прецедентный эпос Гомера, повествуют о пути человека к самому себе. В качестве примера можно привести цикл из четырёх романов Артура Кларка, в котором само название маркирует жанр: «2001: Космическая Одиссея» (1968), «2010: Одиссея Два» (1982), «2061: Одиссея Три» (1987) и «3001: Последняя Одиссея» (1997).

Б) Планетарный роман

В планетарном романе, как правило, действие ограничивается линейной фабулой, отсутствуют второстепенные сюжетные линии, художественное пространство представляет собой одну конкретную планету, которая населена экзотическими животными, людьми.

Значительная часть текстов этой жанровой модификации посвящена далекому будущему, в котором люди перемещаются между мирами на космическом корабле, что в рамках данного художественного повествования является привычным явлением. Некоторые ранние произведения космической фантастики выстраиваются по принципам более простых сюжетов, в которых отсутствуют подобные реалистические способы

передвижения, например, как в фантастических романах Э. Р. Берроуза, посвящённых планете «Барсум» (1912 г., 1916 г., 1918 г.).

Однако цель и основная тема планетарного романа едина для всех произведений – приключения героев на конкретной планете. Наиболее известные романы в жанре планетарной фантастики: «Дюна» Ф. Герберта (1965 г.) или «Хайнский цикл» Урсулы Ле Гуин (1974-1999 гг.).

В) Космическая опера

Космическая опера – не менее интересный подвид научной фантастики.

Ее основной замысел – назревание и разрастание конфликта между героями с применением могущественного высокотехнологического оружия будущего для завоевания Галактики или освобождения планеты от космических пришельцев, гуманоидов и других космических существ.

Действующие лица этого космического конфликта отличаются исключительными чертами. Главным отличием космической оперы от научной фантастики в том, что здесь происходит практически полный отказ от научной базы сюжета.

Среди произведений космической фантастики, которые заслуживают внимания можно отметить следующие: «Потерянный рай», «Абсолютный враг» (Андрей Ливадный), «Стальная крыса спасает мир» (Гарри Гаррисон), «Звездные короли», «Возвращение на звезды» (Эдмонд Гамильтон), «Автостопом по Галактике» (Дуглас Адамс) и другие книги.

Жанр космической фантастики широко представлен в кино: «Армагеддон» (Майкл Бэй, США – 1998 г.); «Аватар» (Джеймс Кэмерон, США – 2009 г.), который отличается необычными спецэффектами, яркими образами, богатой и необычной природой неизведанной планеты; «Звездный десант» (Пол Верховен, США – 1997 г.), также популярный в свое время фильм, хотя многие киноманы и сегодня готовы пересматривать эту картину не один раз; нельзя не отметить все части (эпизоды) «Звездные войны» Джорджа Лукаса.

Философская фантастика отражает изменения жизни, которые в XX веке происходили очень скоро, и содержательно соотносится с мировоззренческими поисками, осмыслением прошлого, прогнозами будущего. К данной жанровой разновидности относятся «Властелин колец» Дж.Р.Р. Толкина (публ. 1954 г., 1955 г.), «Наследники» У. Голдинга (1955 г.), «Паразиты сознания» К. Уилсона (1967 г.).

Социальная фантастика – разновидность научно-фантастической литературы, где главную роль играют отношения между людьми в обществе. Основной акцент делается на создание фантастических мотивов с целью показать развитие общественных отношений в нереальных условиях. В этом жанре написаны следующие произведения: «Град обреченный» братьев Стругацких, «Час быка» И. Ефремова, «Машина времени» Г. Уэллса, «451 градус по Фаренгейту» Р. Брэдбери. Кинематограф тоже предлагает фильмы в жанре социальной фантастики: «Матрица» (США, Австралия – 1999 г.), «Темный город» (США, Австралия – 1998 г.), «Молодежь» (США – 2014 г.).

Юмористическая фантастика – жанр, в котором представление необычных и фантастических событий происходит в юмористической форме. Юмористическая фантастика известна с античности и развивается в наше время. Среди представителей юмористической фантастики в литературе самыми яркими являются братья Стругацкие («Понедельник начинается в субботу»), Кир Булычев («Чудеса в Гусяре»), а также Терри Пратчетт («Я надену полночь»), Бестер Альфред («Вы подождете?»), Биссон Терри Бэллантин («Они сделаны из мяса»).

Фэнтези – жанр, совмещающий черты фантастики и сказки. Фэнтези свойственны отсылки к средневековым мифам и легендам, описание вымышленного мира, безусловность фантастических элементов, не требующих логических обоснований.

Для этого жанра характерны такие герои, как боги, колдуны, гномы, тролли, призраки и иные существа. Произведения в жанре «фэнтези» очень

близки к древнему эпосу, в котором герои сталкиваются с волшебными существами и сверхъестественными событиями.

Жанр «фэнтези» возник сравнительно недавно – в первой половине XX века – как реакция на формирование машинной цивилизации. Художественный язык авторов книг фэнтези служит инструментарием осмысления последствий технократического прогресса. «Итак, имело место своеобразное разделение обязанностей: научная фантастика обеспечивает воспроизводство научно-технической элиты, а фэнтези – воинов грядущих битв, которые, используя разработки вышеупомянутой элиты, огнем и мечом истребят супостата» [Геворкян].

Вместе с тем, создаваемая ими альтернативная реальность постулирует справедливость и допускает спасение души через добрые поступки. Основными представителями этого жанра являются Роберт Джордан (фэнтезийный цикл книг «Колесо времени», включающий 11 томов, Урсула Ле Гуин (цикл книг о Земноморье – «Волшебник Земноморья», «Колесо Атуана», «На последнем берегу», «Тухану»), Маргарет Уэйс (цикл произведений «DragonLance») и другие.

Поскольку специфика фэнтези предполагает динамичный сюжет, насыщение художественного пространства деталями, частую смену сцен, этот жанр востребован киноиндустрией. Сейчас более популярными, чем книги, являются декоративно насыщенные голливудские фильмы, уже традиционно соотносимые с жанром фэнтези: «Горец» (1986 г.), «Убить дракона» (1988 г.), «Властелин колец» (серия фильмов, 2001-2003 гг.), «Гарри Поттер» (серия фильмов, 2001-2011 гг.), и множество других фильмов. Эти киноработы привлекают зрителя замысловатой графикой, загадочными сюжетами, то есть эксплуатируется внешняя – зрелищная сторона жанра, без учета его глубоко гуманистического пафоса.

Фантастика мистики и ужасов, сохраняя все аутентичные жанровые черты, выстаивается по принципам готического хронотопа.

Г.В. Заломкина, наиболее полно изучившая литературную готику, оперирует синонимичным готике определением «литература ужаса и тайн», которое, в свою очередь, коррелирует с обозначением одной из модификаций фантастики, поскольку «готика стоит у истоков научной фантастики, и фэнтези» [Заломкина 2011: 98]. Объединяет два этих нарративных типа модус «когнитивной неопределенности» (термин Г. Заломкиной), иначе говоря, кризис познания, возникающий в момент столкновения человека с чем-либо необъяснимым. Притом, что раскол возникает не только в психической сфере субъекта, и не в физическом мире, а «между психически опытом и физическим миром» [Заломкина 2011: 102]. Разнообразные фантастические категории могут расцениваться индивидом как галлюцинации, видения, сны наяву, бред и т.п., а могут восприниматься как подлинно чудесное, пронизывающее бытие, но открывающееся лишь избранным. К слову, именно безусловное принятие подлинности немислимого объясняет средневековую квазиисторичность фантастики мистики и ужасов. В такие моменты устоявшаяся матрица познания не работает, и персонаж оказывается перед выбором: принять сверхъестественную ситуацию как данность и погрузиться в нее или отвергнуть как недопустимую. От принятого решения зависят его дальнейшие действия, часто судьба, но последовательность шагов, предпринимаемых протагонистом, формирует сюжет, а сам момент выбора – фабулу.

Поскольку данная жанровая модификация, с одной стороны, развивалась в диахронии (ее фундаментальную черту – столкновение человека с непознанным – мы обнаруживаем еще в архаичном мифе), с другой стороны, имеет многочисленные и прочные связи с другими жанрами, можно предложить огромное количество разнородных примеров, начиная с «Портрета Дориана Грея» Оскара Уайльда, «Странной истории доктора Джекила и мистера Хайда» Р.Л. Стивенсона, «Дракулы» Б. Стокера, «Мастера и Маргариты» М. Булгакова, заканчивая современными образцами

маскультуры: «Зеленой милей», «Мертвой зоной» С. Кинга, фильмами «Кошмар на улице Вязов» (1984 г.), «Пятница 13-е» (1980-1982 гг.), «Изгоняющий дьявола», «Предчувствие» (2007), «Пункт назначения» (2000-2006 гг.), «Экстрасенс» (2011 г.).

Как видно из предыдущего примера, фантастика, подобно другим свободным и постоянно становящимся жанрам, активно коммуницирует с другими жанровыми модификациями, образуя на периферии их взаимодействия гибридные разновидности. Например, в результате сопряжения исторического и фантастического повествований появляются романы *альтернативной истории* и романы *криптоистории*. Для первого типа характерны пересмотр официально-закрепленной в источниках версии исторического развития, создание параллельных исторических реальностей, акцентуация моментов перехода из одного мира в другой, размывание границ между «официальной» реальностью и ее альтернативной версией. Тем не менее, специфическая для этого разновидности фантастики черта: оценка автором событий подлинной истории, критическое осмысление процессов, описанных в нехудожественных источниках – то есть идеологический пафос, не позволяет включать повествования «альтернативной истории» в нашу классификацию. Роман криптоистории сосредоточен на расшифровке исторических загадок, обнаружении и раскрытии исторических тайн. «Криптоистория по своим художественным особенностям очень близка к историческому роману. Если мы возьмем любой исторический роман, особенно в той его модификации, которая в XIX в. была предложена А. Дюма, т. е. авантюрно-приключенческий, то можно увидеть, что основу его фабулы, как правило, составляет какая-либо тайна. Писатель заставляет своих героев как бы разгадывать загадки истории, приоткрывать завесу над тем, что, казалось бы, навек похоронено под пылью столетий» [Петухова, Черный 2003: 83]. Тематическая соотнесенность криптоисторического дискурса с исторической наукой и использование фантастики как приема, без репрезентации всех ее формально-содержательных элементов, также

оставляет романы криптоистории за пределами классификаций фантастического жанра.

Говоря о динамике жанра фантастики, следует отметить исчезновение фантастики, сосредоточенной только на собственной фантастической уникальности, которую раньше называли научной. «Это фантастика о том, как талантливый инженер изобрел молоток, самостоятельно забивающий любые гвозди. Молоток работает на обогащенном уране» [Стругацкий 1987: 50]. Далее, исчезает эпатажирующая, но некачественная в художественном плане фантастика. «Обычно здесь присутствует страшной силы любовь к прекрасной инопланетянке, разрывание пополам враждебных галактик и безудержная телепатия. Герои очень твердо ориентируются в подпространстве и нетвердо в законе Ома» [Стругацкий 1987: 44]. По замечанию, братьев Стругацких, подобные тексты появлялись как дань моде. И, наконец, размываются черты фантастики прецедента. «Это когда космонавты прилетают на чужую планету, а там – разумные бактерии. Космонавты глубоко задумываются над неистощимостью природы, сопровождая мыслительный процесс возгласами: «Во дает!». То есть в фантастике закончился период примитивных чудес. Правда, некоторые авторы об этом не догадываются и продолжают громоздить их с прежним рвением» [Стругацкий 1987: 45].

