

**НАРРАТИВНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ПОВЕСТИ АРКАДИЯ И БОРИСА  
СТРУГАЦКИХ «ПИКНИК НА ОБОЧИНЕ»**  
**NARRATIVE POTENTIAL OF NOVELL ARCADY AND BORIS  
STRUGATSKY «ROADSIDE PICNIC»**

**Аннотация:** В статье вводится понятие «нарративный потенциал» как обозначение возможности реализации нарратива литературного текста в других художественных формах, дается определение понятия «нарратив» и выделяются уровни его выражения в тексте. На основе филологического анализа различных уровней текста произведения Аркадия и Бориса Стругацких «Пикник на обочине» выявляются способы репрезентации нарратива и возможности его проявления в других формах представления сюжета (литературный сценарий к фильму Андрея Тарковского «Сталкер» и литературный сценарий компьютерной игры «S.T.A.L.K.E.R.»).

**Ключевые слова:** Аркадий и Борис Стругацкие; нарратив; категории нарратива; нарративный потенциал; сталкер.

**Abstract:** The article introduces the notion of «narrative potential», i. e., the possibility of implementing the narrative of a literary text in other artistic forms. A definition of narrative is provided and different levels of its expression in the text are described. The philological analysis of Arkady and Boris Strugatsky's «Picnic on the Roadside» reveals the methods of narrative representation and the possibility of its manifestation in other forms of plot presentation. Consider, for example, the literary scenario of the film «Stalker» by Andrei Tarkovsky and the literary scenario of the computer game «S.T.A.L.K.E.R.».

**Keywords:** Arkady and Boris Strugatsky; narrative; categories of narrative; narrative potential; stalker.

Темой нашей работы является «Нарративный потенциал повести Аркадия и Бориса Стругацких „Пикник на обочине“». Её актуальность заключается в том, что исследований, посвященных поэтике нарратива повести Аркадия и Бориса Стругацких «Пикник на обочине», крайне мало. Существует некоторая недостаточность осмысления нарративного потенциала произведений Аркадия и Бориса Стругацких. Наша цель состоит в том, чтобы в соответствии с современными научными принципами изучить нарративный потенциал повести «Пикник на обочине» и возможности его реализации в других художественных формах.

Теоретической базой исследования являются работы российского литературоведа и нарратолога В. И. Тюпы, в частности, учебник «Анализ художественного текста», диссертация «Нарративные стратегии», книга «Нарратология

как род деятельности: теория художественного дискурса». Также мы осуществляем обзор исследований, посвященных творчеству Аркадия и Бориса Стругацких, в частности, повести «Пикник на обочине» [4].

В последние годы в отечественной филологии идёт активный процесс поиска новых подходов к интерпретации литературы советского периода. Важную роль в этом процессе может сыграть нарратологический подход. Объектом исследования нарратологии является нарратив – особый тип дискурса, высказывание, в ходе которого говорящий разворачивает перед слушателем историю (последовательность событий). Термин «нарратив» неоднозначен и имеет множество трактовок. В последнее время в ряде гуманитарных и социальных наук возрос интерес к изучению нарратива как одной из текстовых разновидностей.

В исследовании В. И. Тюпы «Очерк современной нарратологии» говорится, что структура нарратива неоднозначна, формы его нестабильны, не существует каких-либо их образцов в принципе, и в зависимости от контекста ситуации они наполняются индивидуальным содержанием. Поэтому контекст или дискурс, в котором воплощается тот или иной нарратив, – немаловажная часть его существования. Несмотря на распространённость нарративного подхода во многих гуманитарных областях знания, основой его развития остается анализ художественного текста [5].

На уровне сюжетной организации «нарративность» состоит во фрагментации истории и связывании событий в последовательность посредством особой структуры – системы эпизодов. На композиционно-речевом уровне связность осуществляется с помощью чередования микроучастков речи, маркированных определенным типом нарратора и способом высказывания. Тип соотношения нарративной коммуникации и событийного ряда особенно полно проявляет себя в серии маркеров «созерцания» повествуемого мира (визуальный код) и указаний на процессуальность повествования (метафоры «движения» речи и «перемещения» в повествуемом мире), выполняющих роль интеграторов «события рассказа» и «события рассказывания» [2]. Выделяются следующие уровни, присутствующие нарративу: хронотоп, система событий, система персонажей, категории автора и читателя и идейно-мотивный уровень.

Современный литературный сценарий должен претендовать на то, чтобы быть законченным литературным произведением. Литературные сценарии, созданные в процессе воплощения нарратива повести «Пикник на обочине» в другие художественные формы, представляют собой оригинальный сплав киносценария, сюжетной прозы, публицистического текста.

В «Пикнике на обочине» перед нами развернуто несколько подробно описанных мест действия. Организация хронотопа является определяющим моментом для научной фантастики как жанра. Ключевой для организации хронотопа момент вводится в действие, однако природа его происхождения в тексте не раскрывается, что составляет конфигурацию интриги. Используются элементы фантастики и аллегории. Братья Стругацкие, уделяя большое внимание организации художественного времени и пространства, подчеркнуто подчиняют последнее первому. Время в «Пикнике...» распадается на несколько пластов: время действия, время персонажей (их прошлое, настоящее и будущее), время Зоны, независимое от времени внешнего по отношению к ней мира. Пространственно-

временные ориентиры в тексте подсказывают, что перед нами научная фантастика. Фантастическая ситуация нужна Стругацким, чтобы показать неустойчивость жизни, непонятность этого мира. Повесть братьев Стругацких «Пикник на обочине» – это жестко привязанная к своему времени социальная научно-фантастическая повесть [1]. Для Стругацких главной темой является психология человека в неустойчивой реальности.

