

УДК 81

В. Ю. Хартунг

Аллюзия в постмодернистской литературной сказке как способ проявления интертекстуальности (на примере сказки Н. Геймана «История с кладбищем»)

Статья посвящена аллюзии как основной характеристике постмодернистской литературы в целом и литературной сказки в частности. Автор анализирует систему аллюзивных отсылок, используемую Н. Гейманом в своем произведении, и их влияние на читательскую интерпретацию посредством создания скрытых смыслов и варибельных толкований, возникающих в процессе соотнесения языка текста с иными культурными кодами. Аллюзия рассматривается как один из методов создания игровой поэтики в постмодернистском тексте, возникающей в процессе разрушения привычной понятийной парадигмы.

Ключевые слова: аллюзия, аллюзивные языковые средства, постмодернизм, интертекстуальность, прецедентный текст.

Являясь самостоятельным литературным жанром, литературная авторская сказка остается неотъемлемой частью современной литературы и обладает теми же характеристиками и особенностями, что и произведения «большой» литературы, адаптируя и преломляя эти особенности в соответствии с собственными задачами и целевой аудиторией. Господствующий в мировой литературе конца XX — начала XXI века постмодернизм не мог не отразиться на литературной сказке, что привело к органичному слиянию свойственной сказкам архаико-мифологической структуры и деконструктивно-игровой поэтики постмодернизма.

Рассматривая основные особенности постмодернизма, мы прежде всего должны упомянуть интертекстуальность как основную характеристику постмодернистской литературы и постмодерна в целом. Литературный текст превращается в интертекст — особое пространство, представляющее собой мозаичное сочетание осколков различных типов дискурса, культурных кодов и исторических эпох. Литература создает особую знаковую систему, в которой означаемое и означающее не имеют однозначного прямого соответствия, но порождают бесконечное множество вероятностных игровых цепочек. По мнению Р. Барта, таково свойство самого языка современной литературы как кода, который «построен таким образом, что любая порождаемая им речь (произведение) обладает множеством смыслов» [2, с. 353]. Рассматривая оппозицию между означающим и означаемым, Барт приходит к выводу, что основной особенностью языка современной литературы является тот факт, что в нем означающее преобладает над означаемым и не имеет единого уникального соответствия. Кроме того, Барт рассматривает текст литературного произведения как «вторичную» реальность, состоящую из различного рода отсылок, цитат, аллюзий, «отзвуков различных языков культуры», создавая единое, но не гомогенное целое.

Основополагающим принципом организации текста в постмодерне является деконструкция (термин, теоретическое обоснование которому дал Ж. Деррида). Этот принцип предполагает, что любой элемент художественного языка может быть свободно перенесен в другой культурный контекст либо процитирован вообще вне всякого контекста. Таким образом любой литературный текст становится открытым, вписанным в бесконечное множество других текстов, что стирает границу между отдельными текстами, позволяя им встраиваться в единую систему интертекста. Одна из важнейших задач деконструкции заключается «в выявлении внутренней противоречивости текста, в обнаружении в нем скрытых и не замечаемых не только неискушенным, «наивным читателем», но и

© Хартунг В. Ю., 2014

ускользающих от самого автора... «остаточных смыслов», доставшихся в наследство от дискурсивных практик прошлого, закрепленных в языке в форме мыслительных стереотипов и столь же бессознательно трансформируемых современными автору языковыми клише...» [6, с. 34].

Таким образом, читатель становится полноправным участником порождения текста, декодируя смыслы в соответствии со своим возрастом, культурным и образовательным уровнем, социальной парадигмой и т. п. Особенность современной литературной сказки в том, что она апеллирует не только к детям, но и к взрослым, позволяя взрослому читателю находить иные, скрытые от ребенка варианты интерпретации. Все это позволяет говорить о таком явлении, как языковая игра, которая проявляется на всех уровнях организации текста и в которой автор и читатель являются равноправными партнерами.

