

УДК 81

**Д. В. Кулинич,**

факультет иностранных языков,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. филол. наук, доц. И. В. Бердникова

## Образные мифологические аллюзии в графическом романе Нила Геймана «Кукольный домик»

**Аннотация.** Статья посвящена образным мифологическим аллюзиям как средству кодирования авторских интенций. На примерах, взятых из первой части графического романа Нила Геймана «Кукольный домик» из цикла «Песочный Человек», проанализировано влияние интертекстуальных включений на восприятие произведения читателем.

**Ключевые слова:** мифологические аллюзии, мифологемы, интертекстуальность, прецедентный текст, вертикальный контекст.

**Ц**енность любого произведения заключается не только в сюжете, но и в языке, которым он написан. В качестве основного средства кодирования и передачи авторских интенций исследователи выделяют интертекстуальные включения, которые требуют от читателя наличия широкого кругозора и фоновых знаний. Одним из таких включений являются аллюзии.

С позиции интертекстуальности аллюзии рассматриваются как прецедентный текст, который является основополагающим понятием теории прецедентности как направления современной лингвистики. Активным изучением теории прецедентности занимался Ю. Н. Караулов, положивший начало исследованию данного феномена в отечественной лингвистике. Ученый называл прецедентными те тексты, которые считались значимыми для какой-либо личности в эмоциональном и познавательном отношении, были широко известны широкому кругу личностей, включая не только современников, но и предшественников данной личности [5, с. 216]. Способность распознать текстовую аллюзию «зависит от компетентности читателя» [6, с. 44]. В лингвистике понятие «интертекстуальной компетенции» позволяет распознавать наличие аллюзивной единицы и декодировать ее содержательно-смысловое наполнение. Интертекстуальная компетенция основывается на совокупности фоновых знаний и связанном с ними вертикальном контексте, который в свою очередь подразумевает «историко-филологическую информацию, объективно заложенную в литературном произведении» [1, с. 49] и подразделяется на следующие категории: 1) реалии, 2) идиоматика, 3) цитаты и аллюзии [4, с. 7].

С интертекстуальностью и прецедентностью связано выделение аллюзий как средства выражения авторской интенции. Аллюзия функционирует в тексте в качестве «расширенного переноса свойств и качеств мифологических, библейских, литературных, исторических персонажей и событий на те, о которых идет речь в данном высказывании» [3, с. 110]. Модель аллюзивного процесса включает две составляющие: кодирование информации автором и декодирование ее читателем.

Важную роль в создании графического романа Н. Геймана «Кукольный домик» играют образные мифологические аллюзии. «Кукольный домик» (1990) является вторым томом из цикла графических романов, отличающихся от комиксов наличием более глубоких смыслов, английского автора, посвященных Песочному Человеку (The Sandman). Этот том раскрывает читателям историю юной Роуз Уокер (Rose Walker), пытающейся найти своего младшего брата и сталкивающейся с препятствиями, которые ей даже не снились. В это время Сон (Dream) — повелитель мира снов — разбирается с проблемами своего королевства, пытаясь вернуть сбежавших в «реальный» мир подданных, но неожиданно существованию его царства начинает угрожать новая опасность, которую, сама того не зная, таит в себе Роуз.

Главный персонаж — Повелитель Снов — имеет много имен, одним из которых является Морфей (Morpheus), что отсылает нас к греческой мифологии, в которой Морфей считался богом, дарующим хорошие сны, поскольку сам был сыном бога сна — Гипноса [7, с. 689]. Очень часто Морфея ассоциировали с черным цветом, отсылающим

к темноте ночи. Данный персонаж в графическом романе также изображен в темном одеянии, его владения выглядят мрачными и темными. От древнегреческого бога его отличает то, что он повелевает не только добрыми снами, но и кошмарами, созданными им самостоятельно. Однако не все его создания подчиняются ему, некоторые из них «сбегают» от его власти.