С другой стороны, быстро набирает вес направление, исследующее человеческие отношения в остро необычных ситуациях. Здесь фантастический прием не цель, а средство, поскольку необычность ситуации позволяет ярче высветить определенные грани человека и общества.

Выводы:

Закрепленное в литературоведении понятие «фантастическое» не обладает терминологической четкостью.

Фантастикой называют особый тип повествования, предметом изображения которого становятся странные, необъяснимые, сверхъестественные явления.

Фантастическое может использоваться в тексте в качестве инструментария для создания особого типа образности и как художественное иносказание. Это свойство фантастики позволяет обращаться к ней тем авторам, которые не ставят своей целью создание специфически чудесной картины мира.

Вместе с тем, фантастика – это жанр литературы, обладающий устойчивыми формально-содержательными характеристиками: чудесная картина мира отчетливо контрастирует с обыденностью, внутри чудесного мира действует персонаж, обладающий исключительными чертами; освоение неисследованного мира происходит активно-наступательно, обнаруживаются мотивы мистики, тайн, загадок и т.д., которые требуют безусловного их принятия, как действующими лицами, так и читателем. За последним всегда оставляется право выбора: безусловно поверить в изображаемый мир или расценивать его как ложный.

Жанр фантастики, как и всякий жанр, обладает типологическим ядром, в котором все основные жанровые черты присутствуют в чистом виде и мало подвержены трансформациям; и периферией, отличающейся размытостью границ. Для подобных текстов характерны лишь отдельные фантастические элементы, но, в то же самое время, именно они активно взаимодействуют с другими жанровыми разновидностями, что продуцирует разные другие интересные модификации.

Поскольку границы жанра неустойчивы, то существует огромное количество классификаций, создаваемых на разных основаниях. Ими могут быть тематический или методологический принципы. Но, на наш взгляд, наиболее устойчивым оказывается структурный базис, учитывающий ряд формально-содержательных черт того или иного текста. В данной работе описывается следующая типология: научная фантастика, твердая научная фантастика, космическая фантастика (включающая космическую одиссею, планетарный роман, космическую оперу), философская фантастика,

социальная фантастика, юмористическая фантастика, фэнтези, фантастика мистики и ужасов.

Фантастика как жанр многое перенимает у архаического мифа, эпоса и, особенно, у сказки. О том, какие именно сказочные мотивы вбирает в себя фантастика, и пойдет речь в следующей главе.

Глава 2. Структура и функции сказочных мотивов

Сказка – это фольклорный канонический жанр, имеющий четкую, всегда узнаваемую структуру. Генетически сказка восходит к эпосу и через него – к мифу. Процесс трансформации этих родственных повествовательных типов следует проиллюстрировать следующим образом. Чем больше географически и по времени отдалается героический эпос от среды, в которой он сложился, тем больше он теряет связь с событиями, которые послужили поводом для его создания, и наполняется эпизодами и сюжетными ситуациями, близкими вкусу и эстетическим потребностям новой аудитории. В основном, исторический сюжет изменяется в корне, тогда произведение утрачивает присущий ему высокий героический пафос, приобретает новое, чаще всего обытовленное содержание. Такая трансформация эпоса объясняется тем, что его реальная основа все время отдалается от сказителя и от слушателя (читателя).

Набольшей доказательностью обытовления обладает процесс трансформации типа протагониста. В сказке действует уже не эпический персонаж, который изначально обладает невероятной силой, ловкостью, имеет уникальное происхождение и т.д. Это герой, который в ходе повествования приобретает силу – именно для приобретения силы (чтобы затем преодолеть испытания, выпавшие на его долю) герой нуждается в чудесных предметах и чудесном помощнике. Центральный персонаж мифа вообще в таковых не нуждается, так как все необходимое он уже имеет при себе. Таким образом, главный герой сказки «приближается» к обычному человеку, становится более похожим на него.

Посредством испытаний герой сказки проходит обряд посвящения – повторяет подобные ритуалы, существующие в действительности у совершенно разных народов. В основном в сказке испытания заключаются в проверке главного героя на наличие положительных качеств: он должен быть добр, умен, ловок, скромен и т.д. Постепенно он зарабатывает различные

предметы, которые помогут ему достичь определенной цели, сделав на порядок сильнее. Помимо испытаний, доказывающих пригодность героя к совершению подвига, присутствует мотив идентификации, при котором герой должен доказать, что тот или иной подвиг был совершен именно им, а не кем-то похожим на него (братом или двойником).

Что же касается взаимосвязи сказки и мифа, то можно говорить, по меньшей мере, о трех точках их сопряжения.

В первую очередь миф представляет собой «истинное сказание», прежде всего, для его носителя; тогда как сказка тем же носителем мифа всегда расценивается как фикция². И дело тут не в том, что персонажи мифов – боги и сверхъестественные существа, а действующие лица сказок – герои и наделенные волшебными свойствами животные; не в том, что сказка всегда имеет счастливый конец, в отличие от мифа. Скорее, речь идет о том, что сказка стала уже на ранней стадии существования облегченной копией мифа и ритуала инициации, повторяющей сакральные представления о мире, его структуре и закономерностях на другом уровне и другими средствами, отчего нормативная функция стала замещаться развлекательной, гедонистической (о ней будет сказано чуть позже).

Во-вторых, водораздел проходит по принципам концепирования действительности, которые свойственны, как известно, и мифу, и сказке.

Представления об окружающей жизни всегда были основой фольклорного творчества. Поскольку мир казался архаичному человеку населенным духами, в его сознании возникали произвольные ассоциации между реальными явлениями и явлениями «чудесной» природы. То есть, в условиях первобытного общества устное творчество носило только мифологизированный характер. Так, словесное повествование об обыкновенной охоте трансформировалось в исследовательский рассказ, включающий и осмысление свойств объектов, предметов и явлений (окружающей среды, охотника, жертвы и т.д.). Эти способы изучения

²На это указывает и В.Я. Пропп в книге Фольклор и действительность. – М, 1986. – С. 87.

человеком реальности и своего места в ней закрепились в устойчивом и традиционном круге сюжетов и образов, антропоморфных не только содержанию, но и по форме. Однако по мере разложения общинно-родового строя и выделения индивида из природы, теряя свою связь с культом и «объяснительное» назначение, такие повествования трансформировались в сказки.

В-третьих, сказка теснейшим образом соотносится с мифом функционально: например, объяснение модели мироустройства, каких-либо явлений природы или исторических объектов, возникновение особенностей природного рельефа (горы или впадины, водопада). Сказки, как и мифы, могут иметь морализаторский вектор, определять правила поведения человека в повседневности (носить поучительный характер) и во время ритуалов, обрядов, объяснять их возникновение и бытование в народе, племени. В конце концов, и сказка, и миф носит эстетический и развлекательный характер, предлагая слушателю красивую занимательную историю.

Устойчивым жанр сказки делают такие элементы жанровой структуры, как специфическое дуальное пространство и время, особый тип героя, центрирующий сюжет, определенный перечень действующих лиц-типов, специфическая жесткая композиция, строгий набор сюжетов, состоящих, в свою очередь, из мотивов.

Именно постоянство жанровых черт определяет универсальность сказки: известно, что схожие сказочные повествования обнаруживаются у далеко отстоящих друг от друга народов. Фольклористы, исследовавшие разный в географическом плане материал, отмечают его удивительное сходство: «Одинакового рода сказания распространены в огромных районах» [Боас 1926: 128]. «Слушаем ли мы со снисходительным интересом какого-нибудь конголезского колдуна с горящими глазами или читаем с изысканным восторгом утонченные переводы мистической поэзии, Лао Цзы; пытаемся ли вникнуть в сложную аргументацию Фомы Аквинского или внезапно

улавливаем удивительный смысл причудливой эскимосской сказки – всегда мы встречаем одну и ту же, изменчивую по форме, но все же на удивление постоянную историю и, вместе с тем, один и тот же вызывающе настойчивый намек на то, что неизведанное, где – то ждущее нас, много больше, чем когда – либо можно будет познать и поведать» [Кэмпбелл 1997: 12]. Именно сходство, вплоть до совпадения, или «устойчивая повторяемость однотипных персонажей позволила контаминировать сюжеты» [Николюкин 2003: 990].

Одним из способов классификации сюжетов сказок становится мотивный анализ, поскольку мотив и сюжет соотносятся как часть и целое.

Подходы к изучению и определению мотива словесного художественного текста, существующие в литературоведении, отличаются единообразием. Для нас любопытными представляются две точки зрения на эту структурную категорию. Первая соответствует взглядам А.Н. Веселовского, исследовавшего мотивы на материале сказок. Ученый утверждал, что мотив – это «простейшая повествовательная единица, образно ответившая на разные запросы первобытного ума или бытового наблюдения» [Веселовский 1989: 213]. Вторая принадлежит Н.Д. Тмарченко и совпадает с наиболее современным подходом к изучению проблемы литературных мотивов. «Мотив – любая единица сюжета (или фабулы), взятая в аспекте ее повторяемости, типичности, то есть имеющая значение либо традиционное (известное из фольклора, литературы; из жанровой традиции), либо характерное именно для творчества данного писателя и даже отдельного произведения» [Тмарченко 1968: 96]. Также ученые обратили внимание на способность мотива «разворачиваться» в сюжет и, напротив, способность сюжета «сворачиваться» до объема мотива.

Однако при выделении одних и тех же признаков мотива, то есть при очерчивании формальных характеристик, ученые затрудняются с выявлением содержательных черт того или иного мотива, что и представляет основную сложность. Одни исследователи сходятся во мнении о «статичности» компонентов мотива, которые равны элементарным неделимым ситуациям

(«лунная ночь», «дева у водоема», «сожженное письмо», «цветущая яблоня»). Другие доказывают, что наряду со «статическим» мотивами, существуют и «динамические», равные локальным внутритекстовым конфликтам (мотив испытания, мотив искушения, мотив одиночества, мотив свободы и т.д.), именно они двигают сюжет.

Б. Томашевский дифференцирует также свободные и связные мотивы, первые из которых «можно опустить, не разрушая связности произведения», а вторые «опускать нельзя, не нарушив причинной связи между событиями» [Томашевский 1996: 183]. Связанные мотивы являются наиболее традиционными, именно они организуют фабулу. Свободные мотивы зависят от историко-культурных реалий и литературного метода, они оформляют сюжет. Отдельную разновидность представляют собой вводящие мотивы, которые часто оказываются несущественными сами по себе, но важными для предъявления других – значимых мотивов.

