

Litera

Правильная ссылка на статью:

Митрович К.З. — Формы литературной игры у П.Г. Вудхауза (на примере романа «The Code of Woosters») // Litera. – 2023. – № 6. DOI: 10.25136/2409-8698.2023.6.38528 EDN: MZJVIU URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=38528

Формы литературной игры у П.Г. Вудхауза (на примере романа «The Code of Woosters»)

Митрович Кристина Зорановна

аспирант, Гуманитарный институт, Балтийский Федеральный Университет им. И. Канта
236041, Россия, Калининградская область, г. Калининград, ул. Александра Невского, 14

✉ 765chrismi@gmail.com



[Статья из рубрики "Литературоведение"](#)

DOI:

10.25136/2409-8698.2023.6.38528

EDN:

MZJVIU

Дата направления статьи в редакцию:

29-07-2022

Аннотация: Предметом исследования является роман П. Г. Вудхауза «The Code of Woosters» («Фамильная честь Вустеров»). Объект исследования — формы и приемы проявления литературной игры, используемые с целью создания комического эффекта. Автор подробно рассматривает невербальные средства, которые наряду с вербальными способны создавать и увеличивать комизм в произведении. В статье уделяется внимание таким аспектам темы, как проявление игрового начала посредством театрализации, продемонстрированной в поведении главного героя, аллюзий на персонажей других произведений, а также референции к некоторым историческим личностям, комбинации поэтологических и вербальных особенностей и других средств интертекстуальности и интермедальности. Основным выводом проведенного исследования является использование П. Г. Вудхаузом в романе «The Code of Woosters» сочетания черт английской юмористической традиции: место действия, главные герои, с литературной игрой для создания комического эффекта. Такой необычный прием выделяет писателя в комедийном жанре. Особым вкладом автора в исследование темы является изучение конкретных приемов и форм литературной игры, используемых писателем в данном романе. Поднимается вопрос о интертекстуальности и интермедальности как игровых

элементах, которые усиливают комизм персонажей и их образов, ситуаций, также рассматривается игровое поведение главного героя в качестве формы выражения интертекстуальности.

Ключевые слова:

литературная игра, комический дискурс, интертекст, интертекстуальность, интермедийность, игровая поэтика, аллюзии, референции, английская юмористическая традиция, характерология

Введение

Ценность игры в художественной литературе проявляется, когда автор намеренно заостряет внимание читателей не только на том, что он выражает, но и на тех способах, которыми он это делает. В трудах мыслителей XIX–XX вв. всегда подчеркивалась огромная значимость игрового начала в жизни и искусстве. Значимый вклад был внесен Ф. Шиллером, Й. Хейзингой, Р. Кайуой, которые дали теоретическое обоснование игре как важному элементу культуры. Отечественные литературоведы: М. М. Бахтин, Ю. М. Лотман, В. Шкловский, Б. В. Томашевский и другие пытались раскрыть значение игрового начала в литературе относительно сюжета, персонажей, автора и читателя, что представляет особенный интерес для современных исследователей, так как до появления их трудов главной движущей силой комедийного жанра была игра языковая.

Выдающийся историк культуры Й. Хейзинга в своем классическом трактате «Homo Ludens. Человек играющий» выделял два основных типа репрезентации игры: состязание (агональный тип) и представление (театральный тип) [\[1\]](#). К первому типу относятся все виды игр, которые предполагают соперничество, а действия всех играющих направлены на победу. Игра как представление может быть разделена на два вида: спектакль и воображение. По мнению исследователя, элементы игры можно обнаружить практически везде: в искусстве и философии, в судебной системе и даже в военном деле. Элементами игры может считаться все: от политического закулисья до борьбы «музыкальных партий» [\[1, с. 66\]](#). Исключением не стал и художественный текст, который сам по себе включает множество игровых моментов, затрагивающих переключение с элементов, традиционно входящих в тот или иной жанр, на нестандартные для него. Об этом говорил М. Ю. Лотман при разработке своей концепции «текст в тексте», где автор может играть на противопоставлении реального и условного в рамках одного произведения [\[2, 176\]](#). В качестве примера Лотман приводит использование Шекспиром пьесы в пьесе в «Гамлете».

