

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

**СПЕЦИФИКА ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНЫХ
ВКЛЮЧЕНИЙ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ЖАНРА ФЭНТЕЗИ (НА
МАТЕРИАЛЕ РОМАНА НИЛА ГЕЙМАНА «АМЕРИКАНСКИЕ
БОГИ»)**

АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 2 курса 291 группы
направления 44.04.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранные языки в контексте современной культуры»
факультета иностранных языков и лингводидактики

Ракитиной Александры Рустамовны

Научный руководитель
доцент кафедры английского языка и
методики его преподавания
канд. фил. наук, доцент

Т.И. Сосновцева

дата, подпись

Зав. кафедрой
английского языка
и методики его преподавания
канд. пед. наук, доцент

Г.А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2022 год

Введение. *Актуальность* выбранной темы заключается в недостаточной изученности явления интертекстуальности и ее роли в реализации жанровой специфики в художественном тексте. Интертекст - универсальный механизм культурной памяти, присутствующий во всех сферах человеческой деятельности. Интертекстуальность напрямую влияет на смысл и восприятие текста, т.к. каждый элемент текста находится в «смысловых переключках» с иными текстами. Результатом столкновения оригинальных и традиционных текстов становится стремление к новому и сохранение устоявшихся форм художественной и культурной памяти. Исследование основано на признании интертекстуальности в качестве смыслообразующего механизма взаимодействия лингвокультурных концептов и понятий в языковой картине мира.

Объект исследования – интертекстуальные включения и их роль в реализации жанровой специфики в художественном произведении.

Предмет исследования – интертекстуальные включения в романе английского писателя Н. Геймана «Американские боги».

Цель исследования – изучение специфики функционирования интертекстуальных включений в произведении Н. Геймана «Американские боги».

Для достижения цели требуется решить следующие *задачи*:

- 1) методом сплошной выборки выделить интертекстуальные включения в произведении Н. Геймана «Американские боги» и дать выделенным единицам количественную характеристику;
- 2) выявить основные типы интертекстуальных включений и рассмотреть особенности их трансформации и адаптации в художественном произведении;
- 3) установить основные функции интертекстуальных включений в тексте изучаемого произведения;

- 4) изучить роль интертекстуальных включений в реализации жанровых установок в романе «Американские боги» Н. Геймана.

В работе использовались такие *методы исследования*, как метод лингвостилистического анализа, метод контекстуального анализа, метод сплошной выборки и генерализации, метод лингвокультурологического анализа.

Методологической и теоретической базой исследования стали труды М.М. Бахтина, У. Эко, Ю.М. Лотмана, А.П. Лободанова, В.М. Верещагина, Ж. Женетт, Т.И. Ерохиной, Н.Л. Новиковой, Ю.А. Сорокина, Н.Д. Арутюновой, Л.В. Полубиченко и др.

Материал исследования – роман Нила Геймана «Американские боги». На материале данного романа было выделено более 2815 контекстов, имеющих в своем составе интертекстуальные включения различного рода.

Научная новизна данной работы заключается в комплексном подходе к объекту исследования, а также в многоплановом анализе специфики функционирования интертекстуальных включений, включающем изучение исторического и лингвокультурологического материала, классификацию используемых интертекстов и выявление их влияния на формирование жанра в тексте изучаемого произведения.

Основное содержание. В первой главе «Интертекстуальность в художественном тексте» рассматривается одна из актуальных проблем современной лингвистики – понятие интертекстуальности, большое внимание которому уделяют как отечественные, так и зарубежные исследователи.

Основа теории интертекстуальности описана русскими филологами (М.М. Бахтин, А.Н. Веселовский, Ю.Н. Тынянов). В.М. Жирмунский делает вывод о том, что каждая литературная эпоха не создает своих сюжетов заново, а только пересказывает известные многим тексты, наполняя старое (образы, сюжеты и типы) новым содержанием и смыслом, т.е. происходит

так называемая «миграция сюжетов» - сохраняются слова, но меняется содержание чувств и мыслей, усложняется уровень новых споров, в результате появившиеся новообразования являются «переживанием старого, но в новых сочетаниях».

