



Зинцова Ю. Н. Своеобразие авторской позиции как игровой диалог с читателем в романе М. Энде «Der Spiegel im Spiegel» / Ю. Н. Зинцова, И. В. Матвеева, С. Н. Саможенов // Научный диалог. — 2021. — № 7. — С. 165—182. — DOI: 10.24224/2227-1295-2021-7-165-182.

Zintsova, Yu. N., Matveeva, I. V., Samozhenov, S. N. (2021). Originality of Author's Position as a Playful Dialogue with Reader in Novel by M. Ende «Der Spiegel im Spiegel». *Nauchnyi dialog*, 7: 165-182. DOI: 10.24224/2227-1295-2021-7-165-182. (In Russ.).



Журнал включен в Перечень ВАК

DOI: 10.24224/2227-1295-2021-7-165-182

Своеобразие авторской позиции как игровой диалог с читателем в романе М. Энде «Der Spiegel im Spiegel»

Зинцова Юлия Николаевна
orcid.org/0000-0002-6563-9791

кандидат филологических наук, доцент
zintsova@mail.ru

Матвеева Ирина Владимировна

orcid.org/0000-0002-8406-6116

кандидат филологических наук, доцент
Iramatweewa@yandex.ru

Саможенов Сергей Николаевич

orcid.org/0000-0002-6378-3431

кандидат филологических наук, доцент
sesam2301@yandex.ru

Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н. А. Добролюбова (Нижний Новгород, Россия)

Originality of Author's Position as a Playful Dialogue with Reader in Novel by M. Ende «Der Spiegel im Spiegel»

Yulia N. Zintsova

orcid.org/0000-0002-6563-9791

PhD in Philology, Associate Professor
zintsova@mail.ru

Irina V. Matveeva

orcid.org/0000-0002-8406-6116

PhD in Philology, Associate Professor
Iramatweewa@yandex.ru

Sergey N. Samozhenov

orcid.org/0000-0002-6378-3431

PhD in Philology, Associate Professor
sesam2301@yandex.ru

Linguistics University of Nizhny Novgorod (Nizhny Novgorod, Russia)

© Зинцова Ю. Н., Матвеева И. В., Саможенов С. Н., 2021



ОРИГИНАЛЬНЫЕ СТАТЬИ

Аннотация:

Статья посвящена исследованию категории игры и ее воплощению в виде конкретных игровых приемов в художественном дискурсе. Материалом исследования послужило произведение М. Энде «Der Spiegel im Spiegel». Новизна исследования видится в том, что авторы выявляют связи художественных историй, которые образуют иррациональные миры. Актуальность исследования обусловлена всё возрастающим интересом ученых к сюрреалистическому отражению действительности в художественном тексте. В статье показано, что игра — это процесс становления личности и род свободной деятельности человека. Особое внимание уделяется теоретическому анализу сказочного дискурса. Привлечен к рассмотрению принцип смысловой и композиционной связи отдельных произведений цикла рассказов. Рассматриваются вопросы реализации персонажами художественных текстов ключевых параметров игры и не-игры в мифологическом дискурсе. Уделяется внимание основным вариантам поведения человека. Поднимается также вопрос о физических свойствах зеркал, которые являются имплицитными маркерами различных символов. Особое внимание уделяется сферическому зеркалу. Показано, что произведение М. Энде строится по принципу эффекта панорамного отражения.

Ключевые слова:

М. Энде; игровая стратегия; сказочный дискурс; мифологический дискурс; феномен зеркала; сюрреализм.

ORIGINAL ARTICLES

Abstract:

The article is devoted to the study of the category of the game and its embodiment in the form of specific game techniques in discourse. The research material was the work of M. Ende «Der Spiegel im Spiegel». The novelty of the research is seen in the fact that the combined connections of artistic stories form irrational worlds. The relevance of the study is due to the growing interest of researchers in the surrealist reflection of reality in a literary text. It is shown in the work that play is a process of personality formation and a kind of free human activity. Special attention is paid to the theoretical analysis of fairytale discourse. The principle of semantic and compositional connection of individual works of the cycle of stories is brought into consideration. The article deals with the issues of realization by characters of literary texts of the key parameters of play and non-play in mythological discourse. Attention is paid to the main variants of human behavior. The question is also raised about the physical properties of mirrors, which are implicit markers of various symbols. Special attention is paid to the spherical mirror. It is shown that M. Ende's work is based on the principle of the panoramic reflection effect.

Key words:

M. Ende; game strategy; fairy discourse; mythological discourse; mirror phenomenon; surrealism.



Своеобразие авторской позиции как игровой диалог с читателем в романе М. Энде «Der Spiegel im Spiegel»

© Зинцова Ю. Н., Матвеева И. В., Саможенов С. Н., 2021

1. Введение

Литературные произведения, являющиеся своеобразным отражением реальности, где текст становится художественным пространством, которое читатель выстраивает и додумывает самостоятельно, привлекают к себе особое внимание как читателей, так и исследователей. Такой эффект восприятия текста достигается с помощью определенной авторской эклектики, хаоса, перемены местами вымысла и действительности, что достигается смешением жанров, стилей, нарративных техник. Таким образом, у писателя появляется возможность продемонстрировать индивидуальную картину мира через многообразие повествовательных приемов, форм авторских стратегий. Многоаспектность выражения авторской позиции в текстовом пространстве как способ коммуникации с читателем зачастую реализуется через различные игровые приемы, например, игра с текстом, со смыслами, с заголовком, с читателем и под. Поэтому исследования произведений, жанровые особенности которых сложно укладываются в традиционное понимание, с одной стороны, отличающиеся нетривиальным, а иногда и парадоксальным художественным видением установления контакта автора с реципиентом — с другой, являются наиболее актуальными. К такой категории произведений, находящихся в фокусе исследовательского интереса, относятся рассказы Михаэля Энде, сюжеты которых представляют собой определенные «словесные картины», характеризующиеся многоаспектными ассоциативными образами и интертекстуальными символическими включениями. Экспликация авторского отношения к повествуемым событиям, героям, мотивам, образам облекается у М. Энде в довольно сложную композиционную структуру и реализуется часто в форме игры с читателем.

