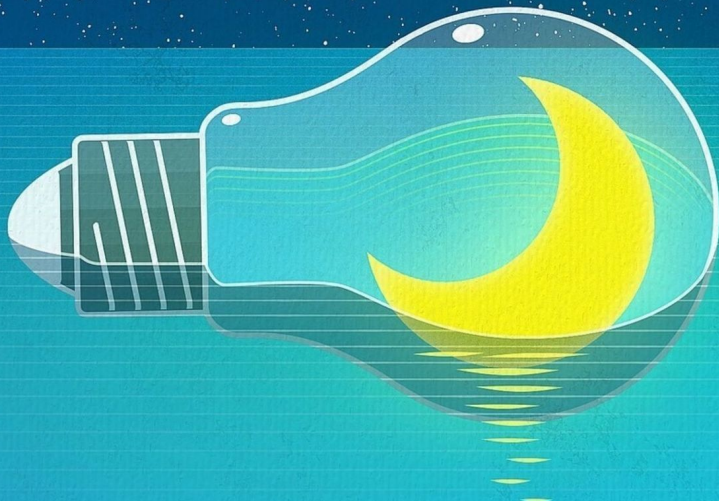


МОДЕСТОВ СЕРГЕЙ ЮРЬЕВИЧ

Тропой сказочника

ИЛИ ОДАРЁННОСТЬ ДОМАШНИМИ
СРЕДСТВАМИ



Сергей Юрьевич Модестов
Тропой сказочника.
Или одарённость
домашними средствами

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=57339610

ISBN 9785005130105

Аннотация

Успешны те, кто с детства умеет создавать и продвигать Новое. Идеальные тренажёры для этого – воображение и создание сказок: мы тренируем все три основания успешности – работу с информацией, создание творческого продукта и владение текстом. Книга предназначена для родителей, стремящихся к развитию своих детей, творческих учителей русского языка и литературы, репетиторов и всех, кто имеет отношение к образованию и воспитанию.

Содержание

Предисловие для взрослых	5
Вступление	8
Сказки и их развитие	19
Конец ознакомительного фрагмента.	44

Тропой сказочника Или одарённость домашними средствами

Сергей Юрьевич Модестов

© Сергей Юрьевич Модестов, 2020

ISBN 978-5-0051-3010-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Предисловие для взрослых

Цель книги – развитие мышления и воображения, освоение «режима одаренности». Книга ориентирована на детей школьного возраста и их родителей.

Сегодня есть «три кита» одаренности, три базовые компетенции успеха:

- 1) работа с информацией**
- 2) создание творческого продукта**
- 3) успешная коммуникация.**

Чтобы их развить, чтобы сформировать продуктивное мышление, нужны творческие задачи и методики их решения. Анализ биографий показывает: чем больше решаешь – тем лучше. Но где современным школьникам, родителям, работникам образования и всем интересующимся найти такой фонд качественных «жизненных» задач, с решениями и без? Он должен быть понятным, большим и приятным в работе. Тогда на нём можно будет легко и с удовольствием тренироваться.

Таких задач много в художественной литературе. Именно поэтому читать интересно: основа сюжета – возникающие перед героем проблемы и их яркие решения.

«Тропа сказочника» содержит, с одной стороны, проверенные творческие методики, с другой – задачи и примеры из сказочной литературы, кино и мультфильмов. Так можно

изучать методы творческого мышления на самом интересном и понятном материале – с помощью сказок. Кроме этого, вы найдёте в книге упражнения на творческие, аналитические и прочие полезные навыки. Мы старались не делать акцента на них, чтобы не навязывать формат учебника – пусть читатель вместе с родителями сам воодушевляется по ходу чтения. Если разбросанные по тексту просьбы сделать что-либо помогут в поиске вдохновения – будет отлично. Они отмечены словом «Задание». Стилль книги подходит детям для самостоятельного чтения, а взрослым – для пересказа без особых изменений. Это бывает нужно, если ребенок начинает входить в режим творчества и у него возникают сопутствующие вопросы.

Всегда было известно: в основе качественного текста, творческого продукта, результата лежит Идея. Или, в более общем виде – приём получения Нового. Хорошая идея – плод союза мышления и воображения.

Воображение – удивительный и богатейший инструмент ума, его прыгучесть и подвижность. Но воображение «просто так» развить крайне трудно – нужен хороший материал, иначе психологическая инерция заставит кружить среди бесчисленных шаблонов и стереотипов. Самый хороший способ для ребят – придумывать сказки. Те способы, методики воображения, что были созданы разными людьми в разные эпохи и по разным поводам годятся, чтобы придумывать небольшие сказки или мультфильмы, а собранные вме-

сте, они позволят вам взяться за большое и интересное сочинение.

Кроме сказок, в книге используются некоторые примеры из фантастики – там, где уместно. Будет здорово, если получится прочитать процитированные в книге произведения, но понятно, что времени мало, а вкусы у всех разные. Портал «Ридеро» формирует ссылки самостоятельно, в конце книги вы найдёте список всех источников и сможете прочитать или посмотреть произведение, на которое ссылается текст. Его также можно использовать как список рекомендаций – книги и фильмы, которые было бы здорово осилить вместе с детьми.

Мы не гарантируем, разумеется, что после прочтения одной книги человек станет одарённым. Одаренность – это долгий путь. Но с этого можно начать. Если с помощью книги получится написать сказку, рассказ или снять мультфильм – присылайте их нам. В послесловии есть координаты для этого.

Вступление

Дети любят сказки. И взрослые тоже любят сказки, хоть и не всегда признаются. А ещё люди любят рассказы, кино, мультфильмы и просто интересные истории. В чем же очарование мультфильмов и сказок? Наверное, в том, что это – возможность оказаться в придуманном мире. Интересная история уводит в свой мир, в нём приятно побывать – и вернуться домой. А потом сходить в гости в какой-нибудь другой мир, к любимым героям.

