

ПРОСТРАНСТВО И ВРЕМЯ В РОМАНЕ ЮРИЯ КОЗЛОВА «ПУСТЫНЯ ОТРОЧЕСТВА»

© Ермакова Елена Михайловна (2023), ORCID: 0009-0004-4993-9251, магистрант, Институт филологии и журналистики, Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского (Российская Федерация, 603950, г. Нижний Новгород, пр. Гагарина, 23), lenadivo@mail.ru

В статье рассматриваются специфика и художественная функция хронотопа в романе Юрия Вильямовича Козлова «Пустыня отрочества» (1988). Роман сравнивается с более ранними текстами писателя («Изобретение велосипеда», «Счастливые возможности качелей», «Наше время»), а также с произведениями Льва Кассиля («Кондукт и Швамбрания») и Вильяма Козлова («Президент Каменного острова»), в которых сюжетообразующую роль играет вымышленная страна. Выявлены не только сходства, но и различия в построении данных произведений. Исследуется представление о мифологическом мировосприятии и способах его выражения в современном словесном творчестве. Делается вывод о принадлежности романа Юрия Козлова «Пустыня отрочества» к «магическому реализму», что предполагает углубленное изучение взаимодействия пространственно-временных параметров двух созданных автором миров: мира бытового (реального) и мира вымышленного (фантазийного). Сложность и дуализм этого взаимодействия создают почву для разных интерпретаций смысловой структуры произведения. Появляется необходимость взглянуть на роман Ю.В. Козлова в его связи не только с понятием «страны-мечты», сколько с реализацией мифологического сознания в целом. Исследование пространственно-временных отношений романа, системы образов и мотивов позволяет переосмыслить опыт мифотворчества, раскрыть героев и их конфликты в особых социальных условиях позднесоветского времени. Главным итогом осуществленного автором статьи анализа является выделение трех пространственно-временных уровней в романе Юрия Козлова «Пустыня отрочества», находящихся в состоянии динамической корреляции и образующих целостную художественную систему.

Ключевые слова: Ю.В. Козлов, роман-миф, магический реализм, неомифологический роман.

В XX веке в отечественной литературе для детей и подростков появляются произведения, в которых сюжетообразующую роль играет вымышленная страна или утопия. Одним из таких произведений стал роман Юрия Вильямовича Козлова «Пустыня отрочества» (впервые опубликован в 1988 г.).

К моменту создания романа Юрий Козлов был уже состоявшимся писателем, имел признание в СССР и за рубежом. Большой успех у критиков и читателей имел его первый роман «Изобретение велосипеда» (1979 г.), ориентированный на подростковую и юношескую аудиторию. Ранние произведения автора, к примеру, повести «Ледниковый период» (1981 г.), «Качели в Пушкинских горах» (1984 г.) и другие также являются принадлежностью литературы о подростках и для подростков. Все они созданы в рамках реалистической прозы, имеют историческое место и время действия, рассказывают о событиях в жизни типичных школьников или студентов того времени, освещают важнейшие нравственные проблемы, стоявшие перед ними. Вся проза автора до начала 1990-х годов так или иначе посвящена теме юношества, возраст персонажей колеблется в рамках условных пятнадцати – двадцати пяти лет. Действие в произведениях Юрия Козлова предперестроековых и перестроековых лет может охватывать как несколько месяцев, так и временные периоды, исчисляемые годами, например, в романе «Наше время» (1986 г.). В последнем тексте Юрий Козлов активно использовал личный опыт, описывая будни молодого корреспондента – путешественника, который только нащупывает свой творческий путь, бесконечно рефлексируя о прошлом. Кроме реалистических произведений, появляются и фантастические, к примеру, рассказ «Счастливые возможности качелей» (1985 г.). Героем рассказа оказывается молодой человек, его преследует «то ли девочка, а то ли виденье» на качелях детской площадки. Девочка обладает сверхъестественной силой, которую герой вполне осознает и остегается её, но эта сила словно оберегает его от несчастий. В конце рассказа фантастический персонаж оказывается ангелом и покидает повзрослевшего, отчасти разочарованного героя. В этом рассказе кажущееся смешивается с реальным, но читатель может легко отделить вымысел от правды.

