

Я. В. Королькова

ИГРА С ПРЕЦЕДЕНТНЫМИ ТЕКСТАМИ КАК ИСТОЧНИК КОМИЧЕСКОГО В РОМАНАХ-ФЭНТЕЗИ М. УСПЕНСКОГО

Рассматривается игра с прецедентными текстами как источник комического. На материале романов-фэнтези М. Успенского выделяются такие приемы создания комического эффекта, как текст в тексте, раскавычивание цитат, демегафоризация, стилизация.

Ключевые слова: юмористическое (ироническое) фэнтези, прецедентный текст, комическое, коллаж, текст в тексте, стилизация, раскавычивание цитат, демегафоризация.

Развлекательная функция массовой литературы предельно усилена в такой ее разновидности, как юмористическое (ироническое) фэнтези. На многочисленных интернет-сайтах, созданных поклонниками фантастической литературы, в числе наиболее популярных авторов юмористического фэнтези называют М. Успенского, А. Белянина, О. Громыко, Н. Резанову, О. Панкееву и др.

Представляется актуальным изучение приемов организации текстов юмористического фэнтези, которые создают комический эффект, способствуют привлечению и удержанию читательского внимания.

Материалом для анализа могут послужить произведения одного из первых авторов отечественного юмористического фэнтези – Михаила Успенского, создателя трилогии о приключениях богатыря Жихаря. Трилогия состоит из романов «Там, где нас нет» (1995, автор удостоен звания лауреата премии «Золотой Остап» за самую смешную книгу года), «Время Оно» (1997), «Кого за смертью посылать» (1998).

Думается, ключевой категорией поэтики произведений М. Успенского можно считать игру в разных формах: игру с чужим словом, языком, читателем. Все эти типы игры создают комический эффект.

Выбор автором названий для романов представляется неслучайным. В сознании читателя они соотносятся с устойчивыми выражениями, закрепленными в культурной памяти: «Хорошо там, где нас нет», «Время Оно», «Тебя только за смертью посылать».

Использование видоизмененных, но узнаваемых устойчивых выражений в качестве названий эксплицирует основной прием организации произведений М. Успенского – игру с прецедентными текстами: цитатами, именами собственными, сюжетами, которые отсылают воспринимающее сознание к уже существующим в культуре текстам-первоисточникам. Так, в качестве культурных кодов выступают имена героев трилогии: богатырь Жихарь (апелляция к памяти читателя, знакомого с русской сказкой о Жихарке), принц Яр-Тур (имя, восходящее к легендам о короле Артуре и рыцарях Круглого стола), царь Соломон и кентавр Китоврас

(отсылки, с одной стороны, к библейской традиции, а с другой – к древнерусским сказаниям).

В романах М. Успенского создается причудливый коллаж из прецедентных текстов. Постмодернистская игра, основанная на отрицании «сакральности» текстов, приводит к тому, что в одной повествовательной структуре оказываются прецедентные тексты, разные по стилистике, относящиеся к различным историческим эпохам и культурным традициям, имеющие разную культурную ценность.

В рецензии на третий роман критик, фантастовед В. Гопман называет только некоторые прецедентные тексты, обыгрываемые М. Успенским: «Александр Беляев и Венедикт Ерофеев, Пушкин и Шекспир, Толкин и Мери Шелли, Лермонтов и Исаковский, Некрасов и Ваншенкин, древнекитайская философия и средневековая китайская волшебная проза, «Семнадцать мгновений весны» и современная телевизионная реклама» [1, с. 434]. В юмористическом фэнтези современного автора эти прецедентные тексты выступают равноценными объектами игры.

Комический эффект от игры с прецедентными текстами создается, когда в воспринимающем сознании тексты-коды семантически наполнены, прямо или ассоциативно связаны с исходной ситуацией (текстом-первоисточником), представление или знание о которой есть у читателя. Комическое несоответствие уже известного воспринимающему сознанию первоисточника и его трансформированного в романах М. Успенского варианта вызывает улыбку, смех читателя.

В случаях, когда восприятие и узнавание прецедентного текста может быть затруднено, автор использует своеобразные «маркеры», которые позволяют управлять читательским вниманием, указывают на текст-первоисточник. Так, в первом романе волхв Беломор предлагает богатырю Жихарю коня необычной масти: «Не гнедая, не вороняя, не каурая, не соловая. У хорошего яичного желтка бывает такой цвет, с отливом в красное...

– Люди станут смеяться, – не сдавался богатырь.

– А ты вспомни, что ответил отважный муж древности Дыр-Танан, когда стал над ним пошучивать пособник коварного Координала!» [2, с. 68].