☀ *К слову. Оказывается, мультфильмы возникли раньше кинофильмов. Конечно, люди с первобытных времен умели рисовать – все знают наскальную живопись, античные статуи и прекрасные картины средневековой живописи. Везде художник пытался передать движение, но изображения были застывшими – техника не позволяла сделать картинку движущейся. К 19 веку несколько изобретателей успешно показывали на экране движущиеся картинки. Самый удачный аппарат для этого создал Эмиль Рейно (Франция). 30 августа 1877 года – день рождения рисованной мультипликации: его «оптический театр» был запатентован.¹ 28 октября 1892 года Э. Рейно делает первое представление своего «оптического театра» – практически показывает первый мультфильм.²*

Только в 1896 году братья Огюст и Луи Люмьеры показывают публике первый кинофильм. Публика была подготовлена к восприятию технического чуда работами Рейно, и выход в свет кинематографа состоялся вполне успешно. Так что наши любимые с детства мультики на самом деле большому и серьёзному кино годятся в отцы.

Во все времена особое место занимало путешествие. Путешественники всегда пользовались славой и почётом. Сказка – тоже путешествие, в выдуманные места и времена. А ещё сказка – путешествие в глубокое прошлое человечества, в доисторические времена, когда письменности ещё не было. Сказки причудливо сохранили и донесли до нас воспоминания о минувших тысячелетиях – но в волшебном виде. Откуда же взялась сказка? Сказки – древние истории, которые придумывали люди и рассказывали себе, своим детям, семьям – и даже тем, с кем вместе работали. Но что отличает её от былины, легенды, мифа – всего того, что люди десятками тысяч лет рассказывали друг другу в избах, у печек, в шалашах, вигвамах и типи, у костров и очагов, в ледяных домах-иглу?

☀ *К слову. Сказка – один из самых старых видов устного народного творчества. Столетиями звучат на Земле истории о заморских землях, царь-девицах, зачарованных лесах, подарках Бабы-Яги, животных-помощниках, путешествиях*

героев и их приключениях. Похоже, что самая первая сказка в современном понимании была рассказана около 6000 лет назад. Это удалось проследить по развитию сюжетов сказки. 3

Но как же родилась сама сказка? Ведь есть былины, легенды, мифы, например. В чём же отличие?

Легенды и былины рассказывают о настоящих событиях. Возможности записать текст не было – легенды и былины передавались устно. Пожилой сказитель, сидя у огня вечером, рассказывал о героях прошлого – вполне реальных героях. Что-то он добавлял от себя, что-то вспоминал – и герой становился всё сильнее, противник всё страшнее, а обстоятельства – всё страннее. Окружающие соплеменники запоминали как могли – не специально, а просто слушая. Годы спустя кто-то из слушавших также, вечером у огня, пересказывал то, что удержала память. Так связь легенды с реальностью постепенно терялась, но в основе всё равно оставалось вполне определённое историческое событие.

Примерно так же происходило с русскими былинами. Например, существовали реальные прототипы русских богатырей и других персонажей. Скажем, киевский князь Владимир из былин – скорее всего, вполне реальный князь Владимир Святославович (конец X века н.э.), который княжил сначала в Новгороде, а потом в Киеве. Конечно, настоящий Илья Муромец не сидел 30 лет на печи, а Горыныча в ре-

альном мире и вовсе не было – но сильные и благородные защитники Земли Русской были, и их подвиги происходили на самом деле.

☺*Задание. Попробуйте сочинить легенду про свою семью. Возьмите интересное событие – например, как вы ездили в лес, или строили теплицу с папой, или ходили вечером за продуктами – и создайте легенду. Себя можете сделать великим героем, родителей – волшебными помощниками, а магазин – дальними странами.*

Миф рассказывает об устройстве мира древним языком.

Мифы бывают разные. Они были у всех народов мира в древние времена. Самые известные нам – древнегреческие мифы про богов-Олимпийцев. Ещё мы знаем индийские мифы, а также древнеегипетские, древнекитайские и прочие.

Миф – наверное, самый странный для современного человека вид устного народного творчества. Он – о природе и мироздании, а не о событиях и исторических фигурах прошлого, как в легендах и былинах. Миф в древние времена был нужен затем, зачем сейчас существует научная литература – **объяснять устройство мира**. Астрономия, космология, география, физика, обществознание и прочие современные науки в древности имели вид таких вот историй – про богов и героев, их борьбу и личную жизнь.

Но ведь в мифах тоже есть герои? И в легендах есть герои,

и в былинах. В чем же разница?

Разница в том, что ни великого Зевса, ни кровожадного Кроноса, ни Тора с Одним и прочих богов и героев на самом деле не было. Ни в виде прототипов, ни в натуральном виде – никак. Они – чистая выдумка. Почему же древние люди их создавали?

Так древний человек объяснял себе природу и её явления. Древнее сознание, ещё не знавшее науки и современных способов мышления (да-да, разные способы мышления тоже появляются постепенно и не сразу!) не могло представить себе силы природы, не могло охватить её взглядом.

Отчего бывают землетрясения? Кто трясёт землю? Огромно море, а ещё больше океан – в нём бывают шторма и бури, бывают затишья. Кто волнует такую массу воды? Было прошлое, сейчас настоящее – кто движет время?

И люди решили, что все силы природы – это люди. А кто же ещё? В крайнем случае, животные. Камень сам по себе может только лежать, а человек может поднять его. Значит, для очень больших предметов нужны очень большие и могучие люди. Так были придуманы боги. Боги в мифах отвечают за всё – и за силы природы, и за социальные законы, и за общественные события. Например, время – это Кронос. Война – Арес. Плодородие – Деметра. И так далее. У людей есть цари, князья, на войне никуда без полководца. Значит, и у богов есть начальник. У древних греков главный бог – Зевс-громовержец. У древних скандинавов – Один. У древ-

них египтян – Ра или Осирис. Древняя мифология прекрасна тем, что любое явление – природное или социальное – *олицетворялось*, т.е. представлялось в виде конкретной фигуры. Но не выдумывалось напрямую.

☺*Задание. Попробуйте сочинить миф. Для этого надо придумать объяснение природному явлению через человека или животное. Например:*

<i>Явление природы</i>	<i>Ваш миф</i>
Летят облака.	Это солнце пасёт небесных коров.
Иногда бывает ураган.	Включается небесный пылесос.
Струя воды из крана всегда льётся вниз.	Вода — гордая и прямая, она не сгибается сама.
Холодное окно запотеваает.	<i>Ваш миф</i>
Теплый воздух поднимается вверх.	<i>Ваш миф</i>
<i>Ваше явление природы.</i>	<i>Ваш миф</i>

Позже мы вернемся к этому – когда будем рассматривать *прямую аналогию*.

