

**Невзорова Наталья Павловна**

Доцент кафедры филологии Педагогического института  
Белгородского Государственного Университета, г. Белгород, Россия

## «ПАМЯТЬ ЖАНРА» И ЕГО МЕТАМОРФОЗЫ В АВТОРСКОЙ СКАЗКЕ А.А. МИЛНА

**Key words:** genre memory, Milne, Winnie-the-Pooh, folklore tale, literary tale, fantasy

Из многочисленных фольклорных жанров наиболее жизнеспособным и продуктивным оказался жанр сказки, который дожил и до наших дней и при этом не только сохранил свою корневую основу, «память жанра» [Бахтин 1963], но и сумел значительно видоизмениться, породив в литературе так называемую авторскую сказку и фэнтези.

Наиболее активно этот процесс происходил в англоязычной сказке, «золотой век» которой несомненно приходится на вторую половину XIX века. В качестве примера можно назвать *Дети вод* Ч. Кингсли (Ch. Kingsley) 1863 г., дилогию об Алисе Льюиса Кэрролла (Lewis Carroll) 1865-1871 гг., *За спиной Северного ветра* и *Принцесса и Гоблин* Джорджа Макдональда (G. MacDonald) 1871-1872 гг., сборники сказок *Счастливый принц* и *Гранатовый домик* О. Уайльда (O. Wilde) 1888 и 1891 гг. и т.д. Традиция авторской сказки была продолжена целым созвездием британских авторов начала XX века: Р. Киплинг (R. Kipling), К. Грэхем (K. Graham), Дж. Барри (J. Barrie) и др. В 20х гг. появляются циклы сказок Х. Лофтинга (Hugh Lofting), А.А. Мильна (A.A. Milne) и др. Циклы оказались чрезвычайно продуктивными и в 30е гг. XX века, о чем свидетельствует огромная популярность и до сих пор повестей о Мэри Поппинс П.Л. Трэверс (P. Travers) и, конечно же, эпопей Р.Р. Толкина (R.R. Tolkien) и К.С. Льюиса (Clive Staples Lewis).

На примере анализа дилогии А.А. Милна о Винни-Пухе – *Винни-Пух* и *Дом в Медвежьем углу* (*Winnie-the-Pooh; The House at the Pooh Corner*) мы хотели бы продемонстрировать, как работает в тексте и «память жанра» традиционной фольклорной сказки, и ее оригинальные авторские метаморфозы. В качестве методологической основы мы использовали

работы фольклориста начала XX века В.Я. Проппа, а также исследования по жанру фольклорной и авторской сказки современных российских исследователей.

Сразу же хочется отметить, что в разноплановых исследованиях и примечаниях к переводным сборникам англоязычных сказочных текстов наряду с термином «авторская» или «литературная сказка» используются и определения «повесть-сказка» и «фэнтези». Стоит добавить, что немалый «вклад» в подобный «разнобой» определений внесли и сами авторы: так О. Уайльд тексты из своих сборников называл сказками (tales), хотя они являются скорее философскими притчами, а Р. Киплинг и А. Милн – «историями», «рассказами» (stories).

Исследователи сказочных текстов и проблем взаимодействия фольклорных и литературных жанров (Н.М. Демурова, И.П. Лупанова, М.Н. Липовецкий, Д.Н. Медриш, М.С. Мелетинский, С.Ю. Неклюдов, В.Я. Пропп и др.) сходятся во мнении, что авторская, литературная, сказка это не механическое сложение фольклорных заимствований и результата «осознанного авторства», а особый синтетический современный жанр, вбирающий в себя основные глубинные параметры своего фольклорного прототипа.

Итак, в основе «памяти жанра» **фольклорной волшебной сказки** обязательно лежит нравственная идея о борьбе Добра со Злом с неизменной победой идеи Справедливости. При этом Добро торжествует отнюдь не в силу своей действенности и убедительности, а как результат вмешательства Чуда. Этот конфликт реализуется через жесткий отбор действующих лиц, каждый из которых связан только с одной сюжетной линией повествования. Сами герои при этом достаточно схематичны и статичны и представляют собой тип, а не индивидуальность. Картины природы необходимы лишь для развития действия, носят символический смысл и имеют канонические обозначения с закрепленным за ними набором постоянных эпитетов.

