

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2020.8.20>

Подавылова Ирина Александровна

Игрушка в художественной литературе XIX-XX вв.

Целью исследования является раскрытие некоторых художественных свойств игрушки, способов интерпретации её литературой. Научная новизна состоит в изучении функций этой вещи в литературе, которая переживает периоды становления, фиксации собственной специфики, размывания устоявшихся значений. Трагические черты игрушка приобретает в XIX-XX вв. в связи с утратой традиционного предметного статуса, ассоциативно сопрягаемого с темой детства и образом ребенка. В текстах XIX в. игрушка уподобляется человеку и обществу, подчеркивает их механистичность и пассивность. В литературе XX в., формирующей апокалипсическую атмосферу, игрушка наделяется свободной и часто злой волей, организует бунт против хозяина или создателя. В результате анализа выявлены доминантные характеристики игрушки, независимые от принадлежности произведений к разным национальным традициям и авторским идентичностям.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2020/8/20.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2020. Том 13. Выпуск 8. С. 96-101. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2020/8/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

Дальнейшее исследование предполагает описание сюрреалистического кода как общей грамматики, набора правил и принципов, которые, с одной стороны, настраивают действие сюрсистемы и определяют значение основных ее инципиров, а с другой – могут воздействовать на тот или иной текст напрямую, придавая ему черты сюрреалистического стиля или создавая в нем сюрреалистический эффект в обход основных понятий движения.

Список источников

1. Андреев Л. Г. Сюрреализм. М.: Гелеос, 2004. 352 с.
2. Барт Р. Текстовый анализ одной новеллы Эдгара По // Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1989. С. 424-461.
3. Бретон А. Второй манифест сюрреализма // Антология французского сюрреализма. 20-е годы / сост. С. А. Исаев, Е. Д. Гальцова. М.: ГИТИС, 1994. С. 290-342.
4. Гальцова Е. Д. Иррациональное // Энциклопедический словарь сюрреализма. М.: ИМЛИ РАН, 2007. С. 209-211.
5. Евстропов М. Н. Опыты приближения к «иноному»: Батай, Левинас, Бланшо. Томск: Изд-во Томского ун-та, 2012. 346 с.
6. Женетт Ж. Введение в архитекст // Женетт Ж. Фигуры: в 2-х т. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1998. Т. 2. С. 283-342.
7. Зиник З. Приветствую ваш неуспех // Улитин П. Разговор о рыбе. М.: ОГИ, 2002. С. 7-22.
8. Лука Г., Трост Д. Диалектика диалектики. Послание международному сюрреалистическому движению // Сюрреализм. Воззвания и трактаты международного движения с 1920-х годов до наших дней / сост. Ги Жирар. М.: Гилея, 2018. С. 125-140.
9. Уланов А. Опоздавший урок [Электронный ресурс]. URL: <https://magazines.gorky.media/druzhba/2004/2/opozdavshij-urok.html> (дата обращения: 19.11.2019).
10. Шенье-Жандрон Ж. Сюрреализм. М.: Новое литературное обозрение, 2002. 416 с.
11. Riffaterre M. Sémiotique intertextuelle: l'interpretant // Revue d'Esthétique. 1972. № 1-2. P. 128-150.

Surrealistic Code in Fiction: Definition and Realization

Gorelov Oleg Sergeevich, PhD
Ivanovo State University
og-rus@inbox.ru

The paper aims to identify the role of a style code in surrealist fiction throughout its history. The article analyses attempts to formulate a universal definition of surrealist trends. Scientific originality of the study lies in the fact that the researcher develops a scheme of interaction of a special style code (surrealistic code), the surrealist conceptual sphere and literary texts proper correlating with the surreal. The conducted research allows concluding that surrealist conceptions are largely a surjective function of a code and have minimum two arguments, which ensures the surrealist style identification.

Key words and phrases: surrealist code; conceptual sphere; super-text; function; style.

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2020.8.20>

Дата поступления рукописи: 27.02.2020

Целью исследования является раскрытие некоторых художественных свойств игрушки, способов интерпретации её литературой. *Научная новизна* состоит в изучении функций этой вещи в литературе, которая переживает периоды становления, фиксации собственной специфики, размывания устоявшихся значений. Трагические черты игрушки приобретает в XIX-XX вв. в связи с утратой традиционного предметного статуса, ассоциативно сопрягаемого с темой детства и образом ребенка. В текстах XIX в. игрушка уподобляется человеку и обществу, подчеркивает их механистичность и пассивность. В литературе XX в., формирующей апокалиптическую атмосферу, игрушка наделяется свободной и часто злой волей, организует бунт против хозяина или создателя. *В результате* анализа выявлены доминантные характеристики игрушки, независимые от принадлежности произведений к разным национальным традициям и авторским идентичностям.

