

III. ГЕНДЕР, УРБАНІЗМ ТА ГРА В ЛІТЕРАТУРІ

УДК 821.133.1 – 343.09«16 – 17»

Г. Є. Нікітіна

Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара

ПОЕТИКА ГРИ У ФРАНЦУЗЬКІЙ КАЗЦІ РОКОКО

У статті здійснюється спроба дослідити ігрове начало у французькій літературній казці доби рококо. Вивчаються передумови для розквіту ігрових якостей в даному жанрі у загальній культурній парадигмі того часу, провідних тенденціях літературного процесу і в успадкованих від фольклорних зразків закономірностях поетики самої чарівної казки, що сприймаються як певний звід правил, яких дотримуватимуться письменники XVII–XVIII ст. Розглядається розмаїття проявів гри на рівні сюжету, окремо взятої ситуації і всієї нарративної стратегії, тексту (алюзії, ремінісценції, пастиш, взаємні посилання) і паратексту (заголовки, суголосні їм фантазійні місця видання, предметні покажчики), її роль у формуванні творчого метода, відмітною рисою якого є застосування ігрових категорій (фігура, масть) до казкового універсуму, функції і художні ефекти, що визначають своєрідність поетики чарівної казки у французькій літературі XVII–XVIII ст.

Ключові слова: французька літературна казка XVII–XVIII ст., рококо, гра, алюзія, пастиш, ілюзія, Шарль Перро, мадам д'Онуа, Шарлота Комон де Лафорс, Кребийон-син, Жан-Луї Фужере де Монброн, Маргарита де Любер, Шарль Піно Дюкло, Жак Казот.

В статті предпринимается попытка изучить игровое начало во французской литературной сказке эпохи рококо. Исследуются предпосылки к расцвету игровых качеств в данном жанре в общей культурной парадигме того времени, ведущих тенденциях литературного процесса и в унаследованных из фольклора закономерностях поэтики самой волшебной сказки, воспринимаемых как некий свод правил, которых придерживаются писатели XVII–XVIII веков. Рассматривается многообразие проявлений игры на уровне сюжета, отдельно взятой ситуации и всей повествовательной стратегии, текста (аллюзии, реминисценции, пастиш, взаимные отсылки) и паратекста (заглавий, созвучных им фантазийных мест издания, оглавлений), её роль в формировании творческого метода, отличительной чертой которого становится применение игровых категорий (фигура, масть) к сказочному універсуму, функции и художественные эффекты, определяющие своеобразие поэтики волшебной сказки во французской литературе XVII–XVIII веков.

Ключевые слова: французская литературная сказка XVII–XVIII веков, рококо, игра, аллюзия, пастиш, иллюзия, Шарль Перро, мадам д'Онуа, Шарлотта Комон де Лафорс, Кребийон-сын, Жан-Луи Фужере де Монброн, Маргарита де Любер, Шарль Пино Дюкло, Жак Казот.

The following article deals with the play element in French literary fairy tale of rococo. It involves the study of preconditions for play's flourishing inside this genre in the epoch's general cultural paradigm and leading tendencies in literature as well as in the logic of traditional fairy tale narrative patterns inherited from popular culture and seen by authors of 17th – 18th centuries as a set of rules, comparable to rules in the game. The research is focused on variety of play's occurrences in plot, literary situations depicting the games and narrative strategies, in text (allusions, reminiscences, pastiche, mutual references) and paratext (titles, fictional places of edition corresponding to them and table of contents), its role in formation of specific artistic approach, characterized by applying the game's categories such as pieces (like in chess) and suits (black and white) to fairy tales' universe, its functions and produced effects, that determine the specificity of fairy tale's poetics in French literature of 17th – 18th centuries.

Key words: French literary fairy tale of 17th – 18th centuries (conte de fée), rococo, play, game, allusion, pastiche, illusion / enchantment, Charles Perrault, Madame d'Aulnoy, Charlotte de Caumont La Force, Crébillon-fils, Jean-Louis Fougeret de Montbron, Marguerite de Lubert, Charles Pinot Duclos, Jacques Cazotte.

Досліджуючи ігрову складову культури у праці «Homo ludens» (1938), Й. Гейзинга писав, що визначення рококо навряд чи можливе без прикметника «грайливий», – настільки всі сфери життя цієї доби сповнені грою [6, с. 257 – 259]: пасторальні ідилії, розігрувані на лоні природи придворними, котрі, зачитуючись романом Оноре д'Юрфе, вдавали нових Селадона й Астрею, подібно до галантного товариства, зображеного Антуаном Ватто на картині «Паломництво на острів Кіферу» (1717); мода, в якій у цей час панує стилізація – фіжми, манжети-пагоди, перуки і вигадливі зачіски, на кшталт зачіски-фрегата авторства придворного перукаря Леонара Отье; кокетство, яким воно постає у «Викраденні локона» (1712) Александра Поупа, що не тільки сповнює найменший жіночий рух чи погляд, як на полотнах Фрагонара «Щасливі випадковості гойдалки» (1767–1769), «Любовна записка» (1770), «Засув» (1774–1778), «Поцілунок крадькома» (1788), а й вигадує мову віял і мушок, покликаних сповістити залицяльників про настрій і примхи їхніх власниць; придворний етикет, який у цей час стає як ніколи вигадливим, і кулуарні політичні інтриги. У добу рококо гра – не просто одна з улюблених форм дозвілля, в чому легко переконатися за тим, наскільки часто вона виступає сюжетом жанрових сцен Фрагонара, де закохані по-дитячому безтурботно грають у піжмурки, а молоді придворні у парку розважаються галантною грою в гарячу долоньку (фр. *la main chaude*), в ході якої треба наосліп, лише за дотиком руки, вгадати свою кохану [7, р. 167 – 168], це стиль життя, який, як погоджуються такі дослідники, як Ж. Вайсгербер, М. Делон, Н. Т. Пахсар'ян, накладає свій відбиток на тогочасну ментальність, а отже, й на художнє мислення [3, с. 77]. Це зумовлює інтерес до дослідження місця гри, а саме до її форм, рівнів, на яких вона виявляє себе в художньому дискурсі, функцій і категорій в поезиці літературних творів рококо. Даний аспект видається особливо цікавим стосовно французької чарівної казки, *conte de fées*, яка виходить на літературну авансцену у 90-х рр. XVII ст. і залишається улюбленим при дворі жанром до останньої третини XVIII ст., сприймаючи численні зміни, що протягом цього часу відбуваються в літературній парадигмі, моді і суспільних настроях, сам художній простір якої, насамперед нарративна структура зі сталою послідовністю сюжетних ходів і наперед визначеними функціями персонажів, характерні для казкових зачинів і кінцівок звороти-приказки і мотиви, які переходять із казки до казки, ніби захоплюють до гри.