В этом эпизоде фонетически и графически видоизмененные имена Д'Артаньяна и кардинала Ришелье могут быть не восприняты как прецедентные тексты, не вызовут нужного комического эффекта, поэтому автор предлагает читателю «подсказку» – слова Д'Артаньяна, известные благодаря телевизионному фильму: «А! «Смеется над конем тот, кто не осмеливается смеяться над его хозяином!» – показал память Жихарь» [2, с. 69].

В трилогии М. Успенского одним из продуктивных приемов игры с культурными кодами выступает «текст в тексте». Этот прием реализуется в комическом модусе благодаря интерпретации образа авторитетного ученого-филолога В. Я. Проппа: «На краю Ямы, возле деревянного кумира Владыки Проппа, остановились, чтобы подождать коротконового князя. Кумир был вырезан грубовато, но умело: всякий враз признал бы высокий лоб, добрый взгляд, аккуратные усы и крошечную бородку. Очи Владыки обведены были двумя кружками – без них, верили, он плохо будет видеть. Поклоняться Проппу стали еще в незапамятные времена, такие незапамятные, что никто и не помнил, что это за Пропп такой и зачем ему следует поклоняться... Знали только, что жил он на свете семь с половиной десятков лет и установил все законы, по которым идут дела в мире. Законов тоже никто не помнил, хотя исполнялись они неукоснительно» [2, с. 22–23].

М. Успенский комически обыгрывает сферу научных интересов исследователя – изучение фольклора, в его романах «в жертву» Проппу приносят не животных и не людей, а занимательные истории. Сниженным языком излагается одна из идей В. Я. Проппа о повторяемости функций действующих лиц в русских сказках:

«– Только смотри, – предупредил старец. – Пропп любит, чтобы все сказки были на один лад.

– Так, может, ему одно и то же излагать?

– Нет, так нельзя, не полагается.

– Так ведь и люди же не на один образец!

– Люди, конечно, разные – и лицом, и статью, и возрастом. А вот скелеты у них примерно одинаковые. Так и тут. Мясо разное, а костяк схожий – понял?» [2, с. 65].

Использование приема «текст в тексте» получает сюжетное оправдание: герои, встречая на пути статуи Проппа, «приносят ему в жертву» сказки. Несмотря на изменение имен, деталей, в историях, рассказываемых Проппу, легко угадываются отсылки к известным прецедентным текстам: литературным произведениям («Как закалялась сталь» Н. А. Островского, «Муму» И. С. Тургенева, «Битва в пути» Г. Е. Николаевой) и художественным фильмам («Ирония судьбы, или С легким паром!»).

Комический эффект использования приема «текст в тексте» создается благодаря смене субъекта

повествования. Герои, пересказывающие сюжеты прецедентных текстов, подчеркнута оторваны от знакомого читателю культурного контекста. Автор, используя маску «наивного сознания» героев, получает возможность обыгрывать известные прецедентные тексты. Так, в пересказе богатыря, незнакомого с жанром производственного романа, комически интерпретируется сюжет книги Г. Е. Николаевой «Битва в пути»: «Жихарь в свое время купил ее у бродячего рассказчика, польстившись названием: «Битва в пути». Никакими битвами там и не пахло, не было даже доброй драки, а просто какие-то кузнецы и прочая мастеровщина в какой-то необъятных размеров кузнице клепали то ли бегучие плуги, то ли ползучие бороны и все спорили, какую железку к какому месту приладить. Было там и про любовь, но герою так ничего и не обломилось» [2, с. 191].

В романах М. Успенского ситуации рассказывания героями занимательных историй не обнаруживают прямой связи с основным событийным рядом, они включаются в повествование произвольно, в зависимости от фантазии автора. Основная функция этих фрагментов видится в развлечении читателя, который вовлекается в игру по угадыванию текстов-первоисточников.

Смена субъекта повествования открывает еще один источник комического: возможность выражения авторской иронии, скрытой за серьезными рассуждениями героев. Комически осмысливается сюжет сакральной для любителей фэнтези трилогии Д. Р. Р. Толкиена, пересказанный подчеркнута сниженным языком:

«– Там, понимаешь, трое недомерков бегают по всему свету, ищут, куда пристроить волшебное кольцо, чтобы не досталось оно Мироеду...»

– О-о! – воскликнул Принц. – Вам повезло, сэр брат! Это же знаменитая запретная «Сага о Кольце Власти!» [2, с. 277].