Ключевые слова и фразы: художественная литература XIX-XX вв.; игрушка; вещь; функция; семантика; интерпретация.

Подавылова Ирина Александровна, к. филол. н.
Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет
irina_podavilova@mail.ru

Игрушка в художественной литературе XIX-XX вв.

В художественном тексте игрушки расширяют свои номинативные и функциональные значения. Это расширение обуславливается семиотической природой игрушки как вещи, которая представляет собой нечто «настоящее» и единственное в своем роде, что задается сенсорной ощутимостью, иначе говоря, возможностью

её увидеть и потрогать [13, с. 340-341]. В пространстве произведения игрушка, как и всякий предмет, выраженная нематериальным способом – словом, – может подвергаться различным модификациям. Зачастую игрушка становится уникальной только в определенном контексте, выражение которой локализуется в границах этого контекста (например, ваза-повествователь в книге Тибора Фишера «Коллекционная вещь» (1997 г.) или блестящий барашек под названием «Полина Виардо» в романе Паскаля Киньяра «Лестницы Шамбора» (1989 г.)). Также в результате долгой жизни вещи в культуре актуализируются различные коннотации, а её смысл часто восходит к мифу, фольклору, религии. По замечанию О. М. Фрейденберг, «таковы скипетр царя, рог изобилия фортуны, трезубец Посейдона» [24, с. 180], к этой же категории относятся кольца, платья, памятки, по которым один герой опознает другого [Там же]. Предмет способен подчинять волю человека, становясь фетишем, что изображается в литературе второй половины XX века (Ж. Перек «Вещи» (1965 г.), К. Крахт “Faserland” (1995 г.), Ч. Паланик «Бойцовской клуб» (1996 г.) и т.д.).

Кажется очевидным, что игрушка может работать как «реквизит», а в ряде случаев способна приобретать идейную значимость, не равную собственному изображению. Однако обнаружение функций вещных деталей представляется проблемой, поскольку важными в их определении оказываются не только соотношения предметов с другими элементами текста, но и внетекстовые обстоятельства.

В современной реальности наблюдается переизбыток вещей – «симулякров», – что обуславливает интенсификацию означаемого и размывание означаемого. Литература, безусловно, одной из первых отреагировала на «семиотический крен», *актуализировав* вопрос эстетической определённости того или иного предмета, например, игрушки. Первоочередными *задачами* в этой связи оказываются: определение места игрушки в структуре всего текста; её семиотическое «опознавание»; описание традиционных и новых форм репрезентации игрушки в художественном произведении.

Сформулированные задачи определяют *теоретико-методологическую основу* исследования. Это концепция художественного языка как особой содержательной структуры, разработанная Ю. М. Лотманом [14], его же теория семиотики культуры [13]; научный взгляд философа и культуролога Й. Хёйзинги на играизацию как особую жизненную стратегию [25]; опубликованные материалы Н. А. Петровой, посвященные осмыслению семантики и функции вещи в литературе [20; 21]; исторические и типологические труды Л. Горалик [5], М. С. Костюхиной [9], М. А. Марченко [15], А. А. Павловой [19], дающие целостное представление об образе куклы; а также работы аналитического плана о рассматриваемых произведениях.

В качестве материала исследования выбраны произведения, принадлежащие к разным национальным культурам и разным художественным парадигмам, но которые тем не менее репрезентируют те или иные модификации игрушки, представляя собой источник информации и в совокупности образуя семантический универсум.

Выбор *методов исследования* обусловлен спецификой материала – это сравнительно-типологический анализ, а также метод целостного анализа художественного текста. Изучение содержательных форм является задачей, решаемой в русле исследований по теоретической поэтике. *Практическую значимость* материала задает возможность его использования в вузовских курсах изучения теории и истории литературы.

Выразительность игрушки, ее идейно-эмоциональная нагруженность позволяют говорить о ней как о разновидности художественной детали. Использование игрушек в быту обуславливает появление наименований, состоящих из ассоциативно связанных между собой слов, образующих сложные семантические единства: мишка – плюшевый, кукла – фарфоровая, солдатик – стойкий оловянный и т.д. Однако вследствие расширения привычных функций этих предметов и их неожиданного сочетания рождаются новые смыслы. Так, кроме стойкого оловянного солдатика в литературе появляются деревянные солдаты Урфина Джюса; плюшевый мишка конкретизируется в образах Мишки Тедди и Медвежонка Паддингтона.