Игра с читателем ставит целью вовлечение воспринимающего текст в процесс со-творчества, его участие в разворачивании текста [Нестерук, 2014, с. 106], созерцание, переходящее в «доигрывание» ситуации. Подобным образом в дискурсе реализуется своеобразный постмодернистский принцип, когда читатель абстрагируется от типизированного взгляда на мир и через художественное произведение выстраивает новую текстовую реальность. Игра особенно типична для текстов фикционального характера, в которых представления читающего носят субъективный и часто вымышленный



характер. В данном исследовании фокус направлен на анализ категории игры и многозначность мотивов и символов в романе М. Энде «Der Spiegel im Spiegel». Особый интерес вызывает изучение реализации конкретных игровых приемов для передачи авторского отношения к событиям и героям в структуре рассказов, что является целью настоящего исследования.

Научная новизна работы заключается в междисциплинарном подходе к характеристике особенностей реализации игровой природы в художественном произведении на стыке психологии, лингвистики, искусства и литературы. В рамках настоящего исследования появляется возможность установить сплетение сказочных и мифических элементов в романе М. Энде «Der Spiegel im Spiegel», определить в нем значение зеркала и других мотивов, а также через мотивы и игровые стратегии описать способы раскрытия авторской позиции.

2. Особенности сказочного и мифологического дискурсов

Сказочный дискурс как специфическая форма реализации представлений народа о мире и окружающей действительности является многослойным и многогранным явлением. В нем объективируются передаваемые в особой образной форме символизм, выражающий сложные мифологические или иные культурные понятия; система ценностей, свойственных конкретной культуре; этнические и морально-нравственные константы; установки и мотивы социума [Деркач и др., 2014]. Сам термин *сказочный дискурс* характеризуется как «... вид речевой коммуникации, обусловленный критическим рассмотрением ценностей и норм социальной жизни, ... как особая знаковая система, обслуживающая культурную коммуникацию» [Миронова, 1997, с. 13, 48].

К характеристикам сказочного дискурса относятся особенности его внутренней организации: повторы и цикличность, вводимые в композиционную структуру сказки с помощью эпитетов, клише, образных сравнений, метафор. Колоритность текста сказки выражается в своеобразном пространственно-временном представлении событий и персонажей с помощью повторяющихся словоформ и мест действий. В основе сказки, как и мифа, лежит переосмысление действительности, представленное как особая связь вымысла с правдой [Фрейденберг, 1997, с. 248]. Игра фантазии и реальности реализуется через очевидную неправдоподобность происходящих в сюжетной линии событий [Ковальчук, 2013, с. 104—105]. Это является особой формой взаимодействия фантастического и действительного, что выражается размытостью хронотопа через присущую как сказочному, так и мифологическому дискурсу недосказанность, отсутствие фокусировки на деталях, намеренное избегание какой-либо характеристики действий и персонажей как специфический сказочный прием [Морохин, 1983, с. 7].



Авторская позиция — важнейший способ раскрытия качеств сказочного героя. Писатель не стеснён в художественных средствах, но, тем не менее, каждый старается выразить главную мысль по-своему. Помимо давно существующих литературных приёмов, каждый изобретает новые, авторские, которые помогают ему более точно и достоверно раскрыть героев, время и место повествования [Стадник, 2004].

В современных драматургических произведениях на многих уровнях организации текста: в названии произведения, жанровой номинации, на интертекстуальном уровне и т. д. — реализуется такой прием, как «игра с читателем». Анализ произведений современных авторов позволяет выделить несколько способов использования игровых приемов [Нестерук, 2014, с. 106]. Так, особая фантастическая реальность в произведениях Михаэля Энде достигается введением интертекстуальной игровой доминанты, реализующейся в многообразной игровой типологии на разных языковых уровнях (фонологическом, словообразовательном, лексико-семантическом, синтаксическом), а также использованием мифологических и сказочных мотивов [Большакова, 2012, с. 136]. Произведение «Der Spiegel im Spiegel» представляет сказочно-мифологическую картину мира, в которой центральное место занимает игра как своеобразный творческий прием отражения в тексте литературной сказки индивидуального авторского понимания действительности. Включение множества различных культурных составляющих увеличивает возможности для интерпретации, то есть открытость произведения в целом через их контексты, присутствующие на заднем плане. Энде — как и романтики — опирается на сказки, мифы и легенды, однако он «перекодирует» традиционные мотивы, при этом во многих случаях прямая ссылка на традицию отсутствует. Известные из повседневной жизни мотивы таинственным образом связываются в сказочном контексте.

3. Психология игры в литературе

Игра вызывает огромный интерес у культурологов, философов, писателей. Феномену «игра» посвящено огромное количество психологических теорий. С одной стороны, игра — это процесс становления личности, с другой — игра является свободной деятельностью и осуществляется ради себя самой [Большакова, 2007].

Иными словами, игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчиненная известным правилам система поведения [Выготский, 2008, с. 113]. Ее ключевыми параметрами являются: 1) свободное действие как видение бесконечного количества вариантов выбора; 2) понимание несерьезности ее характера, условности происходящего, неутилитарности в виде возможности ухода от реальности; 3) про-



странственно-временная замкнутость в определенных границах; 4) осознанность и ответственность, воплощающиеся в выполнении определенного порядка действий, соблюдении внутренних правил и принципов игры [Кайуа, 2007, с. 49—63; Хейзинга, 2011].

На основе параметров игры Хейзинга (свобода, ответственность и т. д.) и игровых типов Кайуа (агон, алеа и др.) мы разработали классификацию моделей поведения человека в определенных ситуациях и принципов его отношения к реальности:

1. «Неосознанная безответственная свобода», предполагающая утверждение личной ответственности, внимательность, дисциплинированность, настойчивость, волю к победе; в социокультурологической классификации игр Р. Кайуа такая модель поведения соответствует типу «агон».