В наибольшей степени в устранении противоречия между статическими и динамическим; свободными и связными мотивами продвинулся В.Я. Пропп, предложив понятие «функция». Под функцией следует понимать стереотипную стратегию поступков героя, приводящих к известному результату, притом, что эта стратегия может по-разному обозначаться в языковом плане. «Прямое (логическое) значение мотивов-функций неизменно, тогда как их опосредованное словесное выражение может варьироваться: тот или иной его вариант избирается повествователем или рассказчиком из общего арсенала традиционных словесных формул. Таким образом, под внешним слоем словесных обозначений обнаруживается внутренний слой: конкретный сюжет состоит не из последовательно произносимых или читаемых «формул», а из следующих друг за другом. Из этого видно, что мы вправе идентифицировать мотив не только и даже не столько по его словесному обозначению, сколько по роли обозначаемых действий (поступков персонажей, событий их жизни) в разворачивании сюжета» [Тамарченко 2004: 197]. Фольклорист приводит следующий пример:

«...если черт садится на ковер-самолет и улетает, то полет – действие», функцией же «в данном случае будет доставка к месту поисков, а полет – форма осуществления этой функции». И далее: «В чем состоит функция, видно только из того, какое значение данный поступок имеет для хода действия» [Пропп 1984: 175].

Подробно В.Я. Проппом выделена 31 сказочная функция или 31 сказочный мотив. Среди них: отлучка, запрет и нарушение запрета, разведка вредителя и выдача ему сведений о герое, подвох и пособничество, вредительство (или недостача), посредничество, начинающееся противодействие, отправка, первая функция дарителя и реакция героя получение волшебного средства, пространственное перемещение, борьба, клеймение героя, победа, ликвидация недостачи, возвращение героя, преследование и спасение, неузнанное прибытие, притязания ложного героя, трудная задача и решение, узнавание и обличение, трансфигурация, наказание свадьба).

При этом мотив является тем, что отделяет одну сказку от другой, выступает как различительный признак. В. Пропп считал, что различные варианты сказочных мотивов (инварианты) и составляют ту самую структуру, превращая сказку как таковую в своеобразную схему, по которой строились фольклорные сказки. Такие инварианты одновременно объединяют между собой все сказочные произведения, позволяя исследователям сказки говорить о структурной составляющей сказки как жанра, и при этом отделяют между собой произведения. Сказочные мотивы, открытые несколькими исследователями, могут служить опорой для прочтения сказочного произведения, при переходе от сюжета к сюжету.

Функциональная концепция долгое время определяла подходы к изучению мифа и фольклора. В частности, О. Фрейденберг подробно изучила сюжетные мотивы как действенные формы персонажей, придя к выводу о том, что «значимость, выраженная в имени персонажа и, следовательно, в его метафорической сущности, разворачивается в действие, составляющее мотив;

герой делает только то, что семантически сам означает» [Фрейденберг 1997: 223].

Сказочные функции, выделенные В.Я. Проппом, несколько раз пересматривались различными исследователями, находили отражение в их трудах. К. Леви-Стросс считал, что разнообразие функций сказки заключается не в отличии одних от других, а в переходе из одной функции в другую [Леви-Стросс 2001]. Например: мотивы «леший принимает облик родственника или знакомого», «домовой принимает облик родственника или знакомого» и «черт принимает облик родственника или знакомого» могут быть обобщены в мотиве «демон принимает облик родственника или знакомого» [Айвазян, 1975: 164]. Таким образом, с развитием сказки претерпевали изменения и различные функции, обрастая иными деталями, необходимыми для продвижения сюжета. Так иногда объединяются функции вредителя и самозванца, где вторая является модификацией первой, так как и тот и другой в сказке выступает антагонистом главному герою.

Сходство строения волшебных сказок основано не столько на том, что в них используется единый набор функций, сколько на том, что избираемые функции группируются вокруг неизменно следующих друг за другом важнейших сюжетных «узлов», таких, как: отправка, переправа, трудные задачи или бой и победа (общее значение испытания), обратная переправа (переход границы двух миров) и возвращение, включающее в себя брак и воцарение. Эти последовательности образуют не что иное, как единую сюжетную схему. Но каждый из элементов этой «композиции» в конкретном сюжете может быть выражен различными «конкретизирующими» мотивами. «Переправа» может быть и полетом, и спуском (например, в колодец), и входом в избушку бабы-яги или внутрь горы, и т.п.

В настоящее время имеется ряд указателей сюжетов сказки, которые составлялись в разное время, сейчас они дополняются и пересматриваются. Эти каталоги включают в себя классификации и систематизации сюжетов сказок. Наиболее универсальными считаются те указатели, которые

обобщают материал не только региональный, но и мировой. Наиболее известными классификациями являются: жанровая – А. Аарне (1910); мотивная – представленная в шеститомной работе «Индекс мотивов» С. Томпсона (1973). В последнем, например, при описании того или иного сказочного сюжета (типа) приводятся перечни входящих в него мотивов, которые в отдельных случаях составляют довольно длинные цепочки (до 50 звеньев).

Современная исследовательница А. Рафаева выделяет следующие сказочные мотивы: поиск супруга и восстановление брака, воздаяние (награда/наказание), добывание чудесных предметов, заколдование, заключение брака, задание трудных задач, идентификация, изведение, низкий герой, обман (как часть др. мотивов), победа в бою, попадание во власть демонического существа, подмена, параллелизм персонажей, приобретение чудесного помощника, расколдование, разрушение брака, решение трудных задач, скрывание скромного героя, спасение от демонического существа, задание трудных задач и их решение, чудесное рождение, чудесный супруг (супруга) [Рафаева]. При этом А.В. Рафаева предлагает и аргументацию к реализации того или иного мотива. Такой подход представляется удобным, если учесть, что зачастую невозможно выделить в тексте ограниченный и непрерывный фрагмент, который однозначно соответствовал бы формулировке мотива. Так, центральный мотив сюжета «Нерассказанный сон» имеет прерывистую структуру, его первая часть относится к экспозиции сказки, вторая – к кульминации сюжета, а третья – к его развязке (когда, собственно, и раскрывается секрет пророческого сна). Интервалы между ними заполнены повествованиями о различных приключениях героя, прямо из исходного мотива не вытекающих, но, в конечном счете, ведущих к исполнению пророчества.

Е.М. Мелетинский с категорией мотива связал термин «*архетип*», переосмыслив юнгианскую концепцию структурных схем, концентрирующих коллективную психическую энергию и выраженных в

виде образов, персонажей, ролей. «Наиболее интересным и глубоким в теории архетипов и их мифологических параллелей является, пожалуй, представление о метафорическом характере архетипической символики в противоположность наивному аллегорическому пониканию, в значительной мере еще сохраненному Фрейдом» [Мелетинский 1994: 50]. Согласно Е.М. Мелетинскому архетипы вбирают в себя мотивы и реализуют их. Например: «в архетип героя входят патриотические мотивы защиты веры и отечества» [Мелетинский 1994: 20]. В данном случае подмечена существенная черта мотива, который может рассматриваться не только как составная часть сюжета, но и как его зародышевая форма. Речь идет об «архетипических мотивах» – микросюжетах, с определенной структурой и более или менее самостоятельными глубинными смыслами, в конечном счете, восходящими к архаическим мифотворческим комплексам [Мелетинский 1994: 54]. В качестве базовых мотивов, объединяющих миф, сказку, эпос и рыцарский роман, ученый называет мотивы противостояния героя неким представителям демонического мира.

Универсальность концепции Е.М. Мелетинского заключается в объединении, а не в разграничении уровней литературной системы (миф – эпос – сказка – рыцарский роман). Выявив и описав лейтмотивы (архетипы), характерные для всех этих повествований, он, вместе с тем, показал, как эти категории изменялись с течением времени. Именно поэтому в качестве мотивной основы мы используем парадигму, предложенную этим ученым.

«Драконоборство» включает в себя с одной стороны, борьбу протагониста с любыми хтоническими существами, что метафорически означает упорядочивание окружающего человека хаоса или защиту представителей своего племени от иноземцев; с другой стороны, пленение героя драконом (чудовищем) с последующим спасением. И в первом, и во втором случае возможны варианты злодеев: ведьмы, великаны, людоеды, лешие, разнообразные монстры. Их всех объединяет принципиально нечеловеческая сущность. Интересно в этой связи наблюдение О.

Фрейденберг о неперенной внешней красоте протагониста и уродстве антагониста мифов, а затем и фольклора: «образ красоты, являя собой метафорическое представление о космосе, становится неотъемлемой чертой героев и их стабилизированного, чисто условного портрета. Напротив, уродство – примета хтоническая...» [Фрейденберг 1997: 220].

С мотивом пленения коррелируют мотивы *«изведения»* или *«трудной задачи»*. Эти архетипы отражают необходимость процесс накопления, фиксации и эмпирической проверки жизненного опыта, который по мере «взросления» человечества вырабатывался в результате проб и ошибок. Именно практический путь аккумуляирования знаний объясняет и такие разновидности мотива, как гибель жертвы или же убийство чудовища/бегство от него. Кроме того, данный архетип отражает еще и такую человеческую черту, как использование хитрости, ловкости, смекалки, магии, но не силы.

Наградой для героя становится «самая лучшая» женщина (сильный и умный мужчина оставляет позади конкурентов), что отражается в мотиве *«женитьбы на царице»*, генетически связанный с мотивом *«звериного (тотемного) брака»*. Этот мотив связан с историей о пленении, описанной ранее, поскольку «звериное» царство, откуда появляется зооморфный партнер, – это чужое, враждебное, хтоническое пространство. Далее процесс поиска, укрощения, приручения, завоевания звериного супруга соотносится с обрядами посвящения и брачными испытаниями. Существует множество вариации этого мотива, приводимых к общей схеме: «К герою является девушка, сбросившая звериную оболочку, и начинает выполнять хозяйственные обязанности жены, часто обеспечивает герою помощь и удачу» [Мелетинский 1994: 61]. Эта схема включает таких женских персонажей сказок, как царица-лебедь, царица-лягушка и т.д. По мере размытия тотемных верований, происходит трансформация зооморфных супругов в «чудесных». В любом случае, брак (чаще все же женитьба) с существом принципиально иной природы отражает нормальный –

экзогамный – брак, то есть брак с представителем другого племени, которое воспринималось как чуждое, враждебное. Соответственно установление брачного союза – это космизация хаоса на уровне двух родов.

Метаморфозы «чудесного» супруга связаны с мотивами *«заколдования/расколдования»*, в котором содержится архаичное изумление человека перед непостижимостью и многогранностью окружающего мира. На уровне словесного повествования эти мотивы реализуются в виде жен/мужей, сбрасывающих звериную шкуру, или в виде женщин, носящих мужской наряд и реализующих мужскую активно-агрессивную социальную роль.

В этой связи интересен также мотив *«героя, не подающего надежды»* или *«социально-обездоленного»*, то есть младшего сына, Ивана-дурака, сиротки, дурнушки, падчерицы и т.д., сказочная функция которых доказать свое право на счастье. Этот мотив соотносится с традиционными брачными испытаниями и метафорически выражает гуманистическую веру в потенциал каждого, а также прекрасное понимание сложности и непредсказуемости природы человека. Кристаллизуется этот мотив в эпоху разложения общинно-родового строя и в период формирования семьи – времени становления представлений о социальной справедливости.