Гра виявляє себе вже в найбільш ранніх зразках французької літературної казки XVII – XVIII ст. і помітна навіть на рівні заголовків. Назва, яку мадам д'Онуа дає своїй першій збірці казок, «Contes de fées» (1697), впродовж 1697–1698 рр. використовується так часто – її майже повністю відтворює графиня де Мюра, озглавлюючи свої твори «Contes des fées» і «Nouveaux contes des fées», й обігрує сама мадам д'Онуа у своїй другій збірці «Contes nouveaux ou les Fées à la mode» (1698), – що дане словосполучення перетворюється на кліше, яким у французькій мові позначають жанр чарівної казки. Така одноманітність свідчить не про брак оригінальності, а про свідоме прагнення долучитися до певної літературної моделі й ототожнюватися з нею, в якому відчувається як вплив літературної традиції XVII ст. – преціозного салону, що сформував смаки покоління письменників, до якого належали мадам д'Онуа і графиня де Мюра, де улюбленою розвагою було складання буріме, віршів на задані рими й теми, і класицизму, що виробив неусвідомлювану потребу у зразку для наслідування, – так і прояви характерного для рококо тяжіння до готових форм [3, с. 84], які кожен митець вишліфовує й оздо-

блює відповідно до власного авторського задуму. Такою готовою формою спершу виступали фольклорні сюжети, почуті від селянок-годувальниць, як ті, що лягли в основу «Попелюшки» або «Хлопчика з Мізинчик» Перро, «Вострушки-Золянки» і «Білої Кішечки» мадам д'Онуа, «Рікден-Рікдона» мадемуазель Лерітьє де Вілландон й «Персінетти» Шарлотти де Комон Лафорс, або запозичені у літературних джерелах, зокрема у збірці *exempla* Дона Хуана Мануеля (оповідь про ткачів, що створили невидиме вбрання для короля у «Сукні ширості» Лерітьє), у Боккаччо (історія терплячої Грізельди), Базіле (казка про Сплячу Красуню) і Страпароли (сюжети про Ослину Шкуру, Кота у чоботях і Короля-порося, до якого одночасно звертаються мадам д'Онуа і графиня де Мюрá); та невдовзі стає жанрова форма *conte de fées*, вироблена мадам д'Онуа, котра раз у раз дотримується помічених у народній казці закономірностей нарративної структури, яка дістане науковий опис лише у ХХ ст. у праці В. Я. Проппа «Морфологія казки» (1929), і яка сприйматиметься її послідовниками, як правила чергової літературної гри. Те саме відбувається і після публікації у 1705–1715 рр. арабських казок «1001 ночі» у перекладі Антуана Галлана, слідом за якими з'являються «1001 день» Франсуа Петі де Ла Круа, «1001 чверть години» Тома Сімона Гьолетт і навіть «1001 дурничка» Жака Казота, що можуть служити ілюстрацією до тези Й. Гейзинга про ігрову сутність рефренів, повторів і реприз [6, с. 258].

Прокладаючи шлях для нового жанру, письменники дбайливо переплітають долі героїв різних казок між собою і з долями літературних персонажів, що вже встигли полюбитися читачеві. Так, мадам д'Онуа пов'язує родинними зв'язками принца із казки про Білу Кішечку з другої її збірки «Нові казки, або Модні феї» із Принцом-Пустуном (*Prince Lutin*) із першої збірки «Казки фей» («C'étoit son oncle à la mode de Bretagne» [8, р. 458]). На окрему увагу заслуговує і те, як ця письменниця облаштовує казковий простір: всередині палацу Білої Кішечки вона поміщає залу з портретами видатних котів, де Кіт у чоботях Перро опиняється поруч із Лафонтеновими Салоїдом [8, р. 461], а ззовні прикрашає його кольоровими розписами з героями, як її власних казок, Вострушкою-Золянкою, Помаранчевим Деревом, Привабницею, Зеленим Змієм, так і казок її сучасників – Ослиною Шкурою і Сплячою Красунею Перро, а також Вострушкою з історії про вправну принцесу мадемуазель Лерітьє де Вілландон [8, р. 457], – у зв'язку з чим доречно провести аналогію з організацією простору на полотнах Паніні «Капріччо з видами античного Рима» (1758) і «Галерея з видами сучасного Рима» (1759). Поєднуючи тексти казок системою гіпертекстуальних зв'язків, письменниця, за її ж власним висловом, втілює задум «загальної історії фей від створення світу до сучасності» («l'histoire de toutes les fées depuis la création du monde jusqu'alors [8, р. 471]), що надає казковому часопростору цілісності, відокремленості, непроникності для зовнішнього світу (палац казкового персонажа прикрашають зображення літературних героїв, а не реальних історичних особистостей; під стать героїні-кішці авторка створює портретну галерею котів) й замкненості, яку Й. Гейзинга вважав однією із необхідних умов для гри [6, с. 34].