А сказка – такой вид устного народного творчества, когда и рассказчик, и слушатели заранее решают, что всё это – выдумка. Зачем же возник выдуманный жанр? Легенда – история дописьменного периода, миф – как бы наука. А сказка-то зачем? Самый известный исследователь сказок, совет-

ский филолог Владимир Яковлевич Пропп, обнаружил интереснейшую вещь.⁴

Во-первых, сказка – это память о волшебных обрядах, которыми люди пытались влиять на природу в доисторические времена. В те далекие-предалекие времена, древнее египетских пирамид, когда ни науки, ни письменности, ни чего-либо подобного ещё и в помине не было, с дикой природой приходилось как-то бороться: охотой добывать пищу, лечить раны и болезни, позже – возделывать первые поля, как-то приручать животных и так далее. Люди пытались действовать волшебными обрядами – поливали больных водой, одевались в шкуры зверей перед охотой, плясали, чтобы вызывать дождь, вместо современной выдачи паспорта устраивали многодневные посвящения-испытания для юношей (иногда довольно болезненные) и так далее. Конечно, никакого эффекта эти обряды не давали – в нашем мире волшебства нет. Но древним людям охота все же удавалась, болезни иногда лечились, раны затягивались – и долго жила вера в волшебный обряд, будто бы он действует. И часть старых волшебных сказок – это причудливая память о том, как эти обряды проходили. Иногда ученым-филологам даже не всегда удаётся точно установить, какой обряд в какой сказке имеется в виду.

Например, купание в трёх водах, или когда Баба-Яга дарит волшебного коня, или необходимость именно потерять лам-

пу (а не, например, намочить или покрутить), чтобы явился всемогущий джинн – это всё память о старых обрядах, которые когда-то что-то значили. Хотя иногда все было вполне разумно и понятно напрямую. Скажем, сказка про сестрицу Аленушку и братца Иванушку говорит нам, что не надо пить из лужи. Козленочком, конечно, не станешь – но инфекцию подхватишь. Прямое указание не пить из грязных луж на дороге закрепилось в сказке и сквозь тысячелетия дошло до нас в понятной форме. Или когда родители уезжают из дома и говорят своим детям никому дверь не открывать – вполне современное и понятное указание, хоть сейчас в курс «Основы безопасности жизнедеятельности», знакомый каждому современному школьнику.

Во-вторых, сказка – это изменение обряда. Многие обряды постепенно приходили в негодность и люди задумывались, а нужно ли так делать? Скажем, был обряд приносить жертвы – иногда даже человеческие – для урожая, чтобы задобрить духов реки (или духов поля, или духов леса, или просто предков). Честно говоря, жертвы было жалко – просто так сжечь или утопить что-то полезное в хозяйстве для какого-то духа, которого никто в глаза не видел? Да еще неизвестно, будет ли к концу лета настроение у духа поля. Или дух поля на урожай согласится, но будет не в настроении дух неба и дождя не будет – тут никаких жертв не напаешься. Тем более – человеческие жертвы... Лучше это по-

лезное себе оставить, а духу отдать что-нибудь не очень нужное. Так постепенно возникает, например, сюжет о герое, который спасает красивую девушку от чудовища. В образе чудовища представлялся старый дух, которому раньше приносили жертву – только он в сказках выступал уже не хорошим, а плохим и злым, от которого надо девушку-жертву спасти. **Т.е. сказка – это ещё и постепенное изменение мира к лучшему, улучшение человеческой жизни. Именно поэтому герой всегда побеждает.**

То есть сказка, миф, легенда и былина внешне похожи – везде в итоге получился более-менее выдуманный мир, с волшебством, героями и приключениями. Но внутри это – совершенно разные литературные миры, с разными целями и по-разному возникшие. Скажем, Илья Муромец и князь киевский Владимир были по правде, хоть и не происходило с ними таких чудесных приключений. А вот когда жили пушкинские царь Додон и царь Салтан? До эпохи Петра I или после? Застали они Ивана IV Грозного? Непонятно. Ясно, что и Салтан и Додон скорее всего русские цари, но отнести их к определенному веку или эпохе не получится. Как и найти на карте Шамаханское царство, хотя ясно – это восточные государства средневековья.

☀ *К слову. Здесь нашим читателям можно посоветовать прочесть три прекрасные книги, несколько затерявши-*

еся во времени. В них отлично показано, каким образом мыслили люди тех ушедших эпох. Это «Листы каменной книги» А. В. Линевского⁵ и «Земля Солёных скал» и «Таинственные следы»⁶ автора-индейца по имени Сат-Ок⁷ (о нем мы поговорим позже). Эти книги не являются ни сказками, ни фантастикой, скорее – историческими повестями, но очень интересны, легко читаются и заодно помогут современному молодому человеку увидеть изнутри и почувствовать одушевлённый мир древних.

Человеческая память творит причудливые штуки: она и сохраняет, и изменяет. Пересказ искажает, вносит изменения в рассказ. Есть такая игра – испорченный телефон, многие наверняка играли в неё в детстве.

Примерно так получалось и со сказками: кто-то в детстве слышал сказку, запомнил как мог. И когда настала пора рассказывать ее своим детям или внукам, сказка получилась с изменениями. Его дети, спустя годы, тоже рассказали по-другому. Так, поколение за поколением, сказка гуляла по свету, обрастая деталями и изменяясь.

Например, есть старый-престарый миф о мировом древе: есть, дескать, некое дерево, которое растёт через все земли и небеса. На дереве сидят пирамидой животные. Когда этот сюжет дошёл до славян, они – будучи людьми хозяйственными – тут же переделали его. Репа в древности была основным продуктом питания – вместо картошки. Получилась

сказка о репке, а чуть позже – сказка про теремок. У братьев Гримм, немецких сказочников, вышли Бременские музыканты – во всех этих сказках повторяется один и тот же образ: пирамида из животных.

