

## ЗОЛОТО В ИГРОВОЙ ПОЭТИКЕ «НАСТОЯЩИХ СКАЗОК» Л. ПЕТРУШЕВСКОЙ

Вячеслав ДОЛГОВ, доктор, конференциар,  
филологический факультет,  
Бельцкий государственный университет им. Алеку Руссо

**Rezumat:** *Prezentul articol este dedicat jocului ca trăsătură distinctivă a literaturii postmoderne, în special, basmului literar în interpretarea scriitoarei contemporane L. Petrushevskaya. Autorul analizează strategiile poeticii jocului și dezvăluie metodele de creare a acestuia, atât la nivel de text, cât și la nivel de intertext.*

**Cuvinte-cheie:** *joc, postmodernism, strategie, poetică, basm, aur, stereotip.*

Одной из наиболее значимых особенностей постмодернистской литературы исследователи называют игру, которая может быть как средством, так и целью автора. Она трактуется и как «способ существования в реальности и в искусстве» [2, стр. 32-33], и как возможность нивелировать «расстояние между элитарным и массовым потребителем» [3, стр. 27-34], и как карнавализация [1], и как средство снижения серьезности, демократизации речи и поведения, высмеивание высокого (нередко даже сакрального) [4], и как способ разрушения стереотипов, и как особая «авторская стратегия, включающая широкий спектр приемов, соответствующих разным типам игры»: «скрытые аллюзии, разнообразные «шифры», неочевидные возможности прочтения; ... ложные, уводящие читателя «в сторону» ходы сюжета; прием *mise en abyme* («помещение в бездну»), при котором аналогичные элементы разных уровней подобны направленным друг на друга зеркалам, бесконечно отражающим друг друга («пьеса в пьесе» и т. п.); введение метатекста (комментарий, предисловие), проблематизирующего смысл основного текста и тем самым создающего эффект игровой неопределенности» [5, стр. 76-77] и пр. Приведенный перечень (далеко неполный, но, полагаем, показательный) трактовок игры актуализирует многообразие форм проявления игры и средств игровой поэтики, отражающей постмодернистскую установку на деавтоматизацию восприятия художественного текста. Игра может принимать разные формы: эта и игра автора с читателем (который таким образом приобретает функцию соавтора), и игра с самим текстом, и игра с гипертекстом, игра как с планом содержания, так и с планом выражения и пр. Элементы игровой поэтики обнаруживаются на различных уровнях, например, на повествовательном, композиционном, образном, на уровне реализации категорий темпоральности и модальности, а также в рамках приема метаповествования и на языковом уровне.

Учитывая многообразие средств и приемов игровой поэтики, автор настоящей статьи сосредоточит внимание на тех компонентах, которые содержат признак «золото».

Прежде чем приступить к их анализу в отобранных методом сплошной выборки произведениях указанного сборника Л. Петрушевской, выясним, каковы содержательные особенности золота в мифологической картине мира славян, нашедшие отражение и в русских народных сказках. Широко известно, что, по представлениям славян, загробный мир имел солнечную природу, чем, например, объясняется практика использования блинов как ритуальной пищи в ходе погребальных обрядов. Металлом солнца считалось золото, поэтому в поэтике волшебной сказки признак «и н о б ы т и е» нередко актуализируется посредством вербализации другого признака – «золото».

Напомним также, что пространство русской волшебной сказки распадается на два: мир живых и мир мертвых (*дом* и *антидом* в теории В. П. Проппа). Золото маркирует мир мертвых (*антидом*). Во 2 томе этнолингвистического словаря «Славянские древности» уточняется, что золото – признак и атрибут «того света» [6, стр. 335]; «металл и признак, символизирующие богатство, красоту, долговечность, соотносимые с представлениями о «верхнем» мире, сфере божественного, с высшими ценностями и, в то же время, с «тем светом»» [6, стр. 352]. Поэтому неслучайно связь с иным миром в русских сказках нередко фиксируется признаком «золото»: на уровне номинации (Золотоволосая Елена), деталей портрета (золотые волосы, золотые плавники или «солнечный свет», который сопровождает появление Жар-птицы и др.), предмета, принадлежащего герою (так, например, в сказке о «Сивка-бурка» царевна, до окна которой сумел подняться Иван, касается его лба золотым перстнем) и пр.

В сказке Л. Петрушевской «Золотая тряпка» признак «золото» вынесен в заглавие. На этом уровне обнаруживается языковая игра – нарушение лексической сочетаемости: заключается в столкновении семантики прилагательного «золотая» (драгоценная, дорогая) и значения слова «тряпка» (лоскут ткани, обычно старой).

