

ХРОНОТОП ПОРОГА В ПОДРОСТКОВЫХ ФАНТАСТИЧЕСКИХ ПОВЕСТЯХ КОНЦА XX – НАЧАЛА XXI ВЕКОВ

О. М. Павлинова

*Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4,
220030, г. Минск, Беларусь, oхumagicdancer@gmail.com*

В докладе представлен анализ особенностей хронотопа порога в современных подростковых фантастических повестях. Определена роль хронотопа порога в пространственно-временной структуре фантастических повестей. Установлено, что в подростковых фантастических повестях мотив кризиса и хронотоп порога становятся ключевыми жанрообразующими элементами структуры произведения, которые связаны с жанровыми модификациями фантастической повести. Мотив встречи в сочетании с хронотопами порога и дороги определяют основные сюжетные узлы фантастических повестей. В художественной структуре подростковых фантастических повестей хронотоп порога является метафорическим, он связан с решением главных героев переступить символический порог из детства во взрослую жизнь.

Ключевые слова: хронотоп порога; мотив кризиса; хронотоп дороги; мотив встречи; подростковая литература; фантастическая повесть; модификация жанра.

ХРАНАТОП ПАРОГА Ў ПАДЛЕТКАВЫХ ФАНТАСТЫЧНЫХ АПОВЕСЦЯХ КАНЦА XX – ПАЧАТКУ XXI СТАГОДДЗЯ

А. М. Паўлінава

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт, пр. Незалежнасці, 4,
220030, г. Мінск, Беларусь, охumagicdancer@gmail.com*

У дакладзе прадстаўлены аналіз асаблівасцяў хранатопа парога ў сучасных падлеткавых фантастычных аповесцях. Вызначана роля хранатопа парога ў прасторава-часовай структуры фантастычных аповесцяў. Устаноўлена, што ў падлеткавых фантастычных аповесцях матыў крызісу і хранатоп парога становяцца ключавымі жанрообразуючымі элементамі структуры твора, якія звязаны з жанравымі мадыфікацыямі фантастычнай аповесці. Матыў сустрэчы ў спалучэнні з хранатопамі парога і дарогі вызначаюць асноўныя сюжэтныя вузлы фантастычных аповесцяў. У мастацкай структуры падлеткавых фантастычных аповесцяў хранатоп парога з'яўляецца метафарычным, ён звязаны з рашэннем галоўных герояў пераступіць сімвалічны парог з дзяцінства ў дарослае жыццё.

Ключавыя словы: хранатоп парога; матыў крызісу; хранатоп дарогі; матыў сустрэчы; падлеткавая літаратура; фантастычная аповесць; мадыфікацыя жанру.

Формирование и развитие жанров детской и подростковой литературы носит циклический характер, как и развитие взрослой литературы. Через определённые циклы возрастает популярность и актуальность условных форм в литературе. Во второй половине XX в. начинают активно развиваться фантастические жанры для взрослых. Процесс появления новых жанров и жанровой модификации подстёгивает и эскалация различных проявлений западной культуры. Популярны в западноевропейской и американской Young Adult (подростковой) литературе жанры активно проникают в русскую детскую и подростковую литературу. В подростковой литературе на рубеже XX–XXI вв. вновь возрастает популярность фантастики, сказки, фэнтези и других условных жанровых форм.

В результате процессов трансформации и синтеза жанров возникает разнообразие модификаций жанра фантастических подростковых повестей. Писатели активно используют в произведениях следующие приёмы: перенос героев во времени, параллельные миры, перемещение в виртуальную реальность, проникновение в текстовую или литературную реальность. В хронотопе фантастических повестей часто видоизменяются привычные временные рамки, трансформируется само понятие пространства. Следовательно, в пространственно-временной структуре подростковых фантастических возрастает роль хронотопических ценностей.

В структуре художественного произведения хронотоп порога всегда является символическим или метафорическим. «Время в этом хронотопе, в сущности, является мгновением, как бы не имеющим длительности и выпадающим из нормального течения биографического времени» [1, с. 389].

