

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Институт филологии, культурологии и межкультурной коммуникации
Кафедра литературы и методики ее преподавания

Художественное своеобразие сказки игрового типа

Выпускная квалификационная работа

Выпускная квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой

дата

подпись

Исполнитель:
Баженова Мария Александровна,
обучающийся РЛ-51Z группы

подпись

Научный руководитель:
Гутрина Лилия Дмитриевна,
доцент

подпись

Екатеринбург 2019

Содержание

Введение	2
ГЛАВА 1. Теоретические основы изучения фольклорной и литературной сказки	5
1.1. «Каноны» фольклорной сказки	5
1.2. Сказка фольклорная и литературная: сходство и различия	19
1.3. Сказка игрового типа в литературе XX века	25
Глава 2. Игровая поэтика сказок Э.Успенского и И. и Л. Тютчевых	29
2.1. Особенности сюжета сказки Э. Успенского «Вниз по волшебной реке» в связи с игровой поэтикой сказки	29
2.2. Игровой мир сказки И. и Л. Тютчевых «Зоки и Бада»	38
Заключение	50

Введение

Сказка является составной частью духовной культуры народа; сказочные принципы осмысления и изображения мира и человека универсальны и узнаваемы в искусстве.

История авторской сказки в целом отражает особенности литературного процесса, а также своеобразие литературно-фольклорного взаимодействия в разные историко-культурные периоды. Литературная сказка создана писателем и потому несет на себе печать неповторимой авторской уникальности.

Интенсивно обновляясь, в последние десятилетия авторская сказка переживает новый этап своего развития. Современная сказка все в большей степени тяготеет к игровому началу, к юмору и включению в повествование парадокса и абсурда. Эти элементы, как правило, вводятся в обрисовку характеров и ситуаций, а подчас и составляют большую часть текста сказки. Игровая атмосфера достигается путем взаимодействия игровых элементов в повествовании, хронотопе, сюжете. Здесь очевиден гротеск, утрирование, традиции карнавала и театрализации.

С течением времени «память» фольклорной волшебной сказки способна обрести новый потенциал, обретая новые социально-психологические элементы повествования, благодаря чему сюжет сказки размыкается, каноническая система образов трансформируется, и сказка обретает психологизм.

Специфика литературной сказки, таким образом, в том, что она двуадресна; в ней есть то, что не всегда будет понятно ребенку: прежде всего элементы второго плана сказки, связанного с разноуровневой игрой.

Взрослый, читая между строк, может воспринять второй план смысла произведения, что будет затруднительным для восприятия ребенком.

Поскольку в структуре литературной (в том числе современной) сказки присутствуют узнаваемые элементы сказочной поэтики (сюжет волшебных испытаний, отдельные мотивы, система образов, устойчивые функции персонажей, интонационно-речевой строй, отдельные тропы, стилистические клише и т. п.), возникают вопросы, требующие исследования: каковы особенности построения современной сказки игрового типа и как соотносятся особенности поэтики современной сказки со сказкой народной? Точки зрения на вопрос жанрового определения литературной сказки также различны. Литературную сказку исследовали такие ученые, как Л. Ю. Брауде, М. Н. Липовецкий, И. П. Лупанова, Л. В. Овчинникова, Е. М. Неелов, Т. А. Чернышева, В. А. Бахтина, В. В. Ляхова и другие. В этом состоит актуальность научного исследования.

Объект исследования данной работы – литературные сказки игрового типа.

Предмет исследования – особенности поэтики сказки игрового типа.

Цель работы – рассмотреть особенности поэтики сказки игрового типа (сюжетосложения, системы персонажей, речевой организации) на примерах сказок Э. Успенского “Вниз по волшебной реке” и И. и Л. Тютчевых “Зоки и Бада”, понять, в чем проявляется игровое начало этих сказок.

Выбор материала для исследования объясняется тем, что, во-первых, сказка Успенского названа в качестве «сказки игрового типа» в работе И. Мещеряковой, высказавшей гипотезу о существовании такого типа сказок; с другой стороны, сказки Успенского и Тютчевых воплощают разные грани «игрового» в литературной сказке: у Успенского речь идет о игре в сюжете, у Тютчевых – о игре на уровне языка, построения фразы.

Для реализации поставленной цели следует выполнить следующий ряд задач:

1) актуализировать «каноны» фольклорной сказки (предмет и характер повествования, устойчивые компоненты, типы и функции героев, сюжетные и стилевые особенности), обратившись к ключевым научным исследованиям;

2) познакомиться с точками зрения ученых на то, что такое сказка игрового типа, игровая поэтика сказки;

3) выявить, на каких уровнях текста проявляется игровой характер сказок Э. Успенского и И. и Л. Тютчевых.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования ее результатов на уроках литературы в школе.

ГЛАВА 1. Теоретические основы изучения фольклорной и литературной сказки

1.1. «Каноны» фольклорной сказки

Общепризнана значимость изучения фольклора для духовно-нравственного воспитания. В каждом народе бытуют собственные культурные традиции, которые необходимо уважать, передавая из поколения в поколение. Именно через фольклор дети получают представление о главных жизненных ценностях – любви, семье, труде, дружбе, чести и ответственности. Многие русские исследователи изучали вопросы собирания, содержания сказки, ее суть как проявление народного менталитета (В. Я. Пропп, Н. О. Лосский, А. Ф. Лосев, Э. В. Померанцева, Н. М. Веденикова, И. А. Ильин, Е. М. Метелинский, Н. Рошияну и др.).

Сказка как жанр фольклора сохраняет основные его признаки – коллективность, устность бытования. А значит, каждый рассказчик предлагает свой вариант сказки. В каждую эпоху происходит частичное обновление сказочного сюжета.

Резкое противопоставление положительного и отрицательного выражает идею торжества добра над злом, жизни над смертью, правды над ложью. Таким образом, на материале сказки решается воспитательная задача.

Характерной особенностью сказки является сознательная установка на художественный вымысел, подчеркивающийся классическими сказочными «оборотами»: «Сказка – ложь, да в ней намек...», «Было или не было». Этим же объясняется неопределенность хронотопа («В некотором царстве...»).

В своем труде «Морфология волшебной сказки» В. Я. Пропп раскрывает принципы построения волшебной сказки (морфология сказки –

описание ее составных частей, а также их отношений друг с другом). В процессе изучения фольклора исследователь заметил, что в сказке можно выделить постоянные и переменные значения, позволяющие характеризовать ее как жанр.

По его мнению, жанрообразующим признаком сказки являются функции действующих лиц, а также их последовательность (функция – действие какого-либо персонажа с точки зрения его влияния на ход событий).

Ключевыми положениями «Морфологии волшебной сказки» являются следующие:

1. Основные части сказки образуются благодаря постоянным, устойчивым ее элементам – функциям действующих лиц.

2. Число функций, которые можно использовать в сказке, ограничено.

3. Последовательность этих функций клиширована. Здесь исследователь уточняет, что эта закономерность относится только к фольклору и не распространяется на искусственно созданные сказки: «Похищает ли змей царевну или черт крестьянскую, или поповскую дочку, это с точки зрения композиции безразлично. Но данные случаи могут рассматриваться как разные сюжеты».

4. Сказки внутри видов однотипны, используют одинаковые функции.

В качестве переменных параметров Пропп выделяет способы исполнения и количество функций.

К главным признакам сказки он относит необычность повествуемых событий и радикальное несоответствие изображаемого объективной действительности.

По мнению Е. М. Метелинского, сказка как жанр происходит путем ее эволюции из мифа, и эти два понятия необходимо рассматривать в

сопоставлении друг с другом. Он приводит следующую сопокупность признаков дифференциации мифа и сказки:

«А: I – ритуальность-неритуальность, II – сакральность-несакральность, III – достоверность-недостоверность (или абсолютная достоверность-относительная, допускающая выдумку), IV – этнографически конкретный тип фантазии-условно-поэтический;

Б: V – мифический герой-немифический, VI – мифическое (доисторическое) время действия-сказочное (внеисторическое), VII – наличие этиологизма - его отсутствие (или этиологизм субстанциональный-орнаментальный), VIII – коллективность (космичность) объекта изображения-его индивидуальность».

Он отмечает, что характерной особенностью сказки, несомненно, является вымышленность ее сюжетов, недостоверность повествования. Происходит концентрация сюжета вокруг личности одного героя, а хронотоп приобретает условный характер.

Н. А. Бердяев отмечает, что необходимо рассматривать сказку как отражение менталитета того или иного народа. По его мнению, особенностями конкретно русского менталитета являются религиозность народа, склонность к духовному коллективизму, поляризованность русской души, стремление к осознанию добра и зла. Эти и другие особенности нашли свое проявление в русских сказках. Сказочные герои – воплощение «русского духа». В их манерах поведения можно увидеть явно сходство с образом мысли, позицией русского человека.