Другая древняя история – история о курочке Рябе. Когда-то очень давно был миф о том, что боги создали мир, отделив небо от земли. Пройдя через поколения рассказчиков, наши рациональные соотечественники решили, что мир – это чересчур. Вот если бы что-то съедобное... Так и возникло золотое яичко – память поколений не удержала идею сотворения мира, а вот две половинки золотого яичка вполне сгодились.

Сделаем важный вывод. **Волшебная сказка – это древняя память о том, как жизнь людей постепенно менялась к лучшему. Герои волшебных сказок побеждают, потому что побеждает и идёт вперед человечество в целом.** Древние волшебные сказки помнят, как отмирали ненужные обряды и приходили новые, лучше. Поэтому учить созданию нового, полезного и хорошего можно и нужно на материале сказок. Но современный мир – не древний, он другой, живёт по другим законам. Поэтому мы будем изучать создание нового современными методами, но на сказочном материале. Так и полезнее, и интереснее.

Сказки и их развитие

Мы знаем, что в старые времена не было телевидения, радио, тем более – интернета, даже книги не умели печатать, а бумага была страшно дорогая – если вообще была. Театр был не везде, и люди рассказывали друг другу самые разные истории: сказки, мифы, легенды. О мире знали очень мало, поэтому рассказчик говорил частично то, что знал сам, что-то додумывал на ходу, что-то он слышал от своих родителей и бабушки с дедушкой. А они тоже в свою очередь что-то слышали от своих родителей, что-то придумали сами – и сказка начинала жить собственной жизнью, переходя от рассказчика к рассказчику и постепенно изменяясь, обрастая новыми подробностями и деталями.

Однако миф, сказка, рассказ живут не сами по себе. Кто-то их рассказывает, а кто-то – слушает. Такой процесс, где есть источник информации и приёмник информации, называется коммуникация.

Коммуникация – передача информации от одного к другому – имеет свои правила. Она может состояться, только если все части на месте: и источник, и приёмник, и то, что передаём. И только если между источником и приёмником нет помех. Долгое время – тысячелетия – волшебная сказка жила как устная коммуникация. Но пришло Новое время. Появилась техника, наука – мир принял современный облик.

Что же интересного произошло в Новое время со сказочной коммуникацией? Как изменились сказки?

1. От устной речи – к записям.

Сначала сказки были только народные – их пересказывали друг другу люди устно, сказки не записывались, поскольку далеко не все были грамотными, бумаги не было, а на бересте большой текст не запишешь. Потом, в Новое время, т.е. с 17—18 века возникает авторская сказка. Все помнят, что Шарль Перро написал «Золушку», Пиноккио был придуман Карлом Коллоди, Пушкин – автор «Сказки о Мёртвой царевне и семи богатырях».

Поначалу авторы 18—19 века просто записывали те сказки, которые столетиями рассказывали в их народе. Всем известны братья – Вильгельм и Якоб Гримм, записавшие множество немецких сказок, А. С. Пушкин, который слушал в детстве сказки няни, а потом записал их, собиратель финского фольклора Элиас Лённрот, подаривший миру «Калевалу». Самый полный сборник русских сказок составил А. Н. Афанасьев. А вот что пишет Николай Васильевич Гоголь в примечании к своей повести «Вий» (очень страшной, кстати): «Вий – есть колоссальное создание простонародного воображения. Таким именем называется у малороссиян начальник гномов, у которого веки на глазах идут до самой земли. Вся эта повесть есть народное предание. Я не хотел ни в чем изменить его и рассказываю почти в такой же про-

стоте, как слышал».

Первые сборники народных сказок были просто записями «как есть»: авторы один к одному заносили на бумагу все, что удалось услышать. Но постепенно простое собирательство усложнилось: авторы стали менять сюжеты, дополнять и усложнять их, приводить в соответствие с той эпохой, в которой жили и авторы, и их слушатели.

2. Сюжеты сказок становятся сложнее.

Древние сказки часто были слишком простыми, слушать – а тем более читать их человеку 18—19 века становилось неинтересно. Мы помним, что коммуникация – это и источник, и приёмник информации. Если приёмник не желает принимать информацию – скажем, ему неинтересно, коммуникация не получится. К тому же, устная речь и память человека могут удержать гораздо меньше, чем бумага. Попробуйте в точности воспроизвести наизусть десять-двадцать сказок или какую-нибудь поэму вроде «Руслана и Людмилы»! Не так-то это просто. Для современного школьника часто и наизусть-то выучить стихотворение – ощутимый труд. Поэтому, как только цивилизация стала набирать обороты и в разных странах возникло книгопечатание – бумага стала первым внешним носителем для памяти. Понятно, что книга может удержать гораздо больше, чем даже самая хорошая память. А ведь надо помнить, что ремесло сказочника редко было основным: надо было работать в поле, ходить на охоту,

мастерить вещи (ведь магазинов не было, в основном в старые времена семьи делали для себя всё сами. Исключением были гончары и кузнецы. Понятно, что каждый у себя в избе кузнечный горн держать не будет.) Поэтому выходило так, что настоящие старые сказки были – по сравнению с современными – достаточно простые, в пределах того, что может удержать обычная память.

☀ *К слову. Объём памяти человека не такой уж большой. Во всяком случае, оперативной – т.е. той, которой мы распоряжаемся «прямо сейчас». Джордж Миллер, психолог, подсчитал в 1956 году, что в нашей оперативной памяти может поместиться не более шести суждений, доводов и прочих сложных – «непредметных» – штук.*

А вот появление книгопечатания дало возможность усложнить сказки, сделать их длинными, сложными, с множеством героев и всяких приключений. Поскольку рассказчику уже не требовалось прокручивать в голове всю сказку целиком, а можно было просто ещё читать. И для читателей это стало удобнее – к сказке стало можно вернуться в любой момент.

☀ *К слову. Заметим, что количество информации на планете и так постоянно увеличивается. Массу мы измеряем в килограммах, объём в литрах, а печатную информацию*

можно померить в печатных знаках, или символах. Давайте сравним наиболее заметные сказки своих эпох: «Сказка о «Мёртвой царевне» А. С. Пушкина (1833 год) – 12 442 знаков (2160 слов или около 10—12 страниц) – это небольшая книжка, «Буратино» А. К. Толстого (1936 год) – уже 122 113 знаков, или 19 613 слов – вполне солидная книга, а Гарри Поттер Дж. Роулинг – восемь романов, восемь полновесных томов.