2. «Неосознанная безответственная несвобода», связанная с отречением от собственной воли, пассивностью человека; с отрицанием труда, терпения, квалификации; с упразднением профессиональных умений — тип «алеа».

3. «Безответственная осознанная несвобода» связана с ситуацией риска и последующим ожиданием рокового решения, а также нежеланием проявлять личностные достоинства и способности (тип, сочетающий варианты «агона» и «алеа»).

4. «Ответственная неосознанная несвобода» — принятие условного и зачастую фиктивного мира, где субъект скрывает собственную личность и становится кем-то другим — тип «мимикрия».

5. «Неосознанная ответственная свобода», которая предполагает определенное правилами развитие и вместе с тем стремление к идеализму, справедливости; включает в себя воображение, интерпретацию (тип, сочетающий «мимикрию» и «алеа»).

6. «Осознанная безответственная свобода» характеризуется деятельным началом, развитым воображением, отождествлением себя с героями или чемпионами, получением удовольствия от их созерцания (тип, сочетающий «мимикрию» и «агон»).

7. «Осознанная ответственная свобода» связана с переживанием внезапной захватывающего индивида увлечения, «головокружением» нравственного порядка (тип «иллинкс»).

8. «Осознанная ответственная несвобода» — обычно подавляемое влечение к бесчинству и разрушению; проявление резких, грубых форм личностного самоутверждения (сочетание типов «иллинкс» и «агон»).

Данные модели поведения людей можно спроецировать на модели поведения героев художественных произведений в аспекте взгляда на художественный текст как на игровое пространство. Кроме того, понимание



моделей поведения людей в реальной жизни способствует и раскрытию особенностей психологии персонажей, пониманию мотивов их поступков.

4. Игровые особенности произведения

В тексте произведения Михаэля Энде «Der Spiegel im Spiegel» можно проследить почти все представленные выше варианты отношения человека к жизни. Конечно, большинство из них проявляются не в чистом виде, а выступают как взаимодействие одного типа с другим. Однако есть и такие сюжеты, которые можно отнести только к одному определенному варианту. 30 склеенных ассоциаций в виде историй образуют не реальные, а сюрреалистические, сказочные, фантастические, иррациональные миры, образы и контексты. Эта техника напоминает технику коллажа, используемую в сюрреалистических картинах. На картинках предметы и люди встречаются так, как будто они были склеены новым, нелогичным, но неизвестным образом. Автор как художник связан в своем творчестве как со своим, так и с коллективным подсознанием. Здесь появляются его истории. Это создает некую реальность мечты. Читателю это представляется путешествием в глубины авторского подсознания. Это путешествие не только через подсознание автора, но и через подсознание читателя.

Так, например, отношения героев в главе «Der Sohn hatte sich unter der kundigen Anleitung» / «Сын под опытным руководством...» можно определенно отнести к варианту «безответственная осознанная несвобода». По сюжету герой должен сдать экзамен, для того чтобы покинуть город-лабиринт и начать счастливой жизнью, здесь важно показать, что только тот, кто понял, что означает истинное Блаженство, может покинуть лабиринт. Однако, как только удастся найти истинное блаженство в настоящем, не придется покидать лабиринт, потому что его счастье больше не зависит от окружающих или от места. Зависимая, то есть условная любовь к внешним событиям превращается в истории в личную тюрьму, из которой только независимость приводит к свободе:

(1) *Es war keineswegs verboten, die Labyrinthstadt zu verlassen... Die Gesetze, unter denen jeder Labyrinthbewohner stand, waren paradox, aber unabänderlich ... Wer den Versuch zu wagen bereit war, der musste sich zuvor einer Prüfung unterziehen. Wenn er sie nicht bestand, so wurde nicht er bestraft, sondern sein Meister, und die Strafe war hart und grausam* [Ende, 1984, S. 9] / Покидать город-лабиринт отнюдь не запрещалось ... Законы, которым подчинялся каждый обитатель лабиринта, были парадоксальными, но необратимыми ... Каждый, кто хотел попробовать, должен был заранее пройти испытание. Если он потерпел неудачу, то был наказан не он, а его Учитель, и наказание было суровым и жестоким (здесь и далее — перевод наш. — Ю. З.).



(2) ... *und er wusste, dass er nie wieder fliegen würde, und dass er nie wieder glücklich sein konnte, und dass er, solange sein Leben währen mochte, im Labyrinth bleiben würde. Denn nun gehörte er dazu* [Ibid., S. 13] / ... и он знал, что никогда больше не будет летать, и что он никогда не сможет снова быть счастливым, и что, пока продлится его жизнь, он будет оставаться в лабиринте. Потому что теперь он был одним из них.

Глава «Mann und Frau wollen eine Ausstellung» / «Мужчина и женщина хотят посетить выставку» реализует модель поведения персонажей «неосознанная безответственная свобода», которая отличается от варианта акцентуации характера поведения «безответственная осознанная несвобода»: человек в обеих ситуациях находится в состоянии безысходности, однако в этом случае он долгое время не осознает, что может изменить жизненный сценарий.

(3) «*Was würdest du denn tun, wenn du dich frei bewegen könntest?*» «*Ich würde eben hineingehen, um herauszukriegen, warum wir hier eingeschlossen sitzen müssen.*» «*Aber wenn du dich frei bewegen könntest, dann würdest du ja nicht hier eingeschlossen sitzen und hättest also gar keinen Grund hineinzugehen.*» *Das dicke Kind sieht den Mann überrascht an. «Richtig!» murmelt es. «Dann kann ich ebenso gut hier sitzen. Daran habe ich noch nie gedacht* [Ibid., S. 101] / «Что бы ты сделал, если бы мог свободно передвигаться?» — «Я бы просто пошел, чтобы узнать, почему мы должны быть здесь заперты». — «Но, если бы ты мог свободно передвигаться, ты бы не был заперт здесь и у тебя не было бы причин войти». Толстый ребенок удивленно смотрит на мужчину. «Верно!» — бормочет он. — «Тогда я так же легко могу здесь сидеть. Я никогда не думал об этом раньше».

