

M.A. Kazakova, S.A. Fleganova

State educational institution «Gymnasium № 1 of Vitebsk
named after Z.I. Alferov»

e-mail: fleganova-svetla@mail.ru, margokazakova09@mail.ru

**Allusion as a linguistic phenomenon of intertextuality in the poetics
of Andrei Voznesensky**

Key words: intertextuality, pretext, recipient text, explicit and implicit allusions.

In this work, using the example of A. Voznesensky's collection "Ditch", intertextual connections are analyzed, such a stylistic device as allusion is explored, the mechanism for creating explicit and implicit allusions is revealed, examples of visual allusions are given – the so-called Voznesensky videos, the role of allusions in a poetic text is revealed. In the course of research, it was found that the use of allusions helps not only to decipher the poet's cultural code, but also to activate the reader's memory and imagination, and broaden his horizons.

Т.А. Кашкан

Белорусский государственный университет

e-mail: kashkanbsu@gmail.com

УДК 8-82

**ПРИЕМ ИГРЫ В РОМАНЕ «ПОЛНАЯ ИЛЛЮМИНАЦИЯ»
ДЖ.С. ФОЕРА**

Ключевые слова: игра, постмодернистская литература, синтез жанров, игра с фигурами автора, героя и читателя, языковая игра.

В статье исследуется феномен игры в литературе. Проводится подробный анализ принципа игры в романе «Полная иллюминация» Дж.С. Фоеера. Литературная игра прослеживается на всех уровнях текста: сюжетно-композиционном, идейно-смысловом и языковом. В ходе анализа выявляются композиционно-структурные и языковые особенности данных текстов. Автор исследования приходит к выводу, что наряду с нарративными стратегиями писателей, данной прозе присуще деконструкция посредством синтеза жанров, сюжетобразующего принципа, фигур автора, героя и читателя, языковой игры.

Наиболее четкое определение «игры» дал Й. Хейзинги в своем фундаментальном труде «Человек играющий» (1938). Согласно ученому, «игра является формой некой свободной деятельности, которая осознается как ненастоящая, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой;

которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно в соответствии с определенными правилами» [1, с.28].

Формула «весь мир-текст» является основополагающей, поскольку культура постмодернизма является «бесконечным полем игры» [2, с.25]. Представителями данного направления жизнь воспринимается как безграничный текст и «ничего не существует вне текста» [3, с.158]. Он представлен знаками, цитатами, кодами, которые подлежат непрерывной деконструкции.

Как отмечает М.Н. Липовецкий, «характерным порождением игрового принципа становится появление на страницах текста собственно авторатора (вернее, его двойника), нередко подчеркнуто отождествленного с биографическим автором» [4, с.22]. Автор теперь является объектом игры в тексте. Ролан Барт утверждает, в свою очередь, что «автор романа запечатлевается в нем как один из персонажей» [5, с.415].

Объектом нашего исследования является роман «Полная иллюминация» Дж.С. Фоера. В данном произведении игра прослеживается на всех уровнях текста: сюжетно-композиционном, идейно-смысловом и языковом, что позволяет рассматривать игру в общем, как деконструкцию литературного текста: как сюжетообразующий принцип, как принцип, синтезирующий различные жанры, игру с фигурами автора, героя и читателя, а также и языковую игру.

В романе «Полная иллюминация» Дж.С. Фоера главным сюжетообразующим компонентом является игра. В нем 3 сюжетные линии 1) повествование об истории местечка Трахимброд 2) поиск главных героев местечка Трахимброд и Августины, спасшей дедушку Джонатана от нацистов 3) письма Александра Перцова к персонажу Джонатану Сафрану Фоеру.

Важно отметить, что сюжет, в некотором роде, заставляет читателя обманываться в своих ожиданиях и строить всё новые и новые предположения развития сюжета. По мере чтения, читатель надеется, что Августину найдут, но концовка оказывается другой. Ее не нашли, но при этом обрели себя, понимание и осознание того, что произошло в прошлом. Таким образом, такое построение сюжета играет с читателем, поскольку он в процессе чтения каждый раз «окунается» в другую историю.

Что касается игры как принципа, синтезирующего различные жанры, то роман может рассматриваться как исторический роман, так как в романе повествуется об истории местечка Трахимброд, начиная с его зарождения до расстрела его жителей фашистами во времена Второй мировой войны. Автор представляет данную историю от лица американца Джонатана Сафрана Фоера (персонаж-писатель), в которой описывает события того времени. Еще одна линия повествования идет в настоящем времени, когда американец приезжает на Украину в поисках местечка Трахимброд и Августины, которая спасла его деда. Такое расследование родственных связей, позволяет выделить черты детективного романа. Детективная история повествуется на протяжении всего романа и является основной. Причем автор включает комические моменты в трагизм истории. Также в романе

присутствуют элементы эпистолярного жанра, которые выражаются через письма главного героя Джонатану Фоеру.