Однако совсем по-новому фантастические элементы включены в роман «Пустыня отрочества». Сюжетообразующая роль здесь отведена подростковой игре в Катерининскую Гегемонию, суть которой в установлении определенного порядка на территории конкретной улицы, двора. Реальность при этом оказывается дополненной воображением героев. Использование подобного художественного приема встречалось и раньше в литературе. Самый яркий пример – автобиографическая повесть «Кондуит и Швамбрания» (1931) Льва Кассиля. В ней два брата изобретают свою собственную страну

Швамбранию (или страну-мечту, по терминологии С. Лойтер [Лойтер 2001, 134–172]) с географическими границами и самобытными героями. События в выдуманной мальчиками стране зеркально отображают исторические события времен февральской революции в России: царь Бренабор свергается капитаном Кейсом, и Швамбрания становится свободной республикой. После повторного переиздания в 1957 году «Кондуйт и Швамбрания» получила большую популярность среди детей. Такая игра в выдуманную страну чаще всего оставалась тайной для взрослых и не имела реального влияния на действительность, в отличие, например, от игры в «Тимура и его команду». Еще один яркий пример сюжетообразующей роли игры в произведении – повесть Вильяма Козлова, отца Юрия Козлова, «Президент Каменного острова» (1964). В этой повести речь идет о каникулах брата и сестры в деревне неподалеку от Ленинграда. В будничное течение жизни входит история о таинственном острове посреди озера, на котором обитают мальчишки из интерната. Главным героям и читателям предстоит узнать, чем же заняты дети на острове и какие секреты хранят. Остров, о котором повествует автор, имеет реальный прототип в действительности, благодаря чему стал известным широкому кругу поклонников творчества Вильяма Козлова.

Есть в указанных литературных примерах существенные отличия. Прежде всего, это несомненное взросление главных героев (и читателей) от книги к книге. Если в «Кондуйте и Швамбрании» перед нами двое мальчишек раннего школьного возраста, то у В. Козлова герои уже подростки, а у Ю. Козлова – почти юноши. Произведение 1931 года несет черты романа воспитания, дидактической литературы, которые практически отсутствуют в произведениях второй половины XX века. Подростковая литература «взрослеет», осваивает новые жанры и стили. В 1970–1980-е гг. появляется интерес к философскому осмыслению жизни, притчи и мифологизм выступают как способ особого, но все-таки реалистического изображения жизни. Термин «мифопритчевая проза» входит в обиход, объединяет многие формы условности. Данные тенденции прослеживаются в творчестве отца и сына Козловых.

В романе «Пустыня отрочества» Юрий Козлов соединяет мир реальный (материальный) и мир вымышенный. Перед нами исторический Санкт-Петербург (Ленинград), на одной из улиц которого группа подростков играет в Катерининскую Гегемонию. Но границы

реального оказываются размыты: на крыше дома-корабля цветет сад, плещет фонтан, столы изобилуют диковинными яствами, оркестр исполняет гимн, бело-золотой флаг торжественно реет над башней Главы Гегемонии. Мифическое описывается простым, будничным языком, словно все происходит на самом деле. Художественное полотно романа соткано из воспоминаний, фантазий, видений, снов, размышлений. Перед нами мир дополненной реальности, и центральное место в нем занимает игра. Гегемония представлена читателю в многочисленных подробностях, как описательных, так и событийных, это замкнутая саморазвивающаяся система, со своим началом и завершением.

Время и пространство романа «Пустыня отрочества» находятся во взаимосвязи и представляют собой сложное единство. Для обозначения этого единства в литературоведении используется термин «хронотоп», который предложил М.М. Бахтин.

Под хронотопом ученый подразумевал, прежде всего, «формально-содержательную категорию литературы», которая выражает «слияние пространственно-временных примет» [Бахтин 1975, 235] в художественном произведении. «Время здесь сгущается, уплотняется, становится художественно зримым; пространство же интенсифицируется, втягивается в движение времени, сюжета, истории. Приметы времени раскрываются в пространстве, и пространство осмысливается и измеряется временем» [Бахтин 1975, 235]. Бахтин определял время как доминирующее начало в хронотопе. Другой исследователь хронотопа, Ю.М. Лотман, наоборот, говорит о преобладании пространства в хронотопе: «Язык пространственных отношений <...> важен, т.к. принадлежит к первичным и основным. Даже временное моделирование часто представляет собой вторичную надстройку над пространственным языком» [Лотман 1988, 293]. По мнению В.Н. Топорова, «...в мифопоэтическом хронотопе время сгущается и становится формой пространства, его новым ("четвертым") измерением. Пространство же, напротив, "заражается" внутренне-интенсивными свойствами времени (" temporализация" пространства), втягивается в его движение, становится неотъемлемо укорененным в разворачивающемся во времени, мифе, сюжете (т. е. в тексте). Все, что случается или может случиться в мире мифопоэтического сознания, не только определяется хронотопом, но и хронотопично по существу, по своим истокам» [Топоров 1983, 232].