Можна помітити що, одним із улюблених об'єктів гри для казкарів XVII–XVIII ст. є добре знайомі їм реалії придворного життя. У палаці Білої Кішечки із дзеркалами, «що тягнуться від підлоги до стелі» [8, р. 465], й балетами, і в палаці фей із казки «Лісова лань», про який говориться, що «будувати його запросили того ж архітектора, що спорудив палац Сонця, і він зробив усе точнісінько як там, тільки в мініатюрі» [8, р. 352], легко впізнати Версаль часів Людовіка XIV, іншою відсилкою до образу якого є феєрверки із віршів на честь принцеси Красуні (так багато їх надсилають щодня з різних куточків світу її прихильники) в казці про Жовтого Карлика [8, р. 108]. Письменники охоче наділяють казкових героїв рисами й звичками своїх сучасників. Вони так само чепуряться: «Він надягнув парчеве вбрання, прикрасивши його пурпуровим і білим пір'ям; зачесався, на-

пудрився, умився; обмотав довкола шиї пишно розшитий шарф» [9, р. 47] – описує приготування Добронрава до зустрічі із Золотоволосою мадам д'Онуа; і обговорюють чужі вбрання – хай якою прекрасною Спляча Красуня здається принцу, він ледве стримується, щоб не сказати вголос, що вона «вбрана за модою часів його бабусі і носить комір-фрезу» («Il se garda bien de luy dire qu'elle estoit habillée comme ma mère grand, & qu'elle avoit un collet monté» [20, р. 28–29]). Подібно до тогочасних модниць, русалки в казці Жака Казота «Кошача лапка» (1741), щодня вбираються у риб'ячі хвости нових фасонів: «Незайве зауважити, що русалки не носять увесь час один і той самий хвіст. Кокетливі і непостійні, вони щодня обирають новий фасон, точнісінько, як наші дами, які постійно змінюють свої зачіски й рум'яна» [12, р. 231–232]. Слідуючи моді, заданій «1001 ніччю», в якій Шахерезада щовечора розважає султана своїми оповідями, фея із казки Маргарити де Любер «Принцеса Ліонетта і принц Кукуріку» (1743) слухає на ніч «свіжі» казки («contes nouveaux qu'on faisoit sur les fées» [18, р. 88]), котрі у чарівному світі, населеному феями і чаклунами, служать чимось на кшталт світської хроніки «Mercure Galant». У чарівній казці знаходить відображення пристрасть людини рококо до солодоців – у мадам д'Онуа злу фею Карабос намагаються задобрити драже, конфітюрами й тістечками [9, р. 197–198], а у людожерки Канкан із казки Маргарити де Любер «Принцеса Шкаралупка і принц Льодяник» через вафельні трубочки з кремом, що удозвіль ростуть на теренах країни Марципанії, випадають всі зуби і вона вступає у суперечку за озеро Солодкої Каші – єдиного, що вона приречена їсти до скону [17, р. 44–45]; любов до показної розкоші – мадам д'Онуа один за одним змальовує казкові палаци, всі як один зі стінами із щирого золота («Принц Пустун»), срібла («Дельфін»), кристалу («Привабниця і Персінет»), «Добра Лягушка», тонкої порцеляни («Біла Кішечка»), смарагдів і рубінів («Вострушка-Золянка»), де, «наче грудка каміння, лежать діаманти, і куди не кинь оком – всюди гарні сукні, цукерки, срібло й інші чудові речі» [9, р. 46]; капризність: «Жила колись Дама без капризів, чиє ім'я достеменно ніхто не знає, але я гадаю, що її звали Рідкісною» [13, р. 11], – пише Казот у «1001 дурничці»; безтурботність, котра дивує навіть казкових персонажів: «Принца здивувала вся ця розкіш і те, як спокійно і безтурботно живеться тутешнім мешканцям, оскільки, зрештою, міркував він, хто завадить крадієві зрізати із золотих воріт ланцюжок, виколупати з нього всі карбункули й озолотитися до кінця своїх днів?» [8, р. 458–459]. Чарівна казка стає чимось на кшталт дзеркала, в якому людина XVIII ст. розглядає себе з непідробною цікавістю, відпускаючи вишукані колкощі на адресу сучасників і усвідомлюючи, що вони стосуються і її самої.

Неприховуване задоволення, з яким автори беруться змальовувати у найменших подробицях казкові дива і перелічувати багатства нагадує ще й про таке захоплення людини XVIII ст., як колекціонування. У мадам д'Онуа можна знайти такий опис надзвичайно тонкого сукна, здатного пройти у вушко найтоншої голки: «На ньому були зображені усі птахи, звірі і риби, всі дерева, фрукти і рослини, які є на світі; всі камені, морські рідкості й мушлі; всі небесні світила – сонце, місяць, зорі й планети; всі королі й інші правителі, які коли небудь правили на землі, їхні дружини, коханки, діти й підданці аж до останнього здихлі, і кожен був одягнений у відповідності зі своїм суспільним положенням і за модою своєї країни» [8, р. 479]. Письменники XVIII ст. швидко помічають ігровий потенціал такого роду переліків, як і колись Рабле, котрий, пародіюючи середньовічні *sommae*, увів до художнього простору романів про Гаргантюа і Пантагрюеля так звані «ряди» одягу, їжі, прислів'їв, ігор, лайки, і Сервантес, чий Санчо Панса розмовляє прислів'ями. На вплив обох нерідко вказують самі автори. Так, у казці Маргарити де Любер «Принцеса Шкаралупка і принц Льодяник», з'являється аллюзивний образ наперсниці Говорушки, яка розмовляє часом тавтологічними, часом суперечними одне одному прислів'ями (що додає цьому персонажу коміч-