Для традиционной волшебной сказки характерна особым образом организованная пространственно-временная модель повествования, основанная на ритуально-мифологическом обряде инициации. Она, как правило, имеет трехчленную структуру и реализуется через выделение главного героя из какой-то общественной группы, отправки его в некий «чужой мир», где он проходит серию испытаний, и возвращение героя обратно, но уже в новом, более высоком, продвинутом статусе.

События не имеют конкретно исторической пространственно-временной привязанности и обращены в неопределенное прошлое. Основными характеристиками сказочной модели мира ученые считают ее замкнутость, цикличность. Сюда же необходимо добавить строгую последовательность поступков персонажей, которые реализуются в сюжетных ходах через функции действующих лиц. Для фольклорной

сказки характерна особая сказочная логика, которая ведет движение сюжета через испытание героя на нравственную стойкость к личному счастью и победе Добра (см. жесткий порядок появления и сочетание «функций» в *Морфологии волшебной сказки* В.Я. Проппа). СтОит отметить, что сам же фольклорист оговаривается о том, что в авторской сказке подобная композиционная жесткость не обязательна [Пропп. *Морфология волшебной сказки*]. Проверка моральной состоятельности героя в «ином мире» одновременно реализует ценностную семантику и более глубинной, чем сказка, структуры – мифа. Исследование «своего» и «чужого» пространства восходит корнями к процессу организации космоса из хаоса, а преодоление препятствий и освоение нового пространства дает герою новые знания о мире.

Субъектная организация фольклорного текста волшебной сказки (как наиболее презентативного подвида) очень строго регламентирована. Будучи анонимным, повествование ведется на двух уровнях: условно-личном (в зачинах и концовках) и безличном (в изложении собственно сказочных эпизодов). Этим достигается внутренне противоречивая двуединая цель повествования: создать иллюзию правдоподобия, заставить слушателя верить в реальность развивающихся взаимоотношений и одновременно дать почувствовать игровой характер текста, условность и идеальность прожитых с повествователем ситуаций. Кольцевая структура зачина и концовки, облеченная в условно-личное повествование замыкает сказочный мир и отделяет его от реальности читателя. Это основные особенности фольклорного жанра.

**Литературная сказка** может актуализировать изложенный выше жанровый архетип как целиком, так и отдельными фрагментами, по принципу дополнительности или по контрасту. Автор, демиург сказочного мира, порой даже бессознательно воспроизводя жанровую архаику, может переосмысливать ее в контексте своей мировоззренческой позиции или эстетических ценностей, а может вполне сознательно пародировать.

**В диалогии Милна** на равных правах присутствуют и развлекательность, и философичность, и поучительность, и атмосфера игры, и добрый юмор и ирония. При этом важно заметить, что игровая и ироническая ситуация реализуется не только на содержательном уровне текста, но в его структурной, лингвистической, жанрово-композиционной организации. Так, создатель художественного мира диалогии о Винни-Пухе А.А. Милн принципиально избегает основного сказочного конфликта – борьбы Добра со Злом. Это, действительно принципиальная позиция писателя, который сознательно и настойчиво отказывался нагружать свои произведения «злой днью», изображением общественных конфликтов и размышлениями о несовершенстве мира. В этом Милна упрекали как его современники, так и более поздние исследователи.

Однако, надо помнить, что сам Милн с избытком отдал дань общественно-историческим процессам своего времени – он лично прошел ужас мировой бойни. С нашей точки зрения, необходимо уважительно относиться к творческому и мировоззренческому выбору художника – это его право выбирать темы, персонажей, стилистику своей работы. Тем более, что Милн никогда не претендовал на славу серьезного классика и всегда был вполне доволен своей популярностью изящного и легкого юмориста известной английской газеты «Панч». Для него как раз оказалась конфузом его слава детского писателя. «Дети оказались для меня сущим бедствием» [Milne 1939, 286-287], – признавался он на страницах автобиографии.