3. Сказки постепенно добреют.

А кроме усложнения сказок, сказки нового времени постепенно становились по-понемножку добрее. Удивительно, но сказка стала доброй только в 20 веке. Мы все знаем прекрасные добрые сказки, но их сделали такими наши современники. Раньше сказки были довольно жуткие. Самые страшные страшности из старых времён мы тут, конечно, приводить не будем. Кому захочется настоящих страшилок – попросите родителей почитать вам сказки братьев Гримм в натуральном виде или что-то из сборника Афанасьева без обработки, наверняка эти книги у многих сохранились дома.

Понятно, что читателю 19 века было интересно следить за сюжетом – Пиноккио длинная и интересная сказка, но для читателя 20 века, гораздо более воспитанного и культурного, такие события, как у К. Коллоди, выглядят скучновато и жутковато. Поэтому Алексей Константинович Толстой, начав просто переводить, в итоге пересказал Пиноккио – при-

вёл историю в соответствие с эпохой.

Давайте сравним начальные фрагменты сказки по степени доброты. Во-первых, в целом – где ситуация более симпатична? Во-вторых, в каком варианте герои больше дрались? А в-третьих, подчеркните и подсчитайте количество «злых» слов – таких, как «бешенство», «злоба», «дразнить», «яростно» и т. п.

А). Джузеппе дарит говорящее полено своему другу Карло – отрывок из книги А. К. Толстого «Буратино»¹:

В это время к Джузеппе зашёл его старинный приятель, шарманщик по имени Карло.

Когда-то Карло в широкополой шляпе ходил с прекрасной шарманкой по городам и пением и музыкой добывал себе на хлеб.

Сейчас Карло был уже стар и болен, и шарманка его давно сломалась.

– Здравствуй, Джузеппе, – сказал он, зайдя в мастерскую. – Что ты сидишь на полу?

– А я, видишь ли, потерял маленький винтик... Да ну его! – ответил Джузеппе и покосился на полено. – Ну а ты как живёшь, старина?

– Плохо, – ответил Карло. – Всё думаю – чем бы мне заработать на хлеб... Хоть бы ты мне помог, посоветовал бы, что ли...

¹ Толстой А. Н. Золотой ключик или Приключения Буратино. Л.: Детиздат, 1937 г. С. 6—8.

– Чего проще, – сказал весело Джузеппе и подумал про себя: «Отделаюсь-ка я сейчас от этого проклятого полена». – Чего проще: видишь – лежит на верстаке превосходное полено, – возьми-ка ты это полено, Карло, и отнеси домой...

– Э-хе-хе, – уныло ответил Карло, – что же дальше-то? Принесу я домой полено, а у меня даже и очага в каморке нет.

– Я тебе дело говорю, Карло... Возьми ножик, вырежь из этого полена куклу, научи её говорить всякие смешные слова, петь и танцевать, да и носи по дворам. Заработаешь на кусок хлеба и стаканчик вина.

В это время на верстаке, где лежало полено, пискнул весёлый голосок:

– Браво, прекрасно придумано, Сизый Нос!

Джузеппе опять затрясся от страха, а Карло только удивлённо оглядывался – откуда голос?

– Ну, спасибо, Джузеппе, что посоветовал. Давай, пожалуй, твоё полено.

Тогда Джузеппе схватил полено и поскорее сунул его другу. Но то ли он неловко сунул, то ли оно само – подскочило и стукнуло Карло по голове.

– Ах вот какие твои подарки! – обиженно крикнул Карло.

– Прости, дружище, это не я тебя стукнул.

– Значит, я сам себя стукнул по голове?

– Нет, дружище, – должно быть, само полено тебя стукнуло.

– Врёшь, ты стукнул...

– Нет, не я...

– Я знал, что ты пьяница, Сизый Нос, – сказал Карло, – а ты ещё и лгун.

– Ах ты – ругаться! – крикнул Джузеппе. – Ну-ка, подойди ближе!..

– Сам подойди ближе, я тебя схвачу за нос!..

Оба старика надулись и начали наскакивать друг на друга. Карло схватил Джузеппе за сизый нос. Джузеппе схватил Карло за седые волосы, росшие около ушей.

После этого они начали здорово тузить друг друга под микитки. Пронзительный голосок на верстаке в это время пищал и подначивал:

– Вали, вали хорошенько!

Наконец старики устали и запыхались. Джузеппе сказал:

– Давай помиримся, что ли...

Карло ответил:

– Ну что ж, давай помиримся...

Старики поцеловались. Карло взял полено подмышку и пошёл домой.

Б). Тот же эпизод старом варианте Пиноккио К. Коллоди⁹:

Мастер Вишня дарит кусок дерева своему другу Джеппетто, который хочет вырезать из него чудеснейшего деревянного человечка, способного плясать и фехтовать, а также кувыркаться в воздухе

В это мгновение раздался стук в дверь.

– Войдите, – с трудом выговорил столяр, но встать на ноги не смог.

В мастерскую вошёл старый, но ещё бодрый человек, по имени Джеппетто. Дети из соседних домов, желая подразнить его, придумали ему прозвище «Кукурузная Лепёшка» – его жёлтый парик выглядел точнёхонько, как кукурузная лепёшка.

Джеппетто был очень вспыльчивый старичок. Горе тому, кто назовёт его Кукурузной Лепёшкой! Он сразу приходил в такое бешенство, что никакая сила не могла его укротить.

– Добрый день, мастер Антонио, – сказал Джеппетто. – Что вы поделяваете на полу?

– Преподаю муравьям таблицу умножения.

– В добрый час!

– Что привело вас ко мне, дядюшка Джеппетто?

– Ноги!.. Знайте, мастер Антонио: я пришёл сюда, чтобы просить вас об одном одолжении.

– С превеликим удовольствием, – ответил столяр и приподнялся с пола.

– Сегодня утром мне пришла в голову одна идея.

– Слушаю вас.

– Я подумал, что неплохо было бы вырезать этакого отменного деревянного человечка. Но это должен быть удивительный деревянный человечек: способный плясать, фехтовать и кувыркаться в воздухе. С этим деревянным человечком я пошёл бы по белу свету и зарабатывал бы себе на кусок хлеба и стаканчик

винца. Что вы на это скажете?