Чтение постмодернистской сказки превращается в увлекательную игру читателя с автором и самим собой, сходную с разгадыванием бесконечного множества связанных между собой ребусов и шарад.

Постмодернистская литература перестала быть «чистой» литературой, представляя собой скорее сплав литературы, философии, искусства и науки. Это неотъемлемое свойство постмодернизма находит свое отражение и в жанре литературной сказки, наполненной огромным количеством закодированных смыслов, которые, по выражению У. Эко, направлены на некоего «идеального читателя», но могут быть спрятаны от читателя реального. «Игра, таким образом, в современных литературных сказках лежит в основе не только порождения текста, но и его интерпретации, когда адресат пытается расшифровать спрятанные в нем языковые и смысловые загадки, превратиться из “реального” в “идеального” читателя» [4, с. 22].

Взросший на рубеже веков интерес лингвистов к явлению интертекстуальности обусловил появление большого количества научных работ, посвященных аллюзии как одному из средств создания вертикального контекста. Вместе с тем сам термин *аллюзия* остается размытым и не имеет одной общепринятой дефиниции. Общим для всех определений является восприятие аллюзии как некоего элемента текста, служащего косвенной отсылкой, намеком на соответствующий элемент иного текста, вербального или невербального, проще говоря, на некое известное произведение, лицо, событие или историко-культурный факт.

При этом часть исследователей рассматривают понятие аллюзии в узком смысле, воспринимая ее как частный стилистический прием, являющийся «средством расширенного переноса свойств и качеств мифологических, библейских, литературных, исторических и других персонажей и событий на те, о которых идет речь в данном высказывании» [5, с. 110]. Таким образом, понимание аллюзии сводится к употреблению какого-либо имени или названия, которое отсылает читателя к некоему известному произведению, факту или событию, при этом данный прием получает свою реализацию только при условии наличия у читателя соответствующих фоновых знаний, при совпадении экстралингвистической пресуппозиции автора и читателя [1, с. 89].

Некоторые ученые подходят к понятию аллюзии более широко, рассматривая аллюзию или аллюзивность как одну из форм существования интертекстуальности, как родовое понятие, включающее в себя цитату, реминисценцию, парафраз и тому подобные явления. При таком подходе аллюзия или «аллюзивность» воспринимается как синоним «интертекстуальности».

Отсутствие единого взгляда на явление аллюзии приводит также к расхождению во мнениях о том, что является структурной основой или «маркером» аллюзии. Часть ученых сужает понятие аллюзивного маркера, сводя его к слову или словосочетанию,

отсылающему читателя к прецедентному тексту [5, с. 187]. Например, В. П. Москвин полагает, что основой аллюзии можно считать только однословную единицу либо ряд однословных единиц, не отражающих лексико-грамматической структуры исходного текстового фрагмента [8, с. 65].

Вместе с тем существуют произведения, где аллюзивность пронизывает всю структуру текста, пародируя известные явления культуры или подражая им. В подобных случаях принято говорить о травестии [8, с. 67].

Т. Б. Цырендоржиева выделяет следующие способы введения в текст аллюзивных маркеров: а) референциальный способ, т.е. явная или скрытая отсылка к известному явлению; б) номинативный способ, когда аллюзивным маркером являются имена собственные, приобретающие метафорическое значение; в) цитирование (буквальное или частичное воспроизведение фрагментов иных текстов); г) направленный миметический повтор; д) стилизацию, когда маркером выступают стилистические реминисценции [10]. Автор объединяет такие явления, как аллюзия, цитата, реминисценция и т.д., в единую категорию аллюзивных средств языка и определяет аллюзию как родовое понятие среди них.