В «Пикнике...» множество героев, мы знаем историю некоторых из них. В тексте повести основной проблемой становится проблема жертвы на пути к счастью. Жанр научно-фантастической повести предполагает авантурный сюжет, изменение статуса героя (в повести главный герой всегда совершает выбор, преобразующий его), которое можно проследить в течение длительного времени, а также развернутую систему персонажей.

Стоит отметить, что литературный сценарий к фильму «Сталкер» создавался самими Стругацкими в творческом тандеме с Андреем Тарковским. Путь, по которому шли авторы при написании сценария к фильму «Сталкер», с одной стороны, можно обозначить как путь упрощения. Но внешнее упрощение сюжета, хронотопа и системы персонажей парадоксальным образом усложняет текст, создавая предпосылки для трансформации научно-фантастической повести в философскую притчу.

В заключительном варианте сценария не известно, как называется город, в котором происходит действие, не понятно, как и когда появилась Зона. Система персонажей – еще один аспект, подвергшийся упрощению. У героев нет имен, есть только клички: Профессор, Писатель, Сталкер, Мартышка. Персонажи, утрачивая имена, становятся не просто героями фильма, но своего рода символами различных типов людей и человеческих взаимоотношений.

Время в литературном сценарии к фильму соответствует суткам, как и положено в классической драме. Но события этого дня указывают на универсальность происшедшего, а не на его оригинальность, внезапность и т. п., как это происходит в драматических жанрах.

Единство действия тоже, на первый взгляд, соблюдено: Сталкер, Профессор и Писатель направляются в Зону (каждый со своими намерениями), затем возвращаются – вот основная сюжетная линия. Кажется, что событий в фильме очень мало: герои идут, разговаривают, переживают несколько происшествий, доходят до комнаты, спорят, возвращаются. Но каждый из героев многое понимает и переосмысливает, а во время диалогов в «Сталкере» каждый из них высказывает очень важные мысли, выражающие сильнейшие переживания. Развитие именно этого внутреннего пласта усложняет действие, делает его не единым, но многомерным.

Многочисленные мифологические и религиозные мотивы, аллюзии к произведениям других искусств «компенсируют» отсутствие в фильме научной фантастики и придают ему общечеловеческое звучание. Центральным мифологическим мотивом фильма можно считать обряд инициации. Все герои, идущие в Зону, проходят через определенные испытания и изменяются.

Под влиянием режиссера А. Тарковского из литературного сценария практически исчезает научная фантастика, а конкретика характеров, хронотопа приобретает обобщенное, притчевое звучание [3]. Проблема жертвы, центральная

в повести «Пикник на обочине», в фильме также является концептуальной, объединяя все остальные, затронутые в картине проблемы в единое смысловое целое.

Таким образом, на материале нескольких вариантов литературного сценария мы можем пронаблюдать изменения первоисточника: конкретная история с конкретными характерами становится универсальной притчей о поисках человеком счастья.

В случае с литературным сценарием к компьютерной игре происходит обратный процесс – процесс усложнения всех систем, кроме идейно-мотивного уровня. Это связано с техническими возможностями, позволяющими ввести в сюжет элемент интерактивности, а также необходимость соответствовать жанру компьютерной игры. Идеи литературного сценария к игре Сталкер базируются на повести братьев Стругацких «Пикник на обочине» и снятому по её мотивам фильму режиссёра Андрея Тарковского «Сталкер», а также на реальной зоне отчуждения Чернобыльской АЭС. Происходит трансформация времени и пространства, действие переносится в реальный мир. Из «Пикника на обочине» братьев Стругацких была взята концепция Зоны – территории, в которой происходят странные явления, нарушающие известные законы физики, а также концепция артефактов.

В связи с этим мы можем наблюдать, как меняется классический художественный текст при необходимости реализовать нарратив в другой художественной форме. Результатом «упрощения» изображенной действительности можно считать постепенное вытеснение из произведения научной фантастики в случае создания литературного сценария к фильму. Когда сценарий адаптируется под создание компьютерной игры, происходит глобальная трансформация хронотопа, усложнение системы событий и персонажей (в связи с введением элемента интерактивности), меняется категория автора и читателя (читатель за счёт интерактивности становится «соавтором» истории, совершая выбор в ключевые моменты действия и тем самым меняя ход сценария).

### **Библиографический список**

1. Бочкова, О. С. Категории модальности, времени и пространства в жанре научной фантастики (на материале русско- и англоязычных текстов) : дис. ... канд. филол. наук / О. С. Бочкова. – Саратов, 2006. – 189 с.
2. Жиличева, Г. А. Категория нарративной стратегии в современных исследованиях сюжетно-повествовательного текста / Г. А. Жиличева // *European Social Science Journal*. – 2014. – № 7. – Т. 3. – С. 278–287.
3. Рогова, М. Ю. От «Пикника на обочине» к «Сталкеру»: трансформация жанра / М. Ю. Рогова // *Дергачевские чтения – 2004. Русская литература: национальное развитие и региональные особенности : материалы VII Всероссийской научной конференции*. – Екатеринбург : Изд-во Уральского университета, 2006. – С. 295–300.
4. Стругацкие, А. и Б. Пикник на обочине / А. и Б. Стругацкие. – М. : АСТ, 2009. – 192 с.

5. Тюпа, В. И. Анализ художественного текста : учебное пособие для студ. филол. фак. высш. учеб. заведений / В. И. Тюпа. – 3- изд., стер. – М. : Академия, 2009. – 336 с.