Как известно, любой подвиг героя совершается с обязательным участием *«чудесного помощника»*, который репрезентируется в виде родственников, благодарных животных, освобожденных героем пленников, старичков и старушек. В этих фигурах отражаются, во-первых, практики инициации и взаимодействия с родовыми духами, что, в свою очередь, восходит к представлению древнего человека о связи времен и непрерывном потоке бытия: предки умирают, но вроде бы не совсем, они оказываются способными наблюдать за живыми и помогать им в случае необходимости. Во-вторых, правило благодарения за что-либо хорошее, совершенное героем по отношению к помощнику, является метафорой нравственного закона: герой должен быть положительно-добрым, а также несуетливым, поскольку

для оказания помощи протагонисту следует отвлечься от своего пути и потратить время на выручение из беды будущего помощника.

Мотивная специфика определяет не только типы персонажей, но и хронотоп сказочных, эпических и т.п. повествований. Для совершения чудес необходимо широкое, развернутое и/или лабиринтообразное пространство, а также поступательная динамика действия. Бытовые пространство и время всегда противопоставляются волшебному хронотопу, для которого характерно искажение его физических параметров. В текстах данные пространственно-временные модели репрезентируются в виде мотивов *путешествия, преследования, прятки; образов дороги, лабиринта, волшебного леса, заповедных троп, полян.*

Традиционно сказочный сюжет включает в себя метамотив *испытания*. «Испытание – это категория именно сказки, но ритм потерь и приобретений объединяет волшебную сказку с мифом и с другими видами повествовательного фольклора» [Мелетинский 2001: 12]. Пройти испытание, в сюжете сказки, является одной из основных задач главного героя. Мотив испытания встречается во многих текстах, на первый взгляд отдаленных от сказки своей жанровой спецификой и своим сюжетом. Испытание героя символизирует его изменение, духовную эволюцию и становление как героя. Функция испытания берет свои корни из древнейшего обряда инициации; только пройдя через определенные испытания, которые могут быть уготовлены трикстером, основным антагонистом произведения, главный герой может перейти в другое измерение – потусторонний мир, который предстает как «тридесятое царство».

Изучение произведений структурно более сложных жанров (в нашем случае – фантастики) с точки зрения сказочных мотивов и функций представляет определенные трудности. Сложность заключается скорее не в сюжетостроении фантастических повествований, а в количестве действующих лиц и сложности их функций в каждом конкретном тексте. Если в сказке присутствует один-два антагониста, в романе же их может

быть гораздо больше. Однако даже они не обязательно выполняют функцию антагониста в рамках одного романа: статус врага, злодея непостоянен и может варьироваться в зависимости от ситуации, если, например, герой смог пройти испытание и переманить бывшего антагониста на свою сторону, преобразовав его сказочного помощника.

Тем не менее, если перед нами связный текст, вне зависимости от объема, в нем присутствует определенное количество мотивов и функций, которые можно выделить при исследовании.

Выводы:

Сказка – фольклорный жанр, сформировавшийся на основе мифа и эпоса. Несмотря на отдаленность этого процесса во времени, до сих пор у этих трех типов повествований сохраняются общие черты. В частности, это идентичные структура и мотивы. Последние, в свою очередь, определяют типы персонажей и хронотоп текстов.

Категория фантастического является базисом, на основе которого выстраиваются разного рода архаичные дискурсы, но авторы и реципиенты, существующие внутри этих высказываний, не рефлектируют по поводу их фантастической природы, в отличие от авторов и читателей художественных фантастических текстов.

Для науки о литературе характерно единство точек зрения на категорию мотива, но лишь в части его формальных параметров. Обобщив и переформулировав различные определения этой дефиниции, зафиксируем свое. Мотив – это односоставный компонент сюжета, существующий в связи с другими такими же элементами (мотивами), повторяющийся в различных произведениях, имеющий формульную природу и обладающий двойным значением. Его двойственность обуславливается несовпадением словесной оболочки и того круга понятий, который она актуализирует.

Фундаментальное значение в изучении структуры сказочных мотивов имеет сравнительно-типологическая концепция В.Я. Проппа, предложившего понятие функция и описавшего основные сказочные функции. Однако его

система организована синтагмально и, включая в себя все многообразие сказочных сюжетов, не выходит за их рамки.

Адекватной цели и задачам нашего исследования оказалась теория литературных архетипов Е.М. Мелетинского, который анализирует, а затем трансформирует учение К.Г. Юнга о психологических архетипах, адаптируя его под нужды литературы.

Вслед за К.Г. Юнгом и Е.М. Мелетинским, под архетипом мы понимаем мотив, имеющий внешнюю универсальную образную оболочку, способную наполняться новым содержанием в зависимости от эпохи, типа текста, нужд автора и т.д. В частности, речь идет о мотивах драконоборства, изведения или трудной задачи, женитьбы на царевне, заколдования/расколдования, героя, не подающего надежды, чудесного помощника и т.д. Мотив испытания определяется как метамотив или сюжетная схема.

Поскольку типология Е.М. Мелетинского включает парадигму мифологических, эпических, фольклорных и художественных текстов, у нас отсутствовала необходимость выявления генезиса того или иного мотива (как это делает, например, О.М. Фрейденберг). Следовательно, мы сосредоточились на выявлении способов и смыслов трансформации вышеозначенных мотивов в текстах К. Саймака, что и представляет собой содержание третьей главы настоящего исследования.

Глава 3. Поэтика романов К. Саймака «Вся плоть – трава» и «Заповедник гоблинов»

Клиффорд Дональд Саймак считается одним из основоположников современной научной фантастики. Благодаря таким писателям, как К. Саймак, А. Азимов, А.Э. Ван Вогт, Т. Старджон, Г. Каттнер и др. 30–50–е годы XX века называют «золотым веком» научной фантастики. На счету К. Саймака множество программных фантастических романов: «Вся плоть – трава», «Город», «Почти как люди», «Заповедник гоблинов», «Кольцо вокруг солнца» и т.д.

Его творчество отличается оптимистическим пафосом. Несмотря на характерный для всего XX века апокалипсический прогноз, обусловленный войнами, катастрофами и радикальными научными экспериментами, Саймак верил в будущее человечества, как бы ни стремилось оно к самоуничтожению. И этот взгляд он отразил в своих романах: действительно, если, например, у Герберта Уэллса инопланетяне стремятся уничтожить цивилизацию, то у Саймака пришельца можно запросто встретить в баре, попивающим пиво и мило беседующим с землянином о бытии и насущных проблемах. Такой позитивный настрой писателя дает основание называть Саймака писателем-гуманистом.

В своей работе мы отразим то, насколько тесна связь научно фантастических романов Саймака, с жанром сказки, одной из специфических черт которого является устное бытование. Целью анализа романов К. Саймака является выявление основных сказочных мотивов, о которых шла речь в работе ранее.

Роман «Вся плоть – трава» впервые был опубликован в 1965 году, в России переведен в 1968 году Норой Галь. Оригинальное название «All Flesh Is Grass», которое является цитатой из Библии, в советское время это выражение трактовалось как «Все живое...» по причинам политкорректности. Однако позже книга публиковалась издательствами

Эридан (Минск) под названием «Всё живое – трава» и Полярис (Рига) под названием «Вся плоть – трава».

Полностью цитата звучит так: «Голос говорит: возвещай! И сказал: что мне возвещать? Всякая плоть - трава, и вся красота ее - как цвет полевой».

Название совмещает в себе, таким образом, сразу несколько смыслов, которые отражаются в первоисточнике: плоть прекрасна как растение, а плоть является тем в человеке, что скрыто от сторонних глаз. Значит, человек прекрасен внутри, ему нужно только почувствовать эту красоту в себе. Также, вероятно, название говорит нам о духовном родстве человека с расой, которая вступает с человечеством в контакт. Эта раса представлена разумной флорой в виде лиловых цветов.

В центре сюжета романа «Вся плоть – трава» лежит межрасовый контакт. Главный герой романа – Бредшоу Картер, разорившийся страховой агент, который живет в условном городке под названием Милвил. Действие романа разворачивается с момента, когда главный герой отправляется из своего родного города в неизвестном читателю направлении. Однако никто из жителей городка не может его покинуть, так как это место внезапно оказывается огороженным невидимой и непроницаемой стеной.

Композиция романа ретроспективна, повествование ведется от первого лица, поэтому мы «раздумываем» над происходящим вместе с героем, а герой думает о том, что произошло с ним недавно: загадочные события, о которых автор рассказывает нам уже на первой странице. Здесь обнаружится первый мотив – *отлучка* главного героя из дома. Отлучка служит катализатором сюжета в волшебной сказке: главный герой уходит из дома в поисках чего-либо или кого-либо. Но в романе «Вся плоть – трава» имеется существенное отличие от архетипической сказочной модели: во-первых неизвестно, зачем и куда поехал Картер, во вторых уехать у него в итоге не получается – фактически место действия не переносится в другую локацию. Когда Бредшоу Картер возвращается обратно, столкнувшись с невидимым куполом, накрывшим Милвил, он, по сути, возвращается совсем в другое

место, которое сложно назвать заурядным американским городком – в нем происходят исключительные фантастические события, необъяснимые для местных жителей.

Картер натывается на невидимый барьер, который не выпускает за предел города ни одно живое существо (позже герой выясняет это, когда перебрасывает через барьер обычный камень). Таким образом, отлучка Картера из дома маркирует начало сюжета: ему пришлось возвращаться обратно и выяснять, в чем дело.

Далее в процессе повествования герой Саймака проходит проверку на наличие положительных качеств, присущих герою сказки. Он приходит в дом к семье Доневеров, супружеской паре, дети которых оказались по ту сторону барьера. Картер помогает их семье советом и взамен на это получает *помощника* в лице главы семейства Билла Доневерна. Он сопровождает героя в его поисках выхода. Персонажи продвигаются вдоль барьера, чтобы выяснить, если в нем прорехи, через которые можно пробраться наружу. Разумеется, их не находится, что побуждает героя к выяснению причины возникновения барьера и цель его появления.

Организуя свое повествование ретроспективно, автор вводит мотивировки сюжета, рассказывая о таинственных событиях, которые произошли с героем до точки отсчета романного действия. В их числе ситуация, произошедшая несколько лет назад: пропажа приятеля главного героя Таппера Тайлера, обладавшего «незаурядным умом». После того, как автор знакомит нас с историей о его исчезновении, Таппер Тайлер буквально сразу предстает перед читателем как действующее лицо.

Вместе с Тайлером в романе проявляется мотив *скрывания «скромного» героя* в своем видоизмененном виде. Этот мотив, прежде всего, важен для раскрытия сущности центрального персонажа сказки: герой, совершив тот или иной подвиг, скрывается из поля зрения остальных персонажей, в силу своей «скромности» – одно из положительных качеств, которые, как правило, воспевались в различных сказках народов мира,

посредством главного героя сказки. После «скрывания» скромного главного героя, обычно последует мотив *идентификации*, когда появляется так называемый ложный герой, присваивающий себе подвиг главного героя. Герою же, в свою очередь, нужно доказать то, что именно он совершил этот подвиг.