В главе «*Verzeih mir, ich kann nicht lauter*» / «Простите меня, я не могу говорить громче» представлен пример отношений персонажей, которые можно охарактеризовать как «ответственная неосознанная несвобода». В данной главе приводится описание героя, его жизни, его мыслей и чувств. Если главный герой Хор и его дом одновременно символизируют наше подсознание, это может выглядеть так, будто там собирается «коллективное бессознательное сознание» [Sedlarova, 2010], для которого свойственна апатичность восприятия жизненных обстоятельств, как этого обычно требует групповой конформизм:

(4) *Und du wirst auf dem schmalen Grat zwischen Schlafen und Wachen des Gleichgewichtes halten müssen — oder schweben wie die, denen oben und unten das gleiche bedeutet* [Ende, 1984, S. 5] / И тебе придется пройти тонкую грань между сном и бодрствованием, чтобы сохранить равновесие — или плавать, как те, для кого верх и низ означают одно и то же.

С психоаналитической точки зрения дом — важный символ в толковании снов. Он отражает нас самих, наше внутреннее существо. Он также может



символизировать внутренний космос автора, но автор хочет, чтобы его книга воспринималась как процесс переживания и открытия для читателя. Энде предлагает читателю войти вместе с ним в лабиринт. Комнаты пусты. С одной стороны, они дают нашему воображению много возможностей в мире снов, но, с другой стороны, они также дают читателю ощущение потерянности. Главный герой Хор становится с ними одним целым, он хранит много воспоминаний от разных людей из разных времен, потому что живет вечно.

В главе «Die Mansardenkammer ist himmelblau, die» / «Небесно-голубой чердак» моделируется ситуация «неосознанная ответственная свобода». В отрывке приводится разговор студента со стариком, который открывает первому свою «философию» о проблематике начала. Мы снова сталкиваемся с проблемой способности или / и неспособности изменить ход событий и выйти из ситуации. Студент живет в своем мире, в своей комнате и изучает свои специальные теории относительности. Все герои этой истории живут в мире теорий, находятся в вечном размышлении или бездействии из-за беспокойства и страха, что иллюстрируют следующие примеры:

(5) «... *objektiv denken, das muss man! Verstanden, junger Mensch? Wenn ich also objektiv denke, dann muss ich mir sagen, es besteht nicht die geringste Aussicht, dass ich, ein einzelner, schwacher Mensch, an der Lage der Dinge irgendetwas ändern werde*» [Ibid., S. 16]. — «... мыслить надо объективно! Вы понимаете, молодой человек? Так что если я буду мыслить объективно, то должен сказать себе, что нет ни малейшего шанса, что я, одинокий, слабый человек, что-то изменю в положении дел».

(6) «*Man muss aus dem Geist leben, verstanden, junger Mensch? Aus der Erkenntnis muss man leben! Aber das ist gar nicht so einfach. Besonders im alltäglichen Leben*» [Ibid., S. 16] / «Надо жить духом, понимаете, молодой человек? Знанием надо жить! Но это не так-то просто. Особенно в повседневной жизни».

(7) «*Moral, das heißt: Es geht nicht so einfach. Merken Sie sich das, junger Mensch! Ich muss noch einmal von vorne anfangen, das Problem durchzudenken*» [Ibid., S. 18] / «Мораль означает: это не так просто. Запомните это, молодой человек! Я должен начать все сначала, чтобы обдумать проблему».

И в этой истории ситуация снова является безвыходной для слуги, для ученика, для всех остальных. Снова появляются темы бессмысленности существования и жертвы, потому что снова ничего нельзя изменить.

Глава «Die Dame schob den schwarzen Vorhang» / «Дама раздвинула черную занавеску окна кареты» являет пример смешанного варианта игры. Карета дамы, спешащей на бал, попадает в толпу разряженных людей, актеров для солнца, луны и звезд. В одной плоскости существуют два разных полюса, это взбалмошная госпожа, которая действует, не задумываясь



о последствиях (пример варианта «неосознанная безответственная несвобода»), и труппа, вытаптывающая «потерянное» слово на тропинке, для того чтобы увидеть его с горы. Многие из труппы не помнят, когда этот путь начался. Они ведомы этим «потерянным» словом (вариант отношения «ответственная неосознанная несвобода»):

(8) *«Glaubt ihr denn daran, es wirklich eines Tages zu finden?» Der Alte antwortete nicht, sondern beschleunigte seine Schritte und überholte* [Ibid., S. 45] / «Ты думаешь, что действительно когда-нибудь его найдешь?» Старик не ответил, но ускорил шаг и прошел мимо.

Однако, хотя кто-то и пытается подобрать слово, ситуация мало обнадеживающая: найти потерянное слово в большом мире практически невозможно:

(9) *«Kehren wir um!» rief sie dem Kutscher zu, während sie wieder einstieg, «wir fahren zurück. Ich habe mich anders entschieden ... Ich würde ihnen nicht von Nutzen sein. Aber du und ich, wir können bezeugen, dass es sie gibt und dass wir sie gesehen haben»* [Ibid., S. 47] / «Давай вернемся!» — она позвала кучера, когда села в карету. «Мы возвращаемся. Я приняла другое решение ... Я была бы бесполезной для них. Но мы можем засвидетельствовать, что они существуют и что мы их видели».

Тем не менее, это первая история в зеркале, в которой появляется легкая надежда найти и спасти что-то:

(10) *Wenn sie es finden, dann müsste die Welt sich von einer Stunde zur anderen verwandeln. Glaubst du nicht? Wer weiß, vielleicht werden wir irgendwann Zeuge auch dessen werden* [Ibid., S. 44] / Если они его найдут, то мир изменится от часа к часу. Вы так не думаете? Кто знает, может быть, однажды мы станем свидетелями этого.

