

УДК 811.111

ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ И ПРОСТРАНСТВЕ» КАК СРЕДСТВО МОДИФИКАЦИИ ТЕКСТА СКАЗКИ

ПЕТРОВА Наталья Васильевна,доктор филологических наук, профессор кафедры иностранных языков,
Иркутский государственный университет

АННОТАЦИЯ. В статье рассматривается игра «Путешествие во времени и пространстве» – распространенный прием модификации первичного текста сказки с целью получения вторичного текста. Показано, что суть рассматриваемой игры обусловлена связью игры и текстов сказок с возможными мирами, особенностями моделирования времени и пространства в художественном произведении и теоретически узаконенной множественностью интерпретаций.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: игра, сказка, первичный текст, вторичный текст, время, пространство.

PETROVA N.V.,Dr. Philolog. Sci., Professor of the Department of Foreign Languages,
Irkutsk State University

GAME «TRAVELLING IN TIME AND SPACE» AS THE MEANS OF FAIRY TALE MODIFICATION

ABSTRACT. The game «Travelling in Time and Space» as the way of creating the secondary text on the basis of the primary text of a fairy tale is considered. It is shown that the game under consideration is caused by the connection of a game and fairy tales with possible worlds as well as by the peculiarities of time and space modeling in fiction, and theoretically existed sets of interpretation.

KEY WORDS: game, fairy tale, primary text, secondary text, time, space.

Игра – это универсальное понятие. Широкий спектр деятельности людей, охватываемой понятием игры, относится к детским, настольным и спортивным играм, к компьютерным играм, к играм в казино, лотереям, театру, правосудию, политическим и военным играм, психотерапевтическим и педагогическим играм и т.п. Не случайно, понятие игры включено некоторыми учеными в разряд основных феноменов человеческого бытия [1] или всеобщего закона культурного развития: культура, по мнению Й. Хлйзинга, возникает в форме игры [2].

Игра свойственна не только миру людей, но и миру животных. Что касается людей, то тут уместна сентенция У. Шекспира: «Вся жизнь игра, а люди в ней актеры». Данная сентенция имеет глубокий смысл, поскольку играют как дети, так и взрослые.

Для детей игра – это воспроизведение действий взрослых и их отношений в особой условной форме. Благодаря игре осуществляется адаптация ребенка к взрослой жизни. Во взрослой жизни мир человеческих отношений, как показал Э. Берн, представляет собой площадку для игр, причем источником игр является заложенная в человеке трехуровневая структура личности. Этим уровням соответствуют следующие обозначения: «Родитель», «Взрослый» и «Ребенок». Каждый из этих уровней имеет свои особенности восприятия действительности и поведения. Манипулирование уровнями личности при общении лежит в основе игры, направленной на достижение желаемого результата – выигрыша, в терминах теории игры [3].

Из универсальности понятия игры вытекает ее междисциплинарный характер. Это понятие вклю-

чено в терминологический аппарат педагогики, психологии, методики преподавания различных дисциплин, социологии, политологии, экономики, кибернетики, военного дела, лингвистики, теории текста и других дисциплин.

В педагогике и психологии как аксиома принято положение о том, что игра – это важное средство развития творческих способностей ребенка. Этот тезис является основополагающим при разработке игр при обучении детей различным дисциплинам. Другим тезисом, вытекающим из понятия игры, является положение о том, что игра оказывает сильное влияние на развитие личности. Из этого положения исходит так называемая игровая терапия, под которой понимается метод психотерапевтического воздействия на людей посредством искусственно созданных ситуаций, предполагающих решение определенных задач, связанных с межличностными отношениями. Благодаря таким ситуациям отрабатываются определенные, выигрышные для социума модели поведения. В принципе целью игровой терапии является выбор стратегий, направленных на преодоление существующих внутренних конфликтов.

Изучением способов решения конфликтов на основе выбора оптимальных стратегий занимается также социология, политология, экономика, кибернетика, военное дело. Участники, находящиеся в состоянии конфликта, называются игроками. Игра характеризуется системой правил, которые определяют порядок ходов. В зависимости от выбранных ходов, которые в итоге составляют стратегию каждого из участников, игрок получает определенный результат, называемый выигрышем.