В романе «Вся плоть – трава» мотив скрывания скромного героя «расщепляет» роль главного героя сказки на два действующих лица: Брэдшоу Картера и Таппера Тайлера. В данном случае мотив скрывания «скромного» героя сопрягается с мотивом двойничества, при этом скромность характерна именно для дубля, поскольку именно он является в завязке действия «скрытым» героем. Разумные лиловые цветы (инопланетная раса, выступающая формальным антагонистом в романе) приняли Тайлера в свои ряды, поскольку посчитали его достойным, а также способным повлиять на Картера, как своего давнего приятеля. Позже мы узнаем, что Картер является избранным цветами для важной дипломатической миссии, способной объединить расу людей и расу лиловых цветов.

Вместе со знакомством с остальными героями, мы понимаем, что городок Милвил – место действия романа – представляет собой небольшую модель замкнутого на себе мира: люди, которые родились здесь, здесь же и проживают свою жизнь, устраиваются на должности, женятся. Многие из них, возможно, даже никогда и не выбирались за пределы своего городка. То есть их жизнь изначально была покрыта барьером, пределы которого они не покидали.

Главный герой знает всех жителей города и поэтому ему легко познакомить читателя со всеми персонажами, каким-либо образом появляющимися на страницах романа. Примечательно, что какими описывает нам Картер этих персонажей, такими они и являются на самом деле. В данном случае очевидна номинативная функция сказочных имен и введение в текст персонажей-функций. Если Хигги Моррис – редкостный «болван», то только болваном он себя и проявляет. Субъективный взгляд главного героя

на персонажей становится в глазах читателя объективным, герой как бы «захватывает» читателя внутрь своего видения мира, упрощая для нас восприятие персонажей, делая их лишь чертами характеров, конечно, более сложными, чем в сказке, но все же чертами характеров, которые имеют свою прогрессию в повествовании. Но это движение представляет собой скорее небольшие изменения в характере: проявления положительных поступков заведомо отрицательными персонажами.

Тема провинциальности городка Милвила и его жителей вводится через вставной фрагмент, имеющий лирическое звучание. Это эпизод, повествующий о встрече Картера с Таппером Тайлером – Брэдшоу рассказывает о событиях, произошедших с ним до того, как он решил уехать из своего родного города. Ситуация воспоминаний позволяет автору ввести новый круг действующих лиц, давних друзей и знакомых Картера, необходимых для развития сюжета.

В начале четвертой главы Картеру приходит на ум сравнение происходящего вокруг со сказочным миром: «Я спустился с крыльца и замер, будто очутился в каком-то заколдованном круге. Эти великаны-дубы, словно призрачные угрюмые стражи, и все насквозь пронизавший лунный свет, и необъятная тишина, полная затаенным ожиданием чего-то, и слабый, какой-то потусторонний аромат, незримой пеленой стелющийся над податливой чернотой под ногами, - да разве это мой знакомый, привычный мир, моя Земля?» [Саймак 2014: 70]. Репликой своего героя Саймак отмечает переход восприятия мира главным героем от привычного к фантастическому, сказочному. Причем это является своего рода метафорой того фантастического мира, в котором придется побывать Картеру далее. Примечательно также и то, что сказочное восприятие мира не только служит намеком на дальнейшие события в фабуле романа, и не только отсылкой к сказке, как к фантастической картине мира, но и описанием внутреннего состояния персонажа, пребывающего в любовных отношениях. Прежде чем

буквально попасть в иной, сказочный мир, герой внутренне погружается в сказку и видит, как это отражается в его повседневной жизни.

Для повествования Саймака характерен мотив *посредничества*. В сказке, как правило, этот мотив проявляется в виде призыва о помощи героя для того, чтобы он справился с определенной задачей, которая встала перед призывающим. В сказке это может быть король, у которого украли дочь: король не может справиться с задачей, поскольку он стар или не может покинуть королевство, поэтому ему приходится прибегнуть к помощи героя – потенциального жениха дочери.

У Саймака этот мотив значительно трансформируется. Во-первых, главный герой Брэдшоу Картер является хоть и основным посредником, но не единственным. Кроме него таковыми являются, например, Таппер Тайлер, Джеральд Шервуд и Шкалик Грант – так или иначе все они по-своему выполняют функции медиаторов. Посредничество у разных героев имеет разный характер. Однако Картер – тот человек, на которого была возложена основная роль в миссии, продиктованной «лиловыми цветами». Именно это и является второй особенностью данного мотива в романе: миссия была дана лиловыми цветами, которые, на первый взгляд, представлены антагонистами в романе – хтоническими существами, с которыми предстоит «сразиться» всему человечеству в лице Брэда Картера. Тем не менее, настоящими врагами человечества оказываются совсем не эти существа.

Сложность системы персонажей фантастического романа Саймака не позволяет нам однозначно сказать, кто является в нем основным противником человека – в этом заключается глубокая философская мысль произведения, которую можно выразить сентенцией «человек человеку волк». Поскольку лиловые цветы неспособны совершать коммуникацию в привычном смысле, им нужны посредники, среди которых Брэд Картер, как человек, совершающий «подвиг» ради этих цветов. Но поскольку он выступает в конфликте между цветами и людьми дипломатом, подвиг он

совершает и для людей, так как пытается принять решение, выгодное для обеих сторон.

Особую роль в романе играет мотив *выведывания*, проявляющийся в сказке обычно как разведка со стороны антагониста. Посредством чудесных предметов, заклинаний или собственных помощников враг, узнает подробности о главном герое, на каком этапе своего пути он находится. Так у антагониста возникает интеллектуальное преимущество – в таком случае он выступает в сказке всевидящим. В романе «Вся плоть – трава» лиловые цветы производят выведывание с помощью телефонов, которые они «изготовили» через инженера Джеральда Шервуда, а также с помощью Таппера Тайлера и Шкалика Гранта. Подразумевается, что цветы уже знают о Картере все, что им нужно, так как изначально выбрали его на роль дипломата. Тем не менее, мотив выведывания выражается в виде коммуникации с Картером, влиянием на него и местами провокацией.

«Да, конечно, – сказал голос. – Как я понимаю, вы согласны представлять наши интересы» [Саймак 2014: 94]. В первой половине романа основной целью лиловых цветов, по отношению к Брэду Картеру, является привлечение героя на свою сторону, так называемая «вербовка». На этом основаны все «диалоги» цветов с Картером. Таким образом, мотив выведывания в романе реализуется как привлечение антагонистом главного героя на свою сторону и узнаванием, согласен ли он принять условия цветов, чтобы человечество получило доступ к информации, полученной цветами у сотен других инопланетных цивилизаций. Условие: предоставление всевозможного ядерного оружия, находящегося на Земле этим лиловым цветам. На первый взгляд мирные побуждения цветов и дальнейшие действия правительства Соединенных Штатов подталкивают главного героя на сторону цветов. Но внутренний конфликт возникает из-за того, что Картер не может полностью доверять неизвестной ему до недавнего времени цивилизации, когда под угрозой находится все человечество.

Главному герою любой сказки на протяжении всего произведения предстоит *решение трудных задач* или же различные *испытания*. Брэд Картер также решает множество задач по ходу действия всего романа. Перед героем возникает проблема – дети его знакомых оказались по другую сторону барьера, без какого-либо доступа к родителям; Картер решает проблему, предлагая вызвать родственников из соседних городов. Или, например, спасение возлюбленной героя, Нэнси Шервуд, от движущегося барьера. Появление перед главным героем трудных задач вызвано возникновением антагониста и носит в себе цель провокации героя. Эти задачи или испытания предполагают принятие решения, однако большинство из них диктуют необходимость совершить подвиг. Тем не менее, автор не описывает ход мыслей героя при решении проблемы – это значит, скорее всего, что Брэд Картер не задумывается над тем, совершать поступок или нет. Такая черта приближает тип главного героя к сказочному герою: нам, как читателям, недоступен глубокий анализ психологии героя на таком уровне. Поэтому, помимо автобиографичности, герой имеет черты собирательности своего образа, что как раз и отсылает нас к сказочному герою.

Поскольку «Вся плоть – трава» – это фантастический роман, сказочное *перемещение героев в пространстве* становится центральной его характеристикой. Помимо того, что в завязке сюжета Картер безуспешно пытается покинуть Милвил, он совершает еще одно путешествие, играющее важнейшую роль для всего сюжета романа. Он перемещается в мир лиловых цветов, так называемую Смежную Землю. Физически Картер обычным способом передвигается в пространстве и попадает в совершенно иную точку, практически проваливаясь в нее как в кроличью нору. Средством же передвижения служит темпоральность, которое «смещает» положение Земли во «временном пространстве». Поскольку для лиловых цветов время является лишь четвертым измерением пространства – такое путешествие становится возможным, и в роман вводится важнейший эпизод, который разъясняет

происхождение и мотивы лиловых цветов. Также он служит и для раскрытия другого сказочного мотива, проявляющегося в романе Саймака «Вся плоть – трава»: *попадание во власть демонического существа*.

Раса лиловых цветов, как единый организм, формально занимает оппозиционное положение по отношению к цивилизации землян, поскольку обладает неизвестной главному герою и человечеству в целом силой, неизвестным происхождением и сомнительными мотивировками действий. Мотив власти демонических существ реализуется здесь через биографию Таппера Тайлера, который десять лет живет в мире лиловых цветов, пребывая при этом в абсолютном комфорте. Цветы кормят и дают кров Тайлеру, тем самым убеждая добродушного парня в своей безобидной природе. Они берут под контроль Тайлера для общения с Картером, абсолютно лишая его человеческих свойств, кроме внешнего вида, и полностью овладевая его сущностью. Это наталкивает главного героя на мысль о пугающих методах лиловых цветов, которые сперва могут показаться вполне безобидными. Такое противоречие говорит о сложности фантастического романа и одновременно дает нам право говорить о расе лиловых цветов как о коварном сопернике жителей Милвила.

Из разговора Брэда Картера с Лиловыми Цветами мы узнаем об основной цели последних – получения от людей знаний. Таким образом, знания становятся *чудесным предметом*, артефактом, в погоне за которым лиловые цветы вынуждены использовать *посредников*, применять манипуляции и уловки. Знания оказываются чудесным предметом не только потому, что они являются целью цветов, с которыми «борется» главный герой, но и потому, что они обладают чудесными свойствами. По определению, все знания Земли непостижимы ни одним живым существом, в том числе и человеком, поэтому обладание всеми знаниями в совокупности является чудом. И именно «чудесное» (по аналогии со сказкой) происхождение лиловых цветов делает возможным овладение ими этого чудесного предмета.

Брэд Картер по мере продвижения по сюжету «собирает» различные сведения о лиловых цветах по крупицам, составляя общую картину для поисков определенного решения глобальной проблемы. Поэтому можно сказать, что главный герой *собирает чудесные предметы*, в чем ему помогают его собственные чудесные помощники в лице Шкалика Гранта и Таппера Тайлера, снабжающие героя необходимыми сведениями. На этом пути возникают определенные трудности: Тайлер явно не является здравомыслящим по причине умственных отклонений, а Грант – потому что он известный городской пьяница. Все это служит определенным испытанием для главного героя, поскольку выяснение многих сведений дается не сразу.

Наряду с другими мотивами структуру романа также определяет архетипический мотив *драконоборства*, означающий всякую борьбу со злом. Абстрактная категория зла в классических сюжетах персонифицируется в существах с хтоническим *нечеловеческим* началом.