В главе «Über die weite graue Fläche des Himmels» / «По бескрайнему серому простору неба» также представлен пример смешанного варианта игры. В небесах появляется огромный конькобежец, выводящий своими коньками надпись:

(11) *Mit tropfenden Nasen und offenen Mündern sah die Menschenmenge von der Erde aus zu, zeigte nach ihm hinauf und applaudierte bisweilen, wenn ihm ein besonders schwieriger (natürlich umgekehrter) Sprung gelungen war* [Ibid., S. 90] / Толпа наблюдала с земли с мокрыми носами и открытыми ртами, указывая на него вверх и иногда аплодируя, когда он совершал особенно сложный (конечно, обратный) прыжок.

Видение собирает толпу зевая, но как только конькобежец исчезает, люди забывают о нем:

(12) *Dann glitt er davon und verschwand fern hinter dem Horizont* [Ibid., S. 90] / Потом он ускользнул и исчез далеко за горизонтом.



В главе представлены примеры моделей поведения персонажей — «ответственная неосознанная несвобода» и «неосознанная безответственная свобода». Появление конькобежца — реализация второго варианта, так как люди не понимают, что это, не пытаются трактовать это видение и не осознают его важность и необычность, а «ответственная неосознанная несвобода» проявляется в их забывчивости и возвращению к рутинным делам:

(13) *Die Leute gingen nach Hause und hatten bald den ganzen Vorfall vergessen. Jeder hat schließlich seine eigenen Sorgen* [Ibid., S. 91] / Люди пошли домой и вскоре забыли обо всем происшествии. Ведь у каждого были свои заботы.

Таким образом, в романе представлены разные модели отношения человека к жизни, примеры взаимодействия людей и деятельности в одиночку. Автор не придерживается какой-либо одной модели при репрезентации персонажей романа и их поведения, он показывает человека с разных сторон, что обусловлено спецификой сказки, которая особым образом конструирует у человека систему интуитивных представлений о реальности [Соборная, 2004]. Более того, исследователи считают, что механизмы сказочного дискурса репрезентируют определенные фокусы функционирования культурных парадигм современного общества [Луговая, 2012].

5. Мотивы в произведении М. Энде «Der Spiegel im Spiegel»

В художественной картине М. Энде наблюдается мифопоэтический компонент, который создает фантастическую реальность, воплощая собой синкретизм сказки, мифа, философии и поэзии. Диалог с читателем реализуется автором через определенные принципы композиционного построения, через цепочку образов и мотивов.

Мотив зеркала можно наблюдать на нескольких уровнях одновременно. Создается феномен зеркала, отраженного в зеркале: два читателя, читая одну и ту же книгу, предлагают множество вариантов толкования. Книга становится зеркалом, в котором отражается читатель. Но и читатель — это зеркало, отражающее книгу [Вулис, 1991]. С помощью сюрреалистических картин, серых пейзажей и фантастических мотивов М. Энде пытается показать другую реальность, в которой каждый читатель может найти себя снова.

«Мотив зеркального двойничества» очевиден в произведении: писатель использует образы из своих более ранних историй, таким образом, отражая одни истории в других. Как правило, это элементы сюжета или отдельные предметы, места, люди или животные, которые затем появляются в других эпизодах романа. Автор использует в своем произведении словосочетание «зеркальное отражение» (Spiegelbild), раскрывая психологиче-



скую особенность произведения и показывая настоящую сторону происходящего, без «маски». Важным элементом языка произведения является лексико-тематическая группа слов, объединенных общей темой «Spiegel / Зеркало»: *Wasserspiegel, Spiegelbild, spiegelnde Glatze, widerspiegeln, spiegelblank, Luftspiegelung*. Несмотря на наличие синонимов слова *Spiegel*, автор использует его в словосочетаниях с однокоренными лексемами, например *gespiegelten Spiegelbildes*, сохраняя тавтологичность высказывания для усиления значения мотива.

В главе «Die Bahnhofskathedrale stand auf einer» / «Станционный собор стоял на большой льдине» зеркальное отражение является символом перемен. Слово *зеркало* употребляется при описании действий человека, точнее, это единственное, что меняется на протяжении всех его будней: герой меняет позу — соответственно меняется и его отражение:

(13) *Von Zeit zu Zeit, wenn die Ermüdung ihn zwang, wechselte er diese Stellung, sozusagen in sein seitenverkehrtes Spiegelbild sich verwandelnd* [Ende, 1984, S. 41] / Время от времени, когда его одолевала усталость, он менял позу, превращаясь, так сказать, в свое перевернутое зеркальное отображение.

(14) ... *sich von neuem in das seitenverkehrte Spiegelbild seines gespiegelten Spiegelbildes verwandelnd* [Ibid., S. 42] / ... заново превращаясь в перевернутое зеркальное отображение своего зеркального отражения.

В главе «Dieser Herr besteht nur aus Buchstaben» герою приходится решить стрелять ли ему в своё отражение. Для него это то же самое, что стрелять в самого себя. Герой не хочет, он напуган, но таковы условия:

(15) *Dabei ist, dass man auf ein recht ungewöhnliches Ziel feuern muss, nämlich auf sich selbst, das heißt, auf das eigene Spiegelbild in einem metallenen Spiegel. Und der Herr aus Buchstaben fühlt sich durchaus nicht wirklich genug, um auf eine so gewagte Weise zwischen sich und seinem Spiegelbild zu unterscheiden* [Ibid., S. 92] / Дело в том, что вам предстоит вести огонь по довольно необычной цели, а именно по себе, то есть по собственному отражению в металлическом зеркале. И писатель не мог отважиться отличить себя и свое отражение.

Существуют разные типы зеркал, и в рамках данной работы интерес для нас представляет сферическое зеркало, так как этот тип может быть применен для создания оптических иллюзий. Принцип действия выпуклого зеркального стекла в том, что изображение присутствует всегда за зеркалом — значит, оно мнимое.

Зеркало может задать определенные дейктические координаты, таким образом оказываясь в истории культуры семиотическим механизмом описания чужой структуры, поэтому оно так хорошо подходит для логических



игр и мифологических построений. В романе М. Энде читатель наблюдает не за людьми, а всего лишь за их отражениями, представленными в определенном ракурсе и под определенным углом [Матвеева и др., 2019, с. 2184].

