

О.А. СКРИПОВА (*Екатеринбург, Россия*)

УДК 821.161.1-93(Лаврова С. А.)
ББК Ш383(235.55)64-8,444

ИГРОВОЕ НАЧАЛО В КНИГЕ СВЕТЛАНЫ ЛАВРОВОЙ «ГОД КОТА»

Аннотация. В статье рассматривается книга современной уральской писательницы Светланы Лавровой «Год кота», особое внимание уделяется игре в сказочных повестях, прослеживается связь комического с игровой стратегией. Отмечено присутствие игрового начала на всех уровнях повести «Про котёнка Касю и нечистую силу»: речевом, стилистическом, повествовательном, сюжетно-композиционном. Подробно анализируется языковая игра, близкая детскому словотворчеству. В статье показано, как в игровом мире повести Лавровой выворачиваются наизнанку традиционные сюжеты и образы волшебной сказки и авантюрного романа, как герои распределяют роли и атрибуты, как сам автор включается в игру, которая по своей универсальности сродни карнавальной, как размываются границы между реальностью и сказкой. Делается вывод о том, что, несмотря на демонстрацию относительности точек зрения на мир и культурных языков, сами этические ценности, утверждаемые писательницей, остаются неизменными и абсолютными: сочувствие, доброта, открытость другому человеку и миру, право на счастье. Идея приятия другого со всеми странностями и недостатками, возможность мирного разрешения конфликта является актуальной для современной детской литературы. **Ключевые слова:** детская литература, детские писатели, уральская литература, литературное творчество, сказочные повести, литературные сюжеты, юмор.

Светлана Лаврова – современная уральская писательница, автор нескольких десятков книг, которые с удовольствием читают и дети, и взрослые, лауреат премии «Алиса», премии «Заветная мечта» в номинации «За самое смешное произведение», премии «Книгуру», член жюри Крапивинской премии. Будучи врачом-нейрофизиологом, она считает сочинение сказок «функцией своего организма».

В чём секрет популярности Лавровой? Безусловно, в остроумии автора, в произведениях много юмора, который «выстраивает иерархию ценностей в пользу человека, независимо от его слабостей, про-

махов, заблуждений» [Арзамасцева 2010: 78]. Юмор как форма комического тесно связан у Лавровой с игровой стратегией.

Попытаемся проследить, как проявляется игровое начало в книге «Год кота», выпущенной в 2011 году, в Екатеринбурге издательством «Сократ». Нужно отметить, что Лаврова обыгрывает модное в современной культуре увлечение восточным календарём, когда к Новому году выпускаются сувениры с изображением животного – хозяина года. Так, у Лавровой, помимо «Года кота», есть «Год дракона», «Год змеи», «Год лошади», «Год козла». В книгу «Год кота» входят две сказочные повести: «Котёнок по рецепту» и «Про котёнка Касю и нечистую силу». Годом Кота мотивируется присутствие котят на страницах обеих повестей в качестве главных персонажей. В повести «Котёнок по рецепту» появление котёнка на аптечном прилавке комментирует мужчина с насморком: «Это Год Кота. Даступил Довый год Кота, значит, везде образуются коты. Видимо, из выпавших осадков». А врач-интерн Лёшка так объясняет, почему он выписывает детям рецепты на котов: «Так ведь год Кота». «Ага, а когда Год Кота кончится, что ты будешь делать? Следующий по восточному календарю – Год Дракона. Ты в будущем году станешь выдавать рецепты на драконов?» «Необязательно целого дракона, засмеялся Лёша. – Робкому и забитому ребёнку можно прописать драконьи зубы. Слишком ранимому – драконью чешую. Равнодушному – драконий огонь». А во вставном фрагменте повести «Про котёнка Касю и нечистую силу» как порождение игрового принципа появляется собственно автор-творец, подчеркнуто отождествлённый с биографическим автором: «И автор сразу догадался, что это кричали его дочери Леся и Стася, которые хотели прорваться в придумываемую им сказку и участвовать в приключениях... В Год Кота надо обязательно писать сказку про кота, – заныла Леська. – А ты про каких-то водяных и домовых пишешь. Немедленно впихни животное в следующую главу!» Так мотивируется присутствие котёнка в сюжете сказки, куда он проникает словно бы помимо воли автора. Об этом приёме М. Липовецкий пишет: «Перед нами демонстрации философского принципа: автор-демиург, по традиционным «условиям игры» находящийся за пределами текста и творящий «игровой порядок», превращается в один из объектов игры, вовлечённых в процессы текстовой перекодировки и деиерархизации» [Липовецкий 1997: 23].