В сказках Милна практически нет и «чудесных» предметов и волшебных сил, хотя элемент игры и вымысла достаточно силен (основными героями являются игрушки мальчика). Основу действия образует не противостояние двух сторон, представляющих различные нравственные принципы (как в волшебной сказке), а переход героя из мира детства в мир взрослых, развитие способностей и выработка героями умений решать разные жизненные задачи сначала на уровне выбора вариантов из накопленного эмпирического опыта, а затем на уровне абстрагирования от реальной конкретики до навыков логического анализа и овладения письменной речью и основами математики. В итоге – получение нового знания, освоение нового способа осмысления мира (творение космоса из хаоса).

При этом нельзя отрицать и четких нравственных ориентиров, которые задает автор через взаимоотношения персонажей. Противопоставление двух миров выстраивается, таким образом, на контрасте беспечности, безответственности и эгоизма детства, наивности, стихийности и непосредственности эмоционального восприятия окружающего мира у ребенка и – строгой структурированности, дисциплины, чувства долга, рациональности мира взрослых. Противопоставляются миры как исторически неизбежный переход от одного возрастного и социального статуса личности в другой.

При этом существенным становится и то, что сам автор и рассказчик сказочного текста принимает эту неизбежность, но окрашивает ощущения своих героев в элегически грустные тона. «Я не буду больше заниматься Бездельничаньем», – так прощается Кристофер Робин с Винни-Пухом на краю Зачарованного Леса, уходя из сказки детства во взрослую жизнь. (В английском тексте: «I am not going to do Nothing any more»). «Совсем никогда?» – непонимающе переспрашивает Пух. «Ну, уже не так много. Они мне этого не позволяют» [Milne *THACS* 1980, 175]<sup>1</sup>. Многозначительное «они» в диалогии – это мир взрослых, которые

<sup>1</sup> Перевод текста диалогии и комментарии к диалогу героев наши – Н.Н.

не понимают и не принимают легкомысленное «ничегонеделание», фантазию и чудеса в своем мире.

Если смотреть на дилогию под таким углом зрения, становится понятным, почему исследователи относят эти произведения также и к жанру повести как частному варианту «романа воспитания» – приключения игрушек становятся своеобразным зеркалом духовного развития героя-мальчика. Однако это только одна сторона интерпретации специфической кольцевой композиции дилогии, построенной по принципу «текста в тексте» – ее содержательный подтекст. Есть еще и вторая сторона этой «матрешки» – ироническое (вплоть до пародийного) переосмысление формальных канонов фольклорной сказки: от формулы зачина через архитектонику образов к самой модели мира текста, ее пространственно-временной структуры.

Первый уровень, собственно «кольцо», вводит образы рассказчика-взрослого – Отца, от первого лица которого и ведется повествование, – и его слушателей и соавторов (дошкольника Кристофера Робина и его игрушек, во главе со знаменитым плюшевым медвежонком Винни-Пухом). Образ рассказчика появляется явно только в стихотворных посвящениях обеих книг жене писателя, двух вводных главах к первой и второй книгам (*Introduction, Contradiction*), на протяжении первой главы *Винни-Пуха* и в конце каждой книги. В этих частях рассказчик чаще всего формально находится на одном уровне со сказочными персонажами (текст представлен в виде диалога и оформлен как прямая речь героев), что создает убедительную иллюзию реальности происходящего, несмотря на то, что рассказчик беседует с игрушками своего маленького сынишки.

Пространство этого рамочного текста географически реально (семейное гнездо, двухэтажный дом со спальнями на втором этаже), линейно и открыто. Время тоже необратимо и линейно. Герой мальчик после прослушанных на ночь историй поднимается к себе в детскую, договариваясь с отцом о завтрашней встрече и беспечно волоча своего игрушечного любимца за лапу вниз головой по лестнице. По ходу глав в тексте в линейной хронологической последовательности прослеживаются не только события отдельных дней из жизни мальчугана, но и эволюция его мыслительной деятельности от эмоциональности к рациональности, а также этапы его перехода в иной социальный статус, школьника. Это, собственно, и является причиной того, что сказка как мир свободы и фантазии заканчивается. В дальнейшем рассказчик демонстрирует себя лишь изменением ракурса повествования, «точкой зрения», и изменением самой формы изложения: переходами от повествовательной манеры эпического пересказа и комментария к свободному полилогу персонажей.