– Браво, Кукурузная Лепёшка! – воскликнул тот самый голосок, который доносился неведь откуда.

Когда дядюшка Джеппетто услышал, что его обозвали Кукурузной Лепёшкой, он от гнева побагровел, как перец, и яростно закричал на столяра:

– Как вы смеее меня оскорблять?

– Кто вас оскорбляет?

– Вы сказали мне «Кукурузная Лепёшка»!

– Это не я сказал.

– Так кто же, я сам? Я заявляю, что это сказали вы!

– Нет!

– Да!

– Нет!

– Да!

Они горячились всё больше, затем от слов перешли к делу, схватились, стали кусаться и царапаться.

Когда бой окончился, жёлтый парик Джеппетто был в руках мастера Антонио, а седой парик столяра – в зубах у Джеппетто.

– Отдай мне мой парик! – закричал мастер Антонио.

– А ты отдай мне мой, и мы заключим мир.

После того как старички обменялись париками, они пожали друг другу руки и поклялись быть добрыми друзьями на всю жизнь.

– Итак, дядюшка Джеппетто, – сказал столяр в знак примирения, – какую услугу я могу вам оказать?

– Не дадите ли вы мне дерева, чтобы я мог сделать деревянного человечка?

Мастер Антонио поспешно и не без удовольствия бросился к верстаку и достал тот самый кусок дерева, который нагнал на него такого страху. Но когда он передавал полено своему другу, оно сильно рванулось, выскользнуло у него из рук и свалилось прямо на тощие ноги бедного Джеппетто.

– Ох! Как вежливо вы преподносите людям свои подарки, мастер Антонио! Вы меня, кажется, сделали калек на всю жизнь.

– Клянусь вам, это не я!

– Значит, я?

– Виновато это дерево.

– Это я и сам знаю, но ведь вы уронили мне его на ноги.

– Я не ронял!

– Обманщик!

– Джеппетто, не оскорбляйте меня, иначе я назову вас Кукурузной Лепёшкой!

– Осёл!

– Кукурузная Лепёшка!

– Корова!

– Кукурузная Лепёшка!

– Глупая обезьяна!

– Кукурузная Лепёшка!

Когда Джеппетто в третий раз услышал, что его обозвали Кукурузной Лепёшкой, он потерял последние крохи разума, бросился на столяра, и оба начали снова тузить друг друга.

После потасовки нос мастера Антонио имел на две

царапины больше, а куртка его друга – на две пуговицы меньше.

Когда они таким образом свели свои счёты, оба опять пожали друг другу руки и поклялись быть добрыми друзьями на всю жизнь.

Затем Джеппетто взял шальное полено под мышку и, прихрамывая, отправился домой.

Следующее сравнение вы потом можете сделать сами – сравните оригинальный текст А. К. Толстого и два фильма «Буратино» — 1939 года¹⁰ студии «Мосфильм» и 1977 года студии «Беларусьфильм»².

☀ *К слову. Интересно, что в середине 20 века сравнительно неожиданно возникали добрые сказочники – во многих странах. И именно эта доброта была началом их популярности, по сказкам этих авторов ставили мультфильмы, которые мы смотрим до сих пор. К примеру, в СССР и современной России всем прекрасно известны Сергей Козлов – автор Ежика с Медвежонком и Львёнка с Черепахой, которые пели песню, а также Евгений Цыферов, самый известный персонаж которого – Паровозик из Ромашково¹².*

В Англии в 1970-х гг. Дональд Биссет стал сочинять свои сказки и читать их по телевизору. К сказкам он рисо-

² Приключения Буратино [Видеозапись] / реж. Нечаев Л. А. Беларусьфильм, 1975 г. Режим доступа: http://belarusfilm.by/films/the-adventures-of-pinocchio/?phrase_id=1408

вал смешные рисунки, получалась передача, похожая на наши «Спокойной ночи, малыши». С его сказками мы тоже знакомы через мультфильмы – «Девочка и дракон», «Вокзал, который не стоял на месте» и многие другие. В Японии можно отметить режиссера-мультипликатора Хаяо Миядзаки, который прославился далеко за пределами своей страны полнометражными аниме-фильмами. Сказка Ганса-Христиана Андерсена «Тень» заканчивается тем, что страшная и коварная Тень, заняв место человека, делает так, что главного героя вовсе убивают. Однако ленинградский сказочник Евгений Шварц счёл такой финал несправедливым и плохим и в 1938—40 гг. пересказал и дописал сказку.

В его варианте главный герой – Христиан-Теодор смог распутать козни коварной Тени, с помощью хороших людей – которые всё-таки были в том мире – оказался жив и со своей возлюбленной Аннунциатой ушел из негостеприимного города, здоровый и даже восстановивший господство над своей Тенью, как и положено настоящему человеку.

4. Сказки становятся разнообразнее и фантастичнее.

Что такое «скучно», понимают все. Скучно – это когда неинтересно, неохота слушать, не лежит душа к истории. Невозможно постоянно рассказывать одно и то же. Точнее, возможно – есть такой период в детстве, когда малыши просят одну и ту же сказку рассказывать много-много раз под-

ряд. Но это не очень связано с историей как таковой – это связано с развитием слуховых центров мозга при взрослении. А вот понимание истории, сказки требует интереса – если слушателю, «приёмнику» информации станет **неинтересно** – сказка не состоится, поскольку слушать её никто не будет.

В старые времена источников информации у людей было очень мало, собственно – только устный рассказ и был. И сказка была интересна сама по себе, просто так – звук чужой речи и разных историй уже был приятен: какой-никакой, а внешний мир. Люди собирались в домах, хижинах, землянках и шатрах и слушали рассказчиков.

Насколько важно и нужно было рассказывание сказок, показывает такой пример. На русском Севере живут люди-поморы (т.е. живущие у моря). Сказки поморов мы знаем во многом благодаря писателям Степану Григорьевичу Писахову и Борису Викторовичу Шергину. Они, как и многие, собирали народные сказки Севера – преимущественно Архангельской и Мурманской области. Лучшие мультфильмы по их книгам – «Волшебное кольцо», «Смех и горе у Бела Моря», «Про Данилу и Ненилу».