В текстовой деятельности игра является признанным приемом. Связь игры с художественным текстом обусловлена связью игры и художественного произведения с возможными мирами. Игрок, находясь в реальном мире, создает в процессе игры мир воображаемый, соответствующий понятию возможного мира. Картина мира, реализованная в художественном произведении, не случайно названа термином «художественная картина мира», поскольку статус художественного произведения определяется через понятие «fiction», означающее, что в нем создается некий возможный мир, в котором важное место занимает вымысел. Эта особенность художественного произведения, как говорит Ю.И. Левин, не только своеобразна, но и парадоксальна. В произведении создается некий замкнутый и самодостаточный мир, моделирующий фрагмент реального мира. При этом нормой является «поддерживание читательской уверенности во "всамделишности" этого возможного мира, в его адекватности». Однако парадоксальность статуса «fiction» в том, что при всех попытках автора убедить читателя в реальности изображенного «читатель все равно осознает, что он читает "про неправду"» [4, с. 363].

Особенностью художественных произведений, свидетельствующей об их принадлежности к возможным мирам, является и тот факт, что в художественном произведении часто порождаются и не существующие в действительности объекты. Здесь целесообразно провести напрашивающуюся аналогию с «мифологическим сознанием» или «сказочным сознанием», в котором обитают кентавры, великаны, кикиморы, трехглавые драконы и другие фантастические создания. Древний человек верил в их действительное существование. Современному человеку вряд ли придет в голову соотносить данные образы с миром действительности. Они целиком и полностью принадлежат возможным мирам.

Одним из первых понятие «игра» определил Й. Хлйзинга: игра «есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием "иного бытия", нежели "обыденная жизнь"» [2, с. 41].

«Иное бытие» непосредственно соотносимо с понятием возможного мира как некоторой площадки для разыгрывания действия. Применительно к художественному произведению игровой площадкой является сам текст. Внутри игрового пространства «господствует присущий только ему совершенный порядок» [2, с. 24]. Это означает, что любая игра осуществляется на основе определенного набора правил. Если речь идет о художественном тексте как игровом пространстве, то эти правила предполагают манипулирование языковыми средствами с целью достижения определенного эффекта (выигрыша, в терминах теории игры).

Игровая площадка закономерно предполагает наличие игроков. В случае с художественным произведением основными игроками являются автор и читатель. В процессе порождения художественного произведения действие текста разыгрывается автором, а в процессе восприятия действие текста разыгрывается читателем. Разыгрывание действия читателем и писателем обычно приводит к неравнозначным выигрышам. Дело в том, что, проходя сквозь приму восприятия текста читателем, исходный текст обычно не равен тексту, полученному в ре-

зультате читательской интерпретации. Поскольку каждый культурный контекст не только «принимает» созданные в прошлом тексты, но и преломляет их через социально-психологические, идеологические, философские, национально-культурные приемы, утвердилась точка зрения о том, что интерпретируемый текст получает дополнительный (новый) смысл. Согласно этой точке зрения, за интерпретатором объективно признается право на его «реплику» (ход, в терминах теории игры).

Теоретически узаконенная возможность множественных интерпретаций одного и того же художественного текста создает условия для игровой деятельности с текстом-источником. Игра с текстом-источником (первичным текстом, прототекстом) может привести в итоге к созданию вторичного текста.

В нашей работе игровой площадкой является первичный текст сказки. Определить термин «сказка» не просто, что обусловлено развитием сказки в диахронии. Как менялось время, так и менялась сказка. На ранней стадии своего развития сказки отражали миропонимание мира древних людей и, как следствие, несли магический и мифологический смысл. С течением времени сказки утратили мифологический смысл, получив статус фольклорных произведений [5, с. 356]. Мифология и фольклор – это разные формы освоения мира человеком. Основное отличие мифологии от фольклора состоит в том, что миф – это «священное знание о мире и предмет веры», а фольклор – это «искусство, художественно-эстетическое отображение мира, и верить в его правдивость не обязательно» [6, с. 83].

В настоящее время существует множество литературных сказок, которые в отличие от народных сказок имеют конкретного автора и несут в себе индивидуально-авторское понимание сказочных сюжетов. В связи с бытованием авторских сказок несколько изменилось представление о сказке как об исключительно фольклорном жанре. По определению Л.Н. Прохоровой, литературная сказка – это сложный жанр, относящийся к письменному дискурсу, который включает совокупность характеристик, входящих как в прототипическую модель жанра фольклорной сказки, так и в структуры других категорий литературного дискурса [7, с. 8]. Иными словами, литературная сказка, с одной стороны, сохраняет общие свойства жанра народной сказки, с другой – привносит нечто новое, индивидуальное.

Под термином «сказка» также объединяются разнообразные виды устной прозы: устные рассказы о животных, волшебные истории, сатирические анекдоты [5, с. 356]. К списку сказок также можно добавить многочисленные модификации сюжетов сказок, существующие в виде письменных рассказов, повестей, романов.