Зеркальный эффект достигается также кольцевой композицией некоторых глав. Например, в главе «Moordunkel ist das Gesicht der Mutter» / «Темное болото — лицо матери» замкнутость композиции представлена не событием, а поведением героев. Так, циклический процесс рождения детей в семье ничем не прерывается, и после смерти отца дочь продолжает соблюдать данный «режим», герои совершают одни и те же действия:

(16) *Die Mutter ist aufgewacht und kaut wieder. Der Mann geht in den Stall und betrinkt sich* [Ende, 1984, S. 60] / Мать проснулась и снова жует. Мужчина идет в конюшню и напивается.

(17) *Der Fremde vergräbt ihn unter der Saat, die aufgeht. Die Tochter kaut. Der Fremde geht in den Stall und betrinkt sich* [Ibid., S. 61] / Незнакомец закапывает его под прорастающее семя. Дочь жует. Незнакомец идет в конюшню и напивается.

Кроме того, композиционно эффект зеркала проявляется в том, что автор показывает читателю только то, что происходит в данный момент, рассказы зачастую ничем не заканчиваются. Происходящее событие может иметь своё логическое завершение, но без его подоплеки, оценки, глубоких рассуждений по поводу происходящего и его итогов:

(18) *Wer weiß, ob die Botschaft wirklich so wichtig war* [Ibid., S. 90] / Кто знает, действительно ли это сообщение было таким важным.

(19) *Wer weiß, vielleicht werden wir irgendwann Zeuge auch dessen werden. Und jetzt fahr los!* [Ibid., S. 47] / Кто знает, может быть, однажды мы станем свидетелями этого. А теперь вперед!

(20) *Darauf habe er zum Himmel aufgeblickt und in der Dunkelheit ein Seil ausmachen können, welches quer über das ganze Feld gespannt gewesen sei und an welchem eine menschliche Gestalt in gekreuzigter Haltung gehangen habe. Wie der Zeuge hinzufügt, könne er jedoch nicht mit Sicherheit sagen, ob diese Gestalt nur an das durchgehende Seil festgebunden gewesen sei oder ob es sich um zwei getrennte Seilstücke gehandelt habe, jeweils am linken und rechten Handgelenk der Gestalt festgeknotet, und so die Gestalt selbst als Verbindungsstück ausgespannt gewesen sei. Das festzustellen sei es, wie der Zeuge versichert, zu dunkel gewesen* [Ibid., S. 50] / Затем он взглянул на небо и в темноте смог разглядеть веревку, протянутую через все поле, на которой висела человеческая фигура в распятой позе. Однако, как добавляет свидетель, он не может с уверенностью сказать, была ли эта фигура привязана одной веревкой или это были два отдельных отрезка веревки, привязанные к левому и правому запястьям фигуры, и поэтому сама фигура была растя-



нута как соединительный элемент. Как уверяет свидетель, было слишком темно, чтобы утверждать это.

Читатель видит картинку, как будто смотрит в экран. Как отражение показано лишь событие, а какие у него предпосылки и что будет дальше, остается только догадываться. Читателю не дается даже толчка к размышлению, нет идеи, почему событие произошло и почему оно стало вдруг важным для героев того или иного рассказа. Каждый персонаж, каждое действие уникально, нет взаимосвязей между частями — и это сбивает с толку. Создается впечатление, что читатель стоит перед огромным сферическим шаром и просто наблюдает со стороны жизнь других людей, их чувства и заботы. В предисловии даётся краткое описание произведения, а точнее — его назначение:

(21) *Er entwickelt eine ungeheure Phantasie, wenn es darum geht, menschliche Empfindungen sichtbar und begreifbar werden zu lassen. In diesem Buch wird der Leser Welten entdecken, die er bisher für verschlossen hielt* [Ibid., S. 1] / Он развивает огромное воображение, когда дело доходит до того, чтобы делать человеческие ощущения видимыми и понятными. В этой книге читатель откроет для себя миры, которые ранее считал закрытыми.

Мотив бесконечности. Роман М. Энде состоит из 30 различных историй, каждая из которых, хотя и имеет свои сюжет и персонажи, тем не менее образует с другими рассказами в романе единое целое. Истории не имеют названия, они указаны в содержании словами первого предложения в соответствующей истории. Многие истории переплетаются друг с другом там, где только что закончилась предыдущая история, либо в рассказах пересекаются образы, пейзажи, предметы и др. Отдельные мотивы, как правило, очень тесно связаны. У читателя возникает ощущение коллажа. Эти связи образуют не реальные, а сюрреалистические, фантастические, иррациональные миры, образы и отношения. Манера М. Энде напоминает коллажную технику сюрреалистических картин. В изображениях встречаются знакомые предметы и лица, но они как будто склеиваются новым, неизвестным способом. Общие мотивы, места, картины, стили или символы читатель находит в различных историях снова и снова и осознает их *бесконечность*, что подчеркивается и соответствующими лексическими средствами:

(22) *Während all der Zeit, die er nun schon in diesem, wie es schien, unendlich großen Hause zugebracht hatte* [Ibid., S. 139] / За все время, которое он уже провел в *бесконечно* большом доме.

(23) *... den endlosen Mast abwärtszuklettern* [Ibid., S. 141] / ... спуститься с *бесконечной* мачты.

(24) *Diese Nacht, denkt er, kann doch nicht ewig dauern* [Ibid., S. 68] / Эта ночь, думает он, не может длиться *вечно*.



Лексемы *unendlich, endlos, ewig* и т. д. принадлежат к немаркированной лексике. Более значимыми здесь представляются коллокации, в которых они состоят. Созданные выражения формируют лексико-тематическую группу со значением «бесконечность, вечность» и придают тексту соответствующий колорит: *unendliche Räume, unendlich langsam, unendlichen Formen, unendlich großen Hause, unendlichen Umarmung, Ewigkeit, ewigen Gesetz, endlose Mast*. Бесконечность сама по себе может ничего и не обозначать, но бесконечное действие не может остаться незамеченным.