В первой половине романа герой абсолютно непоколебимо стоит на стороне человечества, когда над ним висит угроза инопланетного происхождения. Лиловые цветы, с виду безобидные, однако обладающие огромным запасом знаний, представляют собой угрозу для всего, что дорого Картеру. Однако в середине романа происходит кульминационный момент: путешествие Картера в Смежную Землю и знакомство с лиловыми цветами. Содержательно эта сцена разворачивается неспешно: в мире лиловых цветов герою ничего не угрожает, он пускается в вольные думы, общается со своим давним приятелем Таппером Тайлером и с лиловыми цветами. Тем не менее, сюжетно этот эпизод напряжен и динамичен, маркируя переворот в сознании главного героя: он переосмысливает суть всего человечества и свою природу. Сразу после того, как Брэд Картер покидает мир лиловых цветов и попадает в свою привычную среду, Милвил становится для него совершенно другим: «Теперь они [цветы], кажется, пахнут сильнее, и лунный свет словно трепещет и чудится: там, на склоне, скрывается Нечто. Я смотрю во все глаза ... Вот-вот, кажется, что-то различаю... но, нет, все снова растаяло... и все-

таки я знаю: Оно там» [Саймак 2014: 214]. «Но странно: вот я сижу на берегу, ошарашенный собственной забывчивостью, держу в руках кругленькую сумму – и оказывается, почему-то она теперь не так уж и много для меня значит» [Саймак 2014: 166]. Картер переживает кризис, а вместе с ним конфликт приобретает совершенно другие черты. По возвращении в другой город Картера ждут нападки со стороны жителей Милвила – все считают его виновником переполоха, связанного с барьером, окружившим городок. Знакомые Брэда Картера теперь стали настоящей опасностью для него. А затем, после встречи с представителями правительства США, военные силы страны желают решить проблему по-своему: сбросить водородную бомбу на Милвил и стереть его с лица Земли вместе с лиловыми цветами.

Автор показывает читателю оборотную сторону человечества через противопоставление главному герою. После встречи с цветами Картер становится *человечнее чем человечество*, а значит человечество больше не имеет человеческую природу, становясь антагонистом романа. Хтоническим становится пространство Милвила, в рамках романа представляющего модель общества землян (Картер сам в своих размышлениях намекает на это, говоря о том, что Таппер Тайлер представляет все человечество как родной город Милвил), где различные представители сходят с ума, пытаясь отстоять свои интересы. Среди них, например, мэр города Хигги Моррис, который видит в проблеме лишь возможность сделать свой город знаменитым, чтобы в него «потекли» туристы со всего мира. Тем не менее, Картер не спешит принимать одну из сторон окончательно: он пытается найти компромисс, тем самым уничтожив абстрактное зло, т.е. разногласия. Борясь с крайними мерами, которые пытается предпринять правительство, он то и дело вступает в конфликт с лиловыми цветами, так как все еще не может им доверять. Отчасти поневоле главный герой становится дипломатом, который пытается установить мир между двумя цивилизациями. На это его подталкивают лишь немногие проблески человечности в окружающих его людях, и вместе с этим надежда на благополучное будущее.

Об этой надежде говорит нам сам Саймак, оставляя финал романа открытым, что не типично для сказки, однако весьма характерно для фантастических романов. Он вкладывает в уста главного героя и его друзей Шкалика Гранта и Нэнси Шервуд решение столь глобальной проблемы, главной для всего романа. И это решение заключено именно в человечности. Человечность способна победить апокалипсис, который грозит Земле и, возможно, инопланетным жителям. Что герои сделают с этим решением, остается за границами повествования.

Сказочные мотивы обнаруживаются и в другом романе К. Саймака. В названии романа «Заповедник гоблинов» сопрягаются, казалось бы, совершенно не сочетаемые коннотации. «Гóблины (фр. goubelin) — сверхъестественные человекоподобные создания, живущие, согласно западноевропейской мифологии, в подземных пещерах и не переносящие солнечный свет» [Гойя]. В различных источниках предлагаются те или иные варианты их происхождения, однако в большинстве указывается на *чудесное* происхождение этих созданий. Слово «заповедник» в названии задает контекст современности, так как заповедник – явление новое, а само место служит для спасения и защиты какого-то вида. Таким образом, заголовок сообщает о двойственной природе повествуемых событий.

Сюжет романа не соответствует фабуле. Главный герой Питер Максвелл отправляется в экспедицию на Хрустальную планету, о чем читателю сообщается в виде отсылки к событиям, остающимся за пределами повествования. Целью путешествия была проверка слухов о драконе, Максвелл должен был установить их правдивость или ложность.

Отлучка в сказке обычно служит катализатором действия. При этом не важно, кто отлучился: если родители покинули дом и оставили в нем своего ребенка, дитя нарушает некий установленный запрет, что влечет за собой неприятности. Если отлучается главный герой, то на его долю выпадает череда испытаний. В «Заповеднике гоблинов» отлучка также становится катализатором различных проверок протагониста на нравственное и

физическое соответствие образу героя. Так, к примеру, в роман вводится двойник Максвелла, на фабульном уровне представляющий собой клона, скоро умирающего.

В связи с клонированием Максвелла в романе актуализируется мотив *идентификации*. В сказке этот мотив реализуется в испытании: право на подвиг присваивает себе двойник или брат главного героя, а герою приходится доказывать, что благородный поступок совершен именно им. Подтвердить свое первенство протагонист может либо имеющейся у него вещественной привязкой к подвигу (лента девы), или пройти еще одно испытание. В романе Саймака Максвеллу приходится преодолевать различные административные, имущественные проблемы, связанные с его умершим дублем.

В первой главе романа, во время разговора с инспектором Дрейтоном, читатель узнает об изображаемом мире в общих чертах. Этот мир населяют различные существа, которых Саймак позаимствовал из мифологии. Среди них гоблины, тролли, баньши, духи. Однако есть и оригинальные персонажи, не имеющие аналогов в других повествованиях, такие как разумный неандерталец Алле-Оп и механический саблезубый тигр Сильвестр. Сама топонимия Земли сохранилась лишь отчасти – например, в США уже нет штатов, о чем сообщает Максвелл: «Стул, на котором сидел Максвелл, был повернут к западу, и сквозь гигантские стеклянные стены он видел реку и обрывы за ней, по которым в старину проходила граница штата Айова, – темно-лиловые громады в венце молочно-голубого осеннего неба» [Саймак 1972: 5]. Саймак дает понять, что мир вымышленного будущего мало напоминает современность.

Все мифологические или придуманные самим Саймаком создания объединены на Земле, для обмена опытом и знаниями, которые получила каждая раса в отдельности. Автор не случайно делает протагонистом Питера Максвелла, ведь последний является преподавателем в университете, в

котором учатся все эти расы. То есть функция героя – дивергенция знаний, через объединение существ принципиального несхожего происхождения.

Волшебство, понимаемое как безусловная вера в возможность исполнения желаний, становится предметом рефлексии персонажей в романе. Например, гоблин О’Тул жалуется на колдовство, которым промышляют местные тролли – ситуация напрямую отсылает читателя к сказке, что является скорее не видоизмененным мотивом, а отдельным сюжетным пластом, который размывает жанровые границы самого романа Саймака и вместе с тем затрудняет его жанровую классификацию.

Само попадание героя в заповедник символизирует скорее то, как главный герой сказки отправляется в звериное царство – чужое, враждебное, хтоническое пространство. В этом пространстве обитают существа нечеловеческой природы, здесь же магия и колдовство составляют основу существования местных жителей.

Однако для профанного мира Максвелла магия не характерна – в нем господствует скорее наука. Соответственно продвижение героя вглубь чужой территории определяет сюжет. Прибытие двух персонажей на территорию заповедника автор описывает так: «Время словно застыло и начало растягиваться. Казалось, непонятное колдовство превращает каждую секунду в целую минуту» [Саймак 1972: 11].

Когда Питер Максвелл приходит в свою квартиру, он застаёт там новую хозяйку Кэрол Хэмптон и ее ручного тигра Сильвестра. Сильвестр – биомеханический саблезубый тигр, который является питомцем и верным спутником Кэрол, а потому выполняет функцию *сказочного помощника*, так как его существование невозможно в реальном мире. В дальнейшем он становится помощником и главного героя, что подкрепляет его сказочную функцию. Такую же роль играют в повествовании и друзья Максвелла: неандерталец Алле-Оп и дух по имени Дух. Важной различительной чертой между ними является происхождение. Алле-Оп прибыл на Землю с помощью машины времени. Здесь он был обучен и социализирован в том же

университете, где работает главный герой. Дух же имеет менее банальное происхождение, что скорее делает его нетипичным в ряду персонажей научной фантастики и «приближает» к персонажам сказки. Немаловажным является и то, что, хотя природа этих существ и нечеловеческая, но при этом родственная человеку: прообразом Духа так или иначе послужил человек, а неандерталец Алле-Оп – дальний родственник *Homo sapiens*. Именно поэтому в романе эти два героя «сражаются» на стороне человечества и являются сказочными помощниками главного героя. Ближе к концу романа Максвелл ведет переговоры с троллями – человекоподобными существами, которые находятся в конфликте с гоблинами по причине своей «злой», по мнению гоблина О’Тула, сущности. Он «спасает» троллей от своего приятеля-гоблина и объединяет две воинствующие расы для борьбы с колесниками: *спасение* персонажа или группы персонажей является также одной из важных черт главного героя, которая помогает ему приобрести сказочного чудесного помощника. Таким образом, тролли также становятся чудесным помощником героя, обладающим вполне явными магическими свойствами: они нужны Максвеллу для того, чтобы наложить заклятие на парящего в небе дракона, чтобы он спустился на землю.

С духом также связан мотив *идентификации*. Дух не представляет возможным свою идентификацию – то есть он не знает, чьим духом он является. По сути своей он оказывается *двойником* до некоторых пор неизвестного персонажа. В дальнейшем, в эпизоде ужина с Уильямом Шекспиром (который также был «доставлен» из прошлого для того, чтобы прочитать лекцию по английской литературе для студентов Висконсинского университета) мы узнаем, что Дух является духом самого Шекспира. Таким образом, замыкается сюжетная линия самоидентификации одного из персонажей.

Саймак вводит также описание некоего таинственного предмета, который герои именуют как Артефакт: «...единственный предмет в мире, для которого не было найдено хотя бы гипотетически правдоподобного

объяснения» [Саймак 1972: 25]. Артефакт становится в романе *чудесным предметом*, добывание которого – цель не только героев романа, но и практически всех существ, населяющих Землю и другие планеты. Неизвестны материал, из которого состоит артефакт, его происхождение и назначение. Борьба за этот чудесный предмет является не столько борьбой в привычном смысле, сколько философскими размышлениями над предназначением всего сущего. И в этих «раздумьях» принимают участия абсолютно разные расы. Общая цель в виде добывания Артефакта определяет противоборство двух враждующих сторон. Однако погоня за Артефактом, который в перспективе содержит в себе огромный потенциал, роднит его с легендарным «философским камнем», способным даровать хозяину бессмертие. Поэтому Артефакт представляет огромный интерес и для главного героя романа Питера Максвелла, так как он является профессором, ему необходим этот предмет, как источник совершенно новых знаний, недоступных по сей день ни одному из людей. Автор устами своего героя рассказывает нам о том, что Артефакт был найден на Земле в далеком прошлом – буквально во времена динозавров и неимоверным трудом доставлен в настоящее. При этом родом этот предмет из неопределенного будущего. Таким образом, Артефакт имеет в рамках романа «Заповедник гоблинов» чудесное происхождение, а посему является чудесным предметом, и его добывание (изучение его специфики) целью протагониста.