Особое положение занимает кукла как наиболее антропоморфная игрушка, хотя это качество определяет ее скорее взрослое, а не детское значение. Первоначально кукла – это идол, анимистически уподобляемый человеку. В этой связи вспоминаются куклы-вуду, куклы, «которыми злые феи подменяли украденного из колыбельки малыша, и куклы, которых татары хоронили во время тяжелой болезни, чтобы обмануть смерть, и “колода” – полено в женских одежках, приносимая в жертву славянским богам вместо живой молодницы» [5, с. 12]. Вера в магические свойства куклы отражается в куклах-берегинях и в обряде сжигания Масленицы. Как видно, до сих пор игрушки, и особенно куклы, не стали окончательно детскими безделушками.

Тем не менее игрушка в прямом значении – это «вещь, сделанная для забавы, игры или потехи, особенно детям» [6, с. 8]. Ассоциативно она увязывается с нежным возрастом, решая воспитательные, познавательные и развлекательные задачи. Восполняя дефицит игрушек, ребенок манипулирует коробочками, бумажками, палочками, видя в этих объектах куклу, машинку, зайчика, пирамидку. «Оживляющей» силой в данном случае становится вера человека в подлинность замещаемых вещей. Безусловная реалистичность характерна и для процесса игры, в котором «снимается различие между верой и притворством» [25, с. 38]. Очевидно, что до некоторых пор не было разделения на взрослые и детские игрушки; предметы, специально изготовленные для игры или выбранные случайно для этой цели, но всегда существовала гендерная дифференциация: куклы для девочек, солдатика для мальчиков.

Во многих произведениях, адресованных детям, игрушки соотносятся с детством и решают иллюстративную задачу. Таков персонаж рассказов Эно Рауда Сипсик, который «не особенно красив, но зато не имеет других недостатков» [22]. Такова «нелепая с виду» кукла Эмилия из книги Монтейру Лобату «Орден Желтого Дятла» [12]. Также иногда они играют роль проводников из мира обыденного в мир сказочный, чудесный (как персонажи литературной сказки о Винни-Пухе А. А. Милна или Мишка-Ушастик Чеслава Янчарского).

Игрушки могут быть врагами и вредителями; друзьями, помощниками, защитниками ребенка. Встречаются и индифферентные игрушки, живущие своей жизнью.

В целом в сфере искусства до рубежа XVIII-XIX веков игрушка редко наделялась неоднозначной семантикой. «Взрослые» смыслы она приобретает лишь в творчестве романтиков, которые проблематизировали границы человеческого и механистического, естественного и искусственного. Автоматизм игрушек сопрягается с коллективной волей общества, а человек становится «жертвой собственного воображения, игрушкой собственных призраков, мучеником несчастного темперамента, несчастного устройства мозга» [2]. Хрестоматийные гофмановские куклы Щелкунчик («Щелкунчик и мышинный король» (1816 г.)) и Олимпия («Песочный человек» (1817 г.)) выражают важнейшие категории романтической эстетики: раздвоенность и отчужденность души, «погребенные, погибшие возможности» [3, с. 108]. Но если Щелкунчик метафорически обозначает пленное формой содержание, то Олимпия – это аллегория обезличенности, отсутствия души внутри этой формы.

Протест живого, свободного духа против внешнего детерминизма обнаруживается в сказке Г. Х. Андерсена «Стойкий оловянный солдатик» (1838 г.). В данном случае романтический идеал и романтическая картина мира, фундаментом которых становятся всевозможные оппозиции: добра – зла, божественного – демонического, спонтанного – искусственного, закономерного – случайного, раскрываются через противопоставление уникальности одного солдатика его заурядным собратьям и за счет контраста нежных чувств протагониста к прекрасной танцовщице и грубой агрессивности тролля. Эти «ненастоящие» персонажи выводят сказочный сюжет на философский, универсальный уровень. Фиктивный мир игрушек рисуется более подлинным, чем объективная реальность.

У солдатика и балерины, казалось бы, отсутствует воля: Андерсен делает их предметами для манипуляций, а «неживая» природа игрушек подчеркивается их бессловесностью. Хотя действующие лица наделяются способностью любить, они не имеют возможности выразить свои чувства: «...из глаз <солдатика> чуть не покатались оловянные слезы. Но солдату плакать не полагается, и он только посмотрел на танцовщицу – а она на него» [1, с. 122].