Как известно, в романе воспитания тема становления личности – центральная. Благодаря путешествию, поиску Августины, Александр Перчов из легкомысленного и инфантильного юноши превращается в зрелого человека. Во время войны, ради спасения собственной жизни, дедушка Александра выдал фашистам друга-еврея, которого убили: «Дедушка не плохой человек, Джонатан. Все исполняют плохие поступки. Плохой человек – это тот, кто в них не раскаивается. Дедушка теперь умирает из-за своих» [6, с. 215]. Grandfather is not a bad person, Jonathan. Everyone performs bad actions. I do. Father does. Even you do. A bad person is someone who does not lament his bad actions [7, p.145]. Данные слова показывают Алекса духовное становление как личности.

Не менее важное место в произведении занимает игра «автор-герой-читатель».

С уверенностью можно сказать, что данный роман также можно отнести к метапрозе, поскольку в романе присутствует образ персонажа-писателя, который выступает как двойник, а сам читатель выступает соавтором. Первый – Александр Перчов ведет повествование, а также пишет письма Джонатану и комментирует как свои письма, так и его. Второй – Джонатан Сафран Фоер является двойником автора. Таким образом, писатель применяет авторскую маску, привлекая такой манерой письма внимание читателя и, вовлекая его тем самым, в активный диалог с самим собой.

Далее рассмотрим эффект языковой игры в романе «Полная иллюминация». Дж.С. Фоер создал уникальный стилистический эксперимент, который представлен «искаженным» языком, на котором разговаривает главный герой Александр Перчов, владеющий английским языком на низком уровне, причем комичность ситуации «подогревается» тем, что он считает свое владение английским языком - на высоком. Языковая игра в романе представлена преднамеренным отклонением от языковой нормы. Автор разбавляет юмором серьезность и трагичность романа. Например, когда Алекс должен был встретить прибывшего Джонатана «Я жаждал объемистых переживаний. И я знал, что буду наэлектричен встречей с американцем» [6, с.45]. Как понятно из контекста слова «объемистый» и «наэлектричен» употреблены неправильно. Такие многочисленные казусы встречаются на протяжении всего романа, что производит комический эффект.

Также данную игру можно проследить и в названии «Полная иллюминация», которое автор намеренно дает неверно. Под данным названием писатель подразумевает полное озарение или полное понимание. Неоднократно это слово употребляется в книге, помимо названия: «Как я уже проиллюминировал ранее, он очень часто приходил в наш дом, когда не мог отойти на покой» [6, с.104] “As I alluminated before, he would very often come to our house when he could not repose” [7, с.68].

Помимо неправильного употребления слов, Александр Перчов часто неверно употребляет фразеологизмы. Например, когда герои разыскивали Трахиброд, расспрашивая у местных мужчин Алекс «ощутил, что не катается как сыр в масле» [6, с.169] “I could perceive that I was not selling pancakes” [7, p.113], имея ввиду, что ему неспокойно, неудобно.

С помощью языковой игры автор задает общую тональность романа и «разбавляет» всю серьезность смысла книги. Применяв лингвистических прием, который «веселит» читателя, но и выполняет свою главную функцию – показывает весь трагизм истории через комическое, скрывая боль не только всего человечества, но и каждого человека.

Суммируя вышеизложенное, можно сказать, что элементы игры присутствуют в исследуемом романе на сюжетно-композиционном, идейно-смысловом и языковом уровнях. Дж.С.Фоер применяет следующие приемы игры: сюжетообразующий принцип, в котором в романе сюжетное построение произведений носит игровой характер; принцип синтеза жанров включает в роман их различные элементы; игра с фигурами автора, героя и читателя наблюдается в роман, в котором не только автор создает историю, но и читатель через ее восприятие и интерпретацию; посредством языковой игры, через комическое передает трагизм произведения.

