

Чувильская Елена Александровна

МЕТОДИКА АНАЛИЗА СТРУКТУРЫ ЛИТЕРАТУРНОГО ГИПЕРНАРРАТИВА

В статье характеризуется современная ситуация в области функционирования литературных форм в компьютерной среде, определяется понятие гипертекстового нарратива, раскрываются основные его признаки. Автор описывает методику анализа литературного гипернарратива на основе "бриллиантовой схемы" нарратива-прототипа и доказывает целесообразность ее применения для выявления особенностей структуры гипернарратива в виде маргинальных структурных форм на примере анализа отрывка гиперсказки.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2015/12-1/56.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2015. № 12(54): в 4-х ч. Ч. I. С. 199-201. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2015/12-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

Список литературы

1. **Бахтин М. М.** Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет. М.: Художественная литература, 1975. 504 с.
2. **Теория литературы:** учеб. пособие для студ. филол. фак. высш. учеб. заведений: в 2-х т. / под ред. Н. Д. Тмарченко. М.: Издательский центр «Академия», 2004. Т. 1. Теория художественного дискурса. Теоретическая поэтика / Н. Д. Тмарченко, В. И. Тюпа, С. Н. Бройтман. 512 с.
3. **Хализев В. Е.** Теория литературы. Изд-е 4-е, испр. и доп. М.: Высшая школа, 2007. 405 с.
4. **Чанков Д. И.** Палиим ам даа сыстапча... // Литературно-художественный альманах «Хан Тигир». 1993. № 1. С. 7-17.
5. **Чанков Д. И.** Палиим ам даа сыстапча... // Литературно-художественный альманах «Хан Тигир». 1995. № 2. С. 60-78.

**THE FORMS OF MANIFESTATION OF THE AUTHOR'S PERSONALITY
IN THE NOVELLA BY D. I. CHANKOV "MY INJURY IS STILL HURTING ME..."**

Cheltygmasheva Larisa Viktorovna, Ph. D. in Philology
Khakass Research Institute of Language, Literature and History
cheltygmasheval@mail.ru

The article examines the question of a role of the author in the novella by the Khakass scholar, pedagogue, participant of the Great Patriotic War D. I. Chankov "My Injury is still Hurting Me...". For the first time the novella is introduced into the scientific use, it hasn't been translated into the Russian language and hasn't become the object of a scientific interest. The author substantiates the statement that the types of subjects in the literary work – the author-creator, the author's image, the character – are united by the author's consciousness, revealed in each component of the text and the literary whole of the novella.

Key words and phrases: author; author-creator; author's image; character; author's consciousness; novella.

УДК 81'42:82'06:004.55

Филологические науки

В статье характеризуется современная ситуация в области функционирования литературных форм в компьютерной среде, определяется понятие гипертекстового нарратива, раскрываются основные его признаки. Автор описывает методику анализа литературного гипернарратива на основе «бриллиантовой схемы» нарратива-прототипа и доказывает целесообразность ее применения для выявления особенностей структуры гипернарратива в виде маргинальных структурных форм на примере анализа отрывка гиперсказки.

Ключевые слова и фразы: гипертекст; литературный гипертекстовый нарратив; маргинализация; нарратив-прототип; «бриллиантовая схема».

Чувильская Елена Александровна, к. филол. н.
Тюменский государственный университет
ETschuwilskaja@yandex.ru

МЕТОДИКА АНАЛИЗА СТРУКТУРЫ ЛИТЕРАТУРНОГО ГИПЕРНАРРАТИВА[©]

Перенос традиционных художественных текстов – нарративов – в современный гипертекстовый формат ставит новые задачи в плане исследования трансформированных литературных форм. Повествовательные стратегии, основанные на упорядоченном, каузально обусловленном изложении событий и определяемые как нарративный прототип, при реализации в гипертекстовой среде претерпевают структурные изменения и образуют его вариант. Своеобразную модель нелинейного децентрированного изложения событий, функционирующую в рамках компьютерного дискурса и представляющую собой аномальную форму прототипа, обозначим как **гипертекстовый нарратив, или гипернарратив** [6, с. 9]. Литературный гипернарратив, имея в основе своего построения гипертекстовые технологии, реализует все признаки, характерные для нелинейного текста – гипертекста: обязательное наличие двух компонентов: информационных единиц (термин О. В. Дедовой), или текстов (термин Э. Аэрсета), и гипертекстовых ссылок, связывающих первые элементы [5, с. 25]; основные концепции постмодернистской ситуации в свойственных ему признаках: нелинейность (как непоследовательность построения и восприятия информации, текст принимает форму «идеального текста», описанного Р. Бартом [3, с. 14]), открытость, незавершенность, изменение позиции автора и читателя («исчезновение» или деперсонификация автора и «рождение» активного читателя, игрока с текстом), мультимедийность (как разнородность используемых средств информации).

Основой для выбора методики анализа литературного гипернарратива служит тот факт, что гипертекстовый нарратив представляет собой симбиоз гипертекста и традиционной повествовательной стратегии и является вариацией идеального образца – прототипического нарратива – точнее, его маргинальной формой (термин К. А. Андреевой) [2, с. 123]. Таким образом, наложение на повествовательное пространство гипернарративов «бриллиантовой схемы» В. Лабова и Дж. Валетского, своеобразной инвариантной структуры

события, позволяет выявить особенности структурной организации гипернарратива, а именно аномалии функционирования шести структурных компонентов, или функций прототипа:

- 1) резюме / суммирование ситуации (Abstract, Summary): В чем суть рассказа?
- 2) ориентация: Кто, когда, где, что?
- 3) осложняющее событие (Complicating Action): Ну, и что же случилось?
- 4) оценка (Evaluation): Ну, и что же в этом интересного?
- 5) результат или решение (Result or Resolution): Что случилось в конце концов?
- 6) итог (Coda): Вот, так. Я закончил и возвращаюсь к настоящей ситуации (Лабов) [Цит. по: 1, с. 14].

В качестве примера использования данной методики приведем анализ одного из эпизодов гиперсказки Е. Голосовой «Спящая красавица» [4], «сказки-плуталки», построенной по законам электронного гипертекста и представляющей собой на содержательном уровне пародию на одноименную сказку Ш. Перро.

Эпизод 1. Начало пути принца.

Эпизод 1 включает текстоны 1 и 2 и повествует о начале пути принца. Резюме является общим для всех эпизодов, заявлено в заглавии гиперсказки «Спящая красавица» и определяет суть гипернарратива. Кроме того, Резюме выступает в качестве своеобразной аллюзии на известную одноименную сказку Ш. Перро и включает, таким образом, с одной стороны, элемент интертекстуальности и с другой стороны, паратекстуальности, обеспечивающей связь заглавия и текста.

Ориентация дается в начале первого текстона: Кто? – ты; Где? – в тридесятom царстве, в тридевятиom государстве; Когда? – в триждыседьмом столетии; Что? – жил-был. В данном эпизоде два раза реализуется ядро повествования: Осложнение-Решение и сопровождающие Осложняющие события Оценки, причем Осложнение 1, включая два события, является поликомпонентом:

Осложнение 1.

1. Царство... беднело, и поэтому, 2. когда твой отец умер от старости нищеты, тебе достался в наследство только полуразрушенный замок и старик, первый министр...

Оценка 1.

Малютка, поди, давно уже выросла.

Решение 1.

Вот бы бросить здесь все, пошататься к принцессе и получить полцарства впридачу!

Осложнение 2.

Там секрет есть особый. Принцесса эта спит непробудным сном уже много лет, и чтобы жениться на ней, нужно сперва ее разбудить.

Оценка 2.

Долго ты переругивался со стариком, но ничего не поделаешь – полцарства на дороге не валяются.

Решение 2.

Стал ты собираться в дорогу...

Каждому Решению соответствует Итог:

Итог 1 (выражается в последующем по отношению к Решению текстоне).

Женишься на принцессе – тут и сказке конец. Начнется другая сказка, с принцессиным-то царством.

Итог 2 + Ориентация.

Вот ты и отправился в путь, взяв с собой 1) шкатулку, 2) перстень, 3) зубчик от короны или, 4) на всякий случай, все три предмета вместе

Интересно, что Итог 2 сливается с Ориентацией, образуя двойной компонент («вилку») Итог + Ориентация, расходящийся, в свою очередь, на 4 направления. Введение двойного компонента обусловливается наличием альтернативы выбора пути движения по повествованию и служит для читателя ориентиром в процессе его блуждания по гипернарративу.

Следует отметить, что эпизод 1 в силу интерактивности гиперпроизведения содержит дополнительный компонент нарративной структуры – Оценку Решения: *Отличная Идея!* Данный факт объясняется наличием в гиперссылке текстона 1 вопроса (*Что скажешь, старик?*), подразумевающего в качестве ответа оценку принятого решения.

Кроме ситуации оцениваются также отдельные детали: для описания государства используется стилистически сниженный эпитет «заноханное», принц оценивается эпитетом *с детства неуверенный в себе*; принцесса характеризуется с помощью сравнений: *...что глаз не отвести!*, *голос звучит, как ручеек...* При оценке предметов, которые герой берет с собой в дорогу, автор использует прием проспекции, намекая на дальнейший исход повествования: *А именно – шкатулку из темного камня, правда, пустую; перстень, слишком для тебя тесный; и зубчик от отцовской короны, совсем уж низачем не нужный.*

Структурную основу повествования эпизода образуют акциональные глаголы в прошедшем времени несовершенного (*жил-был, правил, беднело, рассказывал*) и совершенного вида (*вырос, умер, выжил из ума, возмущился, стал собираться, надел, насобирал, заглянул* и др.), продвигающие повествование.