Следующая реплика героя позволяет говорить об ироническом отношении автора к поклонникам ролевых игр по мотивам романов фэнтези: «К сожалению, немногие смогли дочитать ее до конца, не повредившись в рассудке. А те, чей разум оказался не столь крепок, стали наряжаться в одежды героев, мастерить деревянные мечи и щиты, бегать по лесам и полям на потеху добрым поселянам» [2, с. 277].

Прецедентные тексты – основной объект игры в романах М. Успенского – часто включаются в повествование как фрагменты прямой речи героев, что также служит созданию комического эффекта. Он возникает в результате несоответствия ситуации речи ее содержанию, которое в воспринимающем сознании соотносится с культурными кодами.

В начале первого романа богатырь Жихарь говорит волхву:

«— Да меня, отец, всего-то две вещи и удивляют на всем белом свете. — И показал два пальца, чтобы мудрец не сбился со счета. — Первое — это почему на небе горят частые звездочки. А второе — отчего я такой добрый и терпеливый при моей-то тяжелой жизни? Другой бы на моем месте давно всех убил, один остался...»

— Глумись, глумись над Категорическим Императивом, — сказал кудесник. — Доглумишься...» [2, с. 60–61].

Культурный код «Категорический Императив» актуализирует в читательском сознании представление об основной категории философии И. Канта, подчеркивает комическое несоответствие: философский постулат формулирует неграмотный богатырь.

Игра автора с прецедентными текстами проявляется и в создании стилизаций. Примерами могут служить включенные в третий роман «песни», излагающие сюжеты «Крестного отца» и «Терминатора» в стилистике былинных стихов. Как и другие «тексты в тексте», эти фрагменты соединены с событийным рядом монтажной связью, не определяются развитием сюжета и не влияют на него в дальнейшем. Безудержная постмодернистская игра позволяет свести в одной точке повествования культурные коды, отсылающие одновременно к разным традициям и создающие комическое несоответствие.

Апеллируя к читательской памяти о культурных кодах, автор юмористического фэнтези обыгрывает устойчивые выражения, разворачивает их в от-

дельные эпизоды повествования или выстраивает на их основе комические образы. Так, в описании зарождения из грязной лужи будущего князя Жупела угадываются явные отсылки к фразеологизму «Из грязи в князи». Фигуры речи демегафоризируются, благодаря буквальному прочтению дополняются новыми смешными подробностями.

«Культурологическая карусель» (В. Гопман), созданная в романах М. Успенского с помощью разных приемов (текста в тексте, стилизации, раскавычивания цитат, демегафоризации), дает автору возможность вовлечь читателя в активную игру по угадыванию бесконечных аллюзий и реминисценций. Воспринимающее сознание включается в игру только в том случае, когда обладает необходимыми знаниями об используемых культурных кодах.

М. Успенский, вероятно, учитывая эту особенность массового сознания, часто эксплуатирует прецедентные тексты, известные широкому кругу читателей: хрестоматийные художественные произведения, популярные фильмы, рекламные слоганы. Думается, в большинстве случаев автор сознательно ориентируется на фоновые знания среднестатистического массового читателя, актуализирует представления об общеизвестных фактах действительности, феноменах искусства.

Этот прием работы с воспринимающим сознанием представляется продуктивным для авторов «юмористического» фэнтези [3, с. 144], так как он дает возможность удерживать внимание читателя, который чувствует себя начитанным, умным, способным отгадать трудную загадку.

Список литературы

1. Гопман В. О пользе смерти // НЛО. 2000. № 41. С. 433–434.
2. Успенский М. Там, где нас нет: роман. СПб.: Terra-Азбука, 1997. 416 с.
3. Королькова Я. В. О соотношении литературной сказки и фэнтези // Вестн. Томского гос. пед. ун-та. 2010. № 8 (98). С. 142–144.

Королькова Я. В., аспирант.

Томский государственный педагогический университет.

Ул. Киевская, 60, г. Томск, Томская область, Россия, 634061.

E-mail: korolkovatomsk@yandex.ru

Материал поступил в редакцию 06.04.2011.

Y. V. Korolkova

PLAYING WITH THE PRECEDENT TEXTS AS SOURCE OF COMIC ISSUES IN THE FANTASY NOVELS BY M. USPENSKY

The article deals with the play with the precedent text as the source of comic issues. On the material of fantasy novels by M. Uspensky there are singled out such techniques for comic effect, as the text in the text, quotations without quotation marks de-metaphorization and stylization.

Key words: *the precedent text, ironic fantasy, comic, collage, the text in the text, stylization.*

Tomsk State Pedagogical University.

Ul. Kiyevskaya, 60, Tomsk, Tomsk region, Russia, 634061.

E-mail: korolkovatomsk@yandex.ru