Переход из относительно реального, линейного пространственно-временного уровня в собственно сказочное пространство и обратно сигнализируется сразу несколькими способами. Особенно много таких явных сигналов в Первой главе первой книги, как бы готовящей читателя к необходимости в дальнейшем самому переключаться в разные модальности текста. Во-первых, актуализируя игровую ситуацию, рассказчик «обнажает прием»: он договаривается с сыном о сотрудничестве (подсказки деталей и воспоминания о происшедших с героями приключениях) и предлагает ему сменные маски персонажа то одного, то другого уровня повествования, обращаясь то к реальным фактам семейной истории, то на ходу придумывая новые приключения игрушек, переносясь в область вымысла. Так, в кольцевой структуре «матрешки» первой главы отец с сыном договариваются о рассказывании сказок на ночь. От предшествующего этому диалогу прозаического повествования рассказчик-взрослый переходит к прямой речи и говорит от первого лица, о своем собеседнике-сыне при этом он упоминает в третьем лице. Винни-Пух пока еще просто игрушка сына. Правда, в самом начале первой книги, во Введении автор уже смешал обе реальности. В рассказ о встрече сына с реальной бурой медведицей Винни в лондонском Зоопарке и истоках имени любимой игрушки Кристофера Робина он вставляет свой диалог в виде прямой речи с Поросенком, оказывающимся таким образом тоже в маргинальном положении – и игрушка, и говорящий персонаж.

А через несколько страниц и Винни-Пух тоже становится одушевленным персонажем сказочного, внутреннего, текста – так же, как и сам Кристофер Робин. Последний, однако, в этом отрывке находится еще в маргинальном пространстве. Местоимения второго лица делают его еще принадлежностью линейного мира, но разговаривающая игрушка явно принадлежит миру сказочному. «Доброе утро, Кристофер Робин», – сказал он. «Доброе утро, Винни-Пух», – ответил ты» [Milne *WTP* 1980, 8]. Переключение из хронотопа повести в сказочное пространство и обратно может сигнализироваться и введением разных шрифтов (например, курсив на с. 2, с. 7 первой книги) или больших пробелов в наборе абзацев текста.

Во-вторых, вводный текст существует на границе сказочного пространства-времени уже потому, что его события развиваются в вечернее / ночное время. Некоторые ремарки повествователя фиксируют переход действия из гостиной не в сказочный Лес, а в промежуточную реальность сна, которая мало чем отличается от прихотливого полета фантазии. В-третьих, введение сказочного хронотопа оформляется традиционными фольклорными формулами, правда, иронически переосмысленными повествователем, что опять же создает комический эффект игровой ситуации и пространственно-временного пограничья: «Однажды давным-давно,

кажется, в прошлую пятницу, Винни-Пух жил в лесу один, совсем сам по себе под именем «Сандерс» [Milne *WTP* 1980, 2]. Комический эффект здесь усиливается столкновением неопределенного времени сказки и линейно-конкретного времени – пятница как день недели. А также введением собственного имени «Сандерс», при этом сочетание «жить под именем» реализуется не в переносном, привычном нам смысле, а в дословном, что создает так любимую англичанами игру слов. Это имя оказывается случайной надписью на обломке доски, висящей на дереве НАД жилищем Пуха.

Второй уровень повествования представляет собой собственно сказочный текст о приключениях одушевленных игрушек (Ослика И-Йо, Поросенка, Филина, Кролика, Кэнги с бэби Ру, Тиггера) и героя-мальчика в сказочном Лесу. Каждая глава описывает какой-то один эпизод, и практически все они являются самостоятельными рассказами, в большей степени построенными на диалогах персонажей. В некоторых акцент делается на пространственных перемещениях героев по Лесу и их приключениях (например, как Винни-Пух пытался залезть на дерево и добыть мед; как герои открывали Северный Полюс и т.д.). Часть посвящена собственно отношениям между персонажами и их характеристикам (Пух в гостях у Кролика, День рождения И-Йо, Пух изобретает игру и т.д.). В некоторых совмещаются обе темы – Пух находит потерянный Осликом хвост, пытается с Пятачком поймать ужасного зверя Слонопотама (очень удачный перевод имени виртуального страшилища *Heffalump B.* Заходером).