Одним из таких сбежавших подданных является Fiddler's Green — персонаж, имя которого можно трактовать по-разному. Первая трактовка — дословная: «Поляна Скрипачей», являющаяся особым раем для моряков, где без конца играет музыка и не прекращаются танцы. Так, в Царстве снов этот персонаж может играть роль доброго сна, предназначенного для моряков. Но проанализировав действия персонажа, можно дать и другие интерпретации его имени. Слово *fiddler* также имеет значение «обманщик», а *greenperson* можно трактовать как человек, готовый всегда прийти на помощь, т. е. Fiddler's Green может быть Тылом Обманщиков. Обманщиком в контексте данной истории можно считать Роуз, пытающуюся обмануть смерть, отправляясь на рискованные поиски брата. Роль помощника играет Fiddler's Green в человеческом облике, сопровождая Роуз в ее приключениях. Помимо этого, в седьмой части произведения, когда Роуз вынуждена отдать свою жизнь во имя спасения Царства Снов, Fiddler's Green пытается снова уберечь ее, пожертвовав собой [8, р. 208]. В зависимости от трактовки имени персонажа у читателя формируется разное представление о нём.

Другим сбежавшим подданным Повелителя Снов является кошмар, созданный им же, по имени

Коринфянин (Corinthian). В данном персонаже проступает образ жителя древнего греко-римского города Коринфа, куда согласно христианской мифологии, апостол Павел прибывает с целью проповеди христианства среди жителей города, ведущих разгульный и беспорядочный образ жизни [2, с. 258]. Так, Коринфянин в повествовании Нила Геймана употребляет большое количество алкоголя, а также «играет» со своими жертвами с целью получения морального и физического наслаждения [8, р. 61].

Вселенная данного графического романа условно может быть разделена на две части: королевство снов, подчиняющееся Сну, и реальная жизнь, в которой происходят приключения Роуз. Образные мифологические аллюзии встречаются не только в персонажах, встречающихся в царстве снов, но и в мире Роуз. Так, осматривая дом своей бабушки, Роуз встречает в одной из комнат трех женщин, говорящих о ее брате и желании защитить ее, но только если она задаст правильные вопросы [8, р. 56]. Образ трех женщин, владеющих тайнами жизни каждого человека, отсылает нас к древнегреческим богиням судьбы — Мойрам. Подтверждением чему служит и то, что девушка не могла разглядеть тех, с кем вела разговор, поскольку согласно мифам, мойры не имели конкретного антропоморфного облика [7, с. 683].

Проведя анализ первой части графического романа Нила Геймана «Кукольный домик», мы можем сделать вывод, что автор использует прием образных мифологических аллюзий, обращаясь к христианской, греческой и кельтской мифологии для кодирования особого смысла, который может быть декодирован читателем в зависимости от его фоновых знаний.

1. Ахманова О. С., Гюббенет И. В. «Вертикальный контекст» как филологическая проблема // Вопросы языкознания. — 1977. — № 3. — С. 47–54.
2. Брокгауз Ф. А., Ефрон И. А. Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона. — СПб. : Семеновская Типолиитография, 1895. — Т. 16. — 495 с.
3. Гальперин И. Р. Текст как объект лингвистического исследования. — М. : КомКнига, 2006. — 144 с.
4. Гюббенет И. В. Основы филологической интерпретации литературно-художественного текста. — М. : Изд-во Моск. гос. ун-та, 1991. — 205 с.
5. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. — М. : Изд-во ЛКИ, 2010. — 264 с.
6. Москвин В. П. Аллюзия как фигура интертекста // Грани познания : электрон. науч.-образоват. журнал Волгогр. гос. соц. пед. ун-та. — 2014. — № 1 (28).
7. Токарев С. А. Мифы народов мира. — М. : Советская Энциклопедия, 2008. — 1147 с.
8. Gaiman N. The Sandman. The Doll's House. — New York : Vertigo, 2010. — 230 p.