Денотатом аллюзии является так называемый прецедентный текст, классическое определение которого принадлежит Ю. Караулову. При этом прецедентные тексты могут быть как вербальными, так и невербальными. К вербальным относятся литературные произведения, сказки и мифы, библейские тексты, а также анекдоты, рекламные слоганы, речи политических деятелей и т.п. Невербальные прецедентные тексты — это различные произведения искусства: музыки, живописи, архитектуры и т.п. Источником аллюзии может послужить какое-либо значимое историческое событие, а также мелкое, незначительное происшествие, по той или иной причине временно вызвавшее общественный интерес.

Набор прецедентных текстов неуклонно меняется в зависимости от географического местоположения, исторической эпохи, социальной парадигмы общества и т.п. Порой такие изменения происходят так быстро, что аллюзивные отсылки, которые были абсолютно прозрачными для родителей, уже непонятны их подросткам и наоборот.

Ю. Прохоров выделяет четыре уровня прецедентности в соответствии с уровнями сознания языковой личности: автопрецедентный, социумно-прецедентный, национально-прецедентный и универсально-прецедентный. Автопрецедентные феномены, по мнению автора, обладают «особым познавательным, эмоциональным, аксиологическим значением для данной личности», связаны с особыми индивидуальными представлениями и ментальной парадигмой конкретного человека. Социумно-прецедентные феномены являются общими для всех членов социума и входят в их единое когнитивное пространство. Национально-прецедентные феномены известны большинству представителей национального языкового сообщества. Универсально-прецедентные феномены известны любому представителю человеческого вида и «входят в универсальное когнитивное пространство человечества» [9, с. 148].

Как уже говорилось, аллюзивность в произведении может получать свою реализацию на любом уровне текста. Современные авторы, и Н. Гейман в их числе, часто прибегают к приему травестии, пользуясь известными литературными произведениями как основой для своих книг. В случае с «Историей с кладбищем» этой основой послужила «Книга джунглей» Р. Киплинга, причем параллелизм прослеживается уже в названии (“*Jungle Book*” — “*Graveyard Book*”). Сходными оказываются не только общий сюжет и персонажи двух произведений, но и отдельные сцены в своем лексическом, синтаксическом или ритмическом оформлении. Волки, принимающие Маугли в свою стаю, сидят кругом (“*in circle*”), аналогичная сцена в «Истории с кладбищем» происходит в амфитеатре.

Джек Фрост в сцене своего противостояния с главным героем движется как тигр (“...his head swinging from side to side like an old tiger scenting prey”), и это метафорическое сравнение служит прямой аллюзивной ссылкой на Шер Хана.

Сцена похищения Бода гулями почти прямо повторяет сцену похищения Маугли обезьянами, с аналогичным употреблением глаголов движения, а также еще одним метафорическим сравнением. Кроме того, есть ритмико-синтаксические характеристики отрывков, в которых описывается похищение.

...like three wizened chimpanzees in tattered black suits that did up in the back, the Duke of Westminster, the Bishop of Bath and Wells, and the Honorable Archibald Fitzhugh were swinging from statue to stone, dangling Bod between them as they went, tossing him from one to another; never missing him, always catching him with ease, without even looking.

Сказка Киплинга — не единственный прецедентный текст, к которому обращается Гейман в своей сказке. В тексте сплетаются аллюзивные ссылки на самые разнообразные вербальные и невербальные источники, создавая сложные многогранные образы, что делает сказку интересной не только для детской, но и для взрослой аудитории. Интересен, например, образ Смерти, которая предстает в сказке всадницей на серой лошади. Самым очевидным при этом кажется намек на всадника апокалипсиса.

“I looked, and there before me was a pale horse. Its rider was named Death.” (Revelation 6:8).

Однако библейский источник не является единственным, ведь и в Библии, и в англо-германской фольклорной традиции Смерть — мужского рода. Трудно однозначно утверждать, какой именно женский образ послужил для Геймана основой его Дамы. Прежде всего приходит в голову знаменитая леди Годива, и хотя геймановская всадница одета в серую дымку-паутину, прилагательное *naked* употребляется в описании лошади, что может послужить триггером соответствующих ассоциаций.