Игровая стратегия автора в данном произведении заключается в актуализации традиционного для сказочного нарратива значения золота, совмещенного с контекстом современности. Причем признак «золото» имеет определяющее значение на уровне развития сюжета. Ученый, изучающий жизнь и язык «горных людей в далекой стране», во время перехода обнаруживает тряпку, которую прячет за пазухой. После землетрясения, потеряв проводника с ослом, он лезет в щель в скале, а вскоре замечает, «что это уже не щель, а улица в горном селении и что с обеих сторон его окружают каменные дома и ограды. Ученый стал заходить в дома и никого там не обнаружил» [7, стр. 184]. Остановившись в одном из домов и накрывшись найденной тряпкой, получает возможность лучше ее рассмотреть: «это было нечто вроде древней скалтерти или знамени, выцветшая материя, затканная почерневшим золотом» [7, стр. 185]. Вдруг появляются «маленькие худые люди, сильно встревоженные», они что-то говорят, указывая вдаль, и когда герой двинется в указанном направлении, последуют за ним, пока не достигнут «высочайшего пика, который горел в лучах невидимого еще солнца как розовый кристалл, сверкая гранями. Эта скала, однако, окажется на поверку домом, многоэтажным, видимо, хотя окна виднелись только на самой вершине и нестерпимо светились, как будто именно там, внутри, пряталось солнце» [7, стр. 185]. Герой протирает тряпкой окошко и неожиданно «в скале открывается дверь, огромная, как для самолетов, и он вошел в эту дверь во главе своего нищего отряда» [7, стр. 186]. Приведенных примеров, полагаем, достаточно, чтобы проиллюстрировать факт разделения пространства на дом и антидом при этом перемещение во второе оказывается возможным лишь благодаря чудесному предмету – той самой золотой тряпке. Но как связана она с миром мертвых? Войдя в огромный зал, ученый заметит, что тряпка «начала сверкать всем своим золотом», «горела как жидкое стекло» [7, стр. 186], а прикосновение ею к стоявшим здесь неизменно приводило к исчезновению каждого. Примечательно, что во время повторной экспедиции, когда ученый возвращает на место золотую тряпку, «башня мертвых в ту же минуту в последний раз сверкнула вдали и растаяла в тумане» [7, стр. 191].

Здесь следует подчеркнуть, что «золотая тряпка» не только предмет из иного мира, она открывает доступ в него и обладает чудесными способностями: например, когда герой накрылся ею, «мир и покой сошли на его бедную голову, и перестали болеть разодранные в кровь руки и колени» [7, стр. 185], она же лишает народ дара речи или, напротив, будучи помещенной на свое место, возвращает его.

В названии сказки «Принц с золотыми волосами» языковая игра отсутствует, автор в ходе повествования использует другую стратегию: сталкивает сказочную реальность со сниженно-

бытовой. В сказочной традиции, как уже было сказано, золото маркирует «иномирность» героя: так, например, объясняется происхождение чудо-богатыря в результате того, что его матерью была съедена златоперая рыба. А в данной сказке буквально с первых строк золото ассоциируется с рыжим и оранжевым (хотя в славянской традиции оно обычно отождествляется с красным и желтым). Традиционная для сказки модель «съесть чудесное – родить чудесное» реализуется в явно сниженном варианте. Никакого чуда в происхождении героя нет, весь двор подозревает королеву в адюльтере. Король на войне, а сын рождается после того, как королеву единственный раз посещает рыжий гонец с апельсинами: *«Короче, рыжих в роду не было, рыжим оказался только королевский гонец, который однажды привез с войны в подарок юной королеве полкило апельсинов от мужа, трофей»* [7, стр. 155].

Также нередко автор использует прием «обманутых надежд», суть которого заключается в использовании известных широкому читателю по сказкам типов героев, предметов, сюжетных ходов, которые, вопреки ожиданиям, получают иное наполнение. Золотые волосы, как может ожидать читатель, портретная доминанта чудесного героя (по аналогии, например, с Златовлаской или Рапунцель). Чудесные волосы принца сияют в темноте (*«Больше она не устравалась спать в пещерах, предпочитала укладываться днем, а шла ночью, при свете золотых волос своего мальчика»* [7, стр. 157].), но в конечном итоге происходит демегафоризация – золото оказывается драгоценностью, а королева и другие героини используют локоны ребенка вместо денег, что помогает решать проблемы, возникающие в ходе развития сюжета (*«– Деньги не проблема, – отвечала королева, – вот вам чистое золото, идите. И она достала из рукава золотой локоны»* [7, стр. 168].).