Стоицизм задает характерность солдатика и танцовщице, что не соответствует их несерьезному облику и типичности «маленьких». Танцовщица «была вырезана из картона», у нее «обочка», «ленточка», «личико» [Там же, с. 119], а не юбка, лента, лицо. Солдатик и вовсе неполноценный: «...у него была только одна нога. Его отливали последним, и олова на него не хватило» [Там же, с. 118]. Таким образом, игрушка у Андерсена вовлекается в человеческое противостояние чувственной свободы и рациональной действительности. Экзистенциальными проклятиями героев становится уязвимость их телесной оболочки перед тяжестью реальности.

Реализм с его жизнеподобием и социальной ориентированностью делает игрушку метафорой, даже символом «среды», например, «дурного общества» в одноименной повести В. Г. Короленко («В дурном обществе» (1885 г.)). «Большая кукла, с ярко раскрашенным лицом и роскошными льняными волосами» [8, с. 191], позаимствованная рассказчицом у сестры и переданная умирающей девочке, становится «первой и последней радостью ее недолгой жизни» [Там же, с. 192]. Сама маленькая Маруся уподобляется этой игрушке: «...она как будто оживала... смотрела вокруг широко раскрытыми глазами, на щеках ее загорался румянец» [Там же, с. 191]; и противопоставляется ей. «Злополучная кукла с розовыми щеками и глупыми блестящими глазами» [Там же] контрастирует с обликом покойного ребенка: «...моя маленькая приятельница лежала серьезная и грустная, с печально вытянутым личиком. Закрытые глаза слегка ввалились... Ротик немного раскрылся, с выражением детской печали. Маруся как будто отвечала этою гримаской на наши слезы» [Там же, с. 196].

Игрушечное царство грустно выражает безжизненность общества в книгах М. Е. Салтыкова-Щедрина. Так, в рассказе-сказке «Игрушечного дела людшики» (1885 г.) повествователь, впервые посетив мастера Никанора Сергеева Изуверова, испытывает «какое-то щемящее чувство, не то чтобы грусть, а как бы оторопь». «Точно я вошел в какое-то совсем оголтелое царство, где все в какой-то отупелой безнадежности застыло и онемело. Это последнее обстоятельство было в особенности тяжело, потому что немота именно заключает в себе что-то безнадежное» [23, с. 95]. Внешняя пустота воплощается в данном случае в образах бесчувственных кукол, которые сравниваются с живыми людьми: «...настоящий человек – он вперед глядит. Он и боль всякую знает, и огорчение понять может, и страх имеет. Осмотрительность в нем есть. А у куклы – ни страху, ни боли – ничего. Живет как забвенная, ни у ней горя, ни радости настоящей, живет да душу изнимает – и шабаш! Вот хоть бы эта самая госпожа Строптивцева, которую сейчас изволили видеть, – хоть распотроши ее, ничего в ней, кроме тряпки и прочего кукольного естества, найти нельзя» [Там же, с. 99].

Дихотомия люди/куклы, живое/механистическое передает не только мысль об автоматизме социума, но демонстрирует и духовную деградацию человека. Персонажи-игрушки, персонажи-марионетки функционируют в книгах М. Салтыкова-Щедрина не только в качестве живых кукол, отвергающих подлинную жизнь. Они выражают «омертвление» человека, утрату им человеческих черт. Исследовательница А. А. Павлова со ссылками на труды Ю. М. Лотмана и В. В. Гиппиус указывает на «чрезвычайную важность темы смерти во всех произведениях Щедрина. Она обозначилась в качестве одной из главных тем уже в ранних текстах (“Губернские очерки” (1856-1857 гг.)) и постепенно, в особенности в позднем творчестве (“История одного города” (1869-1870 гг.), “Господа Головлевы” (1875-1880 гг.), “Пошехонская старина” (1887-1889 гг.)) разворачивается до апокалипсических масштабов гибели всего мира. Однако именно мотив механизации связан с попыткой примирения со смертью, с желанием и потребностью включить ее в круг жизни» [19, с. 52]. Куклами-марионетками у М. Е. Салтыкова-Щедрина оказываются Иудушка Головлев, Порфиша-блажененький и Порфирий Петрович, Никанор Сергеев Изуверов, Органчик и другие.