В дальнейшем Лотман развил эту идею в статье «Декабристы в повседневной жизни». Изучая тему историко-психологической характеристики декабризма, он говорил о том, что сохранившиеся документы и памятники культуры демонстрируют наличие определенной программы у декабристов, что характеризует их как уникальный культурно-исторический тип людей. Несмотря на принадлежность к такому крупному сообществу, человек также способен реализовывать в своем поведении не одну, а несколько стратегий, актуализируя определенный тип поведения в различных жизненных ситуациях [\[3\]](#).

Таким образом, а мы имеем дело с игровым поведением, когда человек переносит в реальную жизнь ситуации игры, он словно исполняет роль в собственном спектакле,

перевоплощается, привнося «театральную игру» в жизнь как сценарий и модель поведения.

Игра обладает свободным характером, что является ее главным признаком, она противопоставляется обыденности. Говоря о поведении человека, обыденность – определенные нормы (сценарии), устоявшиеся в сознании носителей схожих культурных ценностей, тогда как игра – инвариантность, реализовавшаяся в отдельно взятом случае, когда человек решает отойти от сценария и действовать, выходя за его рамки.

Проводя аналогию с литературоведением, обыденность – это каноны жанра, литературная традиция, нормы литературного языка, а игра – осознанное нарушение устоявшихся норм, которое меняет угол восприятия литературного произведения.

Литературная игра может вестись как на уровне метатекста (внутренняя композиция, языковая игра, репрезентация нарратора), так и интертекста (подражание, цитирование, палимпест, аллюзии, плагиат, стилизация, бриколаж, самоповторы и другие). Литературная игра всегда направлена на один или несколько аспектов текста: язык, текст, контекст, сюжет и композиция, фигуры автора и читателя [4, с. 53]. Игра в художественном произведении может создавать определенный образ, являться средством выражения культурных стереотипов и образов, она также способствует реализации комического эффекта.

На данном этапе рассмотрения проблемы наиболее изученными остаются языковые проявления игры в тексте, однако влияние неязыковых, в частности интертекстуальных, остается малоизученным.

Интертекст

Проблема взаимодействия «своего» и «чужого» в литературе поднималась еще М. М. Бахтиным в статье «Проблемы творчества Достоевского» [5] и была теоретически развита в трудах известного ученого Юлией Кристевой с опорой на концепцию диалогизма [6].

Бахтин писал, что языковой диалогизм — это результат акта заимствования, при котором происходит проникновение в ткань авторского текста фрагментов чужого текста и взаимное изменение этих двух данностей [7]. Кристева утверждала, что интертекстуальность — не подражание и не воспроизведение, а транспозиция, что подчеркивает динамическую природу интертекстуальности [6].

Художественное произведение так или иначе ориентируется на художественную традицию, даже в тех случаях, когда автор отрицает схожесть своих произведений с другими авторами. Он всегда связан с другими писателями, разделяющими с ним одну и ту же литературную традицию.

По мнению Натали Пьеге-Гро, любой текст считается интертекстом, так как в него проникают фрагменты культурных кодов, различные выражения, а также ритмические модели [8, с. 10]. Однако неправильно считать, что интертекстуальность сводится к проблеме источников и влияний [9, с. 35]. Интертекстуальность многогранна, а многие ее проявления выходят за рамки прямых цитирований и аллюзий.

Творчество Вудхауза тесно связано с английской юмористической традицией, оно является ее частью и живет внутри нее. Ее богатая история начинается с комедий Шекспира, который зачастую использовал в качестве юмористической основы —

народный юмор. Его же перу принадлежит демонстрация интеллектуальной доминанты своих героев благодаря созданию юмористических ситуаций. Продолжателями традиции после Шекспира стал Джонатан Свифт с его политической сатирой, Генри Филдинг с житейским юмором и Чарльз Диккенс, который был известен благодаря юмористическому описанию характеров главных героев в «Пиквикском клубе». Ближе к XIX веку в комическом вновь стали доминировать языковые формы проявления юмора, призванные продемонстрировать остроумие героев.

Комедийный дискурс в английской традиции имеет и некоторые характерные особенности, например, главными героями часто становятся представители высоких сословий, а действие разворачивается в Лондоне или его окрестностях, в особняке, закрытом клубе.