Таким образом, в представлении различных исследователей вопрос жанровых признаков сказки раскрывается по-разному. Но, обобщая рассмотренные нами работы, можно выделить следующие жанровые признаки народной сказки:

1. Коллективность и устность бытования.
2. Вариативность с одновременной клишированностью.

3. Решение воспитательной задачи.
4. Сознательная установка на художественный вымысел.
5. Типизация героев.

Для сказки характерно деление на виды, внутри которых бытуют собственные формальные, композиционные и сюжетные особенности.

Сказка имеет особенную поэтику, характерные формальные признаки, а также клишированные композиционные особенности: любая сказка состоит из подготовительной части, завязки, основной части и развязки, действия внутри которых зачастую повторяются. При рассмотрении данной категории следует владеть следующими терминами:

Композиция – взаимное расположение частей художественного произведения.

Подготовительная часть (экспозиция) – часть произведения, предшествующая началу действия.

Завязка (сказочный зачин) – событие, являющееся началом действия.

Основная часть – главная содержательная часть художественного произведения.

Развязка – заключительная часть произведения, решение проблемы.

Инварианты (функции действующих лиц) – структурная единица произведения.

Существуют разные классификации сказок; обратимся к той, которую предлагает В. Я. Пропп.

Волшебные сказки радикально отличаются от других видов сказок. Типичными для волшебной сказки мотивами являются неосуществимые в реальной жизни, несбыточные, нереальные действия (постройка дворца за одну ночь, перелет героя из одного царства в другое на ковре-самолете или орле).

Существуют две группы конфликтов, являющихся основой волшебной сказки. К первой относятся конфликты с волшебными силами, вторая группа включает в себя социальные конфликты. Однако и волшебный, и социальный конфликт разрешается исключительно при помощи волшебных сил.

Обязательный признак формулы волшебной сказки – повторяемость. Различают начальные формулы, концовки и повествовательные формулы времени («Скоро сказка сказывается, да нескоро дело делается»), формулы-характеристики («Ни в сказке сказать, ни пером описать») и этикетные формулы («Крест клал по-писаному, поклон вел по-ученому»). Троекратное повторение каких-либо действий и событий – основная формальная особенность волшебной русской сказки.

Сказка обычно начинается с некоторой исходной ситуации. Перечисляются члены семьи, или будущий герой (например, солдат) просто вводится путем приведения его имени или упоминания его положения. Хотя эта ситуация не является функцией, она все же представляет собою важный морфологический элемент. Далее, по Проппу, функции действующих лиц волшебной сказки могут быть следующими:

Подготовительная часть:

Завязка обычно заключается в экспозиции состояния действующих лиц (или всего королевства): может быть описано благополучие или же, наоборот, страдание бездетной семьи или несчастной девицы. Однако действие зачастую начинается с приходом несчастья. Оно подкрадывается

незаметно и, как правило, предпосылкой к этому служит отъезд какого-либо героя – короля или отца семейства.

1. Отлучка. Уезжают родители; царь идет на войну.

Также началом волшебной сказки может служить недостача, то есть ситуация, когда чего-то не хватает (поиск невесты, возвращение похищенного). Но, вне зависимости от того, как сказка завязывается, проблема должна быть доведена до сознания героя, что осуществляется путем внутреннего осознания необходимости действий или же внешним воздействием (царь кидает ключ, отец велит отправиться в путь и т. д.). Таким образом, завязка складывается из беды или недостачи, а также просьбы о помощи или желании самого героя оказать противодействие. Вся цель данного элемента композиции – отправить героя из дома.

2. Запрет. «Не заходи только в десятую комнату».

3. Нарушение. «Побежала Аленушка на улицу, заигралась».

4. Выведывание. «Стала ведьма признавать...».

5. Выдача. «Но царевна все ж милее...».

6. Подвох. «Волк подражает голосу мамы-козы».

7. Пособничество. «Царевна ест предложенное старухой яблочко».

8. Вредительство или недостача. «Схватили гуси-лебеди Иванушку, заболел царь тяжелой болезнью».

Бедой может произойти как с лицами старшего поколения, так и с лицами младшего. В первом случае герой отправляется решить чужую проблему и становится героем-искателем, возвращающим похищенную царевну, добывающим для отца молодильные яблоки. Сюда относятся также и герои, ищущие себе невесту. В другом случае герой изгнан из дома, похищен и является героем-жертвой.

Завязка:

9. Посредничество. «Иди, Марьюшка, братца искать...».

10. Начинающееся противодействие. «Позволь мне, царь, попытать счастья...».

11. Отправка. «Царевич отправился в путь».

Основная часть:

12. Первая функция дарителя. «Стала Баба-Яга вопросы спрашивать».

Дарители – связующее звено в композиции. Момент ухода из дома оказывается для героя решающим: он брошен на произвол судьбы. Это арена для появления случайности. Дарителем может являться и Яга, охраняющая путь в другой, противоположный мир, скрывающийся за темными лесами, и животные, и многие другие персонажи, исполняющие одну функцию: испытать героя и наградить его неким волшебным средством (различные орудия труда, оружие, средства передвижения, украшения, одежда, предметы домашнего обихода и т. д.) или волшебным помощником (обычно конь или птица).

13. Реакция героя. «Ты б меня сперва накормила...».

14. Получение волшебного средства. «Дал старичок Ивану коня»; «Скажи: по щучьему велению...».

15. Перемещение в иное царство. «Долго ли..., коротко ли...».

16. Борьба. «Стал Иван биться со Змеем».

17. Клеймение. «Расцарапал ему Змей всю шею».

18. Победа. «Завертелся Кощей и сгинул».

В развязке герою предстоит одержать победу над своим противником. Если объектом поисков был какой-либо предмет, вещь или человек, после добычи следует его возвращение. Однако в случае отсутствия борьбы, поединка, боя с врагом такой предмет добывается похищением. Герой проявляет свою мудрость, геройство, хитрость и смекалку. Момент развязки оттягивается возникающими осложнениями: ложные герои (например, братья героя) присваивают себе его добычу или невесту, зачастую герой засыпает под влиянием некоего воздействия, и его заслуги присваивает себе

кто-то другой. В любом случае возникают трудности, так называемая трудная задача, решение которой может быть чрезвычайно разнообразно. Функционально их объединяет один признак: выполняемость только при наличии того самого волшебного предмета или помощника, которым обладает только герой. Нужно отметить, что мотив трудной задачи не совместим с мотивом боя, то есть внутри волшебных сказок существует два типа развития сюжета: через бой и через трудную задачу.

19. Начальная беда или недостача ликвидируется. «Вышла к Ивану из подземелья Царь-девица».

20. Возвращение. «Сели на ковер-самолет, полетели домой».

21. Погоня. «Бросились гуси-лебеди вдогонку».

22. Спасение. «Бросила она зеркальце, разлилось море».

Сказка заканчивается браком и воцарением героя. Скрывающегося героя узнают («узнавание»), ложного героя обличают («обличение») и наказывают («наказание»).

На этом сказка может кончиться, но часто встречается дополнительный сюжет, в котором действует лжегерой (чаще всего брат или братья главного персонажа). Первая его часть новое вредительство - аналогична функциям 8-15:

8а. Лжегерой похищает добычу.

10а-11а. Герой снова отправляется на поиски.

12а-14а. Герой снова находит волшебное средство.

Далее при таком развитии появляются новые функции:

23. Неузнанное прибытие. «Приехал в родной город, но домой не пошел, стал учеником портного».

24. Необоснованные притязания. «Генерал заявляет царю: "Я – змеев победитель"».

25. Трудная задача. «Кто поднимет змеиную голову...».

26. Решение. «Подошел Иван, только тронул...».
27. Узнавание. «Показал он заветное колечко».
28. Обличение. «Рассказала все царевна, как было».
29. Трансфигурация. «Искупался Иван в молоке, вышел лучше прежнего».
30. Наказание. «Посадили служанку в бочку...»
31. Свадьба, воцарение. «Получил Иван царевну и полцарства».

Все эти функции распределены между семью действующими лицами: героем, антагонистом, дарителем, волшебным помощником, царевной (или ее отцом), отправителем и ложным героем.

Новеллистические сказки (по В.Я. Проппу) также называются реалистическими, или бытовыми. Все три названия уместны, но не обладают точностью научного термина, так как:

1. Данный вид сказок представляет собой короткие занимательные рассказы, однако не может называться новеллой в полной мере, потому что представляет из себя именно сказку – специфическую форму подачи текстового материала.

2. Действующие лица этих сказок – реальные люди, а не потусторонние и мистические существа, однако сюжет и форма еще далеки до реализма в современном его понимании.

3. В таких сказках находит широкое отражение крестьянский быт, однако целью сказок никогда не является его описание.

Таким образом, целесообразнее будет рассматривать новеллистические сказки (данное название наиболее употребительно) в сопоставлении с волшебными.