Современные ученые исследуют хронотоп как фундаментальное онтологическое понятие и отмечают, что он не только имеет сюжетообразующую направленность, но и включает в себя различные семантические коды: исторический, географический, философско-эстетический, аксиологический. Наличие семантических кодов говорит о выразительной функции пространственно-временных отношений. В современном литературоведении приоритетное значение отводится психологическим аспектам, то есть исследуется пространство души, сознания, памяти, воображения человека (внутренний хронотоп).

В романе Юрия Вильямовича Козлова «Пустыня отрочества» действие происходит в Ленинграде. С одной стороны, город кажется нам предельно реалистичным: в описаниях домов, дворов, улиц, рек мы узнаем знакомые картины северной столицы. Можно представить и каменные мостовые, и Неву, и дом-корабль на пересечении улиц, Исаакиевский и Казанский Соборы. Но в этом городе, на улице Катерининской (вымышленной улице), возникла необычная игра: группа подростков основала Гегемонию, государство со своим Главой, Советом, декларацией, гимном, традициями, своими порядками и нравственным кодексом. Автор ведет читателя по двум сюжетным линиям. В сюжете бытовом подростки посещают школу, секции, у каждого из них есть семья, в которой царят только ей присущие отношения. Детально описывается пространство личных комнат и квартир, они отражают интересы и характер героев. Тимоша – подросток из неблагополучной семьи, смысл его жизни – забота о маленькой сестре Верочки, так как мать не живет дома, а отец пьет. Тимоша подолгу укладывает Верочку в кроватке, остается с ней в темной комнате. Красавец Костя – единственный ребенок в семье. В доме много зеркал, и Костя ходит «зеркальным маршрутом», любуясь собою. Дима – аскет, которого интересуют только книги, в комнате белые стены, кровать, стол, стул, шкаф и гипсовые головы. Витя – странный парень, держится особняком, его комната напоминает аквариум, а сам он – рыбку оцефлиннера. Герман – ученик художественной школы, и его личное пространство представлено соответствующей художнику атрибутикой. Визуальный портрет каждого персонажа подробно описан автором.

Однако характеры подростков и их социально-психологические отношения внутри группы раскрываются через действие в мифологическом пространстве и времени. Герои оказываются наделены та-

лантами, которых, может быть, не видно так ярко в повседневной жизни. В пространстве Гегемонии подростки носят другие имена и играют свои роли. Костя – глава Гегемонии, в нем заложены качества предводителя, победителя, это, условно говоря, человек-солнце, к нему тянутся, около него хотят быть и служить ему. Тимоша – Исполняющий советник. Его самоотверженность и бескорыстная, неподкупная верность позволяют дойти до конца игры без каких-либо внутренних грандиозных перемен. Взрослая жизнь Тимоши началась раньше, чем у других подростков, она стабильно тяжелая, о чем остальные могут даже не догадываться, ведь сами такой ноши не несут. Тимоша острее остальных чувствует одиночество взросления, так как у него нет никакой поддержки в семье. Дима – Библиотечник, Решающий советник, философ и носитель нравственных ценностей Гегемонии. Дима болезненно переживает падение Гегемонии и пытается противостоять этому. Герман – Главный Инженер, прекрасно разбирается в технике и может что угодно починить, однако воспринимает это буднично, не как Божий дар. Витя – Мельник, Секретная служба Гегемонии и Четвертый Советник – обладает уникальной способностью со всеми договариваться и добывать что угодно.

Катерининская Гегемония выступает как равноценный персонаж, это организм, созданный фантазией группы подростков. Она имеет свое начало, самосознание (выраженное в коллективной установке), рост, расцвет, увядание и конец (гибель). Гегемония, как огромный корабль, везет взрослеющих героев по пустыне отрочества. С ней они чувствуют себя сильными, уверенными, это их опора и обитель.