Установка на победу добра реализуется, но не в полной мере: раскаивающийся король, как выяснилось, все это время искал повсюду жену и сына, и наконец нашел их только благодаря помощи волшебника, попросил прощения и, посадив на корабль, повез домой. Читатель может ожидать, что (по известной модели) король с королевой в счастье и любви мудро будут править страной до конца своих дней, но не случилось – ожидаемый хэппи-энд отсрочен: *«надо ли говорить, что, разумеется, вся эта компания, приехав в королевство, не была даже допущена сойти на берег, власть давно переменилась, всем управляли уже новые молодые люди, быстрые, в кожаных куртках, и бывший молодой король был счастлив, что удалось уплыть и никого не арестовали»* [7, стр. 172].

Установка на снижение пафоса приводит к дискредитации самой идеи титула монарха, а коронация рыжеволосого наследника представлена в травестийном виде: *«Просто они продали свою яхту и купили квартиру в зеленом районе, и коронация нового владыки произошла в детской, а корону дедушка склеил из картона и обтянул ее серебряной бумагой из-под шоколадки. И серебряная бумажка засияла на рыжих волосах»* [7, стр. 172]. При этом следует отметить, что автор намеренно

В сказке «Новые приключения Елены Прекрасной» спектр аллюзий расширяется, причем автор использует уже не только элементы сказочной поэтики, но древнегреческие мифы и легенды, а также сюжетную модель, которая нередко реализуется в мелодрамах, женских романах.

Признак «золото» реализован как портретная деталь героини и очевидно отсылает к известному стандарту красоты (*«Трое свирепо дрались, остальные кричали, а в центре стояла та самая девочка с розовым лицом и золотыми кудрями и смотрела на него»* [7, стр. 27].). Как портретная доминанта используется и в сказке «Принцесса Белоножка»: *«Фраза эта скоро стала известной всем, всем, кто так любил принцессу с ее младенческого возраста, когда она радостно улыбалась, показывая свои первые четыре зубика и две ямочки на щеках, а кудряшки у нее были, как золотой шелк, а глазки, как незабудки»* [7, с. 239].

Кроме того, по сказочной традиции, золото маркирует «иномирность» героя, поэтому неслучайно Елена П. буквально излучает золотой свет: *«И тут она, стоящая в золотом сиянии посреди рынка, румяная и кудрявая...»* [7, стр. 17], *«Всю ночь миллиардеру снился дивный сон, Прекрасная сидела под деревом на берегу моря, а он стоял на коленях рядом с ней, они то ли плели венки, то ли играли в шашки, на ней был халатик и тапочки, ее спутанные кудри затеняли розовое лицо, и золотой свет струился вдоль ее нежных рук...»* [7, стр. 24].

Автор совмещает двух героинь древнегреческой мифологии – Елену Прекрасную, ставшую причиной Троянской войны, и Афродиту. Это совмещение обнаруживается на уров-

не номинации: Елена Прекрасная рождается из морской пены, автор уточняет, что пенорожденная (явный отсыл к ритуальному имени Афродиты) – второе имя Елены П.

Основная игровая стратегия, которую использует писатель, – столкновение традиционного мифологического образа с устойчивым стереотипом о красивой и глупой женщине. Елену Троянскую и Афродиту сближает необыкновенная красота, но явленная миру Елена П., похоже, совершенно не разбирается в том, что есть красота и безобразное, поэтому в качестве образца для подражания выбирает первую встреченную женщину («*Елена Прекрасная впервые увидела перед собой Женщину (кошачья бабка не в счет)*» [7, стр. 13].). И снова ожидания читателя не оправдаются: высокое обернется низким. Незнакомка стоит ночью под фонарем, безвкусно одета, наносит вызывающий макияж и говорит хамовито. Похоже, что идеал красоты героиня нашла в немолодой представительнице древнейшей профессии: «*Надо ли говорить, что Елена Прекрасная, полураскрыв свой алый ротик, с восторгом наблюдала за незнакомкой, которая показала ей чудом красоты: черные брови, низко лежащие над черными глазами, плюс красные огромнейшие губы и в них один золотой зуб (остальные тоже были желтые, но не сверкали)*» [7, стр. 14]. Елена П., стремясь следовать этому эталону красоты, нанесет такой же макияж (приступит к «*восстановлению лица по черепу*», как это дело назвала ее первая из знакомых на Земле), обернет зуб кусочком золотой фольги от шоколада, закусит окуроч и, очарованная «*своим прекрасным обликом*», пойдет гулять по городу «*той взвинченной походкой, которой прохаживалась ее первая знакомая под фонарем*» [7, стр. 18]. Позже она поймет, что так красятся и одеваются не все женщины, золотые зубы увидит только у цыган, и откажется от этого образа: мифологема о рождении прекраснейшей из женщин трансформируется в историю о стереотипе превращения в настоящую женщину исключительно с помощью косметики, одежды и обуви.