М. М. Бахтин в своей статье «Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике» определяет хронотоп порога как хронотоп, который проникнут высокой ценностной и эмоциональной интенсивностью. Такая же эмоциональная и ценностная насыщенность свойственна хронотопу встречи. В структуре художественного произведения мотив порога может сочетаться «с мотивом встречи, но наиболее существенное его восполнение – это хронотоп кризиса и жизненного перелома» [1, с. 389].

Хронотоп порога в фантастических повестях Тамары Шамильевны Крюковой «Ловушка для героя» и «Гений поневоле» связан в первую очередь с завязкой сюжета. Главный герой обеих повестей Т. Крюковой – подросток Артём Тарасов. «Ловушка для героя» начинается следующим предложением: «“Дороги нет... дороги нет... дороги нет”, – равномерно выстукивали на стыках рельсов колеса вагона» [2, с. 3]. Очень символично, что колёса вагона издают не просто повторяющиеся монотонные звуки, а как будто озвучивают мысли главного героя. Мама не стало

давно, поэтому Артём с раннего детства жил вдвоём с отцом и принимал как должное всю его любовь и внимание. Желание отца обрести счастье и жениться во второй раз он воспринял, как настоящее предательство. Мальчик не видит выхода из сложившейся ситуации, поэтому ему кажется, что дороги или выхода нет. Происходит перелом в стабильной жизни подростка.

М. М. Бахтин в своей трактовке значения слова «порог» акцентирует, что «самое слово “порог” уже в речевой жизни (наряду с реальным значением) получило метафорическое значение и сочеталось с моментом перелома в жизни, кризиса, меняющего жизнь решения (или нерешительности, боязни переступить порог» [1, с. 389].

Первое проявление хронотоп кризиса в повести «Ловушка для героя» – это факт женитьбы отца Артёма и переезд мачехи и сводной сестры.

Расстроенный главный герой видит в подъезде рекламное объявление о Службе виртуальной реальности. Загадочная служба находится в заброшенной пятиэтажке – и главный герой решительно переступает порог необычного дома. Возникновение хронотопа порога в повести связано с топосом порога заброшенного дома и метафорический порог, то есть решение Артёма узнать про услуги необычной службы. Служба виртуальной реальности – это высокотехнологичная компьютерная фирма, которая специализируется на исполнении желаний клиента различными способами от заговоров до виртуальной реальности. Начальник этой необычной фирмы предлагает создать для Артёма компьютерную игру, которая должна исполнить его желания и решить проблемы. В течение суток ему должны доставить компьютер нового поколения и диск с игрой.

Следующий метафорический порог в повести – это решение Артёма начать играть в специально созданной по его личной анкете игре: «Прежде чем запустить компьютер, он некоторое время сидел, всем своим существом ощущая торжественность момента, будто собирался открыть в своей жизни новую страницу» [2, с. 389].

В хронотопе повестей Т. Крюковой «Ловушка для героя» и «Гений поневоле», после запуска необычной компьютерной игры, пространство делится на два типа: реальное и виртуальное. Оказавшись в игре, Артём встречает в виртуальном мире своего лучшего друга Дениса и сводную сестру Вику. В обыденном пространстве он поссорился со своим лучшим другом Денисом, из-за того, что он влюбился в его сводную сестру. Он грубит Вике, потому что та забрала внимание его отца.

В виртуальном пространстве Денис и Вика воплощают в себе отрицательных героев. Денис становится рыцарем Дэнизом, который входит

в рыцарскую свиту злой графини Кави. Артему-игроку необходимо сразиться с рыцарем, обезобразить и уничтожить Кави. Таковы правила игры.

Оба типа пространства тесно связаны друг с другом по принципу взаимопроникновения и взаимовлияния. Если ты наносишь физический вред тем игрокам, которые имеют свой прототип в реальной жизни, то у людей в обыденном пространстве появляются те же увечья. Осознание Артёмом взаимосвязи игры и реальной жизни – это наиболее яркий пример проявления хронотопа кризиса в повести «Ловушка для героя». Мальчик решает, что больше не вернётся в игру. Переступить порог убийства – это уже значит стать отрицательным героем в жизни.