Собственно сказочный текст представляет собой замкнутую циклическую структуру с закрытым пространством и циклическим временем. Пределы сказочного Стоакрового Леса (100 acre Wood), где живут сказочные герои (но не Кристофер Робин !!!), не определены точно, хотя упоминается о некоем виртуальном Внешнем мире (Outland), с которым граничит сказочный Лес. Только в конце второй книги возникает демаркационная линия – Река, задающая некоторую конечность сказочного пространства. Это служит сугубо функциональной цели повествователя – подготовить читателя к эсхатологической развязке произведения и уходу Кристофера Робина в мир взрослых, в тот самый Outland. Однако при этом Лес относительно четко географически структурирован, что отличает его пространство от традиционной сказочной неопределенности и позволяет относить тексты Милна к жанру фэнтези – на стыке сказки и эпоса с использованием элементов фантастики [Townsend 1990, 136].

Не случайно изданные тексты дилогии сопровождаются подробной картой местности, нарисованной самим автором и оформленной иллюстратором Э. Шепардом. Современная постмодернистская критика комментирует эту особенность фэнтези как стремление виртуальной реальности текста легализовать себя. Реальными были и почти все

игрушки, с которыми общается в тексте мальчик. Например, плюшевый медведь Эдвард Бир (Teddy Bear – уменьшительное от Edward), самая первая игрушка в семье.

В диалогии описываются времена года с характерными природными проявлениями этой сезонности (лето, осень и снежная ветреная зима), но исторического времени внутри собственно сказочного текста нет, есть вечно повторяющее себя Безвременье Вечности. Это подтверждается высоким элегическим пафосом заключительных строк диалогии. Как бы ни сложилась судьба условно-реального Кристофера Робина, который в тексте покидает сказку и прощается со своими игрушками, «здесь, в этом Зачарованном месте на опушке Леса маленький мальчик со своим Медведем будут играть всегда» [Milne *ТНАРС* 1980, 176].

В то же время собственно сказочное повествование начисто лишено той морфологической строгости и целенаправленности сюжетного развития (как цепь потерь, бед, недостатков неких космических или социальных ценностей и их приобретений, связанных между собой действиями героя и являющихся их результатом), которая предписывалась фольклорным текстам (см. работы Проппа, Мелетинского и др.). Поэтому так сложно определить жанровую разновидность произведений Милна (и не волшебная сказка, и не анималистическая, и не бытовая новеллистическая в классическом виде, и не совсем авантюрная – скорее пародийная, и не повесть в своем классическом виде).

Конечно, мы можем найти в тексте отдельные функции архетипичной фольклорной структуры. Есть недостача меда, отлучка из дому, даже попытки определения противника; правда, таящие угрозу Бука, Бяка и Слонопотам (перевод имен собственных Б. Заходера) оказались лишь виртуальными персонажами, плодом страха глупенького медвежонка Винни-Пуха. Но логически эти элементы не связаны в структурную цепь целеполагающих звеньев получения искомого предмета или качества, как это должно быть в традиционной сказке. Почти каждый эпизод испытания одновременно с использованием сказочной архаики решает совершенно другую жанровую задачу – в подтексте воспроизводит жанровую ситуацию повести. При отсутствии внешней жесткой закреплённости эпизодов друг за другом возникает ощущение фрагментарности происходящих событий, что формально имеет вполне приемлемое биографическое объяснение. Текст диалогии изначально создавался в жанре сборника как «bedtime stories» – небольших миниатюр на сон грядущий.

Таким образом, наш вывод заключается в том, что всю диалогию можно рассматривать как бессознательное и опосредованное воспроизведение автором трехчленной структуры ритуально-мифологического обряда инициации героя-мальчика несмотря на то, что формально главным героем диалогии является Винни-Пух (подобная трехчленная организация вполне может лежать и в основе жанра повести).



С первой главы, отсылая Кристофера Робина и его друзей в собственно сказочный текст, сталкивая его с препятствиями, где необходимо решать разные бытовые задачи, причем, не только практического, действенного, но и нравственного характера, Милн показывает рост умений, способностей и формирование душевных качеств Кристофера Робина, развитие его сознания от наивного, конкретно-чувственного через образное к рационально-логическому. Пройдя ряд испытаний и приключений со своими друзьями-игрушками, Кристофер приходит и к постижению таких этических понятий как обязанность, долг, честь, доброта, отзывчивость, мужество, уважение к чужой личности и терпеливое осознание права другого на ошибку. В конце дилогии Кристофер уходит из Зачарованного пространства сказки в мир человеческих, взрослых, отношений, но уже в новом статусе – школьника.