Одним из основных признаков этих сказок является отсутствие сверхъестественного, наличие только одного – реального – мира. Стиль реалистичен, хотя изображаемые события далеко не всегда возможны, в

случае нарушения законов природы ситуация изображается как нечто возможное.

Комический эффект достигается противопоставлением реалистической манеры повествования и фантастических событий. Эстетика реализма сводится к стремлению показать типичных героев в типичной ситуации.

Герой не пользуется помощью дарителей и волшебных существ, а решает трудную задачу посредством своих собственных качеств личности: мудрости, смекалки, отваги, храбрости и т. д.

Новеллистические сказки отличаются простотой, краткостью, им чуждо сложное развитие действия, но за счет обращения к реальному миру композиция бытовых сказок разнообразна. Однако некоторые закономерности присутствуют. Так, например, отсутствуют характерное для волшебной сказки утроение, вступительные и заключительные формулы и выделяются некоторые общие сюжеты.

Некоторые бытовые сказки являются переосмысленными волшебными, фантастические элементы которых постепенно ослабевают. Так, мотив трудной задачи явился особенно доступным для реалистической обработки. В сказках о мудрых девушках ярко выражена эволюция сказки, награждение героя мудростью и умом, позволяющим ему решать задачи без волшебных помощников. В такой мудрости нет ничего магического, это человеческая мудрость. Как элемент контраста, в реалистических сказках таковой мудростью обладает молодая девушка или юный мальчик. Трудные задачи, которые они решают, – загадки.

Один из видов сказок, организующим началом которых являются загадки, – сказки о ловких и удачливых отгадчиках. Отгадчик не мудр, а хитер, изворотлив, плутоват и иногда разрешает загадку случайно.

Особую группу бытовых сказок составляют сказки о ловких ворах. Эти герои не являются настоящими ворами. Такие сказки берут начало в

сказке волшебной, и в их основе также лежит мотив трудной задачи: вор совершает кражу по чужому заданию, не извлекая из этого никаких материальных выгод. Он одурачивает «заказчика», осрамляет его, удовлетворяя чувство справедливости. Однако существует и такие сказки, в которых вор – настоящий вор, совершающий настоящую кражу. Но и в таких случаях им движет чувство справедливости: его «жертва» – генерал, поп, богач или даже глупая баба – заслуживает этого.

Со сказками о ворах схожи сказки о разбойниках, живущими в лесах и выступающими в качестве похитителей женщин.

Определенной группой являются сказки о работнике и его хозяине, в которых частотно противопоставление глупого барина и его умного подчиненного. Отдельным видом данной сказки являются сказки о попах, где нанимателем работника является священник. Сатира в таком случае направлена не против дворянства, а против духовенства, высмеивая богослужение, религию, подрывая авторитет церкви.

Особую группу представляют также и сказки о глупцах. Дурак, несмотря на смех, вызывает у слушателя чувство сочувствия. Неожиданный конец сближает такие сказки с анекдотом.

Наконец, можно выделить и сатирически окрашенные сказки о злых женах или сказки о неверных женах. В них отмечены недостатки семейного быта патриархальной деревни, активно применяется гипербола.

Конфликт в бытовых сказках решается благодаря активности самого героя. Сказочный хронотоп приближен к слушателю и рассказчику.

Кумулятивные сказки обладают специфическими композиционными и стилевыми особенностями, что и дало основание выделения их в отдельную группу. Основной композиционный прием представляет из себя многократное, нарастающее повторение одних и тех же действий до обрывания цепи или обращения тех же самых действий в

обратном порядке. Отсюда и название сказок (cumulate (англ.) – «нагромождать», «накоплять»). В этом нагромождении — все содержание.

Сама композиция состоит из экспозиции незначительного события (бытовые действия: дед сажает репу, баба печет колобок), действие развивается неожиданно, развязка заключается в прерывании цепи действий, такой же неожиданной или, наоборот, закономерной.

Сказки о животных. Многие исследователи, в частности, А.И. Никифоров, Е.А. Костюхин, отмечают проблематичность, относительность выделения жанра сказок о животных. В.Я. Пропп также признавал, что общая классификация сказок лишена единого основания: животная сказка выделена как самостоятельный жанр не по структуре, а по действующим лицам, в отличие от кумулятивных и волшебных сказок. Последний принцип для него более важен, поэтому он предпочитает многие типы (сюжеты), обычно относимые к сказке о животных, считать кумулятивными: «Много кумулятивных сказок помещено в разряд сказок о животных, и наоборот: не все сказки, включенные в разряд кумулятивных, действительно к нему принадлежат».

Можно согласиться с тем, что эти сказки по структуре относятся к кумулятивным, но даже краткий обзор основных типов, приведенных в статье В.Я. Проппа показывает, как много среди них сказок с персонажами-животными. Однако подобное определение жанра может оставаться условным: во многих новеллистических сюжетах действующими лицами могут быть не животные, а люди («животные и человек взаимозаменяемы»). Сюжетный репертуар животных и бытовых (в том числе и анекдотической) сказок может быть в значительной мере одним и тем же. Тем не менее, согласно В.Я. Проппу, «сказки о животных представляют исторически сложившуюся цельную группу, и выделение их со всех точек зрения оправдано».

Выводы

Изучив особенности сказки как жанра устного народного творчества, а также различные точки зрения на вопрос бытования сказки, можно сделать вывод, что основными жанрообразующими элементами сказки являются:

- противопоставление положительного и отрицательного, что выражает идею торжества добра над злом, жизни над смертью;
- цель сказки – воспитание;
- сознательная установка на художественный вымысел, все происходящее в сказке заведомо нереально и не должно восприниматься никак иначе;
- условный характер хронотопа;
- концентрация действия вокруг личности одного героя;
- сказка является отражением менталитета народа;
- присутствие постоянных и переменных значений; где постоянными оказываются функции действующих лиц, закрепление за героями определенного статуса (герой, антигерой, помощник и др), стилевые клише и др.

1. 2. Сказка фольклорная и литературная: сходство и различия

Ранее были рассмотрены народные сказки, иначе говоря, фольклорные. Данная последовательность объясняется историей развития сказочного жанра. Литературная сказка во многом схожа с фольклорной, и многие ее особенности эволюционировали из народной сказки, однако они имеют и ряд существенных различий.

Литературную сказку исследовали такие ученые, как М.Н. Липовецкий, Л. Ю. Брауде, И. П. Лупанова, Л. В. Овчинникова, Е. М. Неелов, Т. А. Чернышева, В. А. Бахтина, В. В. Ляхова и другие.

Как было сказано ранее, литературная сказка возникла на основе народного фольклора и объединила в себе черты устного народного творчества с элементами литературных жанров. Однако мнения о происхождении литературной сказки как жанра тоже различны: одни исследователи (Л. В. Овчинникова, М. Н. Липовецкий, И. П. Лупанова и др.) считают, что она образовалась в XIX веке, другие (Э. В. Померанцева, Н. В. Новиков и др.) называют XVIII век.

По своей природе литературная сказка – жанр литературного творчества. В литературном словаре дается следующее определение литературной сказки: «это повествовательный жанр с волшеббно-фантастическим сюжетом, с персонажами реальными и (или) вымышленными, с действительностью реальной и (или) сказочной, в которой по воле автора поднимаются эстетические, моральные, социальные проблемы всех времен и народов».

Точки зрения на вопрос жанрового определения литературной сказки различны. Условно эти определения принято делить на две категории:

1. Определение литературной сказки – перечисление ее характеристик («это авторское, художественное или поэтическое произведение, основанное либо на фольклорных источниках, либо придуманное самим писателем, но в любом случае подчиненное его воле»).

2. Попытка универсального определения («Литературная сказка – такой жанр литературного произведения, в котором в волшеббно-фантастическом или аллегорическом развитии событий, и, как правило, в оригинальных сюжетах и образах в прозе, стихах или драматургии решаются морально-этические или эстетические проблемы»).

О специфике литературной сказки пишет Л. В. Овчинникова: «Литературная сказка – многожанровый вид литературы, реализуемый в бесконечном многообразии произведений разных авторов. В каждом из жанровых типов литературной сказки своя доминанта. Поэтика многожанрового явления авторской сказки в целом определена как поэтика литературно-фольклорная, "диалогическая", условно-символическая».

В. А. Бахтина, в свою очередь, при определении литературной сказки практически полностью отождествляет ее со сказкой фольклорной: «При жанровой дифференциации, которая свойственна в одинаковой мере фольклору и литературе, есть некоторые жанры, общие для той и другой разновидности поэтического искусства. Различие зафиксировано терминологически лишь добавлением слова "литературная"».

По мнению И. П. Лупановой, литературная сказка, рассматриваемая как авторское произведение, имеет ряд отличительных особенностей, которые не характерны для фольклора. Она выявила, что авторскую сказку характеризует «не только и не столько разработка распространенных в русском фольклоре сюжетов и мотивов, сколько стремление к овладению системой типичных для народной сказки образов, ее языком и поэтикой».