Важное место в повести Лавровой занимает языковая игра. Например, обыгрываются устойчивые выражения, фразеологизмы, которые приобретают буквальный смысл. Так, о Призраке преклонного возраста говорится: «Раз в день постучит по батарее вальс «На соп-

ках Маньчжурии» и в остальное время дрыхнет без задних ног. Потому что у призраков задних ног не бывает. И передних тоже» [Лаврова 2011: 53]. Здесь есть и пародии на аббревиатуры советской эпохи: «напиши заявление и подай на подпись райсобесу, тьфу, райбесу, словом, районному начальнику нечистой силы. А может, он райчёрт называется, я не помню» [Лаврова 2011: 55]. Абсурдно само сочетание корня «рай» с чёртом, нечистой силой. Дискурс советской эпохи парадоксально соседствует с современной рекламой. Вход на шабаш нечистой силы украшает транспарант: Приветствуем делегатов районного симпозиума нечистой силы!» и реклама «Пейте свежую кровь!» [Лаврова 2011: 65]. «Орбит для вампира» – Покоритель мира!» [Там же]. Отметим, что у Лавровой и сам шабаш изображён в пародийном ключе, есть все необходимые атрибуты, но они предстают в комическом свете, даже традиционное место действия – Лысая гора – стало таковым по распоряжению начальства для личного удобства.

Как это часто происходит в детской речи, выстраиваются ряды окказионализмов по определённой словообразовательной модели, например в наименовании нечисти: «Поликлининый – это такой домовый с медицинским уклоном. Всякая нечисть на свете бывает: водяные, лешие, конные и пешие, гуменные, овинные и даже поликлинные» [Лаврова 2011: 54]. По аналогии среди героев повести оказывается и аннигиляторный, который очищает окружающую среду от вредных отходов и мусора (здесь затронута экологическая проблема), и даже вакуумный – космическая нечисть, летающая тарелка. Такое весёлое словотворчество близко детскому сознанию.

Много в повести игры с латинскими крылатыми выражениями. Болотник Сфагнум, увлечённый Древним Римом, мемуарами Цезаря, любит вставлять в свою речь латинские слова, трактует он их по созвучию с русским языком и в соответствии с ситуацией, что создаёт комический эффект: «Пер аспера ад астра, – произнёс он. – Что означает по-латыни: через кактусы – к астрам» [Лаврова 2011: 69]. Или: «Как говорили древние римляне, «моменто море» – «момент – и в море». То есть в болото». Он пнул ведро и сказал: «Домой». Ведро кивнуло и с тихим воем улетело» [Там же: 82]. Отметим, что автор в примечаниях, конечно, даёт правильный перевод с латинского, поэтому книга Лавровой обучает, развлекая, в соответствии с принятыми педагогическими моделями.

Именно игра становится двигателем сюжета повести «Про котёнка Касю и нечистую силу». В, казалось бы, волшебный, вымышленный мир нечисти проникает рутинная, то, что есть в нашей повседневной

жизни: нелюбимая работа, бюрократические проволочки, доклады начальства. Отсюда и название главы «Общие проблемы нечистой силы». Как говорит Поликлинный: «Если ты мечтаешь о подвигах и приключениях, то очень противно делать обычные вещи: поднимать в воздух главного врача или зажигать зелёные огоньки в ушах заведующей отделением» [Лаврова 2011: 55]. Так демонстрируется относительность разных точек зрения на мир и на обыденную реальность.

Мечта о подвигах и приключениях ведёт в игровой мир, где выворачиваются наизнанку традиционные сюжеты и образы волшебной сказки и авантюрного романа. В главе 5 «Чур я не принцесса!» герои распределяют роли и соответствующие атрибуты, как в детской ролевой игре: «В приключениях всегда бывают герой, спутник героя и принцесса. Я буду герой, потому что я самый первый появился в этой истории. Ты Ложкин, спутник героя, а принцессой придётся стать Сфагнуму» [Лаврова 2011: 74]. Спор решается жребием, и Ложкин, избранный принцессой, сразу входит в роль: «Я не могу спать на голой земле. Я – нежная принцесса. У меня прострел делается. Ну, задница заболит» [Лаврова 2011: 76]. Кстати, цель игры постоянно уточняется, формулируется по-разному по ходу развития сюжета, по мере появления новых персонажей, у каждого из которых есть свои заветные желания. Надо сказать, что это добрая игра, куда принимают всех желающих. Например, когда в сказку из реальности проникает котёнок, его тут же торжественно утверждают на должность коня: «Наконец Кася понял, что от него требуется, и даже научился скакать галопом. «Повезло, – думал он, переходя от галопа к кувыркам. – Играют, развлекают...» [Лаврова 2011: 99]. Потом герои возьмут с собой летающий гроб со спящей не красавицей: «Пусть летит следом, не жалко. Очень живописная процессия получится» [Лаврова 2011: 147]. Гуманным отношением к любому живому (и неживому) существу проникнуто всё повествование. Так, в главе с традиционным для рыцарского романа названием «Спасение прекрасной дамы» речь идёт Бабе яге, которую Поль готов спасти от мышонка, эта сцена имеет комическую окраску, но при этом герой всерьёз придерживается рыцарского кодекса: «Не могу же я бить тяжёлой железякой такого маленького зверя. Это не порыцарски». А узнав о намерении Поля сразиться с драконом, Водяниха возмущается: «А что тебе дракон сделал? Ишь какой забияка. Не обижай зверюшку. Животных надо охранять» [Лаврова 2011: 80]. Этим-то и ценны книги Лавровой – идеей приятия другого, со всеми странностями и недостатками, что противостоит насаждаемой в обществе агрессии. Даже в качестве волшебного предмета-помощника герои

выбирают себе из огромного количества ковров-самолётов того, который плачет, потому что боится высоты, летает на бредущем полёте. У каждого может быть свой страх, и надо не презирать, а пожалеть, проявить сочувствие.