Стремление учесть при толковании сказки ее исторические изменения содержится в статье из «Литературной энциклопедии». Сказка в доклассовом обществе определяется как рассказ мифологического характера, выполняющий на ранних стадиях развития человеческого общества производственные и религиозные функции. Сказка на более поздних ступенях своего развития – это жанр устной художественной литературы, содержащий необычные в бытовом смысле события (фантастические, чудесные или житейские) и отличающийся специальным композиционно-стилистическим построением [8].

Полагаем, что на данном этапе развития сказки ее толкование как устного или письменного худо-

жественного произведения с необычным содержанием и специфическим композиционно-стилистическим построением отражает понимание сказки человеком современным.

В основе игровых действий (ходов) с первичным текстом лежит модификация текста-источника с целью создания вторичного текста. Игроками являются автор первичного текста (в случае с народной сказкой – коллективный автор) и интерпретатор, выступающий автором вторичного текста. Под вторичным текстом понимается текст, созданный на основе модификации первичного текста. Поскольку модифицированный текст сказки, как правило, направлен на создание юмористического эффекта, вероятным выигрышем будет хотя бы улыбка на лице воспринимающего, а также возможность поставить свое имя в качестве автора вновь созданного текста. Игра в нашем случае – это сознательное изменение формы и/или содержания первичного текста по определенным правилам с целью достижения определенного эффекта (выигрыша).

Займствуя опыт Э. Берна, который играл давал имена [3], назовем рассматриваемую здесь игру «Путешествие во времени и пространстве». Время и пространство существуют в единстве. В художественном произведении время имеет свои особенности. Если реальное время создает необратимую последовательность событий, согласованных между собой, то в художественном произведении равномерность хода времени может быть нарушена. В тексте возможны перемещения из одной временной плоскости в другую, ускорение и замедление хода времени. Поскольку время в литературном произведении имеет свои особенности, данную категорию обычно именуют художественным временем, а мы определим ее как изображенную в тексте временную соотношенность событий и фактов. *Художественное пространство*, под которым понимается локализация действующих лиц, событий и явлений, создается на уровне целого текста и имеет определенную структуру, включающую в себя элементы предельно указательного характера (локативные указатели), служащие средством выделения участков пространства в художественном произведении.

Свободное манипулирование художественным временем, позволяющее передвигать, словно шахматные фигуры, пространственные координаты в любую плоскость, лежит в основе игры «Путешествие во времени и пространстве».

Приведем пример.

Ильич и Алладин

В некотором султанате, в некотором эмирате жил-был Алладин. Нашел он как-то на свалке старую лампу и решил ее отчистить. Только начал тереть, как из лампы вылез джин, и давай желания исполнять. Ну, Алладин себе, понятное дело, дворец заказал, на принцессе жениться, ковер-самолет шестисотый и все дела. Короче, с тех пор стали все проблемы Алладина до лампочки. Чуть что – потрет и джинку условия диктует. И вот как-то раз умотал он в круиз, а жену дома оставил. А тут идет по улице человек и кричит – «Меняю старые лампы на новые!». Ну, жена обрадовалась и сменяла лампу Алладина на лампочку Ильича. И сколько потом Алладин эту лампочку ни тёр, Ильич оттуда не вылез и желания исполнять не стал. Вот так технический прогресс победил остальные азиатские суеверия (Князева А. –

URL: http://alevt.knyazeva.ya.ru/replies.xml?item_no=74401).

Первичный текст восточной (арабской) сказки «Алладин и волшебная лампа» начинается с зачина «В одном персидском городе жил когда-то бедный портной. У него были жена и сын, которого звали Алладин». В модифицированном варианте под названием «Ильич и Алладин» А. Князевой сказка начинается так: «В некотором султанате, в некотором эмирате жил-был Алладин». Здесь явный намек на зачин русских сказок: «В некотором царстве, в некотором государстве жил-был...». Использование модифицированного зачина создает ожидание присутствия чего-то русского в измененной сказке. *Лампа Алладина и лампочка Ильича*, а также устойчивое выражение *все до лампочки* – это примеры действия ассоциативного мышления. Ассоциативная цепочка *лампа Алладина – лампочка Ильича* способствует сближению двух пространств: советского пространства, связанного с периодом электрификации, и пространства арабской сказки об Алладине. Переносу персонажа арабской сказки в иное пространство и время способствует использование автором модифицированной сказки модернизированного варианта летательного волшебного средства: это не просто *ковер-самолет*, а *ковер-самолет шестисотый* (здесь явный намек на шестисотый Мерседес, одну из дорогих марок современных автомобилей). Обращает на себя внимание употребление выражения *умотать в круиз*, которое вряд ли могло входить в лексикон Алладина как персонажа первичной сказки. Такая «сниженная» фраза свойственна речи современной российской культуры.