Как и всякий большой мастер, Салтыков-Щедрин выходит за рамки литературного направления, господствовавшего в его время. «Игрушечные людишки» являются не только выразителями среды, но становятся прообразами всех самостоятельных игрушек, действующих наравне с человеком и зачастую готовых отстаивать свои права на автономность. Начиная с XIX века и до наших дней изобразительные функции игрушки в текстах постепенно заменяются на выразительные.

В произведениях В. Набокова игра становится магистральным мотивом (тема карточной игры обозначается заглавием романа «Король. Дама. Валет» (1928 г.), в «Защите Лужина» (1930 г.) шахматная игра организует фабулу, идея игры-перевертыша реализуется в контексте романа «Смотри на арлекинов!» (1974 г.)). Мир игрушек автора чрезвычайно многообразен и характеризуется особой «морфологией». Он представлен всевозможными марионетками, манекенами, статуями, пупсами, автоматами и т.д., которые легко расчлениются на отдельные детали, функционирующие автономно или образующие хитроумные механизмы. Например, «как громадная мягкая кукла», ничком падает старик Подтягин из «Машеньки» (1926 г.) [18, с. 89]. В рассказе «Облако. Озеро. Башня» (1937 г.) отдыхающие заставляют Василия Ивановича играть, а сами сливаются «постепенно, срастаясь, образуя одно сборное, мягкое, многорукое существо» [17, с. 266].

Кроме того, у В. Набокова игрушками могут быть объекты или явления, а именно живописные, словесные или кинематографические тексты, не предназначенные для игровых действий. Так, в романе «Камера обскура» (1932 г.) центральный персонаж – искусствовед Бруно Кречмар – связывает судьбу с молоденькой, пустой девицей, вульгарность которой умиляет и восторгает мужчину. Купая, наряжая, воспитывая Магду, покупая ей роль в фильме, главный герой реализует стратегию манипуляции с куклой. Примечательно, что «маленькая подруга» Кречмара, мечтающая стать актрисой, сначала служит натурщицей, придумывая «всякие штучки для своего развлечения» [18, с. 113], а затем, снявшись в кино, демонстрирует чудовищно-бездарную игру. В противоположность «сведущему, но отнюдь не блестящему» знатоку живописи Кречмару [Там же, с. 103], в романе действует художник-иллюстратор Роберт Горн, создающий на бумаге карикатурную морскую свинку Чипи, скоро появляющуюся в плюшевых, тряпичных, деревянных, глиняных подобию [Там же, с. 102]. Популярность зверька настолько велика, что ее изображение используется в рекламе косметики. В конце концов «Чипи, ненадежная Чипи успела заслонить все другие его работы, и это он ей не мог простить» [Там же, с. 171]. В противовес имитатору Кречмару, чьи познания в живописи чересчур основательны и тяжеловесны, Горн являет собой истинного демиурга, спонтанного и безнравственного. Для него молоденькая натурщица лишь материя: «Эти зверки, эти куклы сущие эфемеры» [Там же, с. 117]. Утонченный и обремененный нравственностью Кречмар далек от искусства, и потому он не способен пробудить любовь в фантомной Магде. А вот Горн – «истинный дух синемаатографа, экранный бес, превращающий на экране мир Божий в пародию и карикатуру» [26, с. 110] – точно и тонко очерчивает контуры ее фигуры.

Через образы игрушек и мотив игры выражается характерная для Набокова мысль о подобии жизни искусству. В «Защите Лужина» для антрепренера Валентинова шахматный гений представляет собой не человека, а «феномен, – явление странное, несколько уродливое, но обаятельное, как кривые ноги таксы... Он показывал его, как забавного монстра, богатым людям» [18, с. 512]. Лужина «сама жизнь проглядела», он напоминает грустного заводного человечка, которому в момент принятия сложного решения о прекращении фарсовой игры жена командует: «...стоп – машина» [Там же, с. 540].

Кукольные образы В. Набокова традиционно маркируют двойственность бытия, выражают трагедию индивидуалиста, обреченного существовать в обезличенной реальности, указывают на искусственную, неподлинную жизнь.

Творческая мастерская с точки зрения ее устройства оказывается привлекательной для беллетристики и массовой литературы. Выразительность игрушек особенно востребована детективным жанром, а проблематика двойственности, решаемая на примерах оживших игрушек, активно разрабатывается в литературной готике.