Эти элементы эволюции личности героя позволяют исследователям относить дилогию к жанру сказки-повести, при этом повествовательный хронотоп «совершенного настоящего» реализуется как бы ЗА текстом дилогии. Логика эпизодов разворачивается таким образом, что попадают в сложные ситуации и испытания формально подвергаются герои-игрушки. Так, именно Винни-Пух лезет за медом на дерево и не может спуститься, пугается своих виртуальных зловещих преследователей, но и помогает Ослику найти хвост, спасает друзей от потопа и т.д. Но решает многие проблемы своих любимцев или оценивает их достижения и промахи именно Кристофер Робин – как старший, как понимающий и одобряющий или иронизирующий. То есть, отношения мальчика с игрушками, где он – за старшего, зеркально отражают реальные отношения мальчика и взрослых, где в реальном мире он – только ученик. И в этом воспитательная сила историй о Винни-Пухе.

При этом не будем забывать, что развертывание сюжета в дилогии – игра, но играет с персонажами не Кристофер Робин, а сам автор. Мальчик же становится в тексте сказок тоже в какой-то степени куклой, зависимой от кукловода-автора в большей степени, чем другие персонажи сказок – выше мы упоминали о том, что ему приписываются в сказочном тексте многие черты уже сложившейся, относительно взрослой личности, какой на самом деле он еще не стал полностью. Для того, чтобы вскрыть этот дидактический прием Милн-художник показывает, что в определенный момент (пограничье вымысла) Кристофер Робин-персонаж сказки как бы выключается из игры, выпадает из пространства сказки и становится обыкновенным шаловливым малышом, волочащим игрушечного медведя вниз головой по лестнице. Такой прием «двойного видения» в тексте позволяет определить степень развития «мыслительного аппарата» героя, а точнее – он указывает на соотношение логической и мифопоэтической форм мышления у разных возрастных категорий (то, каким Кристофер Робин должен стать), их место в сфере

сознания и, таким образом, их непосредственное влияние на субъекта. Мир детского сознания глазами взрослого образует известную оппозицию «детский – взрослый» в схеме обряда посвящения. Конечно, подобная экспликация несколько схематична, но она выявляет общий принцип характера инициации.

При создании характеров мальчика и его друзей проявилась весьма оригинальная, вероятно, интуитивная находка автора. Во-первых, он снабжает своего героя-человека своеобразным двойником, антропоморфной игрушкой, явно носящим характер фольклорно-мифологического трикстера, глуповатого простака, часто попадающего в сложные ситуации, когда и возникает необходимость герою-мальчику проявлять свою сообразительность и ответственность старшего. Если Винни-Пух мыслит и действует конкретно, на уровне непосредственных ощущений, то сказочному Кристоферу Робину приходится обращаться к пространственному мышлению, логическому анализу.

Кроме того, в самом образе Медведя, «у которого слишком мало мозгов» (прием *Understatement*), можно увидеть еще одну важную идею текста: для того, чтобы быть добрым, отзывчивым, внимательным, доброжелательным, не обязательно иметь много ума или аналитические способности. Ведь именно «бестолковый» Пух отыскивает потерявшийся хвост Ослика, спасает чуть не утонувшего во время потопа Поросятка. Удачное использование добродушного юмора и иронии позволяет писателю при сохранении нравственной назидательности текстов уходить от одномерного навязчивого дидактизма. Создавая выпуклые характеры своих персонажей и прослеживая рост именно героя-мальчика в сопоставлении с большой долей условности других героев, Милн проводит их по всему циклу человеческого развития, установления Космоса из Хаоса.

Сказочный Лес осваивается героями по всем правилам древнего архетипа человеческого поведения. Сам Лес перестает быть таящим угрозу «чужим пространством» для героев-игрушек (что в целом было характерно для фольклора), но остается местом испытаний, инициации для Кристофера Робина. Пространство текста Милна, как и в традиционной сказке, строится от центра к периферии. Не случайно, вероятно, и то, что уже в самом начале диалогии Пух залезает на дерево, которое находится прямо в центре сказочного пространства. Образ дерева вводится автором в стилистику фольклорного повествования с многочисленными лексическими и синтаксическими повторами и анафорами. «Однажды когда Пух гулял, он вышел на открытое место в середине леса, и в самом центре этой лужайки стоял огромный дуб, и с вершины этого дерева раздавался громкий жужжащий звук» [Milne *WTP* 1980, 4].