«Авторская сказка – жанр пограничный, она обнаруживает закономерности, свойственный и фольклору, и литературе», «самое

существенное этого жанра обусловлено тем, что литературная сказка выросла на основе фольклорной, унаследовала ее жанровые признаки, развивая и трансформируя их». Несомненно, уместно говорить об эволюции жанра. Именно фольклорная традиция формировала образование нового жанра.

М. Н. Липовецкий считает, что оснований для такого отождествления литературной и фольклорной сказки достаточно: «Литературная сказка – это в принципе то же самое, что фольклорная сказка, но в отличие от народной литературная сказка создана писателем и поэтому несет на себе печать неповторимой творческой индивидуальности автора». Жанровая специфика литературной сказки, отмечает исследователь, заключается в «памяти жанра». Он отмечает, что игровое начало литературной сказки позволяет соотнести ее с волшебной фольклорной сказкой. По его мнению, это игровое начало является носителем «памяти» о семантическом ядре организации волшебной сказки.

Исследователь задается вопросом, почему литературную сказку можно соотнести с волшебной? И отвечает: в структуре литературной сказки обязательно присутствуют узнаваемые элементы сказочной поэтики: «сюжет волшебных испытаний, отдельные мотивы, система образов, устойчивые функции персонажей, интонационно-речевой строй отдельные тропы, стилистические клише и т. п. Каждый из этих элементов художественной системы волшебной сказки в литературной сказке функционирует нерегулярно, их набор очень подвижен».

Исследователь также отмечает тот факт, что литературная сказка обращается к самому важному хранителю «памяти жанра» сказки - к хронотопу, к исконной фольклорной жанровой ситуации. То есть возрождается и выходит на передний план ситуация испытания - собственно, основа волшебной сказки. Благодаря этому “возрождению” у сказочного повествователя появляется возможность одновременно находиться и в

сказочном мире, и в реальности, выходя за пределы сказочного действия, а сказочные герои и образы «осовременены», соединены с живым, актуальным образом действительности.

Выводы

Литературная сказка – авторское, художественное, прозаическое или поэтическое произведение, преимущественно фантастическое, волшебное, рисующее чудесные приключения сказочных героев. Главные особенности литературной сказки: она имеет конкретного автора и неизменный текст, зафиксированный в письменной форме, и чаще всего она больше по объему.

Литературная сказка сформировалась в XIX веке путем обновления волшебной сказки, она совмещает в себе черты как фольклора, так и современной литературной традиции.

Фольклорные традиции в литературной сказке проявляются в нескольких направлениях:

– в использовании писателями фольклорных сюжетных мотивов (ненависть мачехи к падчерице, чудесное происхождение главного героя, нравственное испытание героя, спасение волшебных животных-помощников);

– литературная сказка заимствует у народной и систему образов: противопоставление добрых и злых героев. Типичные персонажи фольклорных сказок нередко попадают на страницы сказок авторских: злая мачеха, добрая волшебница, жадная старуха, прекрасная принцесса;

– в литературной сказке используются народные средства поэтической речи: постоянные эпитеты (добрый молодец, красна девица), троекратные повторы (у Пушкина: «три девицы под окном», состязания Балды с бесенком; обращения королевича Елисея к силам природы), фразеологизмы, пословицы и поговорки, просторечие («черт ли сладит с бабой гневной») и т. д.;

– литературная сказка провозглашает те же идеалы, что и сказка народная: она укрепляет веру в торжество добра и справедливости, учит его сочувствовать герою.

Сходство литературной и фольклорной сказки в следующем:

- в основе сюжета лежат вымышленные события;
- тема добра и зла,
- в качестве языковых особенностей частотно употребление троекратных повторов и эпитетов;
- разделение героев на положительных и отрицательных;
- часто встречаются такие второстепенные герои, как помощники и дарители;
- в основе сказки лежат ценности, присущие многим народам (добро, справедливость, любовь).

Литературные сказки отличаются от народных не только развернутыми описаниями, более замысловатыми сюжетами, разнообразием форм. Читателю легко отличить сказки одного писателя от сказок другого, потому что у каждого из них свой творческий почерк, особый сказочный мир.

Основываясь на работах исследователей, можно выделить основные жанрообразующие черты литературной сказки:

- использование типичных для фольклорной сказки образов, типов героев, формальных особенностей;
- наличие игрового начала;
- ярко выраженная авторская позиция;

Новая литературная сказка не стоит на месте. Ее коснулись процессы, происходящие во всей детской и подростковой литературе в целом. Авторы ищут новые современные типы героев, баланс сочетания актуальности с общечеловеческим содержанием.

Интенсивно обновляясь, жанр авторской сказки все сильнее тяготеет к изображению быта, наполнению обиходными ситуациями, нарочито приземленными героями и заурядными деталями, о чем свидетельствует, например, название одной из серий, выпущенных издательством «Дрофа», - «Сказки нашего двора», что говорит не только о камерном характере современных сказок, но и об их бытовой ориентированности.

1.3. Сказка игрового типа в литературе XX века

Феномен сказки игрового типа можно рассматривать, во-первых, в логике М.И. Мещеряковой, которая определяет такую сказку как произведение пародийной природы. Повествователь такой сказки – современный ребенок, знающий законы сказки и легко их соединяющий с современностью, в результате чего получается баловство для удовольствия. Во-вторых, это явление можно понимать шире - как произведение с «памятью жанра» волшебной сказки, связанное с особой, игровой, поэтикой (с точки зрения М.Н.Липовецкого).

Рассматриваемое явление М. И. Мещерякова характеризует так: «Не менее популярным художественным явлением (особенно у читателей младшего школьного возраста) оказалась сказка игрового типа, в которой явственна смеховая природа, шутка, пародия». К таким сказкам последних десятилетий относятся, например, «Сэр Суер-Вьер» Ю. Коваля и «Зоки и Бада» И. и Л. Тюхтяевых. Также к сказкам игрового типа можно отнести произведения Эдуарда Успенского. Они были и остаются немногочисленными, что только подчеркивает их привлекательность для читателя, а также новизну представленного в них материала.

Мещерякова говорит о том, что сказка-игра начинается со слов «а что, если...», что является установкой на некое допущение, от которого зависят как свод правил, так и распределения ролей. Например, в сказках Успенского если и присутствуют взрослые персонажи, то имеют детские характеры. Так, старуха Шапокляк стреляет из рогатки по голубям и обливает прохожих из окна водой, А Печкин, бюрократ при исполнении служебных обязанностей, серьезный почтальон, развлекается подсматриванием в чужие окна, в гостях объедается конфетами и вредничает.

В то же время игра берет свое начало из того, какие формы приобретает само обращение писателя к древней жанровой традиции: «Писатель не порывает с фольклорной традицией, а как бы дает ей вторую жизнь, обнаруживает в ней скрытый, неиспользованный художественный потенциал. Происходит своеобразная игра жанром», - констатируют авторы статьи «Литературная сказка» В. Зусман и С. Сапожков.

Например, сказка «Вниз по волшебной реке» построена по принципу переосмысления сюжета фольклора, персонажей и мотивов. Кощей, прикованный цепями в подвале, развлекался тем, что «изредка он отталкивался от стены ногами и, качнувшись вперед, снова шлепался о каменную кладку. В свою очередь, бородатые бояре просят у Змея Горыныча разрешения покататься на нем, хулиганят и отлынивают от заседаний в думе. Это может быть трактовано как детская игра современности в старинную сказку.

Автор не случайно начинает повествование с упоминания того, что главный герой сказки – Митя – проводит лето в гостях у бабушки, где вечерами слушает волшебные сказки. Все, что происходит в дальнейшем, оказывается результатом взаимодействия сознания ребенка со сказочным материалом, для которого деревенский быт является такой же экзотикой, как и сами бабушкины сказки. Сознание Мити работает как призма, которая преобразует традиционную сказку согласно духу современности.

Близка к концепции Успенского сказка Д. Телевицкой «Барабашка, ты здесь?». Путь создания сказки-игры аналогичен: писательница пытается переосмыслить традиционные элементы, преобразуя их в стилевую и сюжетную эклектику. Главное отличие заключается в авторском соучастии героям и наименьшем присутствии элемента комичности. В последнем случае Телевицкая пытается внедрить в произведение больше лиричности.

Попыткой объединить взрослое мировосприятие с детской сказкой отмечены сказки Р. Погодина («Книжка про Гришку»). Произведение

предполагает читателя «от 6 до 60», так как способы его прочтения варьируются от осознания прямого значения до иронического восприятия контекста сказки.

Более широко рассматривает игровую поэтику литературной сказки М.Н. Липовецкий. Любому произведению литературного сказочного жанра в той или иной степени присуще игровое начало, так как “в литературе нового времени обращение к традиции довольно редко сводится к дублированию конкретных элементов формы фольклорного «прототипа»”.

Даже повествователь сказки наделен артистизмом (и это принципиально важная характеристика): он будто играет, «переключаясь» с внешней, близкой к нам точки зрения, на внутреннюю позицию, почти тождественную точке зрения сказочного персонажа.