В «Ловушке для героя» Артёму приходится пройти компьютерную игру до конца, иначе игра сама уничтожит Кави, то есть Вика погибнет в реальной жизни. В процессе игры Артёму приходится пожертвовать одной из трёх компьютерных жизней. В результате потери жизни – мальчик теряет часть человеческих способностей. В повести «Гений поневоле» у Артёма появляется часть знаний и особенностей кибернетической машины. Мальчик обретает феноменальные математические способности, но теряет способность фантазировать. В ходе сюжета раскрывается тот факт, что у Основателя Мира из компьютерной игры есть прототип в реальной жизни – это американский бизнесмен Джон Рич, который является владельцем крупного компьютерного холдинга. Создатель игры «Путь героя» смертельно болен. Поэтому Джон Рич хочет, чтобы его сознание переместилось в молодое и здоровое тело мальчика. В этом случае Артём станет Джоном Ричем и будет существовать только в виртуальном мире компьютерной игры.

Самый трагичный метафорический порог в повести – это решение Дениса вернуться в игру, чтобы забрать из виртуального мира сестру Вику. Артёму и Вике удаётся выбраться из виртуального пространства только вирусной программе, которая представлена в игре в образе Дракона-помощника.

Хронотоп порога в фантастических повестях «Ловушка для героя» и «Гений поневоле», связанный с делением пространства художественного произведения на реальное и виртуальное, становится жанровым маркером модификации фантастической повести – киберпанка. Для жанра **киберпанка** в подростковой литературе характерны следующие черты:

- деление художественного пространства произведения на виртуальное и реальное;
- главный герой произведения – человек, чей мозг может быть сращен с компьютерной программой или компьютером (человек-киборг);
- противостояние хакеров или обычных пользователей с могущественными компьютерными корпорациями;

- присутствие хронотопа порога и хронотопа кризиса.

В повести Т. Крюковой «Призрак сети» хронотоп порога тесно переплетается с близким ему хронотопом дороги и мотивом встречи.

«Призрак сети» начинается описанием пути мальчика 11 лет Илии Кречета по глухой лесной тропинке в Новгород. Повесть открывается хронотопом дороги. Главный герой произведения никак не может завершить свой путь в 40 вёрст к Великому Новгороду: «Сколь ни шел, а ни на шаг ко граду вольному не приблизился. Устал гонец и рад бы сойти с пути, коему конца нет, да крепкими узами связала его клятва. Поклялся он, что не будет ему покоя, пока не доставит грамоту по назначению...» [3, с. 9].

Именно во время пути Илия принимает решение, что не сдастся и доставит грамоту Александру Невскому в любом случае. Судьбоносная клятва главного героя Илии – метафорический порог повести. Даже когда Илия стал призраком, в XXI в. он продолжает свой путь уже по современному шоссе только уже по ночам.

Пространственно-временная структура повести «Призрак сети» характеризуется чередованием хронотопа дороги с хронотопом порога и мотивом встречи. Бывшая лесная дорожка, ставшая теперь современным шоссе, приводит Илию Кречета к встрече с программистом Борисом, который ночью ехал по шоссе. Настойчивый Борис много раз возвращается на новгородское шоссе и упорно ищет призрака. Ему удаётся сделать фото призрака на цифровую камеру и загрузить его в память компьютера. Так фото призрака и прикрепившаяся к нему душа Илии попадают в бесконечное пространство Интернета. В отличие от повести «Ловушка для героя» в «Призраке сети» интернет не становится важной частью художественного пространства повести. Здесь интернет – это метафорическое выражение хронотопа пути.

Ещё один главный герой повести «Призрак сети» – это четырнадцатилетний Илья Кречет, который живёт в XXI в. Смена престижной гимназии на обычную школу открывает новый этап жизненного пути Ильи, который начинается с дороги в новую школу. Ещё одна дорога для Ильи – это городской чат. В чате происходит встреча с Илиёй, который рассказывает о своей клятве. Илья из XX в. принимает решение помочь мальчику из прошлого. Это приводит к перемещению главного героя из современного Новгорода в старинный Новгород эпохи Александра Невского. В итоге Илия Кречет из XIII в. через интернет меняется телом с Ильёй из XXI в. В концепции Ю.М. Лотмана герои фантастического произведения могут принадлежать какому-либо пространству или переходить из одного в другое. Так в «Призраке сети» герои перемещаются из обыденного пространства в фантастическое и наоборот.