ності), бо доводиться родичкою Санчо Панса, про що жартома говорить, буцім-то «його дядько був її тіткою» [17, р. 61]. Тут же є згадка про пантагрюеліон [17, р. 19] і пастиш з глави про дитинство Гаргантюа [21, р. 42–43] – пасаж, в якому зібрані всі найвідоміші прописні істини, авторство яких приписують мудрецю на ім'я Зімкнене Око (*Dort d'un oeil*): «Подейкують, що він перший відкрив, що після дощику – сонечко, що як світає, то день наступає, що як помреш, то більше не живеш, що вночі всі коти сірі, а корови бурі, що як крамниці на замку, то до ворожки не ходи – в місті свято, і що у страху очі великі. Він також навчив своїх сучасників тому, що до нього ніхто не вмів: пускати пил у вічі, будувати повітряні замки, від дощу ховатися у воді, ганятися за двома зайцями, сидати між стільців, ставити віз перед волами, водити коня кувати, як кузня згоріла, лізти поперед батька в пекло, класти зуби на полицю, опинятися між молотом і ковадлом, жити, щоб сьогодні густо, а завтра пусто, ловити гав, класти ложку дьогтю в діжку з медом, ховати шило в лемішу, перескакувати з п'ятого на десяте і повсякчас повертатися до своїх баранів, вимінювати шило на швайку, водити за носа і обводити круг пальця, з одного вола дві шкури лупити, лити воду на чужий млин і ще безліч чудових секретів, про які, якби не він, люди ніколи не здогадалися б» [17, р. 9–16]. Показуючи мудрість Зімкненого Ока неосязною, запозичений у Рабле прийом дескрипції, дозволяє в жартівливій формі передати абсолютні властивості, якими, за Я. Е. Голосовкером, логіка чудесного наділяє істот і чарівні предмети у казці [2, с. 30–31].

Цей топос чарівної казки письменники XVIII ст. обіграють найчастіше. У *conte de fée* привнесені із фольклору абсолютні властивості чарівних істот і предметів зіштовхуються з логікою раціоналізму, якою вирізняється мислення співвітчизників Декарта у XVII – XVIII ст. Схильність казки до гіперболізації викликає у них скепсис¹ і слугує джерелом комічного. Так, щодо казкового скакуна Жак Казот у «Кошачій лапці» (1741) зауважує: «До відома усіх, хто переймається, звідкіля взявся кінь: скакуни принців завжди цілі й неушкоджені, повсідлані й підпружені, терпляче очікують на них під воротами палаців феї» [12, р. 266]. А у «1001 дурничці» (1742) розповідає про коня Невтомного таке: «Це був скакун, який мчав день і ніч, ніколи не звертаючи зі свого шляху, і не було такого каменю, що тут і там трапляються на дорогах, який міг би його зупинити. Коли на його шляху опинявся будинок, він, замість об'їжджати його, скакав прямо по даху, а якщо це були паркани, нісся напролом. Він з легкістю перестрибував урвища, ріки і навіть проливи. Чи треба говорити, що, коли на обрії показувався ліс, він стрімголов кидався у хащі. Оскільки цей кінь був чарівний, чагарник йому був ні по чому» [13, р. 60–61].

Захоплені просвітницькою ідеєю Енциклопедії, яка надає нового сенсу колекціонуванню, автори вбачають в абсолютних чарівних властивостях привід вичерпати всі художні можливості образу, що цілком збігається і з рокайльним прагненням безкінечно шліфувати образ, яке давалося взнаки ще у мадам д'Онуа, чия Біла Кішечка величає себе «моя муркотлива Величність» («ma miaularde Majesté» [8, р. 462]). Зокрема, Жак Казот у «Кошачій Лапці» втілює все розмаїття значень, які зазвичай вкладають у поняття холоду, в образі Феї Крижинок (Fée aux Glaçons), котра охоче опікується зимовими снігопадами і літнім градом, протягами, що дошкуляють подагрикам, охололими стравами і почуттями, завченими компліментами та настановами і навіть докладає руку до написання нудних книжок [12, р. 263–264].

¹ Згадати лише те, як зустріли образ кришталевого черевичка Попелюшки у Перро, який не розбився, впавши на кам'яні сходи, що здалося настільки малоймовірним, що мадам д'Онуа у своїй «Вострушці-Золянці» тут же замінила його на розшитий перлами оксамитовий черевичок [9, р. 497], а у XIX ст. Бальзак і Літре взагалі припустили, що це друкарська помилка книговидавця Барбена, і замість «rantoufle de verre» мала бути «rantonfle de vair», тупфелька оторочена білячим хутром, про що писав М. Соріанó [22, р. 131].