Главное достижение игровой сказки – создание множества новых образов мира, соответствующих сложностью структуры активно изменяющемуся сознанию человека сегодняшнего дня. При этом, имея в виду, что художественный мир сказки изображается не столько таким, каким видится, сколько таким, как мыслится, необходимо отметить активизацию прогностической функции сказки, ранее мало задействованной.

Выводы

Игровая литературная сказка – явление последних десятилетий, основанное на каламбуре, гротеске и иронии. Произведения, написанные в этом жанре, малочисленны, однако разнообразие авторских концепций очевидно.

М.И. Мещерякова вводит пробный термин “сказка игрового типа” и в своих исследованиях особо отмечает оборотничество взрослых и детей в сказках, бытовые мотивировки волшебных событий, что приводит к усиленному, по сравнению с литературной сказкой не-игровой, комическому эффекту.

Шире рассматривает «игровой» феномен литературной сказки М.Н. Липовецкий, говоря о двойственной природе рассказчика, его игровом характере, что создает художественное впечатление убедительности и реальности не только происходящих в сказке событий, но и человеческих отношений, складывающихся в ирреальном сказочном мире.

Игровая атмосфера достигается путем взаимодействия игровых элементов не только в сюжете, но и в повествовании, речевой организации текста.

Глава 2. Игровая поэтика сказок Э.Успенского и И. и Л. Тютчевых

2.1. Особенности сюжета сказки Э. Успенского «Вниз по волшебной реке» в связи с игровой поэтикой сказки

Эдуард Успенский писал книги для детей от пяти до десяти лет. В этом возрасте дети всё осознают преимущественно через игру. Успенский говорил: «Самый великий писатель не прорвется сквозь заслон раннего детства в сознание малыша, минуя игру». Он погружается в реальность детского мира. Живет реальными ощущениями детей.

Все творчество писателя-сказочника Эдуарда Успенского посвящено желанию научить детей быть добрыми, отзывчивыми. Веселые приключения рассудительного Дяди Федора, обаятельного крокодила Гены и их друзей нравятся детям и взрослым. Его творчество - это цепь изобретений, реприз, волшебных превращений, перевертышей.

«Успенскому удалось то, что писателям удается редко, далеко не всем и почти никогда: он создал нового героя, убедительного, настоящего, ни на кого не похожего и при этом пребывающего внутри многолетней традиции».

В сказке Э. Успенского «Вниз по волшебной реке» (первая публикация в 1972 году) собрано множество сказочных персонажей народных сказок: и Баба-Яга, и Василиса Премудрая, и Домовой, и Серый Волк. Есть и богатыри, которые помогали сражаться в битве на Калиновом мосту: это Иван-коровий сын, Иван-царевич и даже Емелюшка-дурачок на своей печи приехал. Много отрицательных персонажей: Кощей Бессмертный, Кот Баюн, Змей Горыныч, Соловей-разбойник, Лихо Одноглазое. Но герои этого произведения говорят и действуют уже не в соответствии с устойчивым типом поведения и каноном, а по логике индивидуального характера.

Композиционная структура сказки основывается на углублении противопоставления фольклорно-сказочного и реалистического – следование фольклорному канону, который выражается в описании путешествия героя, нарушается введением параллельно разворачивающегося сюжета. Сказка организована на столкновении двух миров – волшебного и обыкновенного, их соединяет и в то же время разграничивает лес – это традиционная граница между мирами и в фольклорной сказке. Герой из реального мира попадает в сказочное царство Макара.

В соотнесении с функциями персонажей волшебных сказок по В.Я. Проппу, в сказке Успенского “Вниз по волшебной реке” можно выделить следующие игровые моменты *на уровне построения сюжета, системы персонажей, образов героев.*

Сестра бабушки героя Егоровна оказывается Бабой-Ягой. Она, как в волшебной сказке, живет в избушке на курьих ножках. Так же, как в волшебной сказке, Егоровна-Баба-Яга находится на границе волшебного мира и оказывается дарителем, дает герою средство передвижения (избушку); при этом она добрая, отправляется в путь вместе с героем; обычно в сказках у Бабы-Яги не бывает имени Егоровна и вместе с героем она не путешествует.

Баба-Яга предстает как живой полнокровный характер, а не только выполняет четко отведенную ей функцию вредителя или волшебного помощника. Эта героиня, как и многие другие, выступает в нескольких ипостасях: и добрая, заботливая бабушка Мити, и реальная старушка, которая провожает внука до электрички, и волшебница, так как она обладает чудесными предметами: избушка на курьих ножках, блюдечко с яблочком и т.д.

Серый Волк в этой сказке также меняет свою функцию. В отличие от народных сказок, он *не действует как вредитель:*

— Понимаете, вон там за огородами старушка живёт, — начал Волк. — У неё козлик был такой маленький! Вредный! То капусту поест, то бельё пожуёт, то крышу ногами проломает. И старушка всё причитала: «Ах ты такой-сякой! Да чтоб тебя волки съели!» Вот мы с товарищем одним взяли и... выручили старушку. А она пришла да как заплачет: «Ах ты мой миленький да серенький! Как же я без тебя жить буду?! Вот возьму и утоплюсь! Только камень найду потяжелше!» А я Волк добрый. Я же хотел как лучше. Что мне теперь делать? Посоветуйте. Уж больно жалко бабушку!

Более того, Серый Волк *меняет свою функцию с отрицательной на положительную* - он становится дарителем и передает Герою - Мите (когда тот его выручает советом) волшебный предмет - шерсть из своего загривка, чтобы вовремя прийти на помощь.

Баба-Яга с Митей отправляются в избушке помогать царю, и им предстоит далёкий путь. Показательным игровым моментом здесь является встреча Мити и Егоровны с Соловьем-разбойником. Соловей-разбойник, канонически опасный разбойник, разоряющий все и убивающий всех вокруг, предстает *полным комедийным неудачником* с выбитым зубом (не может свистеть, теряет свою функцию вредителя).

Игра проявляется у Успенского и в том, что царь Макар предпочитает физическую работу, нежели сидение на троне, и хочет уехать в деревню. Он ходит в шлепанцах, мечтает жить в деревне, ходить на рыбалку, косить сено и загорать. Сравним, В.Я. Пропп определяет 3 функции действующего лица (царя) следующим образом:

- отлучка: уезжают родители; царь отправляется на войну и т.д. У Успенского - царь собирается уехать в деревню к бабушке;

- запрет: «*Не ходи со двора*», «*Не заходи только в десятую комнату*» - Чумичка отговаривают царя, упрашивает его остаться при короне.

- нарушение: «*Пошел царь государь все крушить...*». Царь не слушает совета писаря и собирается уезжать.

Традиционно в волшебных сказках царь выглядит настоящим царем. У Успенского царь ходит в шлепанцах, не хочет царствовать, а хочет работать физически, жить в деревне, ходить на рыбалку, косить сено и загорать.

Функция подвоха. Если в волшебной сказке вредитель хитростью загоняет героя в угол, то у Успенского все происходит иначе. Кощей не уговаривает и не использует волшебные средства, а прямо просит царя отдать ему трон. Игровой момент еще и в том, что стражник, который должен защищать царя, не хочет выступать против кого-то:

— Эй, Гаврила, — обратился к нему царь, — ты за кого? За него или за меня?

— Я за вас, ваше величество.

— Значит, ты против меня? — сурово спросил Кощей.

— Нет, почему же? — сказал Гаврила. — Я, конечно, за него, но я не против вас.

В волшебных сказках антагонист обычно действует средствами обмана или насилия. У Успенского же вредитель (Кощей) переманивает бояр на свою сторону, разрешив им покататься на Змее Горыныче.

Функцию выведывания у Успенского невозможно определить ни в какой из форм. Здесь не происходит ни выпрашивания, ни узнавания через третье лицо. Игра заключается в том, что Василиса находит ответ на вопрос о местонахождении смерти Кощей с помощью очень логичных умозаключений.

— Василиса Афанасьевна, а откуда ты про смерть Кощееву знаешь? — удивился Домовой. — Или сказывал тебе кто?

— Никто не сказывал. Сама догадалась.

Теперь Кощею предстоит избавиться от Василисы Премудрой, которая только одна может противостоять ему. Но она при помощи своих волшебных чар уходит от Кощея и его стражников и собирает войско, состоящее из сказочных богатырей. Тогда Кощей собирает армию: Змея Горыныча, Лихо Одноглазое и кота Баюна. Бояре из боярской думы отказываются идти воевать на стороне Кощея, и кот Баюн усыпляет их.

По В.Я. Проппу, здесь начинается этап борьбы (например, в волшебной сказке: «Стал Иван биться со Змеем»). Игровой характер этого этапа в сказке «Вниз по волшебной реке» заключается в нескольких аспектах.

