

Кучина Светлана Анатольевна

ЛОКАТИВЫ: ЖАНРОВАЯ И СТРУКТУРНАЯ СПЕЦИФИКА

В статье рассматривается жанровая и структурная специфика локативов (locative narrative), электронных художественных нарративов, отражающих авторское художественное представление о социокультурном пространстве. Помимо текстовой интерпретации пространства, локатив, будучи электронным художественным произведением, содержит в своей комплексной структуре аудио-визуальный компонент, который так же как и текст актуализирует изображаемое пространство фиктивного мира, но только на уровне визуального (графика / анимация) и аудиального (звук) восприятия.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2016/4-1/5.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2016. № 4(58): в 3-х ч. Ч. 1. С. 23-27. ISSN 1997-2911.

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

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2016/4-1/

© 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

3. Дзялошинский И. М. Современное медиапространство России. М.: Аспект Пресс, 2015. 309 с.
4. Интернет и интерактивные электронные медиа: исследования: сборник Лаборатории медиакультуры, коммуникации, конвергенции цифровых технологий / под ред. И. И. Засурский. М.: МГУ, 2007. 262 с.
5. Интернет-СМИ. Теория и практика / под ред. М. Лукина. М.: Аспект Пресс, 2010. 347 с.
6. Калмыков А. А. Информационное общество // Экономико-математический энциклопедический словарь / под ред. В. И. Данилов-Данильян. М.: ИНФРА-М, 2003. С. 180-182.
7. Калмыков А. А. Медиалогия Интернета. М.: Ленанд, 2015. 271 с.
8. Маклюэн М. Понимание медиа. М.: Кучково поле, 2014. 464 с.
9. Маркетинг в социальных медиа. Интернет-маркетинговые коммуникации: учебное пособие / под ред. Л. А. Данченко. СПб.: Питер, 2013. 66 с.
10. Уланова М. А. Интернет-журналистика. Практическое руководство. М.: Аспект Пресс, 2014. 237 с.
11. Average Monthly Social Media User Engagement in Selected Global Regions as of June 2015 (in hours) [Электронный ресурс] // The Statistics Portal. URL: <http://www.statista.com/statistics/454799/social-media-hours-region/> (дата обращения: 11.12.2015).
12. Castells M. The Information Age: Economy, Society and Culture. Maiden – Massachusetts – USA – Oxford – UK, 1996. Vol. 1. The Rise of Network Society. Blackwell Publishers. 624 p.
13. Hausman A. 16 Differences Between Traditional Media and Social Networking [Электронный ресурс] // Hausman Marketing Letter. URL: <https://www.hausmanmarketingletter.com/16-differences-between-social-media-and-traditional-media/> (дата обращения: 10.12.2015).
14. Kaul V. Changing Paradigms of Media Landscape in the Digital Age [Электронный ресурс]. URL: <http://www.omicsgroup.org/journals/changing-paradigms-of-media-landscape-in-the-digital-age-2165-7912.1000110.php?aid=4210> (дата обращения: 11.12.2015).
15. Mobile Phone Internet User Penetration Worldwide from 2014 to 2019 [Электронный ресурс] // The Statistics Portal. URL: <http://www.statista.com/statistics/284202/mobile-phone-internet-user-penetration-worldwide/> (дата обращения: 11.12.2015).

NEW MASS MEDIA AS A SYMBOL OF TRANSFORMATION OF MEDIA-LANDSCAPE OF INFORMATION SOCIETY

Kolosova Alevtina Aleksandrovna, Ph. D. in History, Associate Professor
Shnaider Anna Aleksandrovna
Peoples' Friendship University of Russia
koloso-alla@yandex.ru; anshnaider@gmail.com

The article examines the impact of new media on the transformation of communication processes in contemporary information society. Giving various interpretations of the term “convergent mass media”, the authors reveal the main characteristics of this phenomenon which have conditioned new tendencies in the development of contemporary journalism. Attention is paid to the change of the role of a journalist on the whole, conditioned by the introduction of computer telecommunication technologies into the information production.

Key words and phrases: new media; convergent journalism; social media; information society; Internet mass media.

УДК 82.0:004.9

В статье рассматривается жанровая и структурная специфика локативов (locative narrative), электронных художественных нарративов, отражающих авторское художественное представление о социокультурном пространстве. Помимо текстовой интерпретации пространства, локатив, будучи электронным художественным произведением, содержит в своей комплексной структуре аудио-визуальный компонент, который так же как и текст актуализирует изображаемое пространство фиктивного мира, но только на уровне визуального (графика / анимация) и аудиального (звук) восприятия.

Ключевые слова и фразы: электронный нарратив; локатив; локус; аудиовизуальный компонент; интерфейс; анимация.

Кучина Светлана Анатольевна, к. филол. н., доцент
Новосибирский государственный технический университет
svkuchina@yandex.ru

ЛОКАТИВЫ: ЖАНРОВАЯ И СТРУКТУРНАЯ СПЕЦИФИКА

Любая точка географического пространства обