

Л. Ю. Хронопуло

СХВЕРХКОРОТКИЕ РАССКАЗЫ В ТВОРЧЕСТВЕ СОВРЕМЕННЫХ ЯПОНСКИХ ПИСАТЕЛЕЙ АКАГАВА ДЗИРО И АТОДА ТАКАСИ¹

Санкт-Петербургский государственный университет,
Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7-9

В статье рассматривается игра слов как один из центральных приемов в сверхкоротких рассказах *сё:то сё:то* (от англ. short short) двух современных японских писателей. На примере ряда рассказов выделяются наиболее характерные виды словесной игры (игра с разными видами омонимов; игра с иероглифами; игра с заимствованными словами и неологизмами; игра с использованием эллипсиса). В сюжетном отношении рассказы подразделяются на две группы: детективы с трагическим исходом, спровоцированным неверной интерпретацией сказанного или написанного (Акагава Дзиро), и психологическая юмористическая проза (Атода Такаси). Библиогр. 25 назв.

Ключевые слова: Акагава Дзиро, Атода Такаси, игра слов, сверхкороткий рассказ, *сё:то сё:то*.

SHORT SHORT STORIES IN THE CREATIVE ACTIVITY OF CONTEMPORARY JAPANESE WRITERS AKAGAWA JIRŌ AND ATŌDA TAKASHI

L. Yu. Khronopulo

St.Petersburg State University, 7-9, Universitetskaya nab., St.Petersburg, 199034, Russian Federation

This paper explores the extra-short Japanese story, which has a special name, “*shōto shōto*” (from English “short short”), with regard to different types of wordplay as its major artistic device, which originated in several minor genre forms in Ancient and Medieval Japanese literature. Basing on works of two the most popular “short short story” Japanese writers — Akagawa Jirō and Atōda Takashi — I analyze wordplay as one of the main characteristic features of the extra-short story in the Japanese literature of the last three decades. I examine how wordplay in contemporary Japanese extra-short stories is building the plot: it may be a play of consonances, various kinds of homonyms (homophones especially), similar hieroglyphic characters, loanwords, etc. The wrong interpretation of something said, seen or written, often against the background of expected punishment for the evil done, making the basis of some short stories by Akagawa, always has a psychological root cause: the man sees and hears only what he or she wants and, vice versa what he or she is frantically afraid of seeing and hearing, often paying for the lack of attention with his own destroyed destiny. Like with Akagawa a number of Atōda’s stories are built on wordplay, on the wrong interpretation of something heard, said or written, which, as distinguished from analogous stories by Akagawa, more often brings the hero to a comical rather than a tragic ending; these stories give a very convincing portrait of the characters and their psychology. Refs 25.

Keywords: Akagawa Jirō, Atōda Takashi, wordplay, extra-short story, *shōto shōto*.

Короткие прозаические и поэтические формы являются традиционными в японской художественной культуре, поэтому в контексте японской литературы можно выделить несколько оригинальных малых жанровых форм, известных не только в Японии, но и во всем мире. В средние века одной из наиболее популярных стихотворных форм в Японии была *танка* (букв. «короткая песня») — нерифмованное пятистишие, состоящее из тридцати одного слога. Форма *танка* определила

¹ Работа выполнена в рамках проекта «Лингвистическая эволюция в контексте развития информационно-коммуникационных технологий» (пожертвования компании JTI, шифр проекта в ИАС: 2.54.1215.2014).

особенности поэтики: лаконичность выражения, строгие каноны, по которым использовались метафоры и иносказания, а также появление специфической черты японской поэзии — подтекста, основанного на образных ассоциациях и игре словами [1, с. 237–277]. Эти особенности стали традиционными не только для стихотворных форм, но и для всей японской культуры.

Другим коротким поэтическим жанром японской литературы стало трехстишие *хайку*, которое сформировалось на основе *танка*. *Танка* и *хайку* обычно выражают мимолетное настроение, полное недосказанности, отличаются поэтическим изяществом, зачастую — сложной ассоциативностью и словесной игрой, а также множеством канонов, согласно которым они строились. Примерами прозаических жанров малой формы выступают жанр *дзуйхицу* (букв. «вслед за кистью»), представляющий собой собрание бессюжетных заметок обо всем интересном — увиденном, услышанном или просто пришедшем в голову, а также жанр *отогидзо:си* (букв. «занимательные рассказы», часто фантастического или юмористического содержания), источниками сюжетов для которых обычно становились фольклорные предания, буддийские истории, сказки и мифы.

Лаконичность как характерная черта традиционной японской культуры находит свое отражение в японской древней и средневековой литературе в виде разнообразия малых форм, преобладание которых связывают с дзэнским мировоззрением японцев. Японский теоретик дзэн Судзуки Дайсэцу (1870–1966) писал: «Дзэнский художник двумя-тремя словами или двумя-тремя ударами кисти способен высказать свои чувства. Если он выразит их слишком полно, не останется места для намека, а в намеке — вся тайна японского искусства» [2, с. 208].

Более поздние примеры малой прозаической формы в японской литературе можно отыскать в творчестве японского писателя Акутагавы Рюноскэ (1892–1927), непревзойденного мастера короткого рассказа, автора свыше полусотни новелл, миниатюр, носящих как сказочный, фантастический, так и религиозный и исторический характер, с частым обращением к образам мирового и японского фольклора. Среди особенностей авторского письма более позднего периода исследователи творчества Акутагавы выделяют ясность, краткость и отточенность фразы, полный отказ от внешней «красивости», лаконичность, даже скупость в обрисовке персонажей. Акутагаве Рюноскэ удается лаконичным языком создавать яркие образы, часто описывая героев и ситуации с юмором и иронией.

Известен также цикл из десяти коротких историй знаменитого японского писателя Нацумэ Сосэки (1867–1916) «Десять ночей грез». Каждый из рассказов — это философская новелла, фантастическое видение, сон, который, являясь чем-то большим, чем просто игра подсознания или воображения, позволяет герою заглянуть в прошлое, будущее или вглубь себя.

Несомненным образцом малой прозаической формы стали короткие рассказы Кавабаты Ясунари (1899–1972), вышедшие сборником под названием «Рассказы величиной с ладонь». Именно эти рассказы можно считать начальной точкой, рассматривая историю японского сверхкороткого рассказа с формальной стороны. Рассказы очень разнообразны и по тематике, и по стилю — одни носят автобиографический характер, другие тяготеют к жанру мистических историй, третьи близки к фольклору, четвертые напоминают исторические новеллы, пятые представляются бессюжетными зарисовками, вызывающими особое настроение и чувство у читателя.

Появление в японской литературе сверхкороткого рассказа — *сё:то сё:то* ознаменовало новый период развития японской микропрозы. Японские авторы начали писать такие рассказы в 1970–1980-е годы, а в 1987 г. на страницах журнала «Look Japan» возникла постоянная рубрика «short-short story» (букв. «сверхкороткий рассказ», «очень короткий рассказ»), которая окончательно ознаменовала тот факт, что в современной японской литературе родилось новое явление [3].

Следует заметить, что эта возрастающая популярность сверхкороткого рассказа в последнее время наблюдается не только в Японии, но и во всем мире. Это вызвано процессом миниатюризации прозаических жанров, который отмечается в современных литературах многих стран. В числе причин жанровой трансформации можно назвать влияние классической миниатюры и таких привлекательных для писателей ее свойств, как небольшой объем, лаконичность изобразительных средств при целостности и законченности выражения. Но можно выделить и иные причины увлечения минимализмом: это фоновое присутствие в литературном пространстве «электронной» прозы и поэзии как следствие глобального влияния интернет-литературы и «клипового» сознания современного автора, который сейчас более всего озабочен тем, как добиться краткости, броскости, эффектности сюжетных ходов и лексики, внешней экспрессии, игры в парадоксы.

Японские литературоведы связывают появление сверхкороткого рассказа со стремительным жизненным ритмом современной Японии, который и породил потребность в лаконичных произведениях с острым сюжетом, способных заинтересовать читателя и удержать его внимание хотя бы на небольшое время. Другие критики увидели в *сё:то сё:то* попытку писателей «разбудить» читателя и заставить его хоть на секунду задуматься над проблемами современного мира [4; 5].

Сё:то сё:то по форме представляет собой сверхкороткий рассказ, меньше обычного японского короткого рассказа *тампэн сё:сэцу*. Определенного представления, какого в точности размера должен быть прозаический текст, чтобы считаться сверхкоротким, не существует. Если в англоязычной традиции принято считать объем текста в словах и к сверхкороткому рассказу относить тексты объемом от 200 до 1500 слов, то в японской литературе нет единой точки зрения относительно объема произведения. Некоторые японские исследователи определяют размер таких рассказов от четырех до четырнадцати страниц, некоторые называют диапазон в восемьдесят страниц [6, с. 132]. Атода Такаси, который сам пишет такие рассказы, а также занимается отбором лучших рассказов на конкурсах *сё:то сё:то*, говорит, что они по размеру не должны превышать двадцати страниц (объем страницы — 400 знаков), хотя могут быть и объемом в одну страницу, и в десять строчек, и даже в пять [7, с. 217]. При этом вне зависимости от размера *сё:то сё:то* представляет собой законченное литературное произведение. Нередко оно является «рассказом» в буквальном смысле этого слова, поскольку главным действующим лицом становится сам рассказчик, чем создается иллюзия устного повествования.

В сюжетном отношении *сё:то сё:то* чаще всего относятся к жанрам научной фантастики, фэнтези или детектива, хотя в последнее время наблюдается расширение жанровых границ. Поскольку сверхкороткая проза отличается повышенной смысловой наполненностью и символичностью, нередко встречаются рассказы, которые несут в себе притчевое содержание; также большинство рассказов носит ироническую и сатирическую окраску — это сближает их с баснями.

Японский писатель Хоси Синъити (1926–1997) опубликовал более тысячи коротких рассказов, характеризующихся фантастическим сюжетом, неожиданным поворотом событий и непредсказуемой концовкой, — что, как указывал сам Хоси в послесловиях к сборникам рассказов писателей, чьи произведения победили в конкурсе *сё:то сё:то*, является непременными условиями жанра сверхкороткой фантастической прозы [8]. По объему такие рассказы не превышают шести-семи страниц специальной бумаги для рукописей *гэнко: ё:си* (что составляет 2400–2800 иероглифических знаков) [9]. Любопытно отметить, что Хоси все же предпочитал придерживаться сверхмалого объема, чтобы рассказ имел формальное основание называться «сверхкоротким»; позднее, в работах таких известных мастеров, как Акагава Дзиро и Атода Такаси, намечается уже значительное «расползание», «размывание» границ рассказа, гораздо менее строгий подход к его объему. Что же касается молодых писателей, побеждающих в конкурсе *сё:то сё:то*, который проводится ежегодно начиная с 1979 г., то в их работах наблюдается тенденция к возвращению к старым нормам объема, провозглашенным Хоси. Это может быть связано с пониманием того, что объем, как отмечал Хоси, держит автора в строгих рамках, не позволяет отступать от канонов, заставляя автора мыслить иными категориями, чем при написании короткого рассказа *тампэн сё:эцу*.

Первые понятие *сё:то сё:то* было введено в обиход Цудзуки Митио (1929–2003), который познакомил японского читателя с рассказами американских писателей [10, с. 99]. Однако Хоси Синъити стал писать подобные сверхкороткие рассказы еще до появления самого понятия *сё:то сё:то* в Японии, а его *сё:то сё:то* имеют характерные особенности, совершенно отличные от западных образцов [11].

Вопрос об истоках зарождения рассказов *сё:то сё:то* в японской литературе остается до конца невыясненным. Примечателен тот факт, что французская форма «conte» (франц. «новелла», «сказка» или «рассказ»; чаще всего представляет собой остроумное прозаическое произведение сатирического характера), аналог *сё:то сё:то*, и американская форма *short short* зародились приблизительно в одно и то же время в разных странах, что говорит о созданных к этому времени предпосылках появления новой формы художественного освоения действительности [12, с. 99]. Опираясь на мнения японских литературных критиков, мы полагаем, что японские рассказы *сё:то сё:то* возникли на основе подражания французской форме «conte»; при этом развивались они по особому, характерному для японской традиционной культуры пути, а позже из американской литературы было заимствовано название для обозначения нового типа рассказов. Хоси Синъити, основатель этого направления в Японии, работал преимущественно в жанрах научной фантастики, детектива и фэнтези. Во многих его рассказах заметна склонность к поучению, что соотносимо с жанром басни; в других рассказах усматриваются сказочные мотивы, что соотносимо с традиционным японским жанром *отогидзо:си*. Простые и сверхкороткие рассказы Хоси Синъити, герои которых встречаются с инопланетянами, злыми духами, изобретают волшебные снадобья и механизмы, оказываются фантастическими лишь по форме: в действительности они обличают человеческие пороки — корысть, жадность, глупость, лень, лживость и т. п.

Акагава Дзиро и Атода Такаси вслед за Хоси Синъити продолжили писать рассказы *сё:то сё:то*, расширяя традиционную тематику. Их рассказы — о повседневной жизни, о жизненных ценностях. Акагава, за исключением редких случаев, не

вводит в рассказ ничего внешне фантастического, но наделяет своих героев воображением, которое и становится элементом фантастики. В рассказах же Атоды элемент мистики гораздо сильнее. Если в рассказах Хоси мы замечаем склонность к поучению, характерную для басен, то у Акагавы и у Атоды мы редко встречаем очевидные выводы. При этом и Акагава, и Атода используют приемы гротеска, умело соединяя в своих рассказах трагедию и комедию. Однако объединяет трех писателей то, что в коротких по размеру рассказах им обоим удается лаконичным языком создавать яркие образы, показывать человеческие пороки, поднимать проблемы современного мира. Следует отметить, что сказочные, фольклорные, а также фантастические мотивы гораздо чаще становятся источником сюжетов в коротких историях Хоси, чем у Акагавы и Атоды, которые предпочитают концентрироваться на современном обществе и современных людях.

Акагава Дзиро (р. 1948) известен в современной Японии своими повестями и рассказами в жанре детектива и приключений. Следует отметить, что в своих сборниках *сё:то сё:то* «Танцующий мужчина» [13], «Болтливая женщина» [14] и «Прогулка» [15] Акагава продолжил и расширил традиции сверхкороткого рассказа Хоси Синъити, но уже отошел далеко от жанра научной фантастики, избрав другие жанры для реализации той же формы *сё:то сё:то*, ее канонов и идей, воплощаемых Хоси. У Акагавы сверхкороткий рассказ получает и другую тематику: это уже не фантастика, мистика, чудеса, но — в значительной степени — анекдотично или трагикомично представленная жизнь горожан, короткие любовные истории, зарисовки из быта обычных людей: секретарш, служащих торговых фирм и т.п. В рассказах, героями которых становятся деловые женщины и бизнесмены, Акагава показывает жизнь современного служащего, с которым случаются разные истории, и истории эти зачастую носят детективный характер. Несмотря на то, что обычно ничего фантастического или мистического в рассказах не происходит, именно воображение, которым наделяет писатель своих героев, становится допущением, свойственным фантастической литературе. Прием «обмана читателя», характерный для коротких рассказов Хоси, присутствует и у Акагавы: читатель, как и герой, принимает игру воображения последнего за реальность и вплоть до самого конца рассказа склонен думать, что воображаемые героями события происходят на самом деле. «Обман» становится понятен благодаря неожиданной концовке, в которой обычно воплощается основная идея рассказа.

В 1986 г. вышел самый известный сборник коротких рассказов Акагавы — «Танцующий мужчина»; его рассказы не превышают четырех-шести страниц. Большинство рассказов этого сборника — детективные истории с элементами черного юмора, гротеска, иронии.

Сюжет многих рассказов сборника «Танцующий мужчина» построен на игре слов: такая игра на созвучиях, разных видах омонимов, особенно омофонах, похожих иероглифах и т.д. была особенно популярна в японских коротких стихотворных формах *танка* и *хайку*. Эта игра слов была призвана пробудить определенный ассоциативный ряд, игру воображения — что раздвигало границы стихотворения из семнадцати (*хайку*) или тридцати одного (*танка*) слога практически до бесконечности. В современных коротких рассказах, как и в коротких стихотворных формах, каноны написания которых идут из глубины веков, игра слов призвана дать более полную картину, с помощью всего лишь нескольких слов представить образ более

яркий и глубокий, чем это позволяет сделать сверхмалый объем. Несмотря на то что игра слов может встречаться также в коротких рассказах *тампэн сё:сэцу*, в них она присутствует только в качестве своеобразного художественного штриха, «украшения» текста, будь то остроумное высказывание героя или интересные созвучия слов, дополняющие картину; современные *тампэн сё:сэцу*, в которых, как в *сё:то сё:то*, игра слов становилась бы основным источником сюжетов, нам не встретились. На основании этого можно предположить, что использование игры слов как основного элемента для построения сюжета является характерной чертой только японского сверхкороткого рассказа *сё:то сё:то*.

Сё:то сё:то, сюжет которых основан на словесной игре, можно разделить на два типа. Первый тип представляют рассказы, в основе которых лежит основная идея творчества родоначальника *сё:то сё:то* Хоси Синъити: человек — сам себе враг, его действия неизбежно приводят к прижизненному воздаянию за содеянное зло, за корыстолюбивые действия и порочные помыслы. Именно эту идею «самонаказания» подхватил Акагава Дзиро, но, в отличие от Хоси, он реализовал ее не посредством встречи героя с чудесными созданиями или магическими предметами, а путем словесной игры.

Приведем пример игры с иероглификой. В рассказе «Двойное самоубийство» [16] начальник предлагает главному герою жениться на своей дочери, обещая ему помощь в карьере и финансовую поддержку. Мужчина решает использовать этот шанс выбиться в люди и, не зная, как сказать об этом своей нынешней возлюбленной, подговаривает девушку утопиться вдвоем, однако обманывает ее и сам выплывает. Но, терзаемый муками совести, он неправильно прочитывает иероглифы: он увидел в наклеенном на двери подъезда объявлении о том, что в доме хоронят кого-то из соседей, угрозу от покойницы, вернувшейся с того света, чтобы отомстить ему. Мужчина прочитал бином *синдзю*: («двойное самоубийство») вместо *китю*: («траур»): второй иероглиф в этих словах один и тот же (но по-разному читается в разных иероглифических сочетаниях), в то время как первый иероглиф в составе этих слов отличается только верхним элементом, который не разглядел главный герой, поскольку другое объявление, висевшее выше, отклеилось и закрыло верхнюю часть иероглифа *ки* в составе слова *китю*:, превратив его тем самым в иероглиф *син* в составе слова *синдзю*:. В шоке отступив от двери, мужчина оказывается на проезжей части, где его сбивает грузовик. Здесь очевидна аллюзия на рассказ Хоси «Обгон» [17]. Герой рассказа «Обгон», уже давно терзаемый муками совести из-за самоубийства бывшей возлюбленной, покончившей с собой после того, как он ее бросил, видит в едущей рядом машине ее призрак, который тянет к нему руки. Мужчина врежется в столб и погибает, так и не узнав, что «призрак» оказался просто манекеном. Таким образом, как и в рассказе Хоси «Обгон», ситуация в «Двойном самоубийстве», в действительности не являющаяся мистической, выглядит таковой в глазах героя, и виновник трагедии сам наказывает себя.

В рассказе Акагавы «Давай шокируем» [18] из того же сборника прослеживается игра слов на разных уровнях — как игра с созвучиями, так и игра с полисемией. Мужчина беседует с коллегой в баре о современных способах оздоровления: «Говорят, в последнее время в моде много разных способов закалиться»² [18, с. 67]. С этой

² Здесь и далее перевод выполнен автором статьи.

фразы начинается действие: герой обдумывает, как бы незаметно и не оставляя улики свести в могилу жену. Сперва мужчины беседуют о воздействии на здоровье бега (япон. *дзёгингу*, от англ. *jogging*); затем коллега подшучивает над главным героем и сообщает о способе, имеющем обратное действие, т. е. не укрепляющем, а разрушающем нервную систему больного, — воздействию шоком (что обозначается созвучным японским словом *сёккингу*, от англ. *shocking*). Мужчина узнает о том, что регулярный слабый стресс постепенно закаляет обычного человека, в то время как внезапный стресс самым пагубным образом сказывается на здоровье сердечников, и пытается довести опостылевшую ему жену, у которой слабое сердце, до инфаркта с помощью нелепых шуток и розыгрышей, то и дело заставляя ее думать, что он погиб: например, звонит ей якобы с места авткатастрофы, а потом внезапно появляется перед ней как призрак, шокируя ее, и т. п. Жене действительно с каждым днем становится все хуже, и мужчина радуется, что скоро счастливо заживет с любовницей, — как вдруг любовница делится с ним своим подозрением (как выясняется позже, необоснованным): ей кажется, что жена их раскрыла. Вскоре жена начинает рассуждать о влиянии на здоровье разных факторов, и ее слова роковым образом совпадают с фразой из начала рассказа: «Говорят, в последнее время в моде много доступных способов закалиться. Почему бы и тебе не попробовать?» [18, с. 70]. По-японски «много доступных способов закалиться» звучит как *бурасагари кэнко:хо*. Слово «*бурасагари*» имеет два значения: «быть доступным» и «болтаться, висеть, свешиваться». Мужчина неверно интерпретирует слово «*бурасагари*», думая, что жена прознала о его разговоре с другом и о его планах, а теперь намеками дает понять, что собирается сдать его полиции, и изящно предлагает ему выбор между «оздоровлением в тюрьме» и «окончательным оздоровлением навек» в виде *бурасагари*, т. е. повешения, — вследствие чего муж делает выбор в пользу последнего и кончает жизнь самоубийством. Причина его самоубийства становится понятной в последних строчках рассказа только читателю — но не жене и не следователю, которые так и остаются в неведении, что же толкнуло его на этот шаг.

Приведем еще один пример — игры с заимствованными словами, неологизмами. Бедный студент из рассказа «Путешествие за границу» [19], написанного в любимом жанре Акагавы — иронического детектива, пытается украсть деньги на стажировку в Англии у старушки весьма среднего достатка, что удивило полицию. В ходе расследования парень осознает, что проходя мимо ее дома, услышал через открытое окно разговор бабушки: она сообщила собеседнику, что собирается отправиться в Англию на корабле, потому что боится летать на самолете, планирует кататься на лошадях и т. д. Из этого студент заключил, что у бабушки много денег, так как плыть в Англию кораблем обойдется дороже, чем лететь самолетом. Студент совершил ошибку: думая только об Англии, он услышал слово «*Ингурандо*» (от англ. *England*) и, мгновенно среагировав на него, забыл, что обычно Англию в Японии называют *Игирису*. В итоге выясняется, что он от начала и до конца неверно интерпретировал разговор бабушки, обещавшей по телефону внуку отвести его в парк развлечений *Ингурандо* и покатать его на кораблике, карусели с лошадьми и т. д.

Таким образом, одна из ключевых идей творчества Хоси — идея самонаказания — реализуется в коротких рассказах сборника «Танцующий мужчина» Акагавы с помощью такого приема, как словесная игра. Неверная интерпретация сказанного, увиденного или написанного (часто на фоне мучительного ожидания кары за соде-

янное зло), которая лежит в основе некоторых сверхкоротких рассказов как Акагавы, так и других авторов, всегда имеет психологическую подоплеку: человек видит и слышит то, что хочет, или, напротив, что панически боится видеть и слышать, зачастую расплачиваясь за невнимательность собственной сломанной судьбой.

Второй тип рассказов, сюжет которых построен на словесной игре, представлен в творчестве Атоды Такаси (р. 1935) — известного японского писателя, работающего главным образом в жанре мистического реализма. Словесная игра у Атоды — это всегда мастерски разыгранный анекдот; в таких рассказах комического содержания игра слов призвана обнаружить психологию персонажей, раскрыть их образ мыслей, то, чем они живут и как чувствуют, воспринимают происходящее с ними.

Перу Атоды принадлежат сверхкороткие остросюжетные или комического содержания истории в продолжение традиций Хоси, ряд мистических триллеров, серия эссе. Кроме того, после смерти Хоси Атода с конца 1990-х годов возглавляет ежегодный Всеяпонский литературный конкурс для авторов сверхкороткого рассказа, по итогам которого издаются сборники лучших произведений; он является бессменным главным редактором этих сборников последние двадцать лет. Лауреат многих национальных литературных премий, Атода называет себя автором обычного рассказа; тем не менее, он издал уже четыре популярных сборника *сё:то сё:то*: «Странный день» [20], «Съеденный мужчина» [21], «Последнее послание» [22], «Случай с кошкой» [23]. В отличие от мистических рассказов Хоси, не все *сё:то сё:то* Атоды несут в себе философскую идею: некоторые мистические истории являются развлекательными страшилками, источником сюжетов которых становятся все те же легенды или городской фольклор.

Мистический триллер, иронический детектив, психологический детектив — излюбленные жанры коротких историй Атоды. Герои его произведений — работники торговых фирм, сотрудники офисов, домохозяйки, студенты — незаметно для себя выходят за пределы привычного мира и оказываются в трансцендентальной реальности, в плену мифов и сказок, зачастую — на грани безумия, поскольку границы между реальностью и воображением весьма условны, и неясно, что более иллюзорно — их повседневная жизнь или мистический опыт. В этом смысле творчество Атоды сближается с творчеством Акагавы, для которого воображение было одним из главных сюжетов его сверхкоротких историй. Воображение и реальность в рассказах Атоды разграничены нечетко. Герою зачастую и самому трудно понять, где воображение, где явь. Сон, воображение, гипноз открывают истинную природу людей, отношений и событий в рассказах Атоды.

Как и у Акагавы, ряд рассказов Атоды построен на словесной игре, на неверном услышании или неверной интерпретации сказанного или написанного — что, в отличие от аналогичных рассказов Акагавы, чаще приводит к комической, чем к трагической развязке; в таких рассказах с помощью игры слов очень убедительно прописаны образы героев и их психология. Таков рассказ «Рассеянность» [24], главные герои которого, начальник компании и его секретарша, задерживаясь на работе, думают каждый о своем: она — о том, что через несколько лет ей будет тридцать, и все подружки уже замужем, кроме нее; он — о сроках сдачи отчетов, о проблемах фирмы, о рабочих планах. Начальник настолько заработался, что уже не помнит, какое сегодня число. Реплика начальника неожиданно прерывает размышления девушки; по-японски она звучит как *Мо: нидзю:кю: да ё на*, [24, с. 60], что может иметь

два смысла: «Ведь уже двадцать девятое (число)» и «(Тебе) ведь уже двадцать девять». Цифрой в разговорном японском языке может обозначаться не только календарное число, но и возраст, вследствие чего задетая секретарша, интерпретируя это в неверном ключе, сообразно собственным комплексам и горьким размышлениям, уязвленно реагирует: «И:э. Мада нидзю:хати дэсу. Хидои ва. Катё:-сан» [24, с. 60], что значит: «Нет! (Мне) еще только двадцать восемь! Что вы! Шеф!». Неизвестно, понял ли начальник ответ, потому что ее реплика может иметь и другую интерпретацию: «Нет! Еще двадцать восьмое! Что вы! Шеф!». Таким образом, в рассказе «Рассеянность» очевидна игра с полисемией, которая становится возможной лишь при использовании эллипсиса: начальник привел девушку в смятение, элидировав при числительном китайский корень *нити*, означающий «день», с помощью которого в японском языке образуются календарные числа; секретарша же подумала, что он опустил после слова «*нидзю:кю:*» («двадцать девять») не *нити*, а *сай* — постпозиционный китайский элемент, обозначающий возраст.

В рассказе «Сыр в подарок» [25] описываются переживания бабушки, впервые отправившей детям в город деревенский сыр вместо привычных фруктов и овощей; в ответ бабушка получила письмо, в котором внуки обещают тоже прислать ей сыр. Старушка недоумевает, почему внуки так невежливы, и изводит себя: может быть, им не понравился ее подарок, — с чего это они решили в ответ отправить ей то же самое, зная, что она не очень-то любит сыр, — пока не получает посылку с фотографиями, на которых внуки широко улыбаются, как бы говоря: *Ти:дзу!* (англ. «cheese!»). Основная сюжетная линия рассказа — нагнетание переживаний старушки, ее самоедство, возрастающая обида на внуков, кроме которых в ее жизни ничего больше нет, и на себя, прокручивание в голове того, что и как следовало бы сказать или сделать; все это разрешается в последней фразе рассказа, когда она получает фотографию с изображением улыбающихся внуков и чувствует небывалое облегчение и счастье. Здесь словесная игра также выступает на разных уровнях: полисемия заимствованного слова стала возможна тогда, когда у слова *ти:дзу* («сыр») появилось в японском молодежном сленге новое значение — «улыбка».

Очевидно, что игра слов в творчестве самых известных японских авторов *сё:то* *сё:то* Акагавы Дзиро и Атоды Такаси реализуется в качестве источника сюжетов как продолжение традиций сверхкороткого рассказа Хоси Синъити. Старые темы, такие как прижизненное воздаяние за содеянное, психологические проблемы героев, проблемы их взаимоотношений с окружающими и т. п., воплощаются на страницах современных коротких рассказов *сё:то* *сё:то* с помощью нового для японского сверхкороткого рассказа приема — игры слов. Если в 1950–1970-е годы Хоси и его последователи пользовались в основном фантастическими элементами, введением в повествование волшебных предметов и потусторонних существ, встреча с которыми была призвана обнаружить проблемы, пороки, переживания современного человека, то на рубеже XX–XXI вв. для этих же целей служит словесная игра.

Литература

1. Боронина И. А. Поэтика классического японского стиха. М.: Наука, 1978. 373 с.
2. Григорьева Т. П. Японская художественная традиция. М.: Наука, 1979. 367 с.
3. Жилина Л. В. Короче! Short-short story в современной японской литературе // Окно в Японию. 2005. URL: http://ru-jp.org/zhilina_01.htm (дата обращения: 21.07.2014).