В классификации Проппа битва происходит на открытом поле, у Успенского «войска сошлись у моста через Молочную реку». Глава, в которой происходит бой, называется «Битва на Калиновом мосту». Здесь стоит отметить, что в сюжет помещается сказочная реальность - Калинов мост - это мост через реку Смородину в русских сказках и былинах. Традиционно этот мост, соединяющий мир живых и мир мёртвых, охраняется Трёхглавым Змеем. Именно по этому мосту души переходят в царство мёртвых. И именно здесь герои (витязи, богатыри) сдерживают угрожающие добру силы зла в образе различных змеев.

По канону герой и вредитель вступают в состязание, и герой при помощи хитрости одерживает победу. Данная функция у Успенского сохраняется, но игровые моменты тоже присутствуют. Примечательно, что Василиса, волшебный персонаж, помогает Ивану победить Соловья-разбойника совершенно бытовым способом - надевает ему под шлем зимнюю шапку, через которую не слышен свист. В то же время Митя,

городской мальчик, персонаж из реального мира, пользуется в борьбе волшебным предметом - клочком шерсти, вызывающим Серого Волка.

«Понимаешь, он Волк хороший. А когда он к Лиху подойдёт, то плохим станет. Ведь Лихо всё портит. А если Волк плохим станет, никому несдобровать. Правильно?»

Вскоре разбегается и вся армия Кощея, и он теряет силу. Его снова приковывают цепями, а царь Макар возвращается в замок, функция возвращения тоже приобретает обратный характер: Макар решает все-таки уехать в деревню и оставить вместо себя править Василису Премудрую.

При всех перечисленных игровых моментах, герои Э. Успенского прочно хранят генетическую память об их функциях в предшествующей литературе. Так, Серый Волк интересуется козленком, девочкой в красной шапочке, чужими бабушками:

«Мальчику стало жалко Волка, и он сказал:

— А хотите, я вас угощу? У меня есть с собой пирожок.

Волк остановился.

— С чем? С мясом?

— Нет. С капустой.

— Не хочу, — сказал Волк. — Вот колбасы я бы съел. Есть у тебя, мальчик, колбаса?

— Есть, — ответил Митя. — Только я боюсь, меня бабушка заругает.

— Какая ещё бабушка? — заинтересовался Волк. Потому что серые волки всегда интересуются чужими бабушками и внучками”.

Баба-Яга поначалу не знает, что делать с Митей: «Будь ты Иван-царевич, я бы тебя в котле варить стала», а Соловей-Разбойник первым делом интересуется, кем приходится Митя и Баба-Яга Илье Муромцу.

Баба-Яга, Кощей Бессмертный и другие вымышленные персонажи русских народных сказок преобразуются Успенским и логично встраиваются в будничные процессы современной жизни: они общаются с реальными школьниками, занимаются такими же ежедневными делами, как и люди.

Главный герой сказки Э. Успенского «Вниз по волшебной реке» - Митя - конечно, не является традиционным сказочным персонажем, но он знает, помнит сказку, и его поступки являются результатом взаимодействия сказочного материала и сознания городского ребенка.

Герои не удивляются чудесам, наоборот, они активно используют сказочное волшебство, но, как правило, не в традиционной форме, а оригинально. Так, Митя придумывает особый способ борьбы со Змеем Горынычем - напоить водой из озера, которое превращает любое существо в козленка. Фольклорная скатерть-самобранка может только выполнять свою функцию - кормит, с ней практически ничего не может иного произойти. Успенский предлагает иной вариант: когда от этого чудесного предмета остается маленький кусочек с вышитой надписью “скатерть”, Митя “заказывает” простую и легкую в приготовлении еду - бутерброд с маслом и колбасой.

В то же время обычный, не волшебный бытовой предмет - самовар - наделяется волшебными свойствами и называется Домовым волшебным, потому как «сам чай варит».

Современные исследователи отмечают пародийный и во многом постмодернистский характер сказки. Так, Ольга Плешкова называет повесть «современным детским парафразом на темы народных сказок», указывая, что имена сказочных персонажей, волшебные предметы и фольклорные топонимы в ряде случаев обработаны игровым приёмом: ср. название глав «Лиха беда (начало)» и «Лиха беда (продолжение)», а также последней главы «Послесказка» (контаминация слов «присказка» и «послесловие», одновременно указывающая на возвращение в обыденную реальность из сказочной).

Столкновение глубокой старины и новейшей эпохи дает множество забавных эффектов. Несмотря на ряд замеченных критикой недостатков, сказка эта явилась этапной для писателя. Стихия эксперимента определяет все дальнейшее его творчество. Автор как бы предлагает читателю — юному или взрослому — ставить опыты и делать выводы. Познавать мир у него могут и отличники, к которым он питает уважение, и двоечники, неудачники, пользующиеся особым авторским вниманием и симпатией.

Эдуард Успенский осуществляет игровое отношение к сказочному миру. Сначала он сам «вживается» и нас заставляет поверить в реальность невероятного, а затем вновь оборачивает все то, чему и он, и слушатели сопереживали и чему верили, полной нелепицей. Причем очень интересен способ разрушения возникшей установки на вероятность вымысла. Сказочный мир остается позади, а повествователь, в течение всего действия находившийся рядом с героями, в концовке сказки как бы «возвращается» в реальную действительность, сохраняя на лице маску причастности к сказочному миру. И сочетание сказочного «ореола» с реальностью вызывает комический эффект.

Таким образом, игра проявляется в сказке на уровне системы персонажей (отступления от основных сюжетных функций персонажей Бабы Яги, Серого Волка, Соловья-разбойника), сюжета (*антагонист Кощей не использует средства насилия; вместо сказочного выведывания Василиса использует логику*). Герои обретают характеры; волшебные предметы теряют свою функцию (рвется шапка-невидимка, скатерть-самобранка), а бытовые предметы напротив приобретают волшебную силу (самовар - волшебный, потому что сам варит чай). Сказочность поддерживается множественными отсылками к сказкам (“Красная шапочка”, “Волк и семеро козлят”), соединением реального и сказочного в хронотопе (царский дворец, Калинов мост и железная дорога).

2.2. Игровой мир сказки И. и Л. Тюхтяевых «Зоки и Бада»

Истории для книги Ирины и Леонида Тюхтяевых возникали после обсуждений в кругу семьи и чтения сказок собственным детям. Так появились *бада* – от звучания слова «бодаться» и *зоки*, слово из детского, семейного лексикона Тюхтяевых. Исходя из этого, можно предположить, что сюжет и система персонажей сказки “Зоки и Бада” далеко отступают от традиционных сюжетных звеньев и персонажей волшебных сказок, но все же накрепко с нею связаны, о чем свидетельствуют разнообразные элементы, и прежде всего та сказка, которую рассказывают сами зоки: “Жили-были зок Иванушка и его братец Аленушка. И напал на них однажды Змей-Нарынович. Но они не растерялись и спрятались от него в домик. Покрутился-покрутился вокруг Змей-Нарынович, дверь подергал, овечкой прикинулся - ничего не помогает. Тогда хитрый змей пошел в лес и наловил там больших муравьев. Принес и стал под дверь подсовывать, чтобы они Иванушку с Аленушкой покусали. Но не тут-то было! У зока Иванушки и его братца Аленушки был свой муравьед”. Здесь есть и упоминание о Змее

Горыныче, Аленушке и ее братце Иванушке, которые в процессе речетворчества зоков-детей превращаются в Змея-Нарыновича, зока Иванушку и братца Аленушку. В этой же сказке, кроме контекста сказки русской, есть отсылка к сказке о трех поросятах (английской народной сказке), благодаря чему сказочный контекст становится для произведения очень значимым.

Главный герой сказки - черный бада - задуман и представлен авторами живущим в домике возле пруда.

“Черный бада жил в домике возле пруда. Травку косил, воду носил...”

По этому описанию можно сравнить жилище бады со сказкой “Теремок”: “Стоит в поле теремок. Он не низок, не высок”. Также во многих сказках герой живет в пруду или около пруда. В этом аспекте можно сравнить баду с таким персонажем народных сказок как водяной: оба большие, обросшие шерстью. Но если Водяной - нечистый дух, который живет в омуте, возле водяных мельниц или в подводном дворце с его жёнами - русалкам и утопленниками, которые находятся у него в рабстве, любит шуметь, кричать, пугать и топить людей, утаскивая их на дно, то бада ему противоположен, живет тихо и мирно, никому не мешает, кроме того, шерсть ему сбрасывают появившиеся в его доме зоки:

«После этого зоки, недолго думая, побрили баду, принесли кисточки, акварельные краски и, усевшись каждый в своем углу, принялись красить шерсть».

Несмотря на схожесть сказочного зачина с фольклорным (ср. “жили-были” в народных сказках и “травку косил, воду носил” у Тютчевых), уже в исходной ситуации, когда бада обнаруживает, что у него завелись четверо зоков, проявляется отступление от канона. Обычно в сказках появляется трое или семеро сказочных существ или животных (три поросенка, семеро козлят, семь гномов). Таким образом, происходит *игра с системой персонажей сказки*.