Вудхауз, как носитель той же традиции, что и его предшественники, следует уже намеченному пути, главные герои — аристократ и его камердинер, а многие юмористические ситуации раскрываются через различия социальных статусов и неловкости при взаимодействии, что показывает некий след, оставленный родовой традицией в творчестве автора. Вудхауз обогащает его, используя литературную игру. Берти Вустер — один из главных героев произведения, разрабатывает сценарии театрализованного поведения в действительности: жизнь — театр, игра! При рассмотрении романа «The Code of Woosters» можно выделить несколько потенциальных сценариев, которым пытается следовать Берти. Первым и основным становится посещение тети Далии в ее шикарном поместье. Главный герой полагает, что, гостя у своей тетки, он только и будет, что наслаждаться прекрасной кухней ее повара Анатоля, однако по приезду, он узнает, что у его тетки были совершенно другие планы относительно его пребывания, а он будет вынужден «сыграть» не роль «повесы», которую он обычно демонстрирует в обществе, а роль «вора». Таким образом, герой начинает разрабатывать уже следующий сценарий, чтобы угодить своей тетушке и поскорее вернуться к своей обычной роли. Все эти события приводят к череде курьезных случаев, но не позволяют герою достигнуть своей цели, и его камердинеру Дживсу приходится вмешиваться и спасать положение.

Вустер воплощает театральную игру в жизнь на страницах произведения, тем самым привнося элементы драмы в роман. Таким образом, можно сказать, что Вудхауз не только использует традиционные элементы английского юмористического дискурса, для данной серии ими стали: главный герой — аристократ, загородное поместье, но и обогащает юмористический жанр, применяя игру на уровне интертекста, используя элементы театра внутри повествования.

Прибыв в Тотли Тауэрс, загородное поместье, где обитает сэр Уоткин Бассет, у которого и придется выкрасть столь необходимую тетушке вещь — сливочник в виде коровы, он понимает, что придется выполнить не только поручение дражайшей родственницы, но и постараться выпутаться из тех передряг, в которые он попадет. Стефани (Стиффи) Бинг — второстепенный персонаж серии «Дживс и Вустер», племянница Бассета, мечтает выйти замуж за приходского священника — Гарольда Пинкера. Последний, по мнению ее дяди, является не лучшей кандидатурой для нее. Девушка не находит способа лучше, чем использовать шантаж, чтобы справиться со своими проблемами, жертвой которого непременно становится Берти. Все это приводит к смене сценария, который он изначально наметил. Поэтому главному герою вместо роли «похитителя сливочника» теперь придется играть роль «жениха».

«...Just imagine, Bertie, darling, how he would feel if you told him **I wanted to marry you.**

Why, if after that I said "Oh, no, Uncle Watky. The chap I really want to marry is the boy who cleans the boots," he would fold me in his arms and promise to come and dance at the wedding (выделено мной – К. М.)» [\[10, с. 323\]](#).

Реплика Стиффи ознаменует начало нового «сценария» для Берти, теперь он должен разыгрывать его перед стариком Бассетом. По ее задумке дядюшка согласится на кого угодно в качестве ее жениха, даже на чистильщика обуви, если узнает, что его племянница видит себя женой повесы Вустера.

На этом приключения Бертрама не заканчиваются, следующая роль, которую приготовила для него Стефани — роль «похитителя», однако не сливочника, а каски. Ее жених Гаррольд не соглашается по прихоти похитить у полицейского Родерика Спода каску, но в скором времени, чтобы доказать свою любовь, ему приходится пойти на такой отчаянный шаг. Спод после инцидента с похищением объявляет поиски своего имущества, а Стиффи, чтобы отвести подозрения от будущего мужа, мотивирует Берти взять вину на себя.

*«Well, what I mean is your **reputation won't really suffer much**, will it? **Everybody knows that you can't keep your hands off policemen's helmets**. This'll be just another one* (выделено мной – К. М.)» [\[10, с. 375\]](#).

Приведенный выше отрывок демонстрирует, что о Берти люди не очень высокого мнения и, если все узнают, что похитителем был он, то никто не удивится, ведь он уже совершал подобное преступление. Таким образом, в рамках одного произведения Вудхауз показывает нам несколько пьес, где Берти воплощает определенные роли, навязанные им самим или другими персонажами.

Игра в тексте может быть представлена и более традиционными проявлениями интертекстуальности. В мире художественной литературы существует немало прекрасных дуэтов, например, Шерлок Холмс и доктор Ватсон авторства А. Конан Дойля. Эти персонажи яркие и запоминающиеся в книгах их зачастую противопоставляют друг другу.