В хронотопе «Призрака сети» художественное время делится на два временных пласта: современность и эпоху Александра Невского. Для повести характерен временной параллелизм – события в XXI и в XIII вв. происходят одновременно.

Клятва Илии из XIII в., во что бы то ни стало доставить грамоту и решение Ильи Кречета исполнить клятву тёзки – это основные сюжетные узлы повести, связанные с хронотопом порога. Перемещение через сеть Интернет в XIII в., путешествие к Александру Невскому, участие в Невском сражении и возвращение в XXI в. – всё это метафорический путь взросления Ильи Кречета и основные компоненты хронотопа дороги и встречи в «Призраке сети». После завершения испытаний и своеобразной инициации главные герои повести возвращаются в свои пространственно-временные координаты.

В фантастической повести А. Жвалецкого и Е. Пастернак «Смерть мёртвым душам» хронотоп порога предельно метафоричен.

Для 60-летнего библиотекаря Елены Степановны метафорическим порогом становится решение поставить компьютер в библиотеку. Увлечение очень удобным компьютером с быстрым доступом к огромному количеству информационных сайтов, форумов и чатов приводит библиотекаря к интернет-зависимости.

Для молодой практикантки Киры символическим порогом становится решение заинтересовать читателей с помощью фиктивного спиритического сеанса и вызов второго тома «Мёртвых душ». Сеанс выходит из-под контроля, вследствие чего второй том «Мёртвых душ» из потустороннего мира перемещается в реальный мир.

Для мальчика Никиты, который не любит читать, символическим порогом становится – решение отнести книгу, которую он нашёл, в библиотеку. А наиболее судьбоносным становится его решение отсканировать второй том «Мёртвых душ» Гоголя. После сканирования таинственный второй том «Мёртвых душ» решает захватить власть в библиотеке, сделать дешёвые бестселлеры книги более популярными и влиятельными, чем классику.

Для Вари, внучки библиотекаря, символическим порогом становится решение вынести книгу с рассказом «Маленький принц» из библиотеки, чтобы противостоять второму тому «Мёртвых душ». Отсканированный «Маленький принц» начинает активную борьбу со вторым томом «Мёртвых душ» в интернете.

В повести «Смерть мёртвым душам» хронотоп порога символично выражен в принятии решений, которые кардинально меняют жизнь главных героев. В сюжетных узлах произведения мотив порога тесно переплётён с хронотопом кризиса или перелома жизненного пути.

В повести «Смерть мёртвым душам» кроме реального и виртуального пространства присутствует третья разновидность – литературное пространство или пространство книг. В своей статье «Библиотравелог в новейшей прозе для подростков» литературовед М.А. Черняк определяет жанр «библиотравелог» как «путешествие по литературному или просто литературоцентричному миру» [4, с. 98]. В подростковой литературе *«библиотравелог»* можно рассматривать как жанровую модификацию жанра фантастической повести и травелога. Повесть «Смерть мёртвым душам» можно отнести к жанру «библиотравелога». В повести А. Жвалевского и Е. Пастернак главные герои Варя и Никита совершают путешествие по литературному и виртуальному пространству. Таким образом, хронотоп порога в повести «Смерть мёртвым душам» играет ключевую жанрообразующую роль.

В фантастической повести Марины Ясинской «Дети Северного сияния» из цикла «Рунгарды» хронотоп порога и хронотоп встречи связаны с ключевыми сюжетными узлами художественного произведения. Такие сюжетные узлы завязываются после важных решений главного героя повести 14-летнего Егора.

В обычный вечер пятницы мама главного героя запланировала семейный ужин в ресторане. Мальчик живёт обыкновенной благополучной семье в Санкт-Петербурге. Родители искренне любят Егора, а ему нравится проводить с ними время. У Егора появляется предчувствие, что должно произойти что-то плохое, поэтому лучше никуда не ехать. Мальчик отбрасывает внутреннее ощущение тревоги и принимает судьбоносное решение послушать старших и поехать с ними в ресторан. Это судьбоносное решение главного героя – первый символический порог повести, который завязывает важный сюжетный узел. По дороге машина попадает в аварию, родители Егора погибают, а он частично теряет память. В результате этой завязки сюжета мальчик оказывается в школе интернате, которая замке Рунстенхёрг на острове Северного сияния в Финском заливе.