Игра разворачивается во дворах и на крыше дома на улице Катерининской. Здесь две башни: одна стала башней резиденции Главы, другая башней Совета. «Когда Костя был на крыше, над этой башней взлетал узкий бело-золотой вымпел, означавший, что Глава Гегемонии находится при исполнении обязанностей» [Козлов 1988, 105]. Между башнями плоское пространство, напоминающее теннисный корт. «Относительная тишина – уличные звуки сюда почти не долетали, жара – впору было загорать, непотребная хрипата песня, покорно раскинувшийся под ногами город в сиреневом мареве, фантастические речи Библиотечника, сопровождаемые воздушным очерком указкой улиц и целых кварталов, – все внушало мысль о нереальности происходящего. Тимоша мог бы подумать, что спит,

если бы наверняка не знал, что бодрствует» [Козлов 1988, 106]. Пространство крыши дополняется фантазией участников. Гегемония предстает перед нами роскошным, изобильным пространством с торжественными церемониями, богатыми яствами, оркестрами и балами. Здесь сад, фонтан, полеты на воздушном шаре. Подростки гордятся своим творением и даже решаются пустить в свой мир взрослого, классного руководителя Пал Филиппыча. Однако Пал Филиппыч считает, что ребята заигрались, он замечает, «что всему на свете – всякой игре, всякому сну – приходит конец, не слишком ли они разыгрались-разоспались?» [Козлов 1988, 85]. Вымыщенное при игре в Гегемонию смешивается с реальным, и только отказ от игры, сознательная констатация реальности возвращает к истинному положению вещей: «Да где здесь фонтан? – немедленно подскочил Библиотечник. – Это же обычный ржавый кран. Где сад? Это случайная трава в каменных разломах. Где фрески? Это следы дождя на стенах башен. Мы просто сидим на крыше, Пал Филиппыч» [Козлов 1988, 85]. Однако реальность, преображенная игрой, уже перестает быть равной самой себе: «Все было так, как говорил Библиотечник, и все было не совсем так. А как было на самом деле – толком не знал никто» [Козлов 1988, 85].

Изложение ключевых событий происходит разными способами: непосредственно через рассказ автора, через воспоминания героев, сны и осмысление проживаемого главными действующими лицами. События и в реальном времени, и во времени игры развиваются линейно, но не идут параллельно, они пересекаются между собой, подвергаются разбивке на фрагменты, рассыпаются по тексту. Такой прием продиктован стремлением автора переместить внимание от внешней жизни к жизни внутренней. Читателю предстоит собрать воедино литературную мозаику-головоломку, вместе с каждым героем пройти путь взросления и вместе с тем нравственного выбора, а также пережить взлет и крах Гегемонии.

Основная реалистическая линия событий связана с Тимошой. У него оказывается самая трагическая жизненная история, она связана с его семьей и тянется много лет. Юрий Козлов не оперирует конкретными временными рамками, но можно понять, что основное действие происходит между 12 и 15 годами героев. В 12 лет началась дружба между Костей и Тимошой, а в 16 лет они оканчивают школу, девятый класс, и прекращают игру. Гегемония просуществовала около трех лет (появление Гегемонии происходит примерно в

то же время, что и рождение Верочки). Развязка сюжетной линии Тимоши происходит, когда мать забирает Верочку, что означает потерю смысла жизни для Тимоши. Одновременно с этим остро переживается падение Гегемонии. И только влюбленность в девочку из класса дает силы двигаться дальше.

Развитие игры вначале связано с борьбой против враждебных «государств», а ближе к концу – с борьбой за нравственность внутри Гегемонии. Мотив насилия и отказа от него имеет решающее значение в раскрытии мифологического сюжета. Здесь наибольшую смысловую нагрузку несёт история Библиотечника, решившего во что бы то ни стало спасти Гегемонию, но в конечном счете отказавшегося от этого в пользу сохранения жизни друзей. Так, в конце романа сюжетные линии реальных событий и событий игры совпадают хронологически, и связано это с полетом на воздушном шаре Тимоши и Нины Секундиной.

Необходимо подчеркнуть, что пространство и время романа дискретно. Время то растягивается, то сжимается, пространство то замкнуто (в реалистичных описаниях это школа, квартиры, дворы), то открыто (в пространстве игры – крыша, парк, река, воздушный шар).