Поморы выходили на промысел – ловить в море рыбу. Это была тяжелая и опасная работа. Ловили днём, а вечером приставали к берегу и ночевали в избах. Улов делили поровну на всех. В артели (отряде) всегда был сказочник. Он вечером начинал рассказывать сказки и рассказывал, пока все

не уснут. Так вот, он получал две доли улова: как рыбак и как сказочник. Так оплачивались его ежевечерние рассказы. Настолько важно это было.

Когда историй становилось всё больше, слушатели становились разборчивее – что попало слушать не хотели, просили рассказчика сказки поинтереснее, поскольку появлялся выбор:

Через три потом недели
Вечерком одним сидели
В царской кухне повара
И служители двора,
Попивали мёд из жбана
Да читали Еруслана.
«Эх! – один слуга сказал, —
Как севодни я достал
От соседа чудо-книжку!
В ней страниц не так чтоб слишком,
Да и сказок только пять,
А уж сказки – вам сказать,
Так не можно надивиться;
Надо ж этак умудриться!»
Тут все в голос: «Удружи!
Расскажи, брат, расскажи!» —
«Ну, какую ж вы хотите?
Пять ведь сказок; вот смотрите:
Перва сказка о бобре,
А вторая о царе,

Третья... дай бог память... точно!
О боярыне восточной;
Вот в четвёртой: князь Бобыл;
В пятой... в пятой... эх, забыл!
В пятой сказке говорится...
Так в уме вот и вертится...» —
«Ну, да брось её!» — «Постой!..» —
«О красотке, что ль, какой?» —
«Точно! В пятой говорится
О прекрасной Царь-девице.
Ну, которую ж, друзья,
Расскажу сегодня я?» —
«Царь-девицу! — все кричали. —
О царях мы уж слышали,
Нам красоток-то скорей!
Их и слушать веселей».
И слуга, усевшись важно,
Стал рассказывать протяжно. 13

☀ *К слову. Почему становится скучно, если постоянно рассказывать одно и то же? Оказывается, дело в свойствах нашей нервной системы. Нервные клетки устают, если на них воздействовать постоянно одинаково. Представьте, что человек стоит в комнате без света и включается маленькая лампочка. Понятно, что этот свет будет для человека ярким и заметным. Если зажечь ещё штук двадцать лампочек, то двадцать первая — на фоне двадцати предыдущих — не будет так заметна, комната окажется*

и без того достаточно освещена. А если мы включим такую же лампочку на залитом солнцем пляже – наши глаза с трудом смогут определить, горит ли она вообще. Этот закон носит имя двух ученых – Вебера и Фехнера.

Т.е. длительное одинаковое воздействие нервными клетками воспринимается всё труднее и труднее. То же касается и слушания историй.

Постоянно рассказывать одно и то же невозможно, слушателю становится скучно. Чтобы коммуникация не развалилась, чтобы слушателю или читателю не надоедало одно и то же, рассказчики и авторы постепенно меняли сюжет, добавляя новые детали, включали воображение, чтобы сказка становилась интереснее.

А теперь переходим к самому главному.

Что такое воображение? Воображение – это способность придумывать что-то новое, пока неизвестное, чего доселе не было.

Хорошим воображением обладает не каждый. Его надо развивать, тренировать – как и все умения человека, оно не приходит само. Можно провести простой опыт: попросить человека придумать новое животное, новое растение или новую страну. Часть людей сразу откажется под каким-то предлогом – может быть, им вообще непривычно что-то выдумывать, их мозг способен только воспроизводить известное.

Другая часть будет просто складывать привычные и всем понятные образы.

Ничего особенного в этом нет – воображение надо развивать как и любое умение. Первые образцы человеческой фантазии тоже были скромными с современной точки зрения. Просто сочетания известных образов – обычно животных, реже – растений.

Когда древние люди стали придумывать мифы, потребовалось много непривычных персонажей – богов, полубогов, чудищ – чтобы было с кем бороться героям, и прочих невиданных существ. Мы привыкли к ним, и древние мифы читать или смотреть в виде мультфильма или кино интересно – но на самом деле это очень простые сочетания.

Некоторые современные авторы использовали мифологических персонажей разных эпох как героев. Например, Рик Риордан, автор книг про Перси Джексона, где древнегреческие персонажи мифов принимают в сюжете самое активное участие. Джон Р. Толкиен в своих произведениях «Хоббит, или Туда и Обратно» и «Властелин Колец» использовал много мифологических мотивов Средневековой Европы.

В древние доисторические времена, в дописьменный период люди верили, что разные роды и племена произошли от зверей. Тогда люди жили в лесу, либо в тесном соседстве с лесом, и такое представление было вполне естественно. Эти верования называются тотемизм: некий определенный зверь или птица представлялся предком рода. Приведем

пример из книги «Земля Солёных скал» – её написал индеец Сат-Ок (1920 – 2003) в середине двадцатого века. У индейцев до сих пор сохранились тотемные верования. Сат-Ок родился в северо-американском племени индейцев-шеванезов и всё детство и юность провел в лесах Канады, кочуя и охотясь с родным племенем. В конце 1930-х годов он приехал в Польшу с матерью. Война помешала вернуться домой к родному племени. Он воевал с фашистами, а после войны поселился в Польше, где прожил всю жизнь; он писал книги про индейцев. Вот как он начинает свою повесть «Земля Солёных скал»:

Пойдем же со мной на берег одного из озер...

Первые лучи солнца падают на заснеженный берег озера. Оно покрыто льдом, снег скрипит под ногами. Дух озера спокойно спит в месяц Луны, летящей вверх. Наши голоса не разбудят его, хотя мы живем около берега. Наши типи – палатки из шкур – стоят полукругом, образуя широкую подкову, открытую в сторону озера.

Между крыльями подковы, посередине, на просторном пустом месте, стоит тотемный столб из липового дерева. Изображения, вырезанные на нем, говорят о том, что это лагерь поколения Совы – людей, происходящих от птицы, видящей ночью.