Мифологема Мирового Древа, древа жизни и познания, введенная в текст в самом начале, тем самым, определила семантику последующего развертывания сюжета и смысл инициации всех героев. Все, что с ними

происходит – это процесс получения знания, духовная и душевная эволюция. Неслучаен становится и объект поиска – мед (опять аллюзии из близкой по духу британцам германо-скандинавской мифологии – «мед поэзии» и духовного просветления, который доступен лишь верховному богу или герою Одину). Неизвестно, насколько сознательно обращался к этим аллюзиям сам автор «Винни-Пуха», но не менее интересно, что в результате попытки обретения меда Пух начинает сочинять свои «пыхтелки», «шумелки» и «сопелки» (очень удачный вариант перевода Б. Заходера!) – то есть в какой-то степени становится поэтом, приближаясь в этом к мифологическому толкованию поэтического творчества как духовного просветления. Даже в падении несчастного Пуха с дерева можно в пародийном ключе увидеть аллюзию к жертвенной гибели Одина на мифологическом ясене Иггдрассиль.

Почти все животные живут в разных частях Леса, большинство из них – на деревьях. Здесь же может появиться еще одна интертекстуальная отсылка. Рационалист и прагматик Кролик живет в норе, в которой Пух – уже во второй главе застревает. Освоение окружающего пространства, таким образом, происходит еще и по вертикали: дерево – нора. Так, само место обитания делает Кролика антиподом главного героя, Винни-Пуха, для которого интуиция, в отличие от рационализма Кролика, является основой его ориентации в мире.

Нанесение визита любому из обитателей Леса Пухом с Пятачком напоминает мифологическое освоение пространства по периферии. Таким образом, мифологема Леса, включающая другие мифологемы – Воды (потопа и реки), Меда, Мирового Древа, – среднее звено трехчастного обряда инициации и локус его экспликации (место проявления, развертывания, течения и угасания события).

К мифологическим элементам, связанным с мотивом инициации, относятся и мифологема Имени и проблема наименования, мифологема Знака (слова, письменности), мифологема Еды (приема пищи, меда) и т.д. Все эти образы, возникающие в тексте внешне спонтанно, выводят сказки на совершенно иной – уже философский уровень интерпретации. Таким образом, тексты могут реализоваться уже в другом читательском контексте.

Подводя итог, можно сделать вывод, что ядро литературной сказки – архаическая фольклорно-мифологическая пространственно-временная структура и ее специфическая субъектная реализация, которые оказались способными к развитию и синтезу с другими глубинными структурами и привели к образованию литературных жанров неомифологического характера – сказки-повести, или фэнтези.