Кульминационным моментом романа Козлова как романа-мифа можно считать последнюю ночь, проведенную Библиотечником Димой в Исаакиевском Соборе. Еще до начала фантастических событий пространство описывается как магическое: Дима тайно посещает книжное хранилище с религиозной литературой, к которому нет доступа «простым смертным», на полу круглого зала начертан крест. Герой работает с книгой Цифр, на пустых страницах которой ему предстоит писать кровью. Здесь-то и начинается невероятная фантасмагория. У колов палец, из которого беспрерывно сочится кровь, Дима пишет в книге, а затем погружается в видения. Одно видение следует за другим, подвергая героя испытаниям, призванным проверить его способность сопротивляться различным порокам. Видения похожи то на воспоминание, то на сон. В какой-то момент пространство Собора раздвигается, появляются столы с яствами, предметами, время растягивается, кажется, что разгульное чревоугодие будет длиться вечно. Затем Дима как будто просыпается, но на столах все еще стоят предметы, хотя и прибрано. Герой проникает в магазин желаний, теперь время стремительно укорачивается, сокращается и даже исчезает, когда Дима получает штраф за оскорбление. Помимо

главного желания на бланке заказа: «Хочу остановить время, чтобы Катерининская Гегемония была неизменной и вечной» (которое должно исполниться через полтора месяца), Дима случайно хватает еще два готовых желания, «физическое совершенство» и «успех у женщин». Исполнение желаний имеет реальную силу: другие персонажи отмечают изменения в Библиотечнике и удивляются им. Однако самому заветному желанию Дима дает обратный ход. Мифическая сюжетная линия и реальная сходятся в точке остановки гипотетически летящего воздушного шара с Тимошой и Ниной, что знаменует прекращение существования Гегемонии.

Само название романа «Пустыня отрочества» можно определить одновременно и как хронотоп, и как метафору. Пустыня – это пустынное пространство, у которого нет, как кажется, ни начала, ни конца. Она везде одинакова, в какой точке ни очутишься. Ее границы размыты. Ощущение времени в пустыне потеряно, время отмеряется восходами и закатами солнца. Если находиться в пустыне много дней, потеряешь счет этим дням, ведь каждый новый будет похож на предыдущий. В метафорическом смысле понятие пустыни сродни беспредельному внутреннему одиночеству, это утрата внешних ориентиров, потерянность во времени. Надежду на исход дарит лишь осознание, что пустыня не простирается везде и навсегда, что все же будет конец. «Пустыня отрочества, вот этот закон. Ее надо пройти, пережить, хоть миражи ее терзают сильнее, чем обыденная жизнь. Все в странном каком-то масштабе... Надо перемучиться. Но даже правильное понимание закона не избавляет нас от страданий, нет, не избавляет. От пустыни спасения нет, она простирается во все стороны, она в нас, она в каждом человеке, пока он не нашел... – Библиотечник что-то прошептал, но Тимоша не слышал. – Во внезапной беспринципной точке – никогда так не тоскуют, как в отрочестве, – в безумных мечтаниях, в чудовищном одиночестве, будто ты один на земле. Особенно, когда идет дождь. Но рано или поздно пустыне конец» [Козлов 1988, 168].

Итак, мы видим, что герои могут свободно перемещаться из конкретного, реалистичного пространства в абстрактное, мифическое, задерживаться во времени или проживать события ускоренно. Свойства пространства и времени указывают на природу «Пустыни отрочества» как романа-мифа или романа, принадлежащего к так называемому магическому реализму.

Подводя итоги, следует отметить, что в романе Юрия Козлова «Пустыня отрочества» можно выделить три основных хронотопа, или три основных типа пространственно-временных отношений:

1) **Исторический** – это историческое время 80-х годов прошлого столетия в историческом Ленинграде (Санкт-Петербурге), реальное время существования игры в Катерининскую Гегемонию (порядка трех лет) в условно реальном дворе и на условно реальной крыше дома на улице Катерининской;

2) **Мифологический**, задающийся мифическим временем и пространством игры, в которых нельзя четко определить границы реального и вымышленного, так как они созданы фантазией участников, этот хронотоп максимально насыщен событийно;

3) **Психологический**, включающий внутреннее время и пространство сознания и самосознания взрослеющих героев в период отрочества (внутренняя «пустыня»).

Пространственно-временные отношения всех типов составляют общую ткань романа и взаимодействуют между собой, при этом ощущается преобладание последних двух типов. Происходящее внутри игры и во внутреннем мире каждого персонажа превалирует над хронотопом историческим, имеет больший вес, большее значение и художественную ценность. Исторический хронотоп важен, позволяет воссоздать бытовой, реалистичный каркас произведения. Его присутствие избавляет роман от чрезмерной иллюзорности, позволяет принять происходящее на веру, и только переходы в сверхъестественное заставляют усомниться в реальности происходящего: кульминационная сцена в Исаакиевском соборе, полет на воздушном шаре. При этом к концу романа наблюдается усиление роли фантастического. И если вначале роман воспринимается как реалистический, то в заключительных главах он уже тяготеет к жанру фантастики. События во всех трех хронотопах развиваются линейно, что характерно для реалистического направления в литературе. Активное действие во внутреннем мире героев позволяет увидеть в «Пустыне отрочества» черты психологического романа. В этом отношении Ю. Козлова можно назвать продолжателем традиций русской классической литературы.