Ю.Н. Тынянова поддерживает эту точку зрения на явление интертекстуальности и считает, что произведение и вся литература – это процесс включения «старого» в «новое», когда каждое следующее произведение «отталкивается» от предыдущего, представляющего собой различные источники, используемые автором.

Особо значимым в контексте интертекстуальности является учение Ю.Н. Тынянова о пародии, где ученый указывает, что пародия всегда направлена на некий прецедентный текст. В.Ю. Арбузова считает, что прецедентные тексты – это смыслонесущие элементы дискурса как всей культурно-языковой общности, так и отдельной социальной группы, вплоть до отдельной языковой личности. Взаимосвязь понятий прецедентности и интертекстуальности заключается в следующем:

1) понятие прецедентности связано с осознанием функционирования прецедентных текстов и вводит понятия цитаты, аллюзии и реминисценции в область этого определения;

2) отражает включенность прецедентных текстов в культурный фонд нации, выражающуюся в известности данного текста широкому окружению, включая современников и предшественников;

3) включает понятие «прецедентных текстов» в структуру языковой личности.

Многие ученые по-разному рассматривают понятие интертекстуальности, например, Н. А. Фатеева в составе художественного произведения выделяет следующие девять типов интертекстуальных элементов: аллюзии, цитаты, заглавия, реминисценции, пародирование другого текста, пересказ чужого текста, эпиграфы, имена литературных персонажей других произведений или мифологических героев, включенные в

текст.

Аллюзия и реминисценция отличаются тем, что аллюзия является отсылкой к реальным историческим, литературным фактам, в то время как реминисценция – абстрактный образ, воспоминание. Под аллюзией принято понимать намеренный авторский намек на общеизвестный литературный или исторический факт, или известное художественное произведение. Аллюзия – это заимствование элемента из другого текста, выступающее отсылкой к тексту первоисточнику. Границы аллюзии определяются учеными по-разному. В данном исследовании под аллюзией понимается наличие в тексте особых элементов, функцией которых является указание на связь данного текста с другими текстами или же отсылка к определенным историческим, культурным и биографическим фактам. Аллюзия – «художественный прием: сознательный авторский намек на общеизвестный, литературный или исторический факт, а также известное художественное произведение».

Антропонимы и топонимы (лексика, называющая ономастические реалии) встречаются наиболее часто среди других видов аллюзий. Аллюзивный антропоним является разновидностью аллюзии и представляет собой текстовый знак, отличающийся от обычных текстовых знаков тем, что он способен осложнять его структуру благодаря способности совмещать в одном означающем два означаемых, одно из которых принадлежит иному семиотическому пространству. Аллюзивный антропоним получает актуализацию в тексте; вне текста существует «прецедентное имя», которое представляет собой ссылку, предмет для составления словарной статьи. Аллюзивные имена собственные являются связующим звеном, своеобразным «мостиком» между текстом, автором и внетекстовой реальностью, они играют важную роль в реализации как внешних, так и внутренних связей текста художественного произведения.

Интертекстуальность – процесс взаимодействия текстов и текстового пространства, направленный на формирование жанра, а интертекст – это

основная единица анализа, представляющая собой разного рода включения, соотнесенные с ранее созданными текстами и оказывающие влияние на формирование текстов нового жанра. Все интертекстуальные единицы, в том числе аллюзивный антропоним и топоним, в совокупности рассматриваются в качестве общего механизма текстообразования, что подтверждается множеством исследований, направленных на изучение формирования отдельных текстов с точки зрения влияния на них текстового пространства.

Во второй главе «Особенности функционирования интертекстуальных включений в произведении Нила Геймана «Американские боги»» подробно рассмотрено понятие жанра, дана характеристика жанра фэнтези, а также был проведён анализ жанрообразующих лексических единиц в тексте изучаемого произведения.