Коллизия, основанная на замещении подлинного фиктивным, природного искусственным, центрирует детективный роман А. Меррита «Дьявольские куклы мадам Мэндилип» (англ. “Burn, Witch, Burn!” – «Гори, ведьма, гори!») (1932 г.). Инфернальная сущность ни живых, ни мертвых созданий закрепляется в русском варианте заглавия. Повествование сосредотачивается на раскрытии «страшной» тайны оживших игрушек, совершающих убийства. Идейной основой романа становятся анимистические представления об одушевленности предметов, объектов и явлений. Для оживления куклы ее создательнице – мадам Мэндилип – необходимо ранить человека, с которого эта кукла делается, и присвоить какой-либо его личный предмет.

Формульность присутствует не только на фабульном уровне, но и в архетипических мотивах и образах. Коллекция кукол мадам Мэндилип представлена как обычными, так и особыми экземплярами, последние имеют человеческую анатомию и выполнены с использованием натуральных волос. Куклы активизируются на расстоянии посредством «ведьминой лестницы». Подобная схема дает возможность А. Мерриту ввести в текст образ злого гения, который в данном случае наделен не только сверхинтеллектом, но и уникальной «физиологией». Мастерница кукол – мадам Мэндилип – «была особенная. В ней было не меньше 180 сантиметров роста, она была огромная, с громадной грудью, но не жирна. Мощна» [16, с. 53]. «Дьявольский» талант ведьмы уподобляется ее монументальной телесной оболочке. Но ее мастерство, способность оживлять неживое представляется в образе «красивых дел жути» рук... «как на картинах Эль Греко или Боттичелли» [Там же], не увязывающихся с ее грубым телом.

Телесная семантика игрушки, разрабатываемая писателями также в чувственно-эротическом аспекте, становится одной из самых значимых в литературе XX-XXI веков. Однако копирование человека куклой

происходит не только на физическом уровне. Живые куклы перенимают от человека его инстинкты, пороки и фобии. Так, функционирующие в романе А. Меррита куклы-киллеры «обогащаются» тем же смыслом, что и создавшая их ведьма. Они представляют собой предметы искусства, воплощение ее творческих замыслов. Однако у них есть и еще одна задача. Безупречно красивые игрушки приобретают inferнальные черты. Любопытно, что демоническое начало исследуется не только в образах кукол, ведущих себя агрессивно, но и в предметах, традиционно соотносимых с насилием («Дай-ка мне твои игрушки», – говорит один гангстер другому, и тот «передал ему пару автоматических пистолетов» [Там же, с. 118]). Тема враждебности игрушек обыгрывается также кинематографом, например, в серии фильмов «Детская игра», рассказывающих о преступлениях ожившей куклы Чаки, в которую вселился дух маньяка-убийцы Чарльза Ли Рэя, или в многочисленных кинолентах об агрессивных роботах, над которыми утрачивают контроль их создатели («Терминатор», «Я – робот», «Зои» и т.д.). В литературе второй половины XX века игрушки становятся агрессивными, выражая свою злость в мятежах против человека.

Так, в центре повествования сказки В. Катаева «Цветик-семицветик» (1940 г.) восстание игрушек. «Первыми, конечно, прибежали куклы, громко хлопая глазами и пища без передышки: “папа-мама”, “папа-мама”... За куклами сами собой покатались мячики, шарики, самокаты, трехколесные велосипеды, тракторы, автомобили, танки, танкетки, пушки. Прыгалки ползли по земле, как ужи, пугаясь под ногами и заставляя нервных кукол пищать еще громче. По воздуху летели миллионы игрушечных самолетов, дирижаблей, планеров. С неба, как тюльпаны, сыпались ватные парашютисты, повисая на телефонных проводах и деревьях» [7]. Девочка Женя, позавидовав ребятам, путем волшебства повелевает игрушкам прибыть к ней. Когда желание исполняется, героиня оказывается погребенной массой столь желаемых ею вещей. Их бунт восходит к архаичным магическим практикам и традиционно увязывается с идеей о первоначально данной всякому объекту воле, о том, что «нет ничего мертвого, нет ничего, что было бы лишено жизни в том или ином ее проявлении» [11].