Автор ведёт игру с читателем, который знает традиционных сказочных героев и сюжетные ходы, но в игровом пространстве повести Лавровой всё парадоксально перевёрнуто. Принцип перевёртыша мотивируется шалостью котёнка, который запутывает и обрывает в трёх местах путеводный клубок (нить судьбы), поэтому найденный меч героя действует наоборот, не разрушает, а склеивает, в хрустальном гробе спит не красавица, наконец, свирепая принцесса собирается съесть дракона и жители города ждут: «Может, найдётся какой-нибудь герой, чтобы убить принцессу и освободить дракона за умеренное вознаграждение» [Лаврова 2011: 152]. Несмотря на игровое перевёртывание всего и вся, при котором добро и зло должно бы поменяться местами, этого не происходит, потому что как такового зла в сказке Лавровой нет. Бывает недоразумение, недопонимание, путаница, а сражаться не с кем, разве что понарошку. Даже нападение врагов на государство Ложкина напоминает игру в войну, которая заканчивается очень быстро, без серьёзно пострадавших. Поэтому в финале каждый участник игры вознаграждён, здесь нет проигравших. Дракон женится на принцессе (ещё один вариант сюжета на тему красавица и чудовище), разбуженная принцем Касей Спящая Некрасавица выходит замуж за Третьего Подавальщика Королевских Носков, а для вакуумного по имени Сервиз оживляют фарфоровую тарелочку, в которую он был безнадежно влюблён. Исполняются желания Поля, Ложкина, Сфагнума, хотя и не совсем так, как они себе представляли. Отметим, что игра в повести Лавровой сродни карнавальной, здесь та же универсальность, о которой говорил М. Бахтин. Сродни карнавальному ритуалу возвеличивания-развенчания коронация Ложкина (глава «Ложкин как государственный деятель») и посвящения в римляне Сфагнума (по аналогии с посвящением в рыцари).

В финале вновь реальные персонажи проникают в сказочный мир. Во втором вставном фрагменте автор торгуется с дочерьми по поводу количества глав сказки, так текст с ещё большей наглядностью воспринимается и как метатекст, обнажается принцип художественной условности. К тому же именно рука Леси перетаскивает героев и котёнка Касю через третью пропасть – третий обрыв клубка. Здесь реальная героиня выступает в роли Бога из машины (не случайно обыгрывается выражение «танквям деус экс машина»), дочь автора тоже

участвует в игре. А потом происходит демонстративный выход за пределы сказки и за пределы текста в реальность: «А Касю, как только сказка закончилась, забрали Леся и Стася» [Лаврова 2011: 195]. Окончание текста маркируется возвращением в реальность автора: «Леся и Стася стали гладить котёнка в четыре ладошки, к ним присоединился автор, итого ладошек стало шесть» [Лаврова 2011: 196]. Как отмечает Е. Харитонова, «волшебная сказка, проникая в обыденную реальность, позволяет читателю увидеть чудесное в будничном... Достоверность чудесного словно подтверждается его включённостью в обыденный опыт» [Харитонова 2016: 73]. С другой стороны, здесь «всё подвергается пародированию, выворачиванию наизнанку, в том числе и законы построения текста, сами правила игры» [Липовецкий 1997: 21].

Таким образом, в книге «Год Кота» игровое начало присутствует на всех уровнях: речевом, стилистическом, повествовательном, сюжетно-композиционном. Так демонстрируется относительность точек зрения на мир и культурных языков, но сами этические ценности, утверждаемые писательницей, остаются неизменными и абсолютными: сочувствие, доброта, открытость другому человеку и миру, право на счастье. Ведь жизненное кредо С. Лавровой: «Люди должны быть счастливы, это закон природы».

ЛИТЕРАТУРА

Арзамасцева И.Н. Природа комического в сказках цикла «Запахи миндаля» С.Г. Георгиева // Детская литература сегодня: Сб. науч. ст. – Екатеринбург, 2010. С. 74-80.

Лаврова С. Год кота. Екатеринбург: ИД «Сократ», 2011. 202 с.

Липовецкий М.Н. Русский постмодернизм / Урал гос. пед. ун-т. Екатеринбург, 1997. 317 с.

Харитонова Е. Формы авторефлексии в современной детской литературе Урала // Филологический класс. 2016. № 2 (44). С. 70-77.