Жанр «фэнтези» происходит из сказок, мифов и преданий, т.к. данные жанры имеют общие черты (другой мир, мистические персонажи и т.д.). 60-70-ые гг. XX в. считаются отправной точкой зарождения жанра «фэнтези». Однако стоит отметить, что данный феномен берет своё начало значительно раньше. В формировании жанра большую роль сыграла англосаксонская и кельтская литературная традиция. Жанр «фэнтези» взял за истоки не только европейские рыцарские романы, но также готический роман, который добавил элемент мистики в произведения. Мистика — жанр, основными чертами которого являются потусторонние и странные вмешательства в мир людей.

Жанр фэнтези имеет следующие признаки:

- 1) несуществующий в нашей реальности мир, обладающий нетипичными для нее свойствами;
- 2) наличие таких элементов как магия и фольклорные персонажи;
- 3) сюжет основан на поиске чего-либо, странствии или войне;
- 4) разные временные эпохи;
- 5) скрытое повествование технологии и сверхъестественного;
- 6) противостояние добра и зла;

7) на первый план выступают герои, их переживания и поступки, волшебное (сказочное) играет вспомогательную, но не второстепенную роль;

8) наличие потустороннего или скрытого мира и его проявлений;

9) полная свобода автора в построении сюжета произведения, т.к. мир фэнтези предполагает, что в нем возможно все;

10) «вторичный мир».

Всего в ходе исследования методом сплошной выборки были выделены фрагменты, имеющие в своем составе интертекстуальные включения различного рода: аллюзии, цитаты (прямые и трансформированные), реминисценции и т.д. К числу наиболее частотных относятся аллюзивные имена собственные – антропонимы и топонимы.

Аллюзивные антропонимы представлены преимущественно именами мифологических персонажей *Eight-legged Horse (1)*, *Neptune (2)*, *Mermaid (2)*, *Sea-Maiden (2)*, *Bigfoot (1)*, *Dragons (7)*, *Angels (3)*, *Phoenix (3)*, *A creature with an eagle's head and the body of a tiger (1)*. Пространство произведения представляет собой «вторичный мир», который является неотъемлемой чертой фэнтези как формы художественной литературы. Важную роль в изображении «вторичного мира» играют те предметы, явления и живые существа, которые в нем представлены. Выделенные лексические единицы весьма разнообразны с точки зрения их происхождения, семантических, стилистических, грамматических свойств, но в исследованном материале они объединены общей для них функцией, а именно служить средством репрезентации жанровой и культурной специфики романа. Данная группа лексики представляет собой как имена мифологических существ, т.е. имена нарицательные (*unicorn, dragon, basilisk*), так и имена собственные (*Thor, Bilkis, Anansi, Chernobog, Zorya Polunochnaya*). Этим объясняется высокая частотность употребления в рассматриваемом произведении такой разновидности аллюзивных имен собственных, как мифонимы. Мифоним — имя собственное какого-либо фантастического или сказочного персонажа.

Текст полон различными отсылками к мифам, сказаниям, и легендам.

Например, обряд «бдения» отсылает читателя к мифу, когда Один был привязан к Мировому Древу - Иггдрасилю. В анализируемом произведении лексемы *vigil* (13), *world-tree* (3), *ash* (14), *runes* (3) отсылают читателя к скандинавской мифологии, где данный ритуал был совершен Одним в Старшей и Младшей Эддах.

Можно сделать вывод, что не только аллюзивные имена собственные могут являться жанрообразующей лексикой, но и числительные. Числительное *nine* встречается в тексте 29 раз, часто в рамках одного контекста оно взаимодействует с такими лексемами как *Odin* (25), *tree* (135), *ash* (14), *All-Father* (13), *vigil* (13), *world-tree* (3) и т.д.