Мотив сказки и легенды. Легенды и сказки дают героям некоторых глав надежду на изменения в жизни, судьбе и простую веру в чудо. Даже понимая, что это всего лишь сказка и более ничего, герои всё равно решаются на претворение её в жизнь. Она здесь играет роль не поучительного рассказа, а мотиватора для совершения тех или иных поступков. Лексические единицы *Sage, Legende, Theater, Märchen, erzählen, Heros, sagen, wissen* образуют общую тематическую группу «Märchen / Сказка». В отличие от группы «Spiegel / Зеркало» автор использует синонимический ряд, включающий как языковые синонимы, так и контекстуальные:

(25) ... *die Legende vom glücklichen Herrscher?* [Ibid., S. 185] / ... *легенда о счастливом правителе?*

(26) ... *als ein Begnadeter betrachtet, und man erzählte seine Sage noch lang* [Ibid., S. 5] / ... считался одаренным человеком, и его *легенду* рассказывали давно.

(27) *Gewiss kennst du eine Menge Märchen, mein Junge?* [Ibid., S. 155] / Ты точно знаешь много *сказок*, мой мальчик?

(28) *Es handelt sich vielmehr um wirkliches Theater, also um ein Märchen, oder — wenn ihr die Bezeichnung vorzieht — um ein Mysteryspiel*» [Ibid., S. 174] / Скорее, это настоящий *театр, сказка* или, если хотите, термин *таинственный спектакль*.

Приведенные примеры актуализации роли сказки и легенды в романе М. Энде показывают, что протагонисты, стремящиеся к свободе, смыслу, истине или к собственному «Я», мотивируют читателя включить собственное изображение. Читатель может «мечтать» об историях и представлять те символы и формы, которые в свою очередь соответствуют его опыту [Steiert, 2012].

В совокупности мотивы зеркального отражения, бесконечности и сказочности бытия в романе составляют психологический и философский пласты произведения.

6. Заключение

Исследования, которые направлены на изучение способов репрезентации механизмов сказки в искусстве, литературе, социальных взаимоотно-



шениях, могут помочь определить степень их действия на формирование и функционирование культурных парадигм современного общества. Обращение к художественному произведению в данном аспекте обусловлено интересом к пониманию его смысловой структуры через соотношение с внетекстовой действительностью. При этом сказочный дискурс неизбежно граничит с суггестивным и фантастическим, что находит отражение в историях, рассказанных М. Энде. Как вместилище архетипов, имеющих в сознании человека, сказка влияет на дискурс культуры. Анализ игрового диалога М. Энде с читателем в романе «Der Spiegel im Spiegel» позволил прийти к следующим выводам:

1. Функции игры в историях М. Энде состоят, главным образом, в изменении восприятия действительности читателем и трансформации личности самого читателя, его самосознания. Так, отличаются истории, отражающие «культурное недовольство», от тех, которые служат цели — сформировать у читателя через воздействие на его подсознание понимание собственной идентичности, своих убеждений, потребностей, ценностей, и от тех, которые предлагают решения и указания для читателя, как измениться самому и жить с новым осознанием себя и мира.

2. Роман М. Энде, словно сферическое зеркало, вызывает оптические иллюзии и создаёт эффект панорамного обзора: в романе отсутствуют общие герои и рассказчик и создаются открытые концовки и кольцевые композиции. По этому принципу и строится произведение Михаэля Энде «Der Spiegel im Spiegel»: эффект панорамного отражения передаётся благодаря отсутствию обобщающего героя и героя-повествователя, в романе описываются события из жизни людей различного социального статуса, рода деятельности и возраста.

3. Созданный мир в рассказах Энде превращается в мир, который является зеркалом нашего реального мира. С помощью сюрреалистических образов, грубых пейзажей и фантастических мотивов М. Энде пытается показать другую реальность, в которой каждый читатель может найти себя, если он принимает правила игры, которые предлагаются ему автором. Таким образом, можно сказать, что истории могут быть рассказаны самим читателем.

Источники и принятые сокращения

1. *Ende M. Der Spiegel im Spiegel / M. Ende. — München : DtV, 1984. — 219 с. — ISBN 978-3-423-13503-0.*

ЛИТЕРАТУРА

1. *Большакова Н. Н.* Репрезентация интермедиальных отношений в тексте (на примере цикла рассказов Михаэля Энде «Зеркало в зеркале. Лабиринт») / Н. Н. Большакова // *Известия Смоленского государственного университета.* — Смоленск, 2012. — С. 136—144.