Втім людина рококо охоче нехтує встановленими правилами заради задоволення від гри, якій вона дозволяє захопити, уволікти себе, – що на думку Ж. Вайсгербера, наведену Н. Т. Пахсар'ян, зближує рокайльну гру із грою дитячою [3, с. 84–85], – тим паче, що до цього захоплює сам жанр казки, в якому пишуть і який читають виключно заради розваги і задоволення, на що вказує його стійке означення *plaisant* (фр. «приємний»), де, як зауважував Казот: «Думка, наче пташка, пурхає з гілки на гілку, ні на мить не затримуючись на одному місці» [13, р. 9]. Ніби ілюструючи цю тезу, Маргарита де Любер розпочинає розповідь про вміст корзиночок, принесених підданими принца Льодяника, перерахуванням вишуканих солодошів, що якнайкраще пасують до імені героя (*Bonbon*) і до назви його батьківщини, королівства Марципанії (*Franchipanne*), – марципанів, драже, меренг, цукатів, карамелей, пастили, конфітурів, праліне, еклерів, тістечок з вершками – але, захопившись, спочатку додає прославлені ласощі з усіх куточків Франції, такі як анісове монпансьє з Вердена, чорнослив з Тура, пряники з Реймса і бісквіти з Гавра, потім несподівано переходить від солодошів до ковбасних виробів – сервелатів з вулиці де Бар, принагідно згадує такий закордонний смаколик, як голландський сир, і завершує перелік неістивним милом з Булоні [17, р. 87–88].

Згадка про дитячу гру не випадкова, адже вона присутня у французькій казці рококо і як спосіб організації оповіді, і як ситуація. Маргарита де Любер, збагнувши, що в чарівній казці, де, як писав Я. Е. Голосовкер, будь-який троп матеріальний [2, с. 45–46], за іменами-метафорами, на кшталт назв квіток *Rosette* (Троянчочка), *Fleur d'Amour* (Квітка Кохання), *Belle de Nuit* (Нічна Красуня), *Longue-épine* (Колючка) у мадам д'Онуа, цілком може опинитися персонаж-річ, подібно до граючих дітей, які залучають до гри предмети, що випадково опиняються у них під рукою, робить героями казки «Принцеса Шкаралупка і принц Льодяник» звичайнісінькі яєчну й горіхову шкаралупку, льодяник і хек, форма, колір, шорсткість, смак і запах котрих, підказують їй, яку саме роль слід відвести їм в історії: біла, гладенька і крихка яєчна шкаралупка, що своєю формою нагадує сукню із фіжмами, навіює письменниці образ витонченої принцеси, за аналогією з грою в шахи їй протиставляється персонаж втілюваний темною, грубою, вкритою борознами горіховою шкаралупою, а парою стає такий самий гладенький, блискучий льодяник; так само, передбачуваним є й запекле протистояння солодкого льодяника і хека, що «тхне гірше за протухлу рибину» [17, р. 50], в якому симпатії як дитини, так і людини рококо розподіляються не на користь останнього.

В цій же казці Маргарита де Любер наводить найповніший з часів Рабле (Глава XXII «Ігри Гаргантюа» [21, р. 69–72]) перелік ігор – дитячих (піжмурки, хованки, квач, перстеник, чехарда, дзига, серсо), настільних (шашки, нарди, лото), азартних (кості), карткових (пикет, фараон, ландскнехт, дурень) і галантних (гаряча долонька, фанти і їхні різновиди, вигадані при французькому дворі, – *roy dépouillé*, *roy je t'adore*). В них у дитинстві грають Льодяник і його зведена сестра Горішенька, котра, дошкуляє йому, навмисне порушуючи правила: «Якщо ми гралися у квача, вона поквачувала мене дьогтем з голови до п'яти, а якщо у хованки, замикала у темній коморі і днями тримала там бранцем без їжі й води. Коли грали у класи, штовхалася так, що я раз по раз розквашував собі носа, а коли у ладки, щодоуху плескала по руках підощвами капців. Як гралися у серсо, штрикала мене палицею, наче шпагою, а як у піжмурки, підкравшись навшпиньки, лила за комір крижану воду. Як ходили вервечкою, наступала на п'яти, а як бігали наввипередки, ставила ніжку. У перстеника підсовувала слимаків, а у фанти оббирали до нитки, а потім, вигадуючи завдання, в самому спідньому тримала на холоді, доки я не занедужував на нежить і пропасницю. У баран-баран-буць вона штурхалася дужче за барана, у горюдуба підпалювала одяг, а у бзди-у-носа робила це насправжки. У довгої лози вона повсідлювала мене наче коника і, підстрожуючи своїми гострими колінками, ганяла кімнатою цілісінський день» [17, р. 106–108].

Дитячі ігри дозволяють письменниці не тільки в оригінальний спосіб обіграти таке загальне місце чарівної казки, як підступність зведених братів і сестер, але й несерйозно поговорити про серйозне: паралель між дотриманням правил у грі і загальноприйнятими правилами поведінки у суспільстві, близька до куртуазних уявлень про вихованість, за якими, як у випадку Трістана [5, с. 156], вміння грати у тавлеї важить не менше, аніж майстерне володіння зброєю і гречність у поводженні з дамами, робить очевидною загрозу, яку становить подібна невихованість для реальності, котра виникає у грі і котрою, як відчуває сама людина доби рококо, є її власний образ життя. Обурення викликають не стільки прикрі для героя наслідки – нежить чи збиті коліна, скільки невизнання меж, за якими гра перестає бути обопільно приємною (Горішенька днями тримає Льодяника замкненим у його хованці, а у фанти залишає на холоді в самому спідньому), занадто буквально інтерпретація ігрових метафор (у квача, вона забруднює героя з голови до п'ят – «à je te pince sans rire, elle me barbouilloit» [17, р. 106], у бзди-у-носа² робить це насправжки – «à pet-en-gueule elle faisait de ce jeu la réalité» [17, р. 107]), невміння грати делікатно, як того вимагає галантне товариство (у гарячій долоньці, заміненій у запропонованому перекладі на відомому українському читачеві гру у ладки, Горішенька, замість легенько доторкнутися до долоні зведеного брата, лупцює по ній капцем – «à la main chaude, je ne recevois des coups qu'avec sa pantoufle» [17, р. 106]), які руйнуючи чарівну ілюзію, котра, як показує Й. Гейзинга виникає в процесі гри – *in-ludo* [6, с. 37], позбавляють її задоволення.