Единственные, кто, судя по всему, знают применение Артефакту и информации, принадлежащей жителям хрустальной планеты – это таинственная раса «колесников», пожалуй, из всех рас, представленных ранее самая непохожая на людей, а потому вызывающая опасения. Помимо внешних отличий, они имеют довольно «неприятный» характер и своеобразный способ общения: когда Максвелл говорил с мистером Мармадюком, последний не произносил слова вслух, а будто бы отправлял собеседнику сразу в мозг – некое подобие телепатии. Мистер Мармадюк сообщает о том, что колесники знают гораздо больше о космосе; в их

понимании он гораздо шире, а значит, только они достойны владеть Артефактом и знаниями. Мармадюк пытается совершить сделку с Максвеллом, поскольку он является носителем знаний жителей Хрустальной планеты. Происходит ситуация, напоминающая дипломатическую миссию Брэдшоу Картера из романа «Вся плоть – трава»: главному герою нужно сделать выбор. «Только одно: возможно, они и есть те гипотетические враги, которых мы всегда опасались встретить в космосе. Их поведение свидетельствует о том, что они действительно враги, во всяком случае, потенциальные. Их побуждения, нравы, этика, самое их мироощущение должны кардинально отличаться от наших» [Саймак 1972: 67].

Нечеловеческая природа колесников, выраженная их чуждостью человеческой природе, а также желание главного героя и колесников овладеть чудесным предметом говорит о конфликте главного героя с этой расой. Так в романе «Заповедник гоблинов» проявляется мотив *драконоборства*, как борьба с антагонистом, пытающимся поначалу «заколдовать» героя, переманить на свою сторону, тем самым создавая для него *испытание, или трудную задачу*, решение которой предполагает тяжелый выбор. Для колесников, как основного антагониста, характерна функция-мотив *выведывания*, особым образом проявляющаяся посредством персонажа по имени Монти Черчилл. Он является своего рода посредником между колесниками и Питером Максвеллом (и всем человечеством), поскольку стал на них работать. Черчилл долгое время скрывал, что он является засланным колесниками – персонаж находился под своего рода личиной, не позволявшей главному герою распознать его истинные намерения, в один момент он даже выполнял для него функцию помощника.

После того, как главный герой благополучно проходит все испытания, объединив между собой враждующие народы, раскрыв тайну Артефакта и заполучив для родной планеты древнейшие знания «хрустального» народа, в самом финале романа он приглашает на свидание свою спутницу Кэрол Хэмптон. Это проявление сказочного мотива, именуемого *«женитьбой на*

царевне». Как уже было сказано нами во второй главе нашей работы, генетически этот мотив связан со *звериным (тотемным) браком*. Этот брак предполагает женитьбу на «самой лучшей женщине», которая также имеет звериную, нечеловеческую природу. В награду за пройденные испытания, главный герой заполучает желаемую женщину: обычно она пребывает в заточении у антагониста или была заточена им, например, в магическую башню. В фантастическом романе «Заповедник гоблинов» нет сюжета о заточении женщины, так как она является верной спутницей Максвелла на протяжении всего действия романа. О ее зооморфной природе говорит не сама ее нечеловеческая сущность, а спутник, который также становится помощником Максвелла (например, когда у них происходит «бой» с колесником Мармадюком, подвергшимся нападению со стороны тигра) – биомеханический саблезубый тигр Сильвестр. Максвелл после всех пройденных испытаний «заполучает» Хэмптон. Однако о браке в романе речи ни идет – он будто предполагается в дальнейшем, хоть и необязателен для Саймака, как автора фантастического романа. Таким образом, в романе присутствует мотив женитьбы на царевне, но он трансформирован, поскольку помимо функции сказочной супруги, героиня романа Кэрол Хэмптон имеет и функцию помощника, спутника главного героя, помогающего решить трудные задачи.

Главным героем романа «Заповедник гоблинов» Питер Максвелл выбран не случайно. Автор на протяжении романа несколько раз говорит о том, что Максвелл – профессор Висконсинского университета, коих в нем тысячи, по сути, никаких более фактов, сведений о его прошлом, мы не узнаем. Все это делает его человеком обычным, типичным. Однако его специализация – профессор «сверхъестественных явлений» – делает его одновременно и уникальным. С этим связана «избранность» главного героя, и это является основной причиной того, почему Максвелл оказывается в самом центре событий, описываемых в романе. Его специальностью обусловлена завязка событий романа, его мотивация, наличие большинства чудесных

помощников и некоторые личностные качества героя. Именно он становится связующим звеном между противоборствующими сторонами в романе, так как он верит в сверхъестественные события и, как и сам автор романа, в светлое будущее человечества.

Особенностью сказочного хронотопа является его неопределенность. Неопределенным является в сказке как место, так и время действия. Фантастическому роману Саймака также присуща эта особенность сказки. В произведении точно не указывается время действия: мы знаем, что это далёкое будущее, когда человечество пережило массу открытий, невозможных в наше время. Действие сказки может происходить в неопределенные, древнейшие времена, «давным-давно». Среди прочих важнейших изобретений человечества является путешествие во времени – это фантастическое допущение, которое весьма частотно для романов в жанре научной фантастики, ещё более усложняет их хронотоп. Однако в этом романе путешествие во времени не акцентируется автором: основная функция этого допущения – появление таких персонажей, как Уильям Шекспир, Алле-Оп или художник Альберт Ламберт. Примечательно и то, что Саймак неоднократно подчеркивает ощущения Питера Максвелла, что за двое суток, прошедших в рамках романа, с ним произошло огромное количество событий. Романное время «стянуто» и показывает в короткий срок огромный путь, проделанный главным героем.

Роман не обладает «единством места действия». Практически каждая глава сопровождается «переносом» героев в следующую локацию. При этом автор не приводит детального описания локаций, способа передвижения героев, равно как и большинства культурных пластов времени, описанного в романе (деталей одежды среднестатистического жителя Земли).

Так же, как и «Вся плоть – трава», роман К. Саймака «Заповедник гоблинов» имеет открытый финал, характерный для фантастической прозы. Сама история Питера Максвелла завершилась: он раскрыл тайну Артефакта, «отбил» от враждебной расы колесников и получил шанс на овладение

древнейшими знаниями, накопленными на хрустальной планете. Однако остается неясным, как человечество получит эти знания, как оно ими воспользуется, и, в конце концов, что представляют собой эти знания, какую информацию заключают в себе.

Определение истинной сущности бытия и своего предназначения – центральная проблема, пронизывающая весь роман. Сказочные мотивы обнаруживаются не только в содержании романа, но и в его форме: синтез фэнтези и фантастики является основополагающим принципом в сюжетостроении романа «Заповедник гоблинов».

Выводы:

Фантастические романы Клиффорда Саймака «Вся плоть – трава» и «Заповедник гоблинов» воспроизводят систему сказочных мотивов, наполняя их новым, актуальным для XX содержанием. Оно определяется двойственным положением человека в мире, с одной стороны, пережившего ужасы революций, войн, геноцида, с другой – наполненного мечтами о наступлении новой эры свободы, равенства и любви.

Сюжеты этих романов носят характер гуманистического поиска – в русле сказочной поэтики они разверстывают путь героя к глубинному осмыслению места человека в мире и будущего цивилизации.

Сказочные мотивы, такие как отлучка, скрывание «скромного» героя, идентификации, решение трудных задач, драконоборство, собирание чудесных предметов, женитьба на царевне и т.д. обосновывают сюжет перехода на высший философский уровень. Осознание героями Саймака предназначения обеспечивается сказочными способами осмысления действительности. Притом, наиболее универсальным мотивом оказывается мотив драконоборства, а наиболее свободной функцией – функция антагониста, что обусловлено центральной задачей автора – художественным исследованием категории зла. В любом случае фантастические воплощения зла принимают формы абсолютно чуждых человеку разумных

представителей иных цивилизаций, обнаруживающих признаки хтонических чудовищ, чья природа определяется равнодушием.

Системность поэтики К. Саймака достигается выстраиванием взаимосвязи между сюжетами романов, точками сопряжения которых являются сказочные мотивы.

Заключение

Важной составляющей культуры Европы и США XX-XXI веков была и продолжает оставаться фантастика как особый способ мировосприятия, который позволяет создавать целостную картину мира, для ее носителей – отчетливую и объективную, для внешнего наблюдателя – характеризующуюся избытком иррациональных компонентов. Свойственные чуду – основному компоненту фантастического – закреплённость в человеческом сознании, с одной стороны, и необходимость рационального объяснения с другой, обуславливают разного рода совокупности аналитического расчленения категории чудесного и восторга перед ней. И если первое укладывается в русло научных и научно-популярных текстов, то второе приходится на долю мифа, эпоса и сказки. Подходящей формой, вмещающей в себя эти разнонаправленные интенции, становится художественная литература, а именно романное повествование.

Настоящая работа была посвящена способам репрезентации сказочных мотивов в художественных фантастических текстах К. Саймака, а также выявлению способов и смыслов их трансформации.

В первой главе было обнаружено, что закреплённое в литературоведении понятие «фантастическое» означает хотя и смежные, но все же различные явления: особый тип образности, художественное иносказание, ложь, выдумку и др. В данном исследовании фантастика рассматривалась как особый тип повествования – жанр, имеющий формально-содержательные черты, повторяющиеся в разных текстах, предметом изображения которого становятся странные, необъяснимые, сверхъестественные явления, требующие безусловной веры от носителя фантастического мировоззрения. Выявив воспроизводимые признаки жанра, мы составили типологию фантастических текстов: научная фантастика, твердая научная фантастика, космическая фантастика (включающая космическую одиссею, планетарный роман, космическую оперу),

философская фантастика, социальная фантастика, юмористическая фантастика, фэнтези, фантастика мистики и ужасов.

Целый ряд признаков, характерных для фантастической картины мира, соответствует сказочному повествованию. Так, моделирование картины мира в большинстве фантастических романов осуществляется в соответствии с важнейшими принципами создания сказки: творческим импульсом является чудесное переживание настоящего как неповторимого великого и ужасного момента истории. Данный факт объясняет быструю кристаллизацию жанра именно в середине прошлого века. Важнейшей составляющей фантастики, обеспечивающей ей характерные свойства, являются сказочные мотивы. Прежде всего, фантастика рисует мир, сходный с волшебным миром сказки, таким, каким он видится изнутри. Для художественного дискурса характерна рационализация чудесного. Отсюда, во-первых, воспроизводство основных сказочных мотивов, во-вторых, их видоизменение.