Х.-Г. Гадамер говорил о «неком общем поле», которое соединяет автора и интерпретатора [9, с. 48]. В процессе модификации первичного текста интерпретатором это «некое общее поле» обеспечивает узнаваемость текста-источника. Тактика сохранения первичного текста в приведенном выше примере обеспечивается сохранением жанровой формы текста, главных действующих лиц сказки, ключевых сюжетных событий (встреча Алладина с джином, исполнение желаний джином, присвоение лампы другим лицом).

Приведем еще пример.

Совместная французско-русская сказка о патриотизме

Были у папаши Дюбуа три сына: старший Жак, средний Жюль и младший Жан-дурак. Пришла им пора жениться. Вышли они на Елисейские поля и стали стрелять в разные стороны. Жак попал в депутата Национального собрания, но тот был уже женат. Жюль попал в юре, но тому жениться религия не разрешает. А Жан-дурак попал в лягушку, да и в ту, на самом деле, не попал, а промазал. Пыталась ему лягушка объяснить русским языком, что она на самом деле царевна, а лягушкой обернулась, чтобы за визой в посольстве не стоять, но Жан был француз и русского языка не понимал. Приготовил он лягушку по старинному рецепту и стал шеф-поваром в парижском ресторане. Мораль: сидите, девки, в родном болоте и не квакайте. Нечего вам на Елисейских полях де-лать. А дураков у нас и дома хватает (Князева А. –

URL: http://alevt.knyazeva.ya.ru/replies.xml?item_no=74401).

Заголовок вторичного текста сообщает о совмещении двух пространств (*совместная французско-русская сказка*). Игровой площадкой в данном случае служит известная русская сказка «Царевна-лягушка». Узнаваемость сказки обеспечивается сохранением главного действующего лица (*лягушки*) и элемента сюжета (*стрельба с целью заполнения невесты*).

Известно, что художественное пространство может быть абстрактным и конкретным. Абстрактное пространство воспринимается как всеобщее. По своим характеристикам данный вид аналогичен пространству в сказках, где типичным зачином является: «*В некотором царстве, в некотором государстве жил-был...*». Конкретное пространство призывает изображаемый мир текста к реально существующим топонимам. В результате создается эффект разрушения границ возможного мира. Рамки художественного произведения как бы прорываются в мир действительности. Так происходит в анализируемом примере, где место действия обозначается топонимом *Елисейские поля*, который

переносит читателя в Париж. Естественно, герои вторичной сказки получают французские имена (*Жак, Жюль, Жан* по фамилии *Дюбуа*).

В модифицированной сказке обыгрывается стремление современных девушек выйти замуж за иностранцев. В ней содержится и предупреждение молодым девушкам о последствиях заграничных браков (во вторичной сказке русская царевна-лягушка становится традиционным для французов блюдом). Стиль сказки поддерживает вытекающая из повествования мораль: *сидите, девки, в родном болоте и не квакайте. Нечего вам на Елисейских полях делать. А дураков у нас и дома хватает*.

Первичные тексты сказок – благодатная почва для игровой деятельности. Поскольку у народных сказок нет авторов, а именно народные сказки чаще всего становятся текстами-источниками для различного рода пародирующих вариантов вторичных текстов, то и предъявлять претензии будет некому. Применяя различные ходы (действия с языковым материалом оригинала), автор получает выигрыш, каковым является новый текст с его именем.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблема человека в западной философии. – М. : Прогресс, 1988. – С. 357–403.
2. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс, 1992. – 264 с.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. Вы сказали «здравствуйте». Что дальше? Психология человеческой судьбы / Э. Берн. – Екатеринбург : ЛИТУР, 1999. – 576 с.
4. Левин Ю.И. Избранные труды. Поэтика. Семиотика / Ю.И. Левин. – М. : Школа «Языки русской культуры», 1998. – 824 с.
5. Померанцева Э. Сказка / Э. Померанцева // Словарь литературоведческих терминов / под ред. Л.И. Тимофеева, С.В. Тураева. – М. : Просвещение, 1974. – С. 356–357.
6. Мечковская Н.Б. Язык и религия / Н.Б. Мечковская. – М. : ФАИР, 1998. – 352 с.
7. Прохорова Л.П. Интертекстуальность в жанре литературной сказки (на материале английских литературных сказок) : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / Л.П. Прохорова. – Иркутск, 2003. – 18 с.
8. Литературная энциклопедия. – (http://dic.academic.ru/contents.nsf/enc_literature/).
9. Гадамер Х.-Г. Язык и понимание. Актуальность прекрасного / Х.-Г. Гадамер. – М. : Искусство, 1991. – 367 с.