First every year, then, later, when the rot set in, and they became lax, every nine years, they would sacrifice here. A sacrifice of nines. Each day, for nine days, they would hang nine animals from trees in the grove. One of those animals was always a man.

В тексте приведена также историческая и культурологическая отсылка к обряду жертвоприношения Одину. Каждые девять лет, чтобы заручиться благосклонностью богов, древние скандинавы приносили в жертву по девять самцов всех живых существ (собаки, лошади и люди). Несомненно, число 9 являлось сакральным для викингов.

In the smoky darkness of their hall, that night, the bard sang them the old songs. He sang of Odin, the All-Father, who was sacrificed to himself as bravely and as nobly as others were sacrificed to him. He sang of the nine days that the All-Father hung from the world-tree, his side pierced and dripping from the spear-point's wound, and he sang them all the things the All-Father had learned in his agony: nine names, and nine runes, and twicenine charms. When he told them of the spear piercing Odin's side, the bard shrieked in pain as the All-Father himself had called out in his agony, and all the men shivered, imagining his pain.

Вторыми по частотности жанрообразующими лексическими единицами являются аллюзивные имена собственные, которые относятся к одной из главных и ключевых фигур романа – Одину. В тексте

встречаются, как аллюзивные имена собственные, так и нарицательные, передающие суть образа бога, не называя его буквально: *All-Father* (15), *Ymir* (2), *The thunderer* (1), *Odin* (27), *Tyr* (1), *Gallows-god* (1), *Votan* (3), *Glad-of-War* (1), *Grim* (11), *Raider* (1), *Third* (1), *One-Eyed* (1), *Highest* (1), *True-Guesser* (1), *Grimnir* (2), *The Hooded One* (1), *Gondlir Wand-Bearer* (1), *Lord of Asgard* (3), *Borson* (4), *Mr. Wednesday* (249). Многие из указанных имен являются ничем иным, как аллегориями (иносказательным изображением чего-нибудь), так, например имя *One-Eyed* намекает читателю на тот факт, что бог Один лишен одного глаза, или *The Hooded One* о том, что он был повешен. Лексемы *All-Father*, *The thunderer*, *Gallows-god*, *Glad-of-War*, *Grim*, *Raider*, *Third*, *One-Eyed*, *Highest*, *True-Guesser*, *Grimnir*, *The Hooded One*, *Gondlir Wand-Bearer* и *Lord of Asgard* также являются аллегориями, в них присутствуют компоненты *king*, *Lord*, *healing*, *death*, *wisdom*, *knowledge*, *war*, *battle*, *victory*, т.к. Один, прежде всего бог войны. Люди часто молились ему, чтобы одержать победу в битве, но, поскольку Один наслаждался глубокой враждой, они знали, что он может легко отдать победу противоположной стороне:

You wanted a massacre. You needed a blood sacrifice. A sacrifice of Gods.

Мотив жизни и смерти прослеживается на протяжении всего произведения. Например, лексема *blood* употребляется в тексте 96 раз, а лексема *death* 67 раз, что демонстрирует кровожадность, жестокость и беспощадность данного персонажа.

Особого внимания заслуживает лексема *Mr. Wednesday* (249), которая является одной из наиболее частоупотребимых из всех ранее указанных выделенных жанрообразующих лексических единиц. Данное аллюзивное имя собственное является прямой отсылкой к богу Одина. Среда считается днем Одина, древневерхненемецкое наименование этого дня содержит имя бога – *Wodanstag* (*Wuotanstag*). Похожую ситуацию мы можем наблюдать в древнеисландском языке, где среда это *Óðensdagr* – день Одина. Данный пример имени собственного имеет как исторические, так и культурные

предпосылки, т.е. выполняется номинативная, стилистическая и экспрессивная функции.