Шелок Холмс — главное действующее лицо этой серии рассказов. Он представляется читателю интеллектуалом, способным находить разгадки на самые шокирующие тайны, в то время как доктору Ватсону отводится роль писаря, который фиксирует все их совместные подвиги. Холмс находится в доминирующем положении, однако нельзя сказать, что доктор ему проигрывает.

Вудхаузовская пара главных героев перекликается со знаменитыми Дойлевскими персонажами, но они отнюдь не являются полностью идентичными. Если ум Дживса можно сравнить с умом Холмса, то Берти уступает Ватсону. Подобный контраст легко улавливается, и, находя сходство с двумя прекрасно известными героями, читатель ожидает увидеть такой же прекрасно сбалансированный дуэт, однако его надежды рушатся. Если текст «Записок о Шерлоке Холмсе» неоднократно демонстрирует читателю подтверждение литературного гения доктора, то с Берти все иначе. В отличие от Ватсона, который фиксирует все подвиги Холмса, в противовес этому он может предоставить лишь свой единственный труд — статью, написанную для женского журнала тети Далии. Противопоставление главных героев двух знаменитых серий увеличивает комический эффект, так как аллюзия становится явной для читателя, при этом, сравнивая дуэты, интеллектуальная составляющая Вудхаузовской пары персонажей явно проигрывает Дойлевской. Это дополнительно подчеркивается в самом тексте романа через эпизоды, когда Вустер безуспешно пытается развернуть сценарий детективного

расследования.

*«I couldn't have made a better shot, if **I had been one of those detectives who see a chap walking along the street and deduce that he is a retired manufacturer of poppet valves named Robinson with rheumatism in one arm, living at Clapham** (выделено мной – К. М.)»* [\[10, с. 268\]](#).

Берти любит читать детективы и нередко, когда подворачивается случай, он изящно прорисовывает в своей голове детали и обстоятельства дел, которые, как ему кажется, он вот-вот раскроет. Он, таким образом, подготавливает сценарий для будущего спектакля в жизни, где главным действующим лицом будет он сам.

В подтверждение этому, рассмотрим еще одного легендарного детектива, упомянутого самим Бертрамом, Эркюля Пуаро.

*«Well, you can see that for yourself, I mean to say. I mean, imagine how some unfortunate Master Criminal would feel on coming down to do a murder at the old Grange, if he found that not only was **Sherlock Holmes** putting in the weekend there, but **Hercule Poirot**, as well (выделено мной – К. М.)»* [\[10, с. 221\]](#).

Такая мысль пронеслась в голове у Берти, когда он узнал о том, что в Тотли-Тауэрс гостит не только сэр Уоткин Бассет, но и Родерик Спод, два второстепенных героя, которым он уже успел достаточно насолить. В данном случае Берти не питает иллюзий по поводу своей способности противостоять им, поэтому он сравнивает их непосредственно с Эркюлем Пуаро и Шерлоком Холмсом, подчеркивая свою интеллектуальную несостоятельность.

Референции к знаменитым детективам создают «эффект реальности», так как Бертрам Вустер, являясь вымышленным героем, вспоминает о других персонажах известных произведений. Эксплицитная интертекстуальность, по мнению Пьеге-Гро, служит для установления отношения *in absentia*, к ней прибегают, когда требуется лишь отослать читателя к иному тексту, не приводя его дословно [\[8, с. 34\]](#).

Литературная традиция знает немало ярких дуэтов, состоящих из господина и слуги. Такой тандем уже давно стал частью литературной традиции, особенно проявившись в комическом жанре. В качестве комедийной составляющей часто выступает противопоставление стереотипного представления читателя об образах господина и его поданного образу, созданного автором. Чаще всего, в стереотипе представлении, аристократ — это глубоко эрудированный человек, имеющий за плечами очень хорошее образование, в то время как слуга имеет усеченные представления о мире и испытывает явный недостаток образования. В комическом жанре автор прибегает к ролевой инверсии, показывая героев принципиально иначе. Как правило, слуга наделяется недюжинным умом и эрудицией, при этом представитель голубых кровей превращается в простофилю, который не в состоянии прожить ни дня без неприятностей.

