

Секция «Журналистика»

Стилистические особенности "Восьмигранника" Хулио Кортасара
Дворцова Елизавета Игоревна

Студент

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет журналистики, Москва, Россия
E-mail: dvortsovae@mail.ru*

Хулио Кортасар (Julio Cortázar, 1914 – 1984) – одна из центральных фигур латиноамериканской литературы второй половины XX века. Исследованию его биографии и творчества посвящено немало работ. Однако критическая литература о Хулио Кортасаре сосредоточена вокруг двух его романов – «Игра в классики» (Rayuela) и «62. Модель для сборки» (62. Modelo para armar). В данной работе мы попытались проследить отражение особенностей художественного дискурса Кортасара в сборнике рассказов «Восьмигранник» (Octaedro), впервые опубликованном в 1974 году.

Как отмечает В.И. Тюпа, «произведение искусства не сводится к совокупности знаков, манифестирующих некое эстетическое отношение. Оно является особым рода дискурсом». Под термином «дискурс» в данном случае понимается «коммуникативное событие, то есть неслиянное и нераздельное событие субъекта, объекта и адресата некоторого единого (хотя порой и весьма сложного по своей структуре) высказывания». [3]

Кортасаровский текст не просто «выполняет функцию сообщения, направленного от носителя информации к аудитории», но и «становится равноправным собеседником, обладающим высокой степенью автономности. И для автора (адресанта), и для читателя (адресата) он может выступать как самостоятельное интеллектуальное образование, играющее активную и независимую роль в диалоге». [1]

По словам И.А. Тертерян, «не только романы, а и все рассказы Кортасара рассчитаны на соучастие, сотворчество читателя, его готовность вчитываться, воображать, расшифровывать многослойную символику, отделять грезы от яви, восстанавливать связную последовательность причин и следствий». [2]

Эта черта в полной мере реализуется уже в первом рассказе исследуемого нами сборника – «Плачущей Лилиане» (Liliana llorando). Одной из ключевых здесь становится тема полусна, сплетения объективной реальности и воображаемых событий, выраженная на лексическом (повторы sueño, modorra – сон, dormir – спать) и синтаксическом (использование приема несобственно-прямой речи со сменой субъектов) уровнях языка, а также в композиционном построении текста. Х. Кортасар ведет читателя по лабиринту, в котором пространственно-временные характеристики то сливаются, то сменяют одна другую. То же самое происходит в «Шагах по следам» (Los pasos en las huellas). Переплетаются судьбы двух героев (как и повествования о них), прошлое и будущее, а реальность сливается с мыслями главного героя.

Важной для понимания творчества Х. Кортасара является проблема внутреннего пространства и внутреннего времени, особенности которого он «не раз пытался воспроизвести в рассказах и романах, всячески при этом подчеркивая: во внутреннем времени спрессовано то, что было есть и будет (или может быть), тут нарушена временная и

причинная последовательность, как говорится в романе «62», «до» и «после» крошатся в руках». [2]

В «Рукописи, найденной в кармане» (*Manuscrito hallado en un bolsillo*) создается образ реальности, в которой внутреннее пространство и внутренне время становятся основополагающими. Такой реальностью становится метро: люди в нем люди сосуществуют, оказываясь в пределах одного вагона, но вместе с тем возникает разобщенность. Метро становится хронотопом, в котором время спускается под землю, измеряется ограниченными отрезками – от станции до станции. Кроме того, создается два пространственных уровня: верхний, наземный, и нижний, представленный в виде лабиринта из бесконечных линий, переходов, коридоров и лестниц - игровое пространство.

Говоря о лингвистической стороне художественного дискурса Х. Кортасара, который принято характеризовать как игровой, исследователи отмечают, в первую очередь, обилие метафор. «Метафорами изъясняются и мыслят персонажи, метафорами и сам автор оценивает их поступки». [2] В «Рукописи» эти метафоры так или иначе связаны с игрой, которая становится смысловым стержнем рассказа: главный герой затеял собственную игру с судьбой, и повествование строится вокруг этой игры.

Элемент игры, ставший одной из стилеобразующих черт Хулио Кортасара, присущ всему сборнику «Восьмигранник», в котором обычная и вымышленная реальность тесно сплетены друг с другом.

Литература

1. Лотман Ю.М. Семиотика культуры и понятие текста. // Лотман Ю.М. Избранные статьи. Т. 1. - Таллинн, 1992. - С. 129-132
2. Тертерян И.А. Человек мифотворящий. О литературе Испании, Португалии и Латинской Америки. – М., 1988. – С. 421-487
3. Тюпа В.И. Художественный дискурс (Введение в теорию литературы). – Тверь, 2002.
4. Cortázar Julio. Octaedro. Alianza Editorial, 2008.

Слова благодарности

Автор выражает благодарность профессору Я.Н. Засурскому и доценту Г.В. Прутцкову за поддержку и помощь в подготовке работы.