Ілюзія є найбільш точним визначенням ефекту якого досягає Ш. Перро, коли вживає слова «enfant» (дитина) і спільнокореневе іспанське «infante», якому він надає перевагу перед французьким «princesse» в «Ослиній Шкурі» [19, р. 9], «fille» (дівчина і донька), «petite fille» (маленька дівчинка, що при сприйнятті на слух можна зрозуміти і як омофон «petite-fille» – онука), в такому контексті, де вони однаково можуть позначати родинний зв'язок і вік, чим викликає невпевненість читача щодо того, з ким він насправді має справу, як у «Червоній Шапочці», де все, починаючи примовкою «tire la chevillette, la bobinette cherra» [20, р. 53], ніби підслуханою у дитячій грі, і завершуючи багатократно повтореним вовком на різні лади наприкінці казки «mon enfant», начебто вказує на дитину, а мораліте застерігає від занадто люб'язних залицяльників юну кокетку. Можна звернути увагу на те, що формульні репліки вовка: «C'est pour mieux t'embrasser, mon enfant», «C'est pour mieux courir, mon enfant», «C'est pour mieux écouter, mon enfant», «C'est pour mieux voir, mon enfant», «C'est pour te manger» [20, р. 54–55] – діють, наче заклинання, *enchantement*, – слово, утворене за тим же принципом, що й *illusio* (для порівняння, *en-chantement* – *in-ludo* [6, с. 37]). Схожим прийомом скористається мадам д'Онуа, щоправда вона не називає прямо своїх героїв дітьми, а послуговується димінутивами – у братів принцеси Розет повні не кишені, а «кишеньки» драже («tout plein les pochettes de dragées» [9, р. 227] – і, як помічає М. А. Гістер, «інфантилізує» їхню поведінку і сповнює їхнє мовлення «дитячими» слівцями [1, с. 851]: почувши, що Золотоволоска не хоче стати його дружиною, король плаче «як мале дитя» і, як його не втішають, ніяк не заспокоїться [9, р. 41]; сестри Вострушки обіцяють їй за порятунок своїх найгарніших ляльок, іграшковий будиночок і купу цукерок [9, р. 477], а принц із казки про Білу Кішечку вирушає на полювання на іграшковому дерев'яному конику [8, р. 465]); коли ліжечко принцеси Розет опиняється посеред моря і вона уві сні відчуває, що її перина намокла, вона лякається, що знову обмочилася у постільці і що її за це сваритимуть («Elle eût peur d'avoir faire pipi au dodo, & d'être grondée» [9, р. 235]).

² «Pet-en-gueule» – назва чехарди, запозичена у Рабле [21, р. 71], переклад якої здійснено за А. Перепадею.

Це не поодинокий випадок, коли автор грає із читачем. Так, Маргарита де Любер у казці «Принцеса Шкаралупка і принц Льодяник» спантеличує його розповіддю про чудовисько, зовні схожим на собаку, що гавкає по-собачому, вкрите собачою шерстю, має собачу пащу і хвіст, але виявляється псом [17, р. 20–21], а потім разом із принцом Льодяником, обурюється зухвальством своєї мачухи, королеви Есенції, котра зажадала помістити на гербі королівства Марципанія голову корови над схрещеними лапами каплуна замість голови бика над схрещеними лапами півня [17, р. 103–104]. В обох випадках йдеться про відмінності настільки несуттєві, що на них могла звернути увагу лише людина XVIII ст. з її прискіпливістю, – що, за задумом письменниці, мало викликати у сучасників посмішку самоіронії. Інший письменник, Шарль Піно Дюкло у повчальній казці «Палісандр і Зірфіла» (1744) заманує читачів до майстерно влаштованої пастки: розповівши про чарівні плоди із саду феї Нінетти, наділені здатністю робити людей приємнішими у спілкуванні, автор обмовляється про те, що в рукописі бракує товстезного зошита з іменами тих, кому варто було б їх скуштувати в першу чергу, замість якого пропонує читачеві скласти власний список і радить зазначити першим ім'я укладача [15, р. 373]. Але, створюючи пастки для читачів, письменники і самі потрапляють до них: так, Шарлотта де Комон Лафорс на початку казки «Зелений і Синій» (1697) говорить, що принцеса на ім'я Синя може побратися лише із повною своєю протилежністю, і безуспішно шукає бодай якусь рису, котра протиставляла б героїні її обранця принца Зеленого, доки не згадує про несумісність цих кольорів в одязі [10, р. 124] – поєднати їх шлюбом у прямому сенсі слова в особі героїв казки означає вступити у полеміку зі сталим висловом «les couleurs ne se marient pas» (досл. «кольори не одружуються», тобто не пасують один до одного).