### Библиография

- Bahtin Mihail Mihajlovič. *Problemy poèтики Dostoevskogo*. V: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Literat/Baht\\_PrPoet/index.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/Baht_PrPoet/index.php) [Dostup 4 XII 2017] [Бахтин Михаил Михайлович. *Проблемы поэтики Достоевского*. В: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Literat/Baht\\_PrPoet/index.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Literat/Baht_PrPoet/index.php) [Доступ 4 XII 2017].
- Demurova Nina Mihajlovna. 1979. *L'uis Kèrroll. Očerk žizni i tvorčestva*. V: <http://www.lewis-carroll.ru/library/očerk-o-zgizni-i-tvorčestve.html> [Dostup 4 XII 2017] [Демурова Нина Михайловна. 1979. *Льюис Кэрролл. Очерк жизни и творчества*. В: <http://www.lewis-carroll.ru/library/očerk-o-zgizni-i-tvorčestve.html> [Доступ 4 XII 2017].
- Lipoveckij Mark Naumovič. 1992. *Poèтика literaturnoj skazki (na materiale russkoj literatury 1920-1980-h godov)*. V: <https://fantlab.ru/edition210709> [Dostup 4 XII 2017] [Липовецкий Марк Наумович. 1992. *Поэтика литературной сказки (на материале русской литературы 1920-1980-х годов)*. В: <https://fantlab.ru/edition210709> [Доступ 4 XII 2017].
- Lupanova Irina Petrovna. 1981. *Sovremennââ literaturnââ skazka i ee kritiki*. V: <http://smalt.karelia.ru/~filolog/pdf/lupanov2.pdf> [Dostup 4 XII 2017] [Лупанова Ирина Петровна. 1981. *Современная литературная сказка и ее критики*. В: <http://smalt.karelia.ru/~filolog/pdf/lupanov2.pdf> [Доступ 4 XII 2017].
- Medriš David Naumovič. 1980. *Literatura i fol'klornââ tradiciâ. Voprosy poèтики*. V: [https://www.e-reading.club/bookreader.php/38273/Medrish\\_-\\_Literatura\\_i\\_fol%27klornaya\\_tradiciya%2C\\_Voprosy\\_poetiki.html](https://www.e-reading.club/bookreader.php/38273/Medrish_-_Literatura_i_fol%27klornaya_tradiciya%2C_Voprosy_poetiki.html) [Dostup 4 XII 2017] [Медриш Давид Наумович. 1980. *Литература и фольклорная традиция. Вопросы поэтики*. В: [https://www.e-reading.club/bookreader.php/38273/Medrish\\_-\\_Literatura\\_i\\_fol%27klornaya\\_tradiciya%2C\\_Voprosy\\_poetiki.html](https://www.e-reading.club/bookreader.php/38273/Medrish_-_Literatura_i_fol%27klornaya_tradiciya%2C_Voprosy_poetiki.html) [Доступ 4 XII 2017].
- Meletinskij Eleazar Moiseevič. 2000. *Ot mifa k literature*. Moskva [Мелетинский Елеазар Моисеевич. 2000. *От мифа к литературе*. Москва].
- Milne Alan Alexander. 1939. *Autobiography*. N.Y: Dutton.
- Milne Alan Alexander. 1980. *The House At Pooh Corner*. London: Puffin Books (ТНАРС – в сносах).
- Milne Alan Alexander. 1980. *Winnie-the-Pooh*. London: Puffin Books (WTP – в сносах).
- Propp Vladimir. *Morfologiâ volšebnoj skazki*. V: <https://www.e-reading.club/book.php?book=46790> [Dostup 4 XII 2017] [Пропп Владимир. *Морфология волшебной сказки*. В: <https://www.e-reading.club/book.php?book=46790> [Доступ 4 XII 2017].
- Propp Vladimir Ākovlevič. 1996. *Istoričeskie korni volšebnoj skazki*. Sankt-Peterburg: Izdatel'stvo Sankt-Peterb. Universiteta [Пропп Владимир Яковлевич. 1996. *Исторические корни волшебной сказки*. Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербурга. Университета].
- Propp Vladimir Ākovlevič. 2000. *Ruskaâ skazka*. Moskva: Labirint [Пропп Владимир Яковлевич. 2000. *Русская сказка*. Москва: Лабиринт].
- Townsend John Rowe. 1990. *Written for Children*. London: Bodley Head.

## Summary

### “GENRE MEMORY” AND ITS METAMORPHOSIS IN A LITERARY TALE BY A.A. MILNE

The nucleus of Milne’s literary tale dilogy (*Winnie-the-Pooh* and *The House at the Pooh Corner*) is an archaic folklore-mythological spatio-temporal structure and its specific subject realization that have proved capable of development, metamorphosis, synthesis with other deep structures and have led to the formation of literary genres of a neo-mythological character – literary tale, story and fantasy.

In Milne’s tales there is no traditional struggle between Good and Evil, there are practically no “miraculous” objects and magical powers. The action is not based on the confrontation between the two sides, representing different moral principles (as in a traditional fairy tale), but involves the transition of the hero, Christopher Robin, from the world of childhood to the adult world, acquiring a higher social status, the development of abilities and skills of various characters to solve different life problems, first at the level of choice of options from the accumulated empirical experience, and then at the level of abstraction from real specifics to the skills of logical analysis and mastering written speech and the basics of mathematics. This results in the acquisition of a new level of knowledge and the development of a new way of understanding of the world (the creation of the cosmos from chaos).

Kontakt z Autorką:

natashapavlovna@mail.ru nevzorova@bsu.edu.ru