Литература

1. Хейзинга, Й Человек играющий [Текст]: опыт определения игрового элемента культуры / Йохан Хейзинга; сост., предисл. и пер. Д.В. Сильвестрова; коммент., указ. Д.Э. Харитоновича. – Санкт-Петербург: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 409, [6] с.; 22 см.; ISBN 978-5-89059-168-5
2. Эпштейн, М.Н. Постмодерн в России [Текст]: литература и теория / Михаил Эпштейн. – Москва: Изд. Р. Элинина, 2000. – 367 с.; 21 см.; ISBN 5-86280-051-4
3. Деррида, Ж О грамматологии / Жак Деррида; Пер. с фр. и вступ. ст. Наталии Автономовой. – Москва: Ad Marginem, 2000. – 511 с.; 22 см. – (Коллекция «Философия по краям». Серия «1/16») (Фило-софия: Унив. б-ка); ISBN 5-93321-011-0
4. Липовецкий, М.Н. Русский постмодернизм: Очерки ист. поэтики / М.Н. Липовецкий; М-во общ. и проф. образования РФ. Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 1997. – 317 с.
5. Барт, Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика: Пер. с фр. / Ролан Барт; Сост., общ. ред. и вступ. ст. [с. 3-45] Г.К. Косикова. – Москва: Прогресс: Универс, 1994. – 615 с.
6. Фоер, Дж.С. Полная иллюминация / Пер. с англ. В. Арканова / Джонатан Сафран Фоер. М.: Эксмо, 2014. 398 с.
7. Foer, J.S. Everything is illuminated. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publ. Comp.; 2002. 276 p.

T.A. Kashkan

Belarussian State University
e-mail: kashkanbsu@gmail.com

The technique of play in the novel “Everything is illuminated” by J.S. Foer

Key words: play, postmodern literature, synthesis of genres, play with the figures of the author, hero and reader, language game.

The article examines the phenomenon of play in literature. A detailed analysis of the principle of the game in the novel “Everything is illuminated” by J.S. Foer. Literary play can be traced at all levels of the text: plot-compositional,

ideological-semantic and linguistic. The analysis reveals the compositional, structural and linguistic features of these texts. The author of the study comes to the conclusion that, along with the narrative strategies of writers, this prose is characterized by deconstruction through the synthesis of genres, the plot-forming principle, the figures of the author, hero and reader, and language play.

Л.Г. Кісялёва

Інстытут літаратуразнаўства імя Янкі Купалы Цэнтра даследаванняў
беларускай культуры, мовы і літаратуры НАН Беларусі
e-mail: lgkis@mail.ru

УДК 821.161.3.09”18”

КАШТОЎНАСНЫЯ ПРЫЯРЫТЭТЫ Ў АЎТАРСКАЙ СТРАТЭГІІ ВІНЦЭНТА ДУНІНА-МАРЦІНКЕВІЧА

Ключавыя словы: аўтарская стратэгія, самапазіцыянаванне, каштоўнасныя прыярытэты, меркаваная чытацкая аўдыторыя, рэферэнтная група.

У артыкуле разглядаецца шэраг тэкстаў, у якіх В. Дунін-Марцінкевіч імкнуўся сфармуляваць сваю аўтарскую стратэгію; аналізуюцца прычыны паступовай змены яго каштоўнасных прыярытэтаў; акрэсліваецца сацыяльная група, якая ўплывала на фарміраванне каштоўнасных арыентацый пісьменніка.

Даследаваць аўтарскую стратэгію В. Дуніна-Марцінкевіча, у тым ліку спосабы самапазіцыянавання, самаманіфестацыі, пэўны імідж, які ён імкнуўся сабе стварыць, важна з некалькіх прычын. З аднаго боку, яго досвед – бадай, першая ў гісторыі нашай літаратуры спроба сфарміраваць канцэпт менавіта беларускамоўнага аўтара (і сёе-тое з таго, што было напрацавана ў гэтым кірунку В. Дуніным-Марцінкевічам, выкарыстоўвалі і пазнейшыя пісьменнікі). З другога боку, цікава прасачыць, як на стварэнне гэтага канцэпта ўплывалі розныя літаратурныя і нелітаратурныя інстытуцыі. В. Дунін-Марцінкевіч пакінуў дастатковую колькасць сведчанняў, у якіх знайшла адлюстраванне яго аўтарская самарэфлексія. І, вядома ж, яго пісьменніцкая стратэгія ўжо станавілася аб’ектам аналізу – напрыклад, у даследаваннях І. Запрудскага [3]. Мне хацелася б дадаць некалькі ўласных назіранняў на гэтую тэму ў кантэксце праблематыкі дадзенай канферэнцыі.

Напачатку аўтарская стратэгія В. Дуніна-Марцінкевіча была досыць аморфная. Падобна да таго, што ён даволі цьмяна ўяўляў сабе сваю гіпатэтычную аўдыторыю, меў пэўныя цяжкасці з фармулёўкай уласнай пісьменніцкай місіі і каштоўнасных арыенціраў. Пра гэта выразна сведчыць, напрыклад, прадмова да зборніка “Гапон” (1855). Тут робіцца спроба растлумачыць, да каго і з якім мэсэджам звяртаецца аўтар.