Благодаря интертекстуальности изменения происходят в самом литературном произведении независимо от жанра, к которому оно относится. Наблюдая за дуэтом Дживса и Вустера, можно увидеть, как автор следует традиции, изображая камердинера как человека опытного, знающего и уравновешенного, в то же время, наделяя его работодателя противоположными качествами. Нельзя не заметить сходство с подобными парами героев и в других произведениях, например, оруженосец Санчо Панса и Дон Кихот, или же мистер Пиквик и Сэм Уэллер, где комический эффект создавался при

помощи противопоставления характеров, оттеняя и подсвечивая друг друга [\[11, с. 49\]](#). В каждой из этих пар слуге отдается роль исключительно положительного героя и интеллектуала, которая противопоставляется роли непутевого господина.

Вустер чувствует превосходство Дживса и на протяжении всего произведения отмечает его ум и сообразительность. Например, когда обстановка в особняке Бассета накаляется: Берти крадет сливочник, а его друг, Финк-Нотл, пытается выкрасть назад свой дневник, где были записаны шутки о хозяине поместья, только Дживс, сохраняя ледяное спокойствие, говорит о том, что Гасси, покидая дом, мог бы прихватить и чемоданы Берти, куда и был спрятан драгоценный сливочник. На что Вустер восторженно замечает:

« — *Once again **your swift thinking has averted disaster as it loomed!***

— *It is very kind of you to say so, sir* (выделено мной – К. М.)» [\[10, с. 370\]](#).

Острый ум камердинера также пригодился, когда Берти не знал, как ему отделаться от Спода. Однако Дживс вовремя вспомнил, что в клубе, в котором они оба состоят, каждый новый член обязан поделиться какой-либо сокровенной тайной. Именно эта информация очередной раз спасает непутевого хозяина, оставляя у него место только для восхищения:

«*As for Jeeves, one could see **that the faithful fellow was tickled pink at having been able to cluster round and save the young master in his hour of peril.** His motto is "Service"* » [\[10, с. 370\]](#).

«...*I would like **to pay you a stately tribute** on the accuracy of your information re Spode. A hearty vote of thanks, Jeeves* (выделено мной – К. М.)» [\[10, с. 303\]](#).

Вудхауз следует традиции комического жанра, что прослеживается через использование эксплицитных средств интертекстуальности, однако автор также вносит в жанр и новые элементы, используя игру для создания комического эффекта.

Характерология

Использование игры на уровне метатекста уже строит определенный образ в глазах читателя, представляя некоторые архетипы данного литературного жанра.

Характеры главных героев также способны раскрываться через игру с именами собственными и образами, формируя внутритекстовые портреты, которые выполняют дополняющую функцию в симбиозе речевой и собственно портретной характеристики (описание внешности, характерологическая деталь, костюм и др.) главного героя.

Поэтологические и вербальные особенности успешно комбинируются автором для реализации образа персонажа, усиливая комический аспект. Вербальные средства в комедийном жанре считаются наиболее прямым средством выражения комического, однако Вудхауз вновь демонстрирует нестандартный подход к его проявлениям, используя литературную игру посредством комбинации разных стилистических и жанровых пластов. Так, образ учтивого камердинера Дживса дополняется сдержанными выражениями. Нередко он поправляет своего работодателя, который в отличие от своего слуги, не упускает возможности использовать стилистически сниженную лексику.

« *"Very well, then. You agree with me that the situation is a **lulu?**" "Certainly, **a somewhat sharp crisis in your affairs** would appear to have been precipitated, sir."* I drove on,

brooding. (выделено мной – К.М.)» [\[9, с. 226\]](#).

Лексема «lulu» является сленговым выражением, не показывает то, насколько плохи дела, и противопоставляется более тактичному «a sharp crisis», употребленному Дживсом. То есть оно противопоставляется тому выражению, которое скорее пристало употреблять образованному аристократу. Сниженная, сленговая лексика, неточное цитирование составляют элементы вербальной речевой самохарактеристики персонажа, а ошибочное авторство употребляемых Вустером цитат деформируют образ главного героя, формируя ироническое его восприятие читателем.

Своеобразная ролевая инверсия, которая присутствует в паре «слуга-господин» у Вудхауза, дополнительно усиливается также и при помощи интермедиального дискурса.

Несмотря на то, что Берти Вустер — выпускник Оксфорда, его познания в гуманитарной сфере, равно как и в любой другой, поверхностны, а выводы, которые он делает, зачастую ошибочны.

« "Yes, sir. But since then, I have been giving the matter some thought, and am now in a position to say 'Eureka!'"

"Say what?"