Зоки, по замыслу авторов, завелись как-то сами, неожиданно, можно сказать «пришли на сладкое». Это дает основание рассматривать их как героев чудесного происхождения. Подробное описание их “рождения” в банке с медом не что иное как перенесение в начало повествования важного композиционного звена - *получения чудесного средства*. Это положение обосновывает то, что в дальнейшем своем развитии сказка не содержит элемента "получение чудесного средства", потому что оно находится в самой характеристике сказочного существа.

Имя персонажа сказки, как правило, соотносится с тем, какие действия он совершает. Оно объясняет признаки героя, которые обыгрываются в сюжете. Обычно в наименовании фиксируется семейное положение персонажа (Иван девкин сын, Надзей попов внук, Мартын вдовый сын и т. д.), его сословный, имущественный и профессиональный статус (Царенко, Поваренко, Иван Голый и пр.), его духовные (Незнайка, Иван-дурак, Василиса Премудрая и т. д.) и телесные качества (Красота Ненаглядная, Елена Прекрасная, Крошечка-Хаврошечка, Ванюша Недоросточек, Одноглазка и т. д.), а также признаки локальной принадлежности (Затрубник, Леший, Горыныч, Лесыня) и отнесенность к определенной стихии или цвету (Морозко, Водяной, Студенец, Вихрь, Чернушка и проч.). Имя бада, как уже говорилось, - очевидно производное от “бодаться”, что подтверждает наличие у него рогов. Но, в отличие от традиционных рогатых существ, бада может свои рога снимать и надевать только для устрашения и наведения порядка:

“Рога лежали у бады в шкафу. Рогов было много, только он их почти не носил. Были "острые" рога, были "крутые" рога, "ветвистые" рога, "винтовые" рога, даже праздничные "бенгальские" рога были”.

Главную роль в наборе семантических признаков, которыми наделяются персонажи волшебной сказки, играют признаки пола, возраста, признаки, относящиеся к индивидуальным качествам персонажа, признаки,

характеризующие семейный статус персонажа. Рассмотрим отдельно признаки главных героев в сказке “Зоки и Бада”.

Наличие у бады рогов указывает на его зооморфность, схожесть с такими мифологизированными животными как баран, бык, козел. При этом нельзя забывать, что единственный этот признак зооморфности у героя - непостоянный - он может снимать и надевать рога. Желание бады завести пчел и собирать мед выявляет его некоторую схожесть с еще одним мифологизированным животным - медведем.

Кроме черного цвета и наличия рогов, о внешности бады ничего не сообщается. В подавляющем большинстве сказок неопределенность внешнего облика уравнивается четкими признаками пола (оппозиция мужской/женский) и возраста (оппозиции взрослый/ребенок и старый/молодой). У Тюхтяевых это уравнивание происходит особым образом.

В середине сказки Тюхтяевых вводится новый герой - белый бада. Таким способом проявляется оппозиция мужское/женское. Хотя по сюжету прямо не указывается на разделение на мужской и женский варианты персонажей, их цвета - черный и белый - дает основания считать их мужским и женским началом в сказке. Более того, по некоторым элементам можно понять, что черный бада - это мужское начало:

“Посмотрел на себя в зеркало щетина торчала, как у ежа...”

То есть в текст имплицитно заложена антропоморфность героя, которая поддерживается той системой правил, которые транслируются обычно родителям – ребенку, а также некоторыми родами деятельности бады (читает книгу, стирает, моет, прибирается и др.)

По соотносению ролей зоков и бады можно догадываться, что бада - все-таки взрослый, а зоки - дети. Бада пытается воспитывать зоков по всем правилам: заставляет их умываться по утрам, делать зарядку и правильно питаться. Но зоки воспитанию поддаются плохо, не слушаются и делают все

по-своему, как все дети. Добавляет их облику детскость и то, что они могут расти (буквально увеличиваться в размерах). Чтобы добраться до сладкого, зоки готовы проявить чудеса изобретательности, проявить смекалку и смелость. Прекрасно осознавая, что наказание неизбежно, зоки все равно делают попытки свалить всё на нечто мифическое, даже на привидений, но, как правило, правда всегда выплывает наружу. Бада всячески пытается приучить Зоков к порядку, не безобразничать. Но Зокам это удается с большим трудом или совсем не удается.

Еще одно подтверждение того, что бада играет роль взрослого, - вставка рассказчика, в которой ребенок сам сравнивает баду с папой:

“- Так вот, - сказала Маргарита, - бада между тем решил отдохнуть... ну совсем как ты, папа”.

Итак, бада в сказке Тюхтяевых – олицетворение взрослого. А зоки – олицетворение детства. Считая зоков и баду соответственно детьми и родителем, можно перейти к рассмотрению следующего признака - семейного статуса.

Большинство сказок начинаются с описания семьи ("Жили-были старик со старухой, был у них сыночек Ивашечка...", "В некотором царстве, в некотором государстве жил-был мужик, и было у него три сына..." и т. д.), в которой, как правило, есть родители и дети.

Родители в сказках иногда предстают как бездетные, и тогда следует описание чудесного рождения ребенка. Рассматриваемая сказка начинается с одинокого существования бады, у которого вдруг “заводятся” зоки - дети. В чем здесь особенность чудесного рождения? В сказках, как правило, отсутствие детей, действительно, считалось большим горем. У Тюхтяевых бада живет один, и, хотя не сказано, что он страдает от этого, упоминается, что бада детей любит:

“На обратном пути от споткнулся о книжку и спросил:

- Это не о вкусной и здоровой пище? Мне бы на ужин чего-нибудь почитать повкусней.

- Нет, - сказал бада, - это про детей, я очень люблю детей”.

Во многих сказках семья, желающая завести ребенка, должна была либо обратиться к волшебнице или колдунье, либо произвести какие-то действия, позволяющие волшебным образом осуществить желаемое. Одним из видов чудесного зачатия было съедание некоего плода или ягоды (горох, яблоко и др.). Вспомним другие сказки: Дюймовочка появилась из цветка тюльпана; Пиноккио вытесали из соснового полена; Снегурочка слеплена из снега. А зоки “рождаются” в банке с медом.

Отношения родственников - главное, что определяет основные коллизии волшебной сказки. В первую очередь, это конфликты внутри семьи между родителями и детьми. Традиционно в сказках “гонениям” подвергается младший персонаж: отец изгоняет дочь; мать пытается извести сына; мачеха преследует падчерицу. Противоположная ситуация в сюжете рассматриваемой сказки. В конце концов, зоки своим хулиганством разозлили баду настолько, что он решил от них сбежать и улетел на Луну.

“И улетел: встал с утра пораньше, сколотил из фанеры два крыла, нацепил, потренировался часок около дома. Потом разбежался, взмахнул крыльями, сделал прощальный круг над родными местами - и поминай как звали”.

Зоки были опечалены и всячески пытались его с Луны вернуть домой, даже построили лестницу из коробок, чтобы добраться до него, и когда бада увидел, что они уже так высоко забрались, испугался за них и, разумеется, вернулся.

Маленькие подлизы, шантажисты, непоседы и хулиганы, зоки проявляют себя как настоящие сказочные персонажи. И пытаются установить свои правила. Но зоки и бада всё-таки ужились и научились

существовать на одной территории вместе, соблюдая общие правила и договоренности.

Сказочность и игра со сказкой проявляются в произведении *и в реалиях изображенного мира.*

Зоки питаются преимущественно медом, и мед тоже можно рассматривать как сказочную реалию. Вспомним сказки “Как дьякона медом угощали”, “Горшочек меда”, “Лиса-кума” и другие, а также присказку “Я сам там был, мед и пиво пил”, которая тоже обыгрывается:

“Так, по ушам текло, а в рот не попало...”

Говорящая яблоня в русской народной сказке “Гуси-лебеди” помогает героям схорониться. И у Тюхтяевых яблоня выполняет ту же функцию, пряча напакостившего зока от разъяренного бады.

“Бада стал оглядываться вокруг. Неподалеку стояла большая яблоня и довольно хихикала. Он нахмурился и покрался к яблоне.

- Искал бы ты в другом месте, - заботливо предупредила яблоня, - тут яблоко может на голову упасть.

Бада присмотрелся повнимательней и стал трясти яблоню. На него градом посыпались яблоки.

- Вот видишь,-- укорила яблоня, - говорили тебе. Бада разозлился и стал трясти еще сильнее. Все яблоки осыпались.

Один зок Ме-одов болтался на ветке, крепко вцепившись в нее лапой и зажмурившись”.

Еще одним сказочным элементом является золотая рыбка. Примечательно, что бада видит ее во сне:

“А рыба-то ему попала не простая, а золотая. И сказала рыба, когда попала: "Ага, попала!" А потом еще добавила: "Не бросай ты меня, бада, больше в пруд, уж очень я золотая”.