Переповнюючи тексти і створений ними художній простір казки, гра проникає і до простору книжкового, чому сприяє літературна ситуація, що склалася у зв'язку із забороною на роман (1737 р.), коли поширеним явищем стали нелегально надруковані у Франції книги, на титульних аркушах яких, щоб приховати справжнє місце та рік публікації, паризькі книговидавці з подачі авторів вказували географічні назви з усіх кінців світу, різних часів і народів, та відповідні їм системи літочислення [4, с. 125]: наприклад, у випадку написаної на східні мотиви галантної повісті «Софа» Кребійона-сина 1742 рік стає 1120 роком хіджри [14]. Тоді ж з'являються і вигадані самими авторами місця видання, як суголосне підзаголовку «1001 дурнички» Казота «Казки, від яких клонить в сон» «В Позіханії, у Сонька, під вивіскою Хропуна»³ [13], мовою оригіналу «À Baillons chez l'Endormy, à l'image du Ronfleur»: автор вигадує топонім, співзвучний назві реально існуючого французького містечка Bayonne, прославленого своєю шинкою, а у слові «Endormi», замінює закінчення дієприкметника минулого часу «-i» на типове для французьких топонімів «-y» (Sévigny, Vitry, Champigny). Слідом за титульним аркушем полем гри стає і змістовий покажчик – паратекстуальний простір, в якому вивільнені з текстової товщі і розташовані послідовно назви розділів набувають здатності прочитуватися зв'язно, як свого роду текст, за яким можна наперед скласти уявлення про зміст твору. Щоб запобігти цьому і зберегти інтригу, Жак Казот у казці «Кошача лапка», озаглавлюючи розділи, замість звичного стислого викладу змісту обмежується скупим коментарем, який нагадує неохвальні зауваження літературних критиків, котрі за бажанням можна застосувати до будь-якого літературного твору, настільки вони універсальні, але при цьо-

³ Цим прийомом користуватимуться і надалі, зокрема при перевиданні фривольних казок: так, на титульному аркуші «галантних» повістей Фужере де Монбрана, підготовленому Гійомом Аполлінером у 1928 р. замість місця видання вказано «Se vend à Paris, à la bibliothèque des Curieux» [16].

му так палко запевняє читача, що це найнудніша з книг, що переконує його у протилежному: «Глава 1, нудна, як і годиться зачинові», «Глава 2, котра нічим не поступається першій», «Глава 3, не більш розважальна, аніж дві попередні», «Глава 4, з якої ми довідаємося чимало корисного для подальшої оповіді речей, і стільки ж речей, що не мають для неї жодної користі», «Глава 5, що не містить нічого нового», «Глава 6, задовга», «Глава 7, не коротша за дві попередні», «Глава 8, котра дасть чимало приводів для роздумів», «Глава 9, в якій ми поміж іншим довідаємося, як швиденько прикінчити оповідь» [12, р. 554].

Як видно, саме літературна гра стає джерелом оновлення чарівної казки починаючи з кінця 30-их рр. XVIII ст., коли жанру особливо гостро бракує чергового поштовху для подальшого розвитку, якими свого часу були «Казки фей» (1697) мадам д'Онуа і французьке видання «1001 ночі» (1705 – 1715). Даючи нове життя старим кліше, що встигли добряче приїстися, гра стає чинником саморефлексії жанру, що зближує пізні зразки *conte des fées* з літературною критикою: «Вам не гірше, ніж мені, відомо, що у давні часи феї були присутніми при народженні всіх без виключення дітей, які мали положення у суспільстві; це була одна із прерогатив, або, якщо хочете, одне із повноважень, до яких їх зобов'язувало їхнє становище, і, якщо бути чесним, далеко не найприємніше. Діти великих цього світу, як і решта дітей, народжуються далеко не такими обдарованими, як хотілося б, тож феї вельми доречні, щоб підправити задум природи, щоб наділити красою тих, хто її не має, милостиво обдарувати високо поціновуваними душевними якостями і всіма талантами, які тільки вдасться поєднати, щоб додати майже несумісної із ними скромності, зрештою, щоб зробити ще чимало неперевершених речей, якими нам, на жаль, не вдасться стати свідками з того самого часу, коли, з невідомої мені причини, ми вирішили позбутися цих самих фей» – пише Казот у «1001 дурничці» [13, р. 13]. Така спрямованість казки готує підґрунтя для появи у ній донкіхотівської ситуації, до якої звернеться Жак Казот в одному з найпізніших зразків жанру, «Красуні волею випадку» (1776), написаний на сюжет «Обдертої старої» із «Пентамерона» Базіле. Її герой, Халільбад-хан, чиє ім'я слугує відсилкою до численних образів східних правителів у наслідуваннях «1001 ночі», так палко переконаний, що кожна мишка – це Мишка-Добрушка, кожен папуга – Синій птах з однойменних казок мадам д'Онуа, а кожна старенька бабця – фея [11, р. 74], що дає провести себе двом старим пройдисвіткам, одній з яких потайки підіграють самі феї, перетворюючи на писану красуню лише для того, щоб наприкінці руками демона Рудугуна привселюдно в буквальному сенсі здерти з неї несправжню красу – волосся, зуби, груди, стегна [11, р. 110] – і тим самим позбавити принца його ілюзій.

Відтак, гра, розквіту якої у французькій казці XVII–XVIII ст., як було показано, сприяє культурна парадигма доби і напрочуд стрімке оформлення канонів жанру впродовж 1697–1698 рр., не тільки визначає художню своєрідність його зразків – відчутна навіть на паратекстуальному рівні (у заголовках, фантазійних місцях видання, вказаних на титульних аркушах, і предметних покажчиках), вона нерідко стає сюжетом, ситуацією, в якій опиняються персонажі казки, і навіть способом організації казкової оповіді, чим зумовлює сприйняття традиційних елементів поетики і структури чарівної казки крізь призму таких ігрових категорій, як правила, фігури, масті, формує особливості творчого методу, роблячи улюбленими прийомми авторів *conte de fées* аллюзію, ремінісценцію, пастиш, взаємні посилання, а також виступає способом переосмислення людиною рококо власного стилю життя і літературного процесу доби, – а й намічає шляхи розвитку жанру, виступає джерелом його оновлення і підтримує письменницький і читачький інтерес до нього до кінця 70-их рр. XVIII ст. Все це робить французьку казку XVII–XVIII ст. тим жанром, який в повній мірі дозволяє збагнути, наскільки глибоко мислення людини рококо просякнуте грою.