На самой верхушке столба шаман Горькая Ягода вырезал большую сову с круглыми глазами, красным клювом и распростертыми крыльями. Ниже – эта же

птица, но вместо крыльев у нее человеческие руки и ноги, заканчивающиеся совиными когтями. А еще ниже – человек с головой совы обнимает нагого человека – отца всего племени Сова.

Первые лучи солнца падают косо. Их свет красен, а длинные тени типа темно-синего цвета. Солнце только взошло, но селение не спит. С восходом солнца перед тотемным столбом начался танец. Ведет его шаман Горькая Ягода.¹⁴

☺*Задание. Как ты думаешь, от какого тотемного животного могла произойти твоя семья? Нарисуй своих родственников, а ниже – зверя, птицу или рыбу, которая могла быть – понарошку, разумеется – вашим общим предком.*

Человек развивался. От охоты и лесной жизни племени переходили к земледелию, выращивали урожай – а не собирали его. И духи, и боги, которых придумывал человек, по мере ухода от леса становились менее «звериными» – уже не целиком, а только части. Так, в Древнем Египте боги уже лишь частично звериные – посмотрите сами.

В древнегреческих мифах тоже много полулюдей-полузверей, даже в средневековых мифах продолжают встречаться такие персонажи. Несложно заметить, что приём «Сочетание частей» работает до сих пор. Скажем, знаменитый персонаж – вампир граф Дракула – может быть получен сложением человека и летучей мыши-вампира. Бэтмен – тоже

человек+летучая мышь (только простая, кровь не пьёт), Человек-паук с Россوماхой – и так понятно, а также многие другие герои сказок и комиксов получаются из сложения человека и животного. Попробуйте сами привести примеры и вспомнить тех персонажей, которые получены сочетанием частей.

☺Задание. Давайте теперь попробуем придумать своих мифологических персонажей – древних либо средневековых. Обратимся к древнегреческой мифологии. Там было много существ, полученных добавлением к человеку животных черт. Потренируемся. В первой части таблицы мы перечислим известные существа из мифов. Во второй – только назовём и покажем рисунок, читатель сам легко догадается, как сложился персонаж. А затем попробуем самостоятельно придумать персонажи в духе Древней Греции разными способами.

Для начала несколько примеров «человек + животное»: попробуйте продолжить таблицу.

Отметим важную деталь: после придумывания нового состояния надо додумать, что изменилось, какое новое качество героя возникло.

<i>Персонаж</i>	<i>Какое животное добавили к человеку</i>
Сирена	Птица
Ехидна	Змея
Горгона	Змея
Гарпия	Птица
Кентавр	<i>назовите животное</i>
Русалка	<i>назовите животное</i>
Тритон	<i>назовите животное</i>
Минотавр	<i>назовите животное</i>
Сатир	<i>назовите животное</i>
<i>свой персонаж</i>	
<i>свой персонаж</i>	
<i>свой персонаж</i>	

Продолжим табличку – теперь для двух животных:

<i>Персонаж</i>	<i>Животное № 1</i>	<i>Животное № 2</i>
Пегас	Конь	Птица
Цербер	<i>назовите животное</i>	<i>назовите животное</i>
Грифон	<i>назовите животное</i>	<i>назовите животное</i>
<i>свой персонаж</i>		
<i>свой персонаж</i>		

И для трёх:

Персонаж	Существо № 1	Существо № 2	Существо № 3
Химера	Лев	Коза	Змея
<u>Ихтиокентавр</u>	Человек	Конь	Рыба
<i>свой персонаж</i>			
<i>свой персонаж</i>			

Не забудем и современных персонажей, полученных тем же способом:

Персонаж	Какое животное добавили к человеку
<u>Бэтмен</u>	Летучая мышь
<u>Россомаха</u>	<u>Россомаха</u>
Человек-паук	Паук
<u>Ихтиандр</u>	Рыба
<i>свой персонаж</i>	
<i>свой персонаж</i>	

В случае мифов новые черты возникают не всегда ло-

гично, но ничего страшного. Так, добавление к женщине черт рыбы превращает её в пловчиху-русалку – что понятно, но добавление к человеку черт быка делает его не землепашцем, а страшным чудищем, требующим человеческих жертв. Возможно, когда-то приносили жертвы земле для хорошего урожая, и это было перенесено рассказчиками на Минотавра. Тогда логика хоть отчасти сохраняется: на быках пахали землю. Женщина с птичьими чертами – это сирена, которая прекрасно поёт – это логично, но другой вариант добавления к женщине птичьих черт даёт нам гарпию – вредную и противную. Пегас – конь с птичьими крыльями, он летает, это логично. А пес с некоторым чертами змеи – Цербер (Кербер) – становится охранником входа в Эреб, подземное царство мёртвых, где правит мрачный Аид. Поэтому когда будете сами придумывать своих мифологических персонажей, подумайте, какое новое качество возникает от соединения выбранных существ между собой.

Так, Брэм Стокер совместил человека с летучей мышью – простейшая комбинация: получился вампир, интересное существо. До сих пор вампирская тематика в сказочной, волшебной и фантастической литературе, а также кино периодически порождает интересные истории.

Человек + птица – идея «Человек умеет летать» дала два интересных романа. Отечественный писатель Александр Грин в романе «Блистающий мир» (1921—23 гг.) создал образ человека по имени Друд, который мог летать сам по себе,

без технических и волшебных приспособлений. Позже другой наш писатель Александр Беляев (вероятно, вдохновленный сочинением Грина) почти через 20 лет повторил идею в романе «Ариэль» (1941 г.). Ариэль – имя главного героя, который тоже мог летать.

Человек + рыба – идея «Человек умеет плавать под водой» дала минимум три романа. Два вышли в 1909 году, и в 1927 году Александр Беляев пишет роман «Человек-амфибия» про Ихтиандра – молодого человека, которому пришлось пересадить жабры молодой акулы. Ихтиандр мог свободно плавать под водой как рыба. А в 1995 году выходит фильм «Водный мир», где главный герой обладает теми же способностями.

Настоящему сказочнику и рассказчику надо иметь тренированное, качественное воображение, которое способно создать что-то, чего пока никто не видел, не знал и даже не представлял. Как же быть, если наш мозг – хочешь того или нет – воспроизводит готовые и известны образцы? И с чем это связано?

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.