It was a horse that could have carried a knight in full armor into combat, but all it carried on its naked back was a woman, clothed from head to foot in grey. Her long skirt and her shawl might have been spun out of old cobwebs.

Существует также теория, что визуально образ Дамы списан с известного памятника-статуи «Fine Lady upon a White Horse», литературной основой для которой, в свою очередь, послужило известное фольклорное стихотворение:

*Ride a cock-horse to Banbury Cross,
To see a fine lady upon a white horse;
Rings on her fingers and bells on her toes,
And she shall have music wherever she goes.*

В своей сказке Гейман достаточно часто обращается к фольклорной традиции, используя большое количество детских песенок-рифмовок, одна из которых даже становится эпиграфом ко всей сказке. Кроме того, в тексте сказки используется большое количество пословиц, которые, как известно, также можно рассматривать как прецедентные тексты. В определенных случаях это прямое цитирование, но чаще всего пословица «прячется» и служит основой аллюзивной игры. Например, предлагая оставить мальчика на кладбище, Сайлас говорит:

“It is going to take more than just a couple of good-hearted souls to raise this child. It will,” said Silas, “take a graveyard (p. 24).

Оригинальная пословица звучит следующим образом:

“It will take a village to raise a child”.

Аллюзивная игра прослеживается и в употреблении фразеологических единиц как имен собственных, создавая своего рода обратную антономазию. Сообщество негодяев

носит название *Jacks of all trades*, а его отдельные представители зовутся *Jack Dandy* (фразеологизм *jack-a-dandy*), *Jack Ketch* (имя известного палача-вешателя XVII столетия, ставшее нарицательным), *Jack Tar* (матросский сленгизм XVIII—XIX вв.) и т.п.

Игра с именами своих героев — отличительная черта идиостиля Геймана. Главный герой носит имя *Nobody Owens*, т.е. Никто Оуэнс. Использование местоимения *nobody* как имени собственного имеет давнюю литературную и культурную традицию, начиная от гомеровского Одиссея, который назвался так, чтобы спастись от циклопа, и заканчивая персонажами современных анекдотов. Это имя-пустышка, имя-маска, призванное скрыть своего носителя от чужого любопытства.

“And what kind of a name is Nobody?” asked Mother Slaughter, scandalized.

“His name. And a good name,” Silas told her. “It will help to keep him safe” (p. 26).

Однако сочетание имени и фамилии героя придает ситуации иное значение: не «никто», но «никому не принадлежащий», свободный распоряжаться своей жизнью. Эта идея, очевидно, очень важна для Геймана, поскольку он привлекает к ней дополнительное внимание эпиграфом сказки.

Имя антагониста главного героя, Джека Фроста, также представляет собой причудливое сочетание нескольких аллюзивных цепочек. Наиболее очевидная из аллюзий — персонификация зимы и смерти, скрытая за идиомой *Jack Frost*. Но это лишь то, что лежит на поверхности. Имя Джек для англоговорящего соединяет в себе огромное количество ассоциаций. Здесь и карточный валет, и негодяй, и даже просто некто, ведь *Jack* (производное от *John*) может означать просто существо мужского пола. С этой точки зрения Джек Фрост еще больший аноним, чем главный герой, анонимное зло, зло как идея. Более того, в начальных главах Джек деперсонифицирован вплоть до того, что читатель перестает воспринимать его как человека, а воспринимает лишь как орудие. Учитывая наличие в языке лексемы *jackknife*, словосочетание *the man Jack* читатель воспринимает как *human knife* — нож в образе человека, орудие убийства.