Хронотоп порога метафорически выражается в начале произведения в решении главного героя поехать с родителями. После этого решения Егора художественное пространство в повести «Дети Северного сияния» делится на обыденное и фантастическое.

Фантастическое пространство в повести связано с островом Северного сияния и с топосами, которые на нём расположены: замком-школой Рунстенхёрг; западной башней; капищем из колонн; входом в подземелье и маяком острова.

В сюжетных линиях фантастического пространства повести «Дети Северного сияния» тесно переплетены хронотоп порога и мотив встречи. На острове Северного сияния Артём встречает директора школы и детей,

которые также стали учениками школы-интерната Рунстенхёрг. Егор со своими друзьями Яной и Арсением переступают порог различных топосов острова Северного сияния – это приводит к ключевым сюжетным узлам и важным сюжетным встречам.

В повести «Дети Северного сияния» хронотоп порога связан с семантически близкими ему хронотопами подземелья и темницы.

Главным героям необходимо переступить порог неизведанного, когда они оказываются перед колодцем, который ведёт в подземелье. Подземелье – это место, где скрывается множество тайн острова.

Замок Рунстенхёрг становится для учеников школы-интерната своего рода темницей. Ученики необычной школы должны находиться на территории острова до окончания обучения. Главные герои узнают, что директор и учителя скрывают от учеников суть их способностей. Егор, Арсений и Яна, переступая пороги таинственных топосов острова Северного сияния, приоткрывают только часть тайны.

Решение директора школы раскрыть ученикам правду о школе – важный метафорический порог повести. Директор рассказывает, что с древних времён, кроме рун в виде письменных символов, существуют люди-руны. По-другому их называют рунаграды. Каждый рунгард владеет способностями, которые характерны для определённой руны. Людей-рун обучают в специальных школах, чтобы полностью раскрыть их возможности. Открытие директором правды становится сюжетной развязкой повести.

В результате анализа особенностей временной и пространственной организации в современных подростковых повестях Ловушка для героя» и «Призрак сети» Т. Крюковой, «Смерть мёртвым душам!» А. Жвалевского и Е. Пастернак и «Дети северного сияния» из цикла «Рунгарды» М. Ясинской мы пришли к следующим выводам:

Ключевыми компонентами структуры современной подростковой фантастической повести становятся хронотоп порога, мотив кризиса и, неразрывно связанные с ним, мотив встречи.

Установлено, что в подростковых фантастических повестях мотив кризиса и хронотоп порога являются ключевыми жанрообразующими элементами фантастического хронотопа.

Хронотоп порога в фантастических повестях Т. Крюковой «Ловушка для героя» и «Гений поневоле» становится жанровым маркером модификации фантастической повести – жанра *киберпанка*.

В повести А. Жвалевского и Е. Пастернак «Смерть мёртвым душам» главные герои Варя и Никита совершают путешествие по реальному, литературному и виртуальному пространству. Хронотоп порога помогает

определить жанр повести «Смерть мёртвым душам» как *«библиотравелог»*, то есть жанровую модификацию жанров фантастической повести и травелога.

Хронотопом порога и дороги, тесно переплетённые с мотивом встречи, выявляют основные сюжетные узлы фантастических повестей.

В структуре подростковых фантастических повестей хронотоп порога является символическим или метафорическим, он становится переломным моментом жизни главных героев, после которого начинается путешествие к себе самому, выбор жизненного пути или взросление.

Библиографические ссылки

1. *Бахтин М. М.* Вопросы литературы и эстетики. М. : Художественная литература, 1975.
2. *Крюкова Т.* Ловушка для героя. М. : Аквилегия-М, 2015.
3. *Крюкова Т.* Призрак сети. М. : Аквилегия-М, 2012.
4. *Черняк М. А.* «Библиотравелог» в новейшей прозе для подростков: к вопросу о жанровой трансгрессии в современной литературе // Уральский филологический вестник. 2014. № 4. С. 91–106.