В третьей главе настоящей работы представлен мотивный анализ текстов Клиффорда Саймака «Вся плоть – трава» и «Заповедник гоблинов», доказывающий подвижность границ жанра фантастики, тяготеющего к воспроизводу и адаптации сказочных схем. При анализе текстов К. Саймака были выявлены различия в концентрации сказочных мотивов в двух романах Саймака, а также основные точки соприкосновения: обязательные мотивы, присутствующие в обоих романах и составляющие сюжетный фундамент.

Так, обнаружилось, что романы Саймака, имеют тесную связь со сказкой, как одним из древнейших словесных жанров. Как репрезентативные тексты, романы «Вся плоть – трава» и «Заповедник гоблинов» продемонстрировали основные сюжетообразующие мотивы, их видоизменение, обусловленное эволюцией и картины мира, и литературы.

Список использованной литературы

1. Айвазян С.Г. Указатель сюжетов русских быличек и бывальщин о мифологических персонажах / Померанцева Э. В. Мифологические персонажи в русском фольклоре. – М: 1975. – С. 162–182.
2. Боас Ф. Ум первобытного человека / пер. с англ. А.М. Водена. – М.; Л.: Государственное издательство, 1926. – 154 с.
3. Большакова А.Ю. Фантастическое / Западное литературоведение XX века: Энциклопедия. – М.: Intrada, 2004. – 560 с.
4. Бритиков А.Ф. Отечественная научно-фантастическая литература (1917 – 1991) Книга вторая. Некоторые проблемы истории и теории жанра. – СПб: Творческий центр «Борей-Арт», 2005. – 541 с.
5. Веселовский А.Н. Историческая поэтика. – М.: Высшая школа, 1989. – 404 с.
6. Галина М.С. Старая, новая, сверхновая... Журналы фантастики на постсоветском пространстве // Новый мир – 2006 – № 8 – С. 151–159.
7. Геворкян Э.В. Последний бастион. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.pereplet.ru/text/gevorkyan.html> (дата обращения 25.06.2018)
8. Гойя Ф. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://biograf.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/872111> (дата обращения 25.06.2018)
9. Гуревич Г. И. Беседы о научной фантастике: Кн. для учащихся. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1991. – 158 с.
10. Заломкина Г.В. Готический миф как литературный феномен: дис. ...доктора филол. наук / Г.В. Заломкина – Самара: 2011. – 491 с.
11. Ивашева В. Почерки новой эпохи // Вопросы литературы. – № 1975. – 9. – С.76–116.
12. Кагарлицкий Ю.И. Что такое фантастика? М: Художественная литература, 1974. – 352 с.
13. Кассирер Э. Философия символических форм: в 3 т. Т.2. Мифологическое мышление. – М., СПб.: Университетская книга, 2001 – 280с.

14. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой / пер. с англ. А. П. Хомик. – М.: Ваклер; Рефл-бук; АСТ, 1997. – 384 с.
15. Леви-Стросс К. Структурная антропология / пер. с фр. В.В. Иванова. – М: Эксмо-Пресс, 2001. – 512 с.
16. Мелетинский Е.М. Миф и историческая поэтика фольклора / Фольклор: поэтическая система – М: 1977. – 26с.
17. Мелетинский Е.М. О литературных архетипах. – М: РГГУ, 1994. – 136 с.
18. Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. – М: Наука, 2000. – 407с.
19. Мелетинский Е.М., Неклюдов С.Ю., Новик Е.С., Сегал Д.М. Структура волшебной сказки. – М: РГГУ, 2001. – 234с.
20. Николукин А.Н. Фантастика / Литературная энциклопедия терминов и понятий – М: Интелвак, 2003. – 1600с.
21. Петухова Е.И., Черный И.В. Современный русский историко-фантастический роман. – М: Мануфактура, 2003. – С. 83–128.
22. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки // Научная редакция, текстологический комментарий И. В. Пешкова. – М: Лабиринт, 2001. – 192 с.
23. Пропп В.Я. Русская сказка. – Л: ЛГУ, 1984. – 335с.
24. Пропп В.Я. Фольклор и действительность. – М: Наука, 1989. – 233с.
25. Рафаева А.В. Структура сказочных мотивов и их использование в системе «Сказка». – [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/rafaeva1.html> (дата обращения 25.06.2018)
26. Русова Н.Ю. От аллегории до ямба: терминологический словарь-тезаурус по литературоведению. – М: Флинта: Наука, 2004. – 301с.
27. Саймак К.Д. Вся плоть – трава / пер. с англ. Нора Галь. – М: Эксмо, 2014. – 352 с.
28. Саймак К.Д. Заповедник гоблинов / пер. с англ. Ирина Гурова. – М: Иностранная литература, 1972. – 322с.

29. Сидоренко М.Г. Тенденции смыслообразования в современном медиаконтенте: обратный эффект Люцифера // Педагогика и психология образования – 2012 – № 4 – С. 9–11.
30. Снегов С.А. Люди как боги // Эллинский секрет – Л: Лениздат, 1966. – С. 22–304.
31. Стругацкий Б.Н., Каралис Д.Н. Фантастика – сегодня, завтра... // Аврора – 1987 – № 5 – С. 44–51.
32. Тamarченко Е. Мир без дистанций // Вопросы литературы – 1968 – №11 – С. 96–115.
33. Томашевский Б.В. Теория литературы. Поэтика: Учебное пособие / Вступ. статья Н.Д. Тamarченко; комм. С.Н. Бройтмана при участии Н.Д. Тamarченко. – М.: Аспект Пресс, 1996 – 334 с.
34. Теория литературы: Учеб. пособие для студ. филол. фак. высш. учеб. заведений: В 2 т. / Под ред. Н.Д. Тamarченко. – Т. 1: Н.Д. Тamarченко, В.И.Тюпа, С.Н. Бройтман. Теория художественного дискурса. Теоретическая поэтика. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 512 с.
35. Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу. – М.: Дом интеллектуальной книги, 1997. – 144 с.
36. Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. – М: Лабиринт, 1997. –448 с.
37. Ханютин Ю.М. Реальность фантастического мира. Мифология технической эры. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://istoriya-kino.ru/books/item/f00/s00/z0000010/st002.shtml> (дата обращения 25.06.2018)
38. Чистов В. К вопросу о жанровой специфике научной фантастики: Тезисы докладов и сообщений на Всесоюз. науч. конференции-семинара, посвящ. творчеству И. А. Ефремова и проблемам науч. фантастики. – Николаев, 1988. – С. 66–70.
39. Чернышева Т. О старой сказке и новейшей фантастике // Вопросы литературы – 1988 – № 1 – С. 229–248.
40. Minto M. Russian tales of the fantastic. – Bristol, 1994. – 163 p.

41. Concise Oxford Russian Dictionary – Oxford University Press, 1998. – C. 1007. - C. 883
42. Concise Oxford Russian Dictionary – Oxford University Press, 1998. – C. 1007.
43. Kovacs C.S. ...And Call Me Roger: The Literary Life of Roger Zelazny. – F: 2009. – 882c.

Приложение 1

Конспект урока к элективному курсу «Современная зарубежная проза»

Жанровое своеобразие романа К. Саймака «Заповедник гоблинов»

Предназначен для учащихся 11 класса, которым интересна современная зарубежная литература

Цели:

- сформировать понятие о литературных жанрах фантастики, умение различать разные жанры;
- развивать умение анализировать произведение;
- воспитывать в детях любовь к фэнтези и фантастике
- познакомить с творчеством американского писателя-фантаста К. Саймака.

Необходимые материалы и оборудование:

- четыре листа формата А1;
- фломастеры и карандаши;
- мультимедийная презентация.

Ход урока.

Организационный момент.

Слово учителя.

- В настоящее время особую популярность имеют произведения, которые уносят читателя в небывалые края, окутывают тайнами и рассказывают истории, которые кажутся читателю фантастическими. К какому жанру или к каким жанрам можно отнести подобные произведения. Конечно, это фантастика и фэнтези. Задумывались ли вы, в чем отличие между этими двумя жанрами. Давайте разберемся, что же такое фантастика.

(Определение на слайде)

Фантастика – жанр литературы, кино, изобразительного искусства. Её основной доминантой является категория фантастического, состоящая в нарушении рамок, границ, правил, то есть так называемых «условностей». Основным признаком фантастики считается наличие в произведении

фантастического допущения, которое является основным элементом жанра фантастики. Этот элемент заключается во введении в произведение фактора, который невозможен или не встречается в реальном мире. В конце 19 века возник особый интерес к фантастике, а первая половина 20 столетия ознаменовалась расцветом научной фантастики. Конец 20 века – эпоха появления компьютерных игр, а начало 21 века – их расцвет. В огромном количестве игр сюжет строится на основе фантастики. Поэтому фантастика всегда привлекала внимание как писателей, так и читателей.

- Что же такое фэнтези?

Фэнтези (от англ. Fantasy – фантазия) - жанр фантастической литературы, основанный на использовании мифологических и сказочных мотивов. В современном виде сформировался в начале 20 в. С середины века огромное влияние на формирование жанра оказал английский писатель Джон Рональд Руэл Толкиен. Произведения фэнтези чаще всего напоминают историко-приключенческий роман, действие которого происходит в вымышленном мире, близком к реальному Средневековью, герои которого сталкиваются со сверхъестественными явлениями и существами. В отличие от научной фантастики, фэнтези не стремится объяснить мир, в котором происходит действие произведения, с точки зрения науки.

Одним из величайших писателей-фантастов, который совместил в своих произведениях научную фантастику и фэнтези, стал Клиффорд Дональд Саймак

Доклад одного из учеников о биографии К. Саймака.

Задание по группам.

- Сейчас я предлагаю вам разделиться на 4 группы и создать диафильм по роману Саймака «Заповедник гоблинов». Давайте вспомним, как построен диафильм: *Диафильм* состоит из отдельных кадров. Кадр состоит из рисунка и цитаты. То есть рисунок дан в соответствии с эпизодом, какого-либо текста. Это может быть сказка или рассказ. В нашем случае это

отрывок из романа. Таким образом каждая из групп возьмет один из четырех знаковых эпизодов романа:

- Прибытие Питера Максвелла на Землю (Глава 1)
- Встреча с колесником (Глава 14)
- Ужин в «Свинье и свистке» (Глава 20)
- Вторая встреча с гоблином О'Тулом (Глава 24)

На ватманах вам нужно нарисовать картины, отражающие данные эпизоды и подписать их цитатами из текста: это может быть описание окружения, диалог персонажей или ощущения главного героя.

Слово учителя.

Как вы видите, на доске расположены четыре картины, на которых, на первый взгляд, изображены эпизоды совершенно разных романов. Что об этом говорит? (Черты фантастики и фэнтези). Совершенно верно.

Таким образом, Клиффорд Саймак – это необычный писатель-фантаст, который сумел внутри одного художественного мира объединить, казалось бы, абсолютно полярные жанры: фантастику и фэнтези.

Подведение итогов

Сегодня мы с вами познакомились с определениями жанров фантастики и фэнтези. Также мы познакомились с биографией замечательного писателя Клиффорда Саймака, который смог объединить эти два совершенно разных жанра в одном романе – в чем и убедились, проделав большую творческую работу на основе романа «Заповедник гоблинов» - одного из наиболее популярных произведений К. Саймака.

Домашнее задание: прочитать на выбор один из рассказов К. Саймака.