"Eureka, sir. Like Archimedes."

"Did he say Eureka? I thought it was Shakespeare (выделено мной – К. М.)» [\[9, с. 377\]](#).

В данном фрагменте Берти ошибочно приписал высказывание Архимеда Шекспиру.

Идентификация авторства в цитировании имеет свою, содержащую комический подтекст и аксиологическую особенность: Берти, зачастую употребляя какое-либо выражение, не зная его автора или источника или точного значения, приписывает его Дживсу, так как слышал именно от него.

«*I am always anxious to oblige the right sort of aunt, but I was compelled to put in what Jeeves would have called a **nolle prosequi*** (выделено мной – К. М.)» [\[9, с. 309\]](#).

Латинское выражение «nolle prosequi» является фразеологизмом юридического дискурса, насыщая текст интердискурсивными включениями, взаимодействующими с интертекстуальными. Однако Берти, несмотря на частое использование данного выражения, не подозревает об этом, что это характеризует прежде всего его самого и увеличивает комический эффект сказанного им.

Игра также проявляется и в использовании такой разновидности интердискурсивности, как исторический и шире — культурологический дискурс — культурные приметы эпох. В тексте немало упоминаний исторических и политических деятелей, актеров и просто популярных людей XX века.

«*I saw immediately what Madeline Bassett had meant when she said that he had lost his diffidence. Even across the room one could see that, when it came to self-confidence, **Mussolini** could have taken his correspondence course* (выделено мной – К. М.)» [\[9, с. 234\]](#).

Например, можно найти сравнение Мадлен Бассет, одной из второстепенных героинь романной серии, с Муссолини, так как, несмотря на свою мечтательность и сентиментальность, она проявляет эгоизм и шантажирует главного героя.

Берти Вустер не прочь блеснуть и своими знаниями истории, на требование своей тетки Далии выкрасть антикварный сливочник, во время разговора с Дживсом он произносит следующее:

« *"If I had my life to live again, Jeeves, I would start it as an orphan without any aunts. **Don't they put aunts in Turkey in sacks and drop them the Bosphorus?**"* (выделено мной – К. М.)» [\[9, с. 218\]](#).

На что Дживс отвечает, что бросали они одалисок, а не тётушек. Берти раз за разом демонстрирует свою несостоятельность в качестве отпрыска благородного рода, так как аристократам приписываются блестящие знания, как минимум в области гуманитарных наук. Особенно хорошо им должно удаваться цитирование. Однако Вустера и здесь ждёт неудача, он не только забывает часть крылатого выражения римского сатирика Ювенала, но и, к тому же вкладывает в него популярное толкование.

«*I have said that that sojourn of mine in the T, bath had done much to re-establish the **mem sana in corpore what-not*** (выделено мной – К. М.) » [\[9, с. 210\]](#).

Берти постулирует взаимосвязь душевного и физического здоровья, что в корне противоречит оригиналу, в котором речь идет о гармонично развитом человеке, которому присуще и то и другое. Берти нередко пытается украсить свою речь цитатами, однако его неспособность сделать это правильно лишь усиливает комизм, так как выдает его неглубокие познания.

Комизм в паре главных героев придаёт не только несоответствие, но и характерологичность, проявляющуюся в полной инверсии их ролей. Берти Вустер должен был подтвердить свой аристократический статус, однако он очень сильно уступает своему камердинеру, который не раз демонстрирует свое интеллектуальное превосходство, что и показывает автор через литературную игру.

Повествование

В комическом тексте манера повествования сама по себе способна создавать и усиливать комический эффект, что очень четко прослеживается в серии «Дживс и Вустер». Так, автор намерено использует в большинстве романов и рассказов «Я-Форму» повествования [\[11, с. 198\]](#), благодаря чему читатель ощущает собственную сопричастность с событиями больше, чем при повествовании от третьего лица. Форма повествования от первого лица подчеркивает также и близость главного героя. На страницах романа применение повествования от этой формы открывает и другую драматическую особенность комической серии – использование диалогической формы в сочетании с эпическим повествованием. Однако, поскольку поведение героя в жизни изображается театрализованным, словно по сценарию, то в эпическое произведение включаются драматологические элементы поэтики (акцентированный диалогизм наряду с нарративными особенностями), создавая симбиоз поэтики эпического и драматургического произведения. Своеобразие повествования романа раскрывается через игру с сочетанием монологической речи (мыслей и рассуждений Вустера) и диалогов с Дживсом. Берти чередует собственные сценарии с моментами озарения, когда понимает беспомощность и нелогичность своего плана, и вынужден обратиться к толковому человеку (Дживсу), чтобы он помог разрешить ситуацию.