Схожая модель представлена и во многих других текстах, например, в «Федорином горе» К. Чуковского (1926 г.). В рассказе К. Булычёва «Спасите Галю!» (1990 г.) агрессивное поведение игрушек мотивирует сам человек, превратив фабрику механических игрушек фон Брюхнера в свалку. «Свалка приобрела самостоятельное значение, и постепенно завод отступал под ее напором» [4, с. 399]. Спонтанность живущих отдельной жизнью «стеклянных разноцветных глаз... лишенных ресниц и век» [Там же, с. 385-386], преследующих сталкеров; плюшевых, желтых пауков с ногами из пружин, «острожных, как шакалы» [Там же, с. 397], ожидающих смерти заблудившихся путников, и прочих игрушечных существ, населяющих Зону, обуславливает поэтику технократического кошмара.

Образы неживых существ, стремящихся к свободе выражения, могут приобретать парадоксальные трактовки. В рассказе Агаты Кристи «Кукла в примерочной» (опубл. в 1979 г.) кукла загадочным образом начинает перемещаться по комнатам, отвоевывая у своих владельцев пространство: «...даже после минутного отсутствия они могли застать куклу совсем в другом месте» [10].

Вынесенная в заголовок ситуация становится угрожающей, но лишь потому, что так ее воспринимают люди. «Мне эта кукла не нравится. Она словно является принадлежностью этой комнаты. Это выглядит противостественно»; «От этой куклы... у меня точно мурашки ползут»; «Она ненавидит нас»; «Она очень злобное существо»; «Гадкий, злобный, хитрый звереныш»; «Жуткая тварь»; «Эта кукла опасна, в ней заключено зло» [Там же], – такова эмоциональная реакция персонажей. В конце концов хозяйка ателье выбрасывают игрушку из окна, тем самым убивая ее. Лежащую на мостовой куклу поднимает маленькая девочка, объясняя, что кукла «хочет, чтобы ее любили», тем самым замыкая финал.

Завершая настоящее исследование, которое не претендует на исчерпывающую полноту, невозможную из-за обилия материала, следует сделать следующие **выводы**. В работе осуществлена попытка привлечь внимание к художественным особенностям игрушки и показать хотя бы некоторые из ее функций. Они изменяются в зависимости от эпохи, преодолевая конвенциональность устоявшихся интерпретаций. В основном игрушечный мир моделирует человеческую реальность, а игрушка, особенно антропоморфная, выражает черты характера человека. Дополнительные трактовки, возникающие в литературе примерно в XIX-XX вв., обуславливаются культурной традицией, с одной стороны, а с другой – особенностями литературного направления. Так, романтизм исследует раскол сознания куклы и живой души, заключенной в ней, реализм заостряет внимание на социальных проблемах, в частности, игрушки отражают автоматизм общества и механистичность людей. Модернисты, с их интересом к природе творчества и к фигуре художника, осмысливают игрушки с позиции пластичности материи, из которой они состоят и которой художник способен придать какую угодно форму. Литература второй половины XX в., наполненная катастрофическими, inferнальными смыслами, сопрягает игрушку с поэтикой насилия и агрессии. Бунт игрушек в текстах этого времени следует понимать как волевой акт вещи, нацеленный на преодоление бремени собственной предметности. Последнее, а именно поэтика бунта, представляется перспективным направлением исследования.

Исследование выполнено в рамках гранта на проведение научно-исследовательских работ по приоритетным направлениям научной деятельности вузов-партнеров по сетевому взаимодействию ФГБОУ ВО «Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет» и ФГБОУ ВО «Мордовский государственный педагогический институт им. М. Е. Евсевьева» по теме: «Научно-методическое обеспечение профессиональной подготовки бакалавров в рамках элективной части образовательной программы по направлению Педагогическое образование (профиль “Русский язык и Литература”»).