Все эти примеры помогают нам прийти к выводу, что литературная сказка Н. Геймана «История с кладбищем» является классическим примером постмодернистского произведения, в котором аллюзивные отсылки, несмотря на все их многообразие и противоречивость, выстроены в стройную сбалансированную систему, обеспечивая возможность более широкой интерпретации данного произведения. Основанная на аллюзии языковая игра разрушает привычные понятийные и языковые «шаблоны». Используя аллюзию, Гейман активизирует процесс восприятия, в том числе и через парадоксальность образного ряда, создавая художественный подтекст, необходимый для передачи художественного смысла. Всесторонний анализ участия аллюзии в формировании скрытого смысла открывает новые перспективы исследования путей создания художественного подтекста как одной из сторон интертекстуальности.

Список использованной литературы

1. Арнольд И. В. Импликация как прием построения текста и предмет филологического изучения // Вопросы языкознания. 1982. № 4. С. 83—91.
2. Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика : пер. с фр. / сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М. : Прогресс, 1989. 616 с.
3. Белецкая А. Ю. Система аллюзивных референций в романе Н. Геймана «Американские боги» // Текст как объект лингвистического и литературоведческого анализа : сб. науч. ст. по материалам VII Междунар. науч.-практ. конф. «Языковая система и социокультурный контекст в аспекте когнитивной лингвистики» / Чуваш. гос. пед. ун-т. Чебоксары : Чуваш. гос. пед. ун-т, 2010. С. 17—24.
4. Большакова Н. Н. Игровая поэтика в литературных сказках Михаэля Энде : дис. ... канд. филол. наук [Электронный ресурс]. Смоленск, 2007. URL: <http://nest.udm.net/unter/nes/spiel.htm#0>

5. Гальперин И. П. Stylistics. М. : Higher School Publishing House, 1981. 316 с.
6. Ильин И. П. Деконструктивизм // Современное зарубежное литературоведение (Страны Западной Европы и США). Концепции. Школы. Термины: Энциклопедический справочник. М. : Интрада, 1996. 319 с.
7. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. 6-е изд. М. : Изд-во ЛКИ, 2007.
8. Москвин В. П. Цитирование, аппликация, парафраз: К разграничению понятий // Филологические науки. 2002. № 1. С. 63—70.
9. Прохоров Ю. Е. Действительность. Текст. Дискурс : учеб. пособие. М. : Флинта : Наука, 2004. 224 с.
10. Цырендоржиева Т. Б. Дискурсивная модель аллюзивных средств: (На материале соврем. англ. яз.) : автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 1999. 16 с.
11. Gaiman Neil. Graveyard Book [Электронный ресурс]. URL: <http://www.e-reading.org.ua/download.php?book=87148>.
12. Wagner Hank, Golden Christopher, Bissette Stephen R. Prince of Stories: the many worlds of N. Gaiman [Электронный ресурс]. URL: <http://books.google.ru/books?id=tFluyrWnjGYC&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f>

Поступила в редакцию 24.08.2014 г.

Хартунг Виктория Юрьевна, кандидат филологических наук, доцент
Оренбургский государственный педагогический университет
460014, Российская Федерация, г. Оренбург, ул. Советская, 19
E-mail: vgerasimv@mail.ru

UDC 81

V. Y. Khartung

**Allusion in postmodern literary fairy tale as a way of showing intertextuality
(based on “Graveyard Book” by N. Gaiman)**

This article focuses on allusion, as the main characteristic of postmodern literature in general, and the literary fairy tale in particular. The author analyzes the system of allusive references used by N. Gaiman in his creative work and its impact on the reader's perception by creating hidden meanings and variable interpretations, arising through the correlation of the language of the text with other cultural codes. Allusion is regarded as one of the methods of creating ludic poetics of a postmodern text by means of destructing the habitual conceptual paradigm.

Key words: allusion, allusional language tools, postmodernism, intertextuality, precedent text.

Hartung Victoria Yurievna, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor
Orenburg State Pedagogical University
460014, Russian Federation, Orenburg, ul. Sovetskaya, 19
E-mail: vgerasimv@mail.ru