Сочетания двух типов дискурса в юмористическом произведении является удачным писательским решением для саморазоблачения героя, закрепляя тем самым у читателя

мысль, что Берти Вустеру нельзя доверять. Это дает автору возможность самоустраниться, тем самым, раскрепощая героя, делая его свободным от авторской оценки и от осуждения. В то же время читатель становится ближе к повесе Вустеру, который обладает довольно скудным внутренним миром, что резонирует с всеобщими представлениями об аристократах, как богатом и образованном сословии, оставляя читающего в недоумении, создавая комический эффект.

Выводы.

Вудхауз, будучи знаковым автором XX столетия и продолжателем английской комедийной традиции, демонстрирует в своем творчестве множество черт, объединяющих его с другими яркими представителями комедийного дискурса. Однако, анализируя его роман "The Code of Woosters", мы пришли к выводу, что автор сумел внести и новаторские черты в комедийный жанр. Активное использование литературной игры: разнообразных приемов интертекстуальности и интермедиальности выделяет Вудхауза среди других авторов этого жанра, представляя взору читателей новый взгляд на комическое.

Библиография

1. Huizinga J. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Connecticut: Martino Fine Books, 2021. 243 p.
2. Лотман Ю. М. Статьи по семиотике культуры и искусства. 2002. 543 с.
3. Лотман Ю. М. Декабрист в повседневной жизни / Ю. М. Лотман // URL: <http://vivovoco.astronet.ru/VV/PAPERS/LOTMAN/DECLLOT.HTM> (дата обращения: 11.05.2022).
4. Светашёва Т.А. Литературная игра, ее феноменологическое осмысление и типология в русской поэзии второй половины XX в. // Человек в социокультурном измерении. 2021. №1. С. 50–59.
5. Бахтин М. М. Собрание сочинений. Т. 6: Проблемы поэтики Достоевского. Работы 1960-х-1970-х гг. Ч.III. 2002. 800 с.
6. Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог, роман // Вестник МГУ: филология, 1995. — № 1. С. 97–124.
7. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М., 1986. 445 с.
8. Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: ЛКИ, 2008. 240 с.
9. Владимирова Н. Г. Интертекстуальность. Интермедиальность. Интердискурсивность: учеб. пособие. Великий Новгород: НовГУ им. Ярослава Мудрого, 2016. 170 с.
10. Wodehouse P.G. The Jeeves Omnibus. L.: Hutchinson, 2006. 592 p.
11. Шабунина Э. В. Английский юмор как лингвокультурное явление (на материале творчества П. Г. Вудхауза) // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. 2012. Т. 1. № 1. С. 196–203.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Игровая природа художественной литературы, безусловно, привлекает внимание исследователей. Большая часть работ формируемых в подобном русле ориентирована на поиск данного приема на разных уровнях эстетического целого: это и сюжет, и образный ряд, и языковой уровень. Рецензируемая статья касается анализа формы