Стоит отметить, что одной из важнейших функций аллюзивных имен собственных является их особенность подвергать другие лексические единицы влиянию «семантического заражения», т.к. они употребляются в одном контексте с другими группами лексики. Лексические единицы включаются в систему образов и реализуют как внутритекстовые, так и внешнетекстовые связи, отсылая нас к другим сказочным образам. Например, в образе Одина часто встречается общеупотребительная лексика. Лексема *tree* относится к разряду общеупотребительной лексики, но в тексте изучаемого произведения имеет большое значение для понимания образа бога громовержца, такие мелкие детали являются подсказками оставленными автором для читателя: «*the tie pin was a tree silver: trunk, branches, and deep roots*». Внешнее описание Одина отсылает нас к мировому дереву – Иггдрасиль.

В тексте упоминается, что у героя белые глаза, это отсылает нас к «Старшей Эдде». Эти и многие другие детали формируют образ персонажа, который изобилует как прямыми, так и косвенными отсылками к образу Одина: «*His hair was a reddish gray; his beard, little more than stubble, was grayish red. A craggy, square face with pale gray eyes. His tie was dark gray silk*».

Можно заметить, что в качестве стилистических приемов Нил Гейман использует не только аллюзии и цитирования из прецедентных текстов. Автор прибегает к таким приемам как, эпитеты (*reddish gray, grayish red, pale gray, silver*), аллегории (*Glad-of-War, One-Eyed, Highest*), гиперболы (*I have as many names as there are winds, as many titles as there are ways to die.*), олицетворения (*My ravens are Huginn and Muninn, Thought and Memory*), и даже каламбур (*Media. I think I have heard of her. Isn't she the one who killed her children?*”). “*Different woman,*” said Mr. Nancy. “*Same deal.*”)

Стоит отметить словосочетания *eight-legged horse, a creature with an eagle's head and the body of a tiger, forgotten—octopus-faced gods*, они также являются наименованием нереальных, фантастических существ, но в отличие от других носят авторский характер, т. е. встречаются именно в романе Нила Геймана. Они представляют собой описания известных мифологических существ. Например, если обратиться к образу восьминогой лошади, то он представляет собой слейпнира — персонаж германо-скандинавской мифологии, много раз встречающийся на страницах Старшей и Младшей Эдды. Существо с телом тигра и головой орла отсылает читателя к древнегреческим мифам. Нил Гейман также использует вымышленных богов из других произведений *forgotten—octopus-faced gods*. «Мифы Ктулху» были созданы Говардом Филлипсом Лавкрафтом. Ктулху представляет собой существо, описываемое как комбинация осьминога, дракона и человека.

Заключение. Полученные выводы позволяют утверждать, что изучаемый в работе жанр фэнтези представляет особенный интерес с точки зрения теории интертекстуальности и прецедентности. Важнейшей чертой произведений данного жанра является их построение на основе признаков фантастичности и интертекстуальной связи с мифом, благодаря чему создается мультикультурное пространство. Следует также отметить, что использование разнообразных тем и мотивов во многом определяется прагматической установкой жанра «фэнтези». Произведения данного жанра, в основном, построены на основе архетипических сюжетов, поэтому эти тексты наполнены разнообразными аллюзиями и реминисценциями. Чтобы усложнить структуру художественного произведения, Нил Гейман использует постмодернистский принцип цитатности, т.е. прямо или косвенно цитирует мифологические тексты и детально воспроизводит традиционные представления о богах. Именно мифологизация сюжета (мифореставрация) играет важную роль в творчестве английского фантаста Нила Геймана. Особенности использования интертекстуальных включений

в «Американских богах» позволяет автору обозначить центральную идею всего романа – вопрос о проблеме существования богов в современном мире, и месте человека в мире богов, а также обеспечить целостность и смысловую завершенность всего произведения. Интертекстуальные единицы в значительной мере влияют на формирование сюжетной линии всего цикла.

Изучение связи интертекстуальных включений и жанра является перспективным направлением. Несомненно также, что прецедентные феномены можно изучать не только на материале произведений жанра фэнтези, но и других жанров, например на жанре готического романа или детективного.