Бібліографічні посилання

1. *Гистер М. А.* Мари-Катрин д'Онуа и литературная сказка: у истоков жанра / М. А. Гистер // *Мадам д'Онуа Кабинет фей* / Изд. подгот. М. А. Гистер // *Литературные памятники*. – М.: Ладомир: Наука, 2015. – 1000 с.
2. *Голосовкер Я. Э.* Логика мифа / Я. Э. Голосовкер / Сост. и прим. Н. В. Брагинская и Д. Н. Леонов. Послесл. Н. В. Брагинской. – М.: Наука, 1987. – 218 с.
3. *Пахсарьян Н. Т.* Европейское рококо как тип культуры и стиль жизни // Н. Т. Пахсарьян *Избранные статьи о французской литературе*. – Днепропетровск: Арт-пресс, 2010. – С. 77–92.
4. *Разумовская М. В.* Становление нового романа во Франции и запрет на роман 1730-х годов / М. В. Разумовская. – Л.: Изд. Ленинградского университета, 1981. – 140 с.
5. Роман о Тристане и Изольде [пер. Ю. Стефанова] // *Средневековый роман и повесть* / Вступ. ст. и прим. А.Д. Михайлова. – М.: Худож. лит., БВЛ. – Т. 22. – С. 155–226.
6. *Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; Коммент., указ. Д. Э. Харитоновича. – СПб: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
7. *Adry J.-F.* Dictionnaire des jeux de l'enfance et de la jeunesse chez tous les peuples par J.-F. A.-Y. / J.-F. Adry. – Paris : Éd. H. Barbou, 1807. – 334 p.
8. *Aulnoy M.-C. de* La suite des « Contes des Fées », Les Fées à la Mode / M.-C. d'Aulnoy // *Le Nouveau Cabinet des Fées : en 18 t.* / Contr. Ch. J. Mayer. – Genève : Slatkine Reprints, 1978. – Т. 4. – 527 p.
9. *Aulnoy M.-C. de* Les Contes des fées / M.-C. d'Aulnoy // *Le Nouveau Cabinet des Fées : en 18 t.* / Contr. Ch. J. Mayer. – Genève : Slatkine Reprints, 1978. – Т. 3. – 536 p.
10. *Caumont La Force Ch. de* Vert & Bleu / Ch. De Caumont La Force // *Les Fées, Contes des Contes* // *Le Nouveau Cabinet des Fées : en 18 t.* / Contr. Ch. J. Mayer. – Genève : Slatkine, 1978. – Т. 6. – P. 103–126.
11. *Cazotte J.* La Belle par accident / J. Cazotte. // *Œuvres badines et morales, historiques et philosophiques* : en 4 Tomes. – Paris : Bastien, 1817. – Т. 2. – p. 73–117.
12. *Cazotte J.* La Patte du Chat, conte zinzimois / J. Cazotte. // *Œuvres badines et morales, historiques et philosophiques* : en 4 Tomes. – Paris : Bastien, 1817. – Т. 3. – p. 197 – 274.
13. *Cazotte J.* Mille et une fadaïses. Conte à dormir de bout / J. Cazotte. – À Baillons chez l'Endormy à l'image du Ronfleur, 1742. – 114 p.
14. *Crébillon C.-P. J. de, fils* Le Sopha. Conte moral : en 2 t. / C.-P. J. de Crébillon, fils –Gaznah : de l'Imprimerie du très-pieux, très-clément et très-auguste Sultan des Indes, 1120 an de l'Hégire. – Т. 1. – 298 p.
15. *Duclos Ch.* Acajou et Zirphile / Ch. Duclos // *Œuvres complètes de Duclos, précédées d'une notice sur sa vie et ses écrits* : en 2 tomes / Par M. Auger. – Paris : Janet et Cotelte, Libraires, 1820. – P. 331–379.
16. *Fougeret de Montbron J.-L.* Le canapé couleur de feu : histoire galante / J.-L. Fougeret de Montbron / Introd. par Guillaume Appolinaire. – Se vend à Paris, à la bibliothèque des Curieux, 1928. – 144 p.
17. *Lubert M. de* La Princesse Coque d'Œuf et le Prince Bonbon / M. de Lubert. – La Haye : Éd. Jean Néaulme, 1745. – 216 p.
18. *Lubert M. de* La Princesse Lionnette et le Prince Coquerico / M. de Lubert // *Le Nouveau Cabinet des Fées : en 18 t.* / Contr. Ch. J. Mayer. – Genève : Slatkine Reprints, 1978. – Т. 15. – P. 1–104.
19. *Perrault Ch.* Grisélidis, nouvelle, avec le Conte de Peau d'Asne, et celui des Souhaits Ridicules/ Ch. Perrault. – Paris : Éd. J.-B. Coignard, 1694. – 130 p.
20. *Perrault Ch.* Histoires ou Contes des temps passés, avec des moralitez / Ch. Perrault. – Paris : Éd. Claude Barbin, 1697. – 232 p.
21. *Rabelais F.* La vie très horrible du grand Gargantua, père de Pantagruel, jadis composée par M. Alcofribas, abstracteur de quinte essence / F. Rabelais. – Paris : Éd. L. Pichon, 1921. – 181 p.
22. *Soriano M.* Les Contes de Perrault, culture savante et traditions populaires / M. Soriano / Édition revue et corrigée. – Paris : Gallimard, Collection Tel, 2005. – 525 p.

Надійшла до редколегії 08.10.2018 р.