Золотая рыбка хоть и сказочный персонаж, но ведет себя совсем не так, как золотой рыбке полагается и получается совсем небылица: она и в пруду обратно не хочет, желания загадывает сама, а чужие исполнять не умеет:

“- Буль-буль-барабуль, - весело забулькала заклинание рыба, - хотел, чтобы у тебя все было?”

Бада кивнул.

- Готово, теперь у тебя все было, можешь пойти проверить”.

Зоки также сравнивают себя с богатырями:

«- Правильно, иди, - одобрил зок Мю-одов, - мы будем на тебе со Змей-Нарыновичем ездить сражаться. Будешь змея бодать, а нас молочком поить. Станем мы богатыри».

Одной из основополагающих структурных основ художественной системы сказки является фольклорный принцип *опрокидывания, или перевёртывания*. Перевертыши встречаются в сказке и в сюжете, и в характеристиках предметов, в назывании предметов и др. Вот лишь некоторые примеры.

1) *«А где мед?»*

Зок захмурился, захмурился, потом говорит:

– С моей точки зрения тут «ДЁМ» написано, дом, значит, вот я и живу тут. А ты кто такой?».

Каламбуры, шутки являются неотъемлемой частью сказки об озорных Зоках и лохматом черном баде. Если словоупотребление Бады в начале текста обыкновенно, то у зока - аномально, что создает образ детской речи вообще и характеризует данный персонаж в частности (он слишком любит сладкое, присваивает чужое, хитрит, спорит, навязывается). В дальнейшем в языковую игру с маленькими зокками включается и бада-взрослый. Их диалоги отражают разницу во взглядах и поведении детей и взрослых.

Неизвестное зоккам слово воспринимается по первому знакомому компоненту:

Все зоки кинулись к табуреточке и стали из-за нее драться. Бада растащил их и рассадил по местам. Зок Медов, которому в результате досталась «та буреточка», даже запел от удовольствия, зато остальные зоки обиделись на баду и надулись.

– Ты, бада, нас не любишь, - сказали они, - тебе для нас даже той буреточки жалко».

Ошибки в номинации, гиперболизация предмета вызваны то ли незнанием, то ли хитростью в ожидании вкусного завтрака:

- Вон хорошее блюдо, - указал Ме-одов на тазик. - Бада, мне ложечку вон ту круглую дай, - попросил Ме-одов, указывая на половник.

В контексте детской речи реализуется и наглядно объясняется многозначность слов, например, в речи девочки Маргариты, когда она рассказывает о состоянии персонажа:

“Бада споткнулся и упал. «Все пропало», - прошептал он упавшим вместе с ним голосом”.

Разные по значению, но одинаковые по звучанию и написанию слова обыгрываются в речи персонажей:

“ Зоки ложками динь-динь-дилинь. Бада встрепенулся, головой потряс - ничего не понимает. Думает: "Это, наверное, мысли мои тяжелые в голове перекатываются, гремят, надо бы уши изнутри заткнуть..." Тут голоса зочки слышались, и бада все понял, успокоился, задремал. Зато зоки не успокоились. Сахару подсыпали.

- Теперь давай, кто громче будет мешать,- предложил Ми-одов, и все опять ложками трах-тарарах!

...

- По-моему, мы ему, - говорит, - мешаем. Не надо больше мешать, пусть поспит”.

Фразеологизм может реализовать свое прямое значение, которое не противоречит переносному: *«пчелы про тебя все уши прожужжали».*

В другой ситуации прямое и переносное значения фразеологизма создают противоположные значения «любить - ненавидеть» внутри самого слова:

“- А мёд прям терпеть не можем, как увидим, сразу заводимся в нем и съедаем”.

2) Значительное место занимает и игра традиционными фольклорными структурами, например, зачином сказки.

Сказочное жили-были, вводящее в мир волшебных коллизий, у Тюхтяевых вводит в мир перевёртышей и знакомых по различным моделям нелепиц:

«Жили-были зок Иванушка и его братец Аленушка».

3) Ключевой перевертыш дан уже в подзаголовке, своеобразном авторском жанровом определении книги, – «Пособие для детей по воспитанию родителей». Субъект и объект меняются местами, как это традиционно в весёлом детском фольклоре: например, *«Ехала деревня мимо мужика...»*. Книга Тюхтяевых учит детей и взрослых находить общий язык, получать удовольствие от словесной игры, понимать и заботиться друг о друге. Можно также отметить необычность игрового подхода к детскому воспитанию, когда ребёнок и воспитывающий его родитель меняются местами.

Итак, игра охватывает систему персонажей (зоков не трое или семеро, а четверо), сами образы героев (герои и антропоморфные и зооморфные одновременно), сюжет (из дома не изгнан младший Зок, а уходит глава семейства – Бада; чудесное рождение-возникновение зоков происходит не из большого желания Бады, а само по себе и др.), повествование (сказки родителям рассказывают дети, а Баде - зоки). Актуальность сказочного жанра в произведении Тюхтяевых акцентирована отсылками к сказкам в ассоциативном фоне произведения («Сестрица Аленушка и братец

Иванушка», «Три поросенка»), синтезом реального и сказочного в хронотопе, вкраплениями сказочных элементов (зачин, сказка про Иванушку и Аленушку) в повествование.

“Зоки и Бада” представляет собой сказочный сериал, каждая из серий которого является “ходом” сказки. Все повествование состоит из отдельных небольших сюжетов-случаев, начинающихся с вредительства зок, их попадания в передрыгу и оканчивающихся спасением - развязкой с воспитательным моментом. В этом аспекте рассматриваемое произведение сохраняет обязательный признак волшебной сказки - повторяемость. Однако стоит отметить, что традиционным считается троекратное повторение каких-либо действий и событий, а у Тюхтяевых количество повторений существенно отличается. Исходя из вышесказанного, можно говорить о произведении “Зоки и Бада” как о тексте, включающем в себя несколько сказок. “Морфологически сказкой может быть названо всякое развитие от вредительства или недостачи через промежуточные функции к свадьбе или другим функциям, использованным в качестве развязки. Конечными функциями иногда являются награждение, добыча или вообще ликвидация беды, спасение от погони и т. д.”

Произведение Ирины и Леонида Тюхтяевых «Зоки и Бада» является ценным «пособием для детей по воспитанию родителей». В этом произведении и родители, и дети легко узнают себя. Оно учит быть добрее, терпеливее, любить жизнь, поменьше акцентировать внимание на негативном, и побольше замечать то хорошее, светлое и позитивное, что каждому человеку дано в полной мере. Читая книгу, дети станут искать ассоциации с собой и своими родителями с персонажами и смогут сделать соответствующие выводы.

Заключение

В центре внимания нашей ВКР литературная сказка, в самой структуре которой заложена «игра», проявления которой М.Н. Липовецкий обнаруживает на самых разных уровнях структуры произведения: в хронотопе, субъектной организации, образах героев.

В ряду литературных сказок обнаруживаются «сказки игрового типа» (по определению М.И. Мещеряковой), суть которых в повествовании от лица современного ребенка, знающего законы сказки и легко соединяющего их с современностью, что может выражаться в оборотничестве взрослых и детей в сказках, в бытовых мотивировках волшебных событий, результатом чего становится усиленный, по сравнению с литературной сказкой не-игровой, комический эффект.

В произведениях “Вниз по волшебной реке” Э.Успенского и “Зоки и Бада” Тюхтяевых сказочное начало актуализировано путем отсылок к народным сказкам (например, “Сестрица Аленушка и братец Иванушка”, “Волк и семеро козлят” и др.); включением сказочных элементов в повествование (зачин, сказка про Иванушку и Аленушку, сами имена персонажей у Успенского).

В сказке Э. Успенского заметны отступления от основных сюжетных функций персонажей (Баба Яга, Серый Волк, Змей Горыныч, Соловей-разбойник), герои обретают характеры; волшебные предметы теряют свою функцию (порванная шапка-невидимка, скатерть-самобранка), а бытовые предметы наоборот приобретают волшебную силу (самовар - волшебный, потому что сам варит чай); игровые отступления связаны с развитием действия. Сказочная атмосфера сочетается с реальностью и вызывает комический эффект.

В сказке Тюхтяевых игра охватывает систему персонажей (зоков не трое или семеро, а четверо), сами образы героев (герои и антропоморфные и зооморфные одновременно), сюжет (из дома не изгнан младший Зок, а уходит глава семейства – Бада; чудесное рождение-возникновение зоков происходит не из большого желания Бады, а само по себе и др.), повествование (сказки родителям рассказывают дети, а Баде - зоки).

В сказке Тюхтяевых в большей степени, чем у Успенского, используется языковая игра (неизвестное слово воспринимается по первому знакомому компоненту - “та буреточка”, ошибки в номинации, гиперболизация предмета - “ложка - половник”, обыгрывание омонимов, реализация прямых значений фразеологизмов).