2. *Большакова Н. Н.* Игровая поэтика в литературных сказках Михаэля Энде : диссертация ... кандидата филологических наук : 10.02.04 / Н. Н. Большакова. — Смоленск, 2007. — 222 С.
3. *Вулис А. З.* Литературные зеркала / А. З. Вулис. — Москва : Совет писатель, 1991. — 479 с. — ISBN 5-265-01496-9.
4. *Выготский Л. С.* Педагогическая психология / Л. С. Выготский ; под ред. В. В. Давыдова. — Москва : АСТ Астрель Хранитель, 2008. — 671 с. — ISBN 978-5-17-049975-5.
5. *Деркач А. В.* Текст как социокультурный феномен / А. В. Деркач, Н. А. Каразия, В. В. Кузнецов, Е. В. Плисов, В. В. Фёдоров, И. Н. Хохлова. — Петропавловск-Камчатский : КамГУ им. Витуса Беринга, 2014. — 216 с. — ISBN 978-5-7968-0341-7.
6. *Кайуа Р.* Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. — Москва : ОГИ, 2007. — 304 с. — ISBN 5-94282-339-1.
7. *Ковальчук Л. П.* Научная парадигма и структурная композиция сказочного дискурса / Л. П. Ковальчук // Вестник Челябинского государственного университета, 2013. — № 2 (293). — Филология. Искусствоведение. — Выпуск 74. — С. 104—109.
8. *Луговая Т. А.* Сказочный дискурс современной культуры [Электронный ресурс] / Т. А. Луговая. — Журнал Аркадия. — 2012. — № 4 (35). — С. 14—18.
9. *Матвеева И. В.* Communicative and pragmatic potential "I" as a subject of a narrative context / И. В. Матвеева, Ю. Н. Зинцова, А. А. Кузьмичева // The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences. — 2019. — С. 2181—2187. — DOI: 10.15405/epsbs.2019.12.04.291.
10. *Миронова Н. Н.* Дискурс — анализ оценочной семантики / Н. Н. Миронова. — Москва : НВИ—ТЕЗАУРУС, 1997. — 158 с. — ISBN 5-89191-005-5.
11. *Морохин В. Н.* Прозаические жанры русского фольклора : хрестоматия / В. Н. Морохин. — 2-е изд., доп. — Москва : Высшая школа, 1983. — 303 с.
12. *Нестерук В. В.* О некоторых способах игры с читателем в современных драматургических произведениях / В. В. Нестерук. — Харьков, 2014. — С. 105—114.
13. *Соборная И. С.* Этнокультурные особенности сказочного дискурса : лингвисторитический аспект (на материале русских, польских и немецких сказок) : диссертация ... кандидата филологических наук : 10.02.19 / И. С. Соборная. — Сочи, 2004. — 18 с.
14. *Стадник Е. А.* Языковые интерпретации авторских характеристик В. Гауффа, Э.Т.А. Гофмана и Т. Брентано в немецких литературных сказках : диссертация ... кандидата филологических наук : 10.02.19 / Е. А. Стадник. — Краснодар, 2004. — 27 с.
15. *Фрейденберг О. М.* Поэтика сюжета и жанра / О. М. Фрейденберг. — Москва : Лабиринт, 1997. — 448 с. — ISBN 5-87604-108-4.
16. *Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга ; сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова ; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. — Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с. ISBN 978-5-89059-168-5.
17. *Sedlarova R.* Michael Ende. Zwischen Surrealismus und Phantastik — der Spiegel im Spiegel / R. Sedlarova. — Brno, 2010. — 108 S.
18. *Steiert B.* Das Spiel mit dem Leser. Michael Endes «Der Spiegel im Spiegel» als offenes Kunstwerk aus wirkungsästhetischer Perspektive / B. Steiert. — Freiburg, 2012. — 372 S.

MATERIAL RESOURCES

Ende, M. (1984). *Der Spiegel im Spiegel*. München: DtV. 219 S. ISBN 978-3-423-13503-0. (In Germ).



REFERENCES

- Bolshakova, N. N. (2007). *Game poetics in literary fairy tales by Michael Ende*. PhD Diss. Smolensk. 222 P. (In Russ).
- Bolshakova, N. N. (2012). Representation of intermediate relations in the text (on the example of the cycle of stories by Michael Ende “Mirror in the mirror. Labyrinth”). In: *Proceedings of the Smolensk State University*. Smolensk. 136—144. (In Russ).
- Caillois, R. (2007). *Games and people; Articles and essays on the sociology of culture*. Moscow: OGI. 304 p. ISBN 5-94282-339-1. (In Russ).
- Derkach, A. V., Karasia, N. A., Kuznetsov, V. V., Plisov, E. V., Fedorov, V. V., Khokhlova, I. N. (2014). *The text as a sociocultural phenomenon*. Petropavlovsk-Kamchatsky: KamSU im. Vitus Bering. 216 p. ISBN 978-5-7968-0341-7. (In Russ).
- Freudenberg, O. M. (1997). *Poetics of plot and genre*. Moscow: Labyrinth. 448 p. ISBN 5-87604-108-4. (In Russ).
- Huizinga, J. (2011). *Homo ludens. Experience in determining the gaming phenomenon of culture*. Saint-Petersburg. 416 p. ISBN 978-5-89059-168-5. (In Russ).
- Kovalchuk, L. P. (2013). Scientific paradigm and structural composition of fairy-tale discourse. *Bulletin of the Chelyabinsk State University, 2 (293). Philology. Art history, 74*: 104—109. (In Russ).
- Lugovaya, T. A. (2012). Fabulous discourse of modern culture. *Arkadiya magazine, 4 (35)*: 14—18. (In Russ).
- Matveeva, I. V., Zintsova, Yu. N., Kuzmicheva, A. A. (2019). Communicative and pragmatic potential “I” as an object of a narrative context. *The European Proceedings of Social & Behavioral Sciences*. 2181—2187. DOI: 10.15405/epsbs.2019.12.04.291. (In Russ).
- Mironova, N. N. (1997). *Discourse analysis of evaluative semantics: A textbook on linguistics (German)*. Moscow: NVI — THESAURUS. 158 p. ISBN 5-89191-005-5. (In Russ).
- Morokhin, V. N. (1983). *Prose genres of Russian folklore: a textbook*. Moscow: Higher School. 303 p. (In Russ).
- Nesteruk, V. V. (2014). *About some ways of playing with the reader in modern dramatic works*. Kharkiv. 105—114. (In Russ).
- Sedlarova, R. (2010). *Michael Ende. Zwischen Surrealismus und Phantastik — der Spiegel im Spiegel*. Brno. 108 S. (In Germ).
- Sobornaya, I. S. (2004). *Ethnocultural features of fairy-tale discourse: a linguistic aspect (based on the material of Russian, Polish and German fairy tales)*. PhD Diss. Sochi. 18 p. (In Russ).
- Stadnik, E. A. (2004). *Linguistic interpretations of the author's characteristics of V. Gauff, E.T.A. Hoffman and T. Brentano in German literary fairy tales*. PhD Diss. Krasnodar. 27 p. (In Russ).
- Steiert, B. (2012). *Das Spiel mit dem Leser. Michael Endes «Der Spiegel im Spiegel» als offenes Kunstwerk aus wirkungsästhetischer Perspektive*. Freiburg. 372 S.
- Vulis, A. Z. (1991). *Literary mirrors*. Moscow: Council writer. 479 p. ISBN 5-265-01496-9. (In Russ).
- Vygotskiy, L. S. (2008). *Educational psychology*. Moscow: AST Astrel Hranitel. 671 p. ISBN 978-5-17-049975-5. (In Russ).