Мифологическая установка на неизбежность войны из-за Елены Прекрасной, вновь вопреки ожиданиям, не реализуется из-за волшебного предмета – зеркальца, специально созданного с этой целью волшебником: «*То есть если бы не зеркальце, Елена Прекрасная вызвала бы в таком виде просто войну с осадой, налетами бомбардировщиков и шпионажем. Ее бы самое держал в дальнем бункере главнокомандующий как свою радистку, и Елена Прекрасная прекрасно бы выглядела в защитного цвета юбочке, гимнастерочке, в пилотке и коротеньких сапожках! И с этими черными бровями и румяными щеками! Но зеркальце волшебника оставило данный регион на мирном положении...*» [7, стр. 18]. Волшебное свойство зеркальца таково: всякий, кто в него посмотрится, исчезает или его просто перестают замечать (снова игра!).

Дальнейшее развитие сюжета реализует модель, активно эксплуатируемую массовой культурой: она красива, он молод, красив и богат, у него все есть, но он несчастен, герои встречаются, влюбляются и живут долго и счастливо. Елена П., ставшая невидимой, живет в особняке миллиардера и абсолютно счастлива (обывательское представление о причинах счастья накладывается на мифологическую основу): «*Елене Прекрасной такая жизнь нравилась – тепло, сытно, весело (каждый вечер мексиканский сериал), рядом любимый человек, но при этом никто не хватает руками, не краснеет как свекла, не пыхтит от страсти, не крадет, нет драк и побоищ, не начинаются войны*» [7, стр. 24-25]. С помощью все того же зеркальца она делает невидимым своего избранника, и сказка завершается идиллическим описанием: «*Возможно, они живут вдвоем где-нибудь в императорском дворце на острове, не видимые никому, путешествуют на самолетах, плавают на кораблях, счастливые, веселые, и никто не зарабатывает на них денег, не подкарауливает с камерой, никто их не похищает, не стреляет по ним, не устраивает из-за них войн... И когда они тихо состарятся, то, может быть, разобьют зеркальце вдвоем и выйдут в мир – никому не известные, мирные старички, и поселятся в маленьком городке...*» [7, стр. 29].

Предпринятый анализ и приведенные примеры, полагаем, свидетельствуют о том, что основными целями применения игровых техник и приемов являются создание комического эффекта (за счет столкновения противоположностей, нереализации ожидаемых моделей, сюжетных ходов, столкновения сказочной/мифологической реальности с реальностью иного характера и пр.), пародирования стереотипов, снижения пафоса, размывания границ между вымыслом и реальностью и пр. Особенностью поэтики «Новых сказок» Л. Петрушевской явля-

ется жанровый и стилевой синкретизм, смешение высокого и низкого, элитарного и маргинального, чудесного и обыденного (порой сниженно-обыденного). Игра, обнаруживаемая на различных уровнях поэтики, позволяет автору из привычного, известного, устоявшегося создавать новую реальность, выводить ее за рамки тривиального и укладывающегося в привычные схемы.

#### **Библиография:**

1. БАХТИН, М. М., *Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса*, М.: Художественная литература, 1990. 543 с. ISBN. 5-280-00710-2.
2. ЛИХИНА, Н. Е., *Актуальные проблемы современной русской литературы: постмодернизм*, Калининград: Изд-во Калининградского ун-та, 1997. 60 с. ISBN 5-88874-085-3.
3. СКОРОПАНОВА, И. С., *Русская постмодернистская литература*, М.: Флинта, 2001. 608 с. ISBN 5-89349-180-7.
4. САННИКОВ, В. З., *Русский язык в зеркале языковой игры*, М.: Языки русской культуры, 2002. 541 с. ISBN 5-7859-0077-7.
5. МАХОВ, А. Е., *Игра*. В: Поэтика: словарь актуальных терминов и понятий / под ред. Н. Д. Тамарченко, М.: Изд-во Кулагиной; Intrada, 2008, с. 75–77. ISBN 978-5-903955-01-5.
6. *Славянские древности: Этнолингвистический словарь*: в 5 т. / Рос. акад. наук. Ин-т славяноведения и балканистики; Под общ. ред. Н.И. Толстого, М.: Международные отношения, т. 2, 1999, 697 с. ISBN 5-7133-0982-7.
7. ПЕТРУШЕВСКАЯ, Л., *Настоящие сказки*, Москва: Вагриус, 2000. 446 с. ISBN 5-264-00116-2.