Используя разные типы пространственно-временных отношений, искусно смешивая их между собой, автор выводит роман на новый уровень читательского восприятия. Перед читателем роман интеллектуальный, роман неомифологический, роман, усвоивший

достижения и находки магического реализма. Каждый решает самостоятельно, принимать ли на веру происходящее в романе либо считать это вымыслом.

Источники

Кассиль 1990 – Кассиль Л.А. *Кондукт и Швамбрания*. М., 1990.

Козлов 2022 – Козлов В.Ф. *Президент Каменного острова*. СПб. М., 2022.

Козлов 1988 – Козлов Ю.В. *Пустыня отрочества*. М., 1988.

Литература

Бахтин 1975 – Бахтин М.М. *Вопросы литературы и эстетики*. М., 1975.

Лойтер 2001 – Лойтер С.М. *Русский детский фольклор и детская мифология: Исследование и тексты*. Петрозаводск, 2001.

Лотман 1988 – Лотман Ю.М. *В школе поэтического слова: Пушкин, Лермонтов, Гоголь*. М., 1988.

Топоров 1983 – Топоров В.Н. *Пространство и текст // Текст: семантика и структура*. М., 1983. С. 227–284.

SPACE AND TIME IN YURI KOZLOV'S NOVEL THE DESERT OF ADOLESCENCE

© Ermakova Elena Mikhailovna (2023), ORCID: 0009-0004-4993-9251, master student, Institute of Philology and Journalism, Lobachevsky National Research Nizhny Novgorod State University (23 Prospekt Gagarina (Gagarina Avenue), Nizhnij Novgorod, 603950, Russian Federation), lenadivo@mail.ru

The article examines the specifics and artistic function of the chronotope in Yuri Williamovich Kozlov's novel "The Desert of Adolescence" (1988). The novel is compared with the writer's earlier texts ("The Invention of the Bicycle", "The Happy Possibilities of the Swing", "Our Time"), as well as with the works of Lev Kassil ("Conduit and Schwambrania") and William Kozlov ("The President of the Stone Island"), in which a fictional country plays a plot-forming role. Not only similarities are revealed, but also differences in the construction of these works. The article explores the idea of the mythological worldview and the ways of its expression in modern verbal creativity. The conclusion is made about the belonging of Yuri Kozlov's novel "The Desert of Adolescence" to "magical realism", which implies an in-depth study of the interaction of space-time parameters of two worlds created by the author: the world of everyday (real) and the world of fictional (fantasy). The complexity and dualism of this interaction create the ground for different interpretations of the semantic

structure of the work. There is a need to look at the novel by Yu.V. Kozlov's connection is not so much with the concept of "dream countries" as with the realization of mythological consciousness in general. The study of the spatial-temporal relations of the novel, the system of images and motives allows us to rethink the experience of myth-making, to reveal the characters and their conflicts in the special social conditions of the late Soviet period. The main result of the analysis carried out by the author of the article is the identification of three spatial and temporal levels in Yuri Kozlov's novel "The Desert of Adolescence", which are in a state of dynamic correlation and form an integral artistic system.

Keywords: Yu.V. Kozlov, the myth novel, magical realism, neo-mythological novel.

References

(Articles from Proceedings and Collections of Research Papers)

Топоров 1983 – Toporov V.N. *Prostranstvo i tekst* [Space and text]. *Tekst: semantika i struktura* [Text: semantics and structure]. Moscow, 1983, pp. 227–284. (In Russian).

(Monographs)

Бахтин 1975 – Bakhtin M.M. *Voprosy literatury i estetiki* [Questions of literature and aesthetics]. Moscow, 1975. (In Russian).

Лойтер 2001 – Loyter S.M. *Russkiy detskiy fol'klor i detskaya mifologiya: Issledovaniye i teksty* [Russian children's folklore and Children's Mythology: Research and Texts]. Petrozavodsk, 2001. (In Russian).

Лотман 1988 – Lotman Yu.M. *V shkole poeticheskogo slova: Pushkin, Lermontov, Gogol'* [At the school of the poetic word: Pushkin, Lermontov, Gogol]. Moscow, 1988. (In Russian).

Поступила в редакцию 16.09.2023