4. *Maruge Miki*. Waraenai watashitachi-o warau. Genshiryoku to sekai-no owari-o megutte — Hoshi Shinichi-no shōto shōto. (Смеяться над нами, не смешными: *cē:to cē:to* Хоси Синъити — об атомной энергии и конце света) // *Waraigaku kenkyū*. (Изучение смешного). № 19. Июль 2012. (На япон. яз.). С. 109–121.
5. *Nonobe Kenji*. Hoshi Shinichi bungaku kukan-ni okeru hyōshō to imi. (Символичность и смысл в литературном пространстве Хоси Синъити) // *Nihon kenchiku gakkai taikai gakujuutsu kōen kōgakushū*. (Научные труды Конгресса Японского архитектурного общества. Сборник тезисов). Нагоя, 2009. (На япон. яз.). С. 617–618.
6. *Satō Chie, Murai Hajime, Tokosumi Akifumi*. Bungaku sakuhin-no tokuchōteki goi to gainen kategori-no chūshō. Hoshi Shinichi-no shōto shōto-no keiryō bunseki. (Характерная лексика литературного произведения и концептуальные категории. Квантитативный анализ сверхкоротких фантастических рассказов Хоси Синъити) // *Jōhō chishiki gakkaiishi*. (Журнал Японского информационного общества). 2009. Вып. 19, № 2. (На япон. яз.). С. 132–137.
7. *Atōda Takashi*. Atogaki to sempyō. (Послесловие и критерии выбора) // *Shōto shōto-no hiroba-12*. (Пространство сē:то сē:то). Т. 12. Ко:данся, 2001. (На япон. яз.). С. 217–229.
8. *Hoshi Shinichi*. Sempyō. (Критерии выбора) // *Shōto shōto-no hiroba-1*. (Пространство сē:то сē:то). Т. 1. Ко:данся, 1985. (На япон. яз.). С. 297–323.
9. *Satō Chie, Murai Hajime, Tokosumi Akifumi*. Bungaku sakuhin-no tokuchōteki goi to gainen kategori-no chūshō. Hoshi Shinichi-no shōto shōto-no keiryō bunseki. (Характерная лексика литературного произведения и концептуальные категории. Квантитативный анализ сверхкоротких фантастических рассказов Хоси Синъити) // *Jōhō chishiki gakkaiishi*. (Журнал Японского информационного общества). 2009. Вып. 19, № 2. (На япон. яз.). С. 132–137.
10. *Matsushima Sayuri*. Hoshi Shinichi and the Space-Age Fable // *New Zealand Journal of Asian Studies*. Vol. 5, N 2. December 2003. P. 94–114.
11. *Хронопуло Л. Ю.* «Перевернутый мир» сборника рассказов Хоси Синъити «Бокко-тян» // *Вестн. С.-Петербург. ун-та. Сер. 13*. 2009. Вып. 1. С. 102–106.
12. *Matsushima Sayuri*. Hoshi Shinichi and the Space-Age Fable // *New Zealand Journal of Asian Studies*. Vol. 5, N 2. December 2003. P. 94–114.
13. *Akagawa Jirō*. Odoru otoko. (Танцующий мужчина). Синтё:ся, 1986. (На япон. яз.). 196 с.
14. *Akagawa Jirō*. Katte-ni shaberu onna. (Болтливая женщина). Синтё:ся, 1986. (На япон. яз.). 223 с.
15. *Akagawa Jirō*. Sampomichi. (Прогулка). Ко:бунся, 2002. (На япон. яз.). 279 с.
16. *Akagawa Jirō*. Shinjū. (Двойное самоубийство) // *Akagawa Jirō. Odoru otoko*. (Танцующий мужчина). Синтё:ся, 1986. (На япон. яз.). С. 120–122.
17. *Hoshi Shinichi*. Oikoshi. (Обгон) // *Hoshi Shinichi. Bokko-chan*. (Бокко-тян). Сю:эйся, 2008. (На япон. яз.). С. 191–194.
18. *Akagawa Jirō*. Rettsu shokkingu. (Давай шокируем) // *Akagawa Jirō. Odoru otoko*. (Танцующий мужчина). Синтё:ся, 1986. (На япон. яз.). С. 67–70.
19. *Akagawa Jirō*. Kaigai gyokō. (Путешествие за границу) // *Akagawa Jirō. Odoru otoko*. (Танцующий мужчина). Синтё:ся, 1986. (На япон. яз.). С. 37–40.
20. *Atōda Takashi*. Kimyōna hirusagari. (Странный день). Ко:данся, 1996. (На япон. яз.). 265 с.
21. *Atōda Takashi*. Taberareta otoko. (Съеденный мужчина). Ко:данся, 2008. (На япон. яз.). 290 с.
22. *Atōda Takashi*. Saigo-no messēji. (Последнее послание). Ко:данся, 2009. (На япон. яз.). 274 с.
23. *Atōda Takashi*. Neko-no jiken. (Случай с кошкой). Ко:данся, 2010. (На япон. яз.). 300 с.
24. *Atōda Takashi*. Hōshin. (Рассеянность) // *Atōda Takashi. Saigo-no messēji*. (Последнее послание). Ко:данся, 2009. (На япон. яз.). С. 58–60.
25. *Atōda Takashi*. Chizu-no okurimono. (Сыр в подарок) // *Atōda Takashi. Kimyōna hirusagari*. (Странный день). Ко:данся, 1996. (На япон. яз.). С. 66–68.

Статья поступила в редакцию 21 октября 2014 г.

Контактная информация

Хронопуло Лиала Юрьевна — кандидат филологических наук, доцент; khronopoulo@mail.ru
Khronopulo Liala Yu. — Candidate of Philology, Associate Professor; khronopoulo@mail.ru