литературной игры у П.Г. Вудхауза. Автор в начале работы отмечает, что «ценность игры в художественной литературе проявляется, когда автор намеренно заостряет внимание читателей не только на том, что он выражает, но и на тех способах, которыми он это делает. В трудах мыслителей XIX–XX вв. всегда подчеркивалась огромная значимость игрового начала в жизни и искусстве. Значимый вклад был внесен Ф. Шиллером, Й. Хейзингой, Р. Кайуой, которые дали теоретическое обоснование игре как важному элементу культуры. Отечественные литературоведы: М. М. Бахтин, Ю. М. Лотман, В. Шкловский, Б. В. Томашевский и другие пытались раскрыть значение игрового начала в литературе относительно сюжета, персонажей, автора и читателя, что представляет особенный интерес для современных исследователей...». Стоит признать данные умозаключения верными, ибо далее по тексту работы они будут конкретизированы на примере романа «The Code of Woosters». Привлекает в статье синтез теоретических и практических граней, следовательно, основной / концептуальный ценз сложился. Отмечу, что работа соответствует одной из рубрик журнала, противоречий и разночтений в данном случае нет. Материал грамотно структурирован, примечательно для работы умелое использование автором научного стиля; термины / понятия используются в верном методологическом ключе. Например, это можно наблюдать в следующих фрагментах: «игра обладает свободным характером, что является ее главным признаком, она противопоставляется обыденности. Говоря о поведении человека, обыденность – определенные нормы (сценарии), устоявшиеся в сознании носителей схожих культурных ценностей, тогда как игра – инвариатность, реализовавшаяся в отдельно взятом случае, когда человек решает отойти от сценария и действовать, выходя за его рамки», или «литературная игра может вестись как на уровне метатекста (внутренняя композиция, языковая игра, репрезентация нарратора), так и интертекста (подражание, цитирование, палимпсест, аллюзии, плагиат, стилизация, бриколаж, самоповторы и другие). Литературная игра всегда направлена на один или несколько аспектов текста: язык, текст, контекст, сюжет и композиция, фигуры автора и читателя. Игра в художественном произведении может создавать определенный образ, являться средством выражения культурных стереотипов и образов, она также способствует реализации комического эффекта», или «художественное произведение так или иначе ориентируется на художественную традицию, даже в тех случаях, когда автор отрицает схожесть своих произведений с другими авторами. Он всегда связан с другими писателями, разделяющими с ним одну и ту же литературную традицию», или «творчество Вудхауза тесно связано с английской юмористической традицией, оно является ее частью и живет внутри нее. Ее богатая история начинается с комедий Шекспира, который зачастую использовал в качестве юмористической основы — народный юмор. Его же перу принадлежит демонстрация интеллектуальной доминанты своих героев благодаря созданию юмористических ситуаций» и т.д. Тема работы актуальна, материал имеет ярко выраженную научную новизну, фактических нарушений не выявлено. Проблема литературной игры в романе «The Code of Woosters» не только номинативно обозначена, но и концептуально проанализирована. На мой взгляд, примеров, которые иллюстрируют использование П.Г. Вудхаузом прием игрового типа, достаточно. Причем по ходу анализа дается качественный филологический комментарий: «Вустер воплощает театральную игру в жизнь на страницах произведения, тем самым привнося элементы драмы в роман. Таким образом, можно сказать, что Вудхауз не только использует традиционные элементы английского юмористического дискурса, для данной серии ими стали: главный герой — аристократ, загородное поместье, но и обогащает юмористический жанр, применяя игру на уровне интертекста, использовав элементы театра внутри повествования», или «Вудхаузовская пара главных героев перекликается со знаменитыми Дойлевскими персонажами, но они отнюдь не

являются полностью идентичными. Если ум Дживса можно сравнить с умом Холмса, то Берти уступает Ватсону. Подобный контраст легко улавливается, и, находя сходство с двумя прекрасно известными героями, читатель ожидает увидеть такой же прекрасно сбалансированный дуэт, однако его надежды рушатся. Если текст «Записок о Шерлоке Холмсе» неоднократно демонстрирует читателю подтверждение литературного гения доктора, то с Берти все иначе. В отличие от Ватсона, который фиксирует все подвиги Холмса, в противовес этому он может предоставить лишь свой единственный труд — статью, написанную для женского журнала тети Далии. Противопоставление главных героев двух знаменитых серий увеличивает комический эффект, так как аллюзия становится явной для читателя, при этом, сравнивая дуэты, интеллектуальная составляющая Вудхаузовской пары персонажей явно проигрывает Дойлевской» и т.д. Статья дифференцирована на т.н. смысловые блоки, это позволяет следить за развитием / становлением научной мысли. Общая логика сочинения безупречна, работа полновесна, самостоятельна, целостна. В финале автор отмечает, что «Вудхауз, будучи знаковым автором XX столетия и продолжателем английской комедийной традиции, демонстрирует в своем творчестве множество черт, объединяющих его с другими яркими представителями комедийного дискурса. Однако, анализируя его роман "The Code of Woosters", мы пришли к выводу, что автор сумел внести и новаторские черты в комедийный жанр. Активное использование литературной игры: разнообразных приемов интертекстуальности и интермедальности выделяет Вудхауза среди других авторов этого жанра, представляя взору читателей новый взгляд на комическое». Библиография к работе достаточна, формальный ценз издания выдержан. Рекомендую статью «Формы литературной игры у П.Г. Вудхауза (на примере романа «The Code of Woosters»)» к публикации в журнале «Litera».