Итак, эпизод 1 показывает следующие маргинальные формы организации нарративной структуры: реализация компонента Итог и Оценка Решения в последующем текстоне; наличие поликомпонентов (Оценка, Решение, Осложнение, Итог + Ориентация); включение Оценки Решения.

Такие формы маргинализации, как реализация компонента в последующем текстоне и слияние компонентов (Итог + Ориентация), обуславливаются нелинейной и фрагментарной структурой эпизода, который состоит из двух текстонов и для полного восприятия требует определенных усилий со стороны читателя. Кроме того, вынос компонентов за границы текстона объясняется тем, что Оценка и Итог (наряду с Решением) являются функциями нарративной структуры, содержащими разрешение интриги (Осложнения), и наиболее

ожидаемы читателем. При реализации функции в последующем тексте читатель не предполагает, что функция находится далее по ходу повествования, и оценивает ситуацию как оставленную без авторского продолжения, и сам предсказывает возможный исход. Таким образом создается эффект интриги и благоприятные условия для реализации читательской активности и творческой самостоятельности.

Множественность реализации нарративных компонентов (появление поликомпонентов) возникает по той причине, что эпизод гипернарратива предлагает несколько нелинейно связанных путей развития сюжета и создает ситуацию постмодернистского многомирия. Наличие поликомпонентов призвано, прежде всего, создавать диалог читателя с текстом.

Выявленные в эпизоде маргинальные формы представляют собой лишь пример маргинализации прототипической структуры и не ограничивают их количество в остальных эпизодах анализируемой гиперсказки и других гипернарративах. Вариативность маргинальных форм определяется «запутанностью гипернарративного лабиринта», многомерностью созданных автором и читателем смыслов.

Таким образом, анализ современной повествовательной модели как литературный гипертекстовый нарратив на основе сопоставления с компонентами «бриллиантовой схемы» позволяет не только обнаружить маргинальные формы гипернарративного произведения по отношению к нарративу-прототипу, но и раскрыть безграничные возможности интерпретации нелинейно сконструированных художественных смыслов.

Список литературы

1. **Андреева К. А.** Литературный нарратив: когнитивные аспекты текстовой семантики, грамматики, поэтики. Тюмень: Вектор Бук, 2004. 244 с.
2. **Андреева К. А.** Маргинальные формы организации структуры и семантики современного нарратива // Вестник ТюмГУ. 2006. № 4. С. 118-123.
3. **Барт Р. S/Z.** М.: Ad Marginem, 1993. 304 с.
4. **Голосова Е.** Спящая красавица [Электронный ресурс]. 2001. URL: <http://www.netslova.ru/golosova/skazka/index.htm> (дата обращения: 15.09.2015).
5. **Дедова О. В.** Лингвистическая концепция гипертекста: основные понятия и терминологическая парадигма // Вестник Московского университета. Сер. 9. Филология. 2001. № 4. С. 22-36.
6. **Чувильская Е. А.** Структура и семантика литературного гипернарратива (на материале русского и немецкого языков): автореф. дисс. ... к. филол. н. Тюмень, 2009. 26 с.

THE METHOD OF THE ANALYSIS OF THE LITERARY HYPER-NARRATIVE STRUCTURE

Chuvil'skaya Elena Aleksandrovna, Ph. D. in Philology

Tumen State University

ETschuwil'skaja@yandex.ru

The article characterizes a contemporary situation in the area of functioning of literary forms in the computer environment, the notion of a hypertext narrative is defined, and its basic features are revealed. The author describes the method of the analysis of a literary hyper-narrative on the basis of "brilliant scheme" of narrative-prototype and proves the practicability of its application for revealing the peculiarities of the structure of hypernarrative as marginal structural forms by the example of the analysis of the fragment of a hyper fairy tale.

Key words and phrases: hypertext; literary hypertext narrative; marginalization; narrative-prototype; "brilliant scheme".

УДК 372.881.111.1

Педагогические науки

В данной статье рассматривается ролевая игра как метод обучения устной диалогической речи. Выделено значение умений иноязычной диалогической речи для студентов инженерных специальностей, указаны трудности освоения этой формы речи на иностранном языке. Описаны этапы и результаты использования ролевых игр на основе информационно-коммуникационных технологий в обучении диалогической речи.

Ключевые слова и фразы: обучение иностранным языкам; ролевая игра; диалогическая речь; информационно-коммуникационные технологии; интерактивные методы обучения; активные методы обучения; интеграция информационных технологий.

Шайхлисламова Лилия Финадовна

Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова

lilylucky9@gmail.com

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ НА ОСНОВЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВЫХ ВУЗОВ[©]

В любой профессии необходимо искусное владение словом. Важно уметь вести разговор на работе, в семье, выступать на собраниях и т.д. Успех во многом зависит от эффективного общения с людьми. В этом смысле