Список источников

1. **Андерсен Г. Х.** Сказки и истории. М.: Моск. рабочий, 1956. 464 с.
2. **Белинский В. Г.** Рецензии и статьи о произведениях, изданных в 1830-1840 гг. [Электронный ресурс]. URL: <http://dugward.ru/library/belinsky2.html> (дата обращения: 30.11.2019).
3. **Берковский Н. Я.** Лекции и статьи по зарубежной литературе. СПб.: Азбука-классика, 2002. 480 с.
4. **Бульчѳв К.** Встреча тиранов. Мн.: Арт Дизайн, 1992. 432 с.
5. **Горалик Л.** Полая женщина. Мир Барби изнутри и снаружи. М.: НЛО, 2005. 320 с.
6. **Даль В.** Толковый словарь живого великорусского языка: в 4-х т. М.: Гос. изд-во иностр. и нац. словарей, 1955. Т. 2. И – О. 779 с.
7. **Катаев В.** Цветик-семицветик [Электронный ресурс]. URL: <https://deti-online.com/skazki/sbornik-skazok/cvetik-semicvetik/> (дата обращения: 30.11.2019).
8. **Короленко В. Г.** Избранные произведения. Пермь: Перм. кн. изд-во, 1983. 462 с.
9. **Костюхина М. С.** Игрушка в детской литературе: монография. СПб.: Алетейя, 2007. 209 с.
10. **Кристи А.** Кукла в примерочной [Электронный ресурс]. URL: <https://www.litmir.me/bd/?b=109075> (дата обращения: 30.11.2019).
11. **Ливрага Х. А.** Бунт предметов [Электронный ресурс] // Новый акрополь. URL: https://www.newacropolis.ru/magazines/1_1998/bunt_predmetov/ (дата обращения: 30.11.2019).
12. **Лобату М.** Орден Жѳлтого Дятла [Электронный ресурс]. URL: <https://www.litmir.me/br/?b=17689> (дата обращения: 30.11.2019).
13. **Лотман Ю. М.** Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб.: Акад. проект, 2002. 544 с.
14. **Лотман Ю. М.** Структура художественного текста. Анализ поэтического текста. СПб.: Азбука; Азбука-Аттикус, 2018. 704 с.
15. **Марченко М. А.** Детская игрушка как объект, образ и элемент художественной структуры произведения изобразительного искусства // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2008. № 82: в 2-х ч. Ч. 1. С. 222-228.
16. **Меррит А., Уайт Дж.** Дьявольские куклы мадам Мэндилип. Космический госпиталь. Рига: Альбатрос, 1992. 237 с.
17. **Набоков В. В.** Круг: стихотворения, повесть, рассказы. М.: Советская Россия, 1991. 288 с.
18. **Набоков В. В.** Машенька. Камера обскура. Лолита: романы. М.: Эксмо-Пресс, 1999. 656 с.
19. **Павлова А. А.** Герои-марионетки в творчестве М. Е. Салтыкова-Щедрина // Вестник Удмуртского университета. Серия «История и филология». 2010. № 4. С. 51-54.
20. **Петрова Н. А.** И. Бродский «Посвящается стулу» // Иосиф Бродский в XXI веке: материалы Междунар. науч.-исслед. конф. (20-23 мая 2010 г.). СПб.: С.-Петербург. гос. ун-т, 2011. С. 217-221.
21. **Петрова Н. А.** Предметы интерьера в художественном тексте: стул // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2014. № 4 (28). С. 162-167.
22. **Рауд Э.** Сипсик [Электронный ресурс]. URL: <http://www.planetaskazok.ru/raudskz/sipsikraudskzka> (дата обращения: 30.11.2019).
23. **Салтыков-Щедрин М. Е.** Собрание сочинений: в 20-ти т. М.: Худож. лит., 1974. Т. 16. Кн. 1. Сказки. 1869-1886. Пестрые письма. 1884-1886 / подг. текста В. Н. Баскакова и В. Э. Богграда. 528 с.
24. **Фрейденберг О. М.** Поэтика сюжета и жанра. М.: Лабиринт, 1997. 448 с.
25. **Хейзинга Й.** Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс; Прогресс-Академия, 1992. 464 с.
26. **Ходасевич В. Ф.** Собрание сочинений: в 4-х т. М.: Согласие, 1996. Т. 2. Записная книжка. Статьи о русской поэзии. Литературная критика, 1922-1939. 572 с.

Toy in Literary Works of the XIX-XX Centuries

Podavylova Irina Aleksandrovna, PhD
Perm State Humanitarian Pedagogical University
irina_podavilova@mail.ru

The paper aims to reveal artistic features of a toy, to analyse its interpretations in literature. Scientific originality of the study lies in the fact that the researcher considers a toy's functions in literature that undergoes a period of formation, self-identification and reinterpretation of traditional meanings. In the XIX-XX centuries, a toy acquires tragic features due to the loss of the traditional objective status associated with the theme of childhood and a child's image. In the XIX-century literature, a toy is identified with a human being and the society, it emphasizes their mechanicalness and passivity. In the XX-century literature, with its apocalyptic atmosphere, a toy is endowed with free will, mostly evil will; it raises a revolt against its owner/creator. The analysis has allowed the researcher to identify a toy's inherent characteristics manifested in literary works regardless of the writer's nationality and individual style.

Key words and phrases: fiction of the XIX-XX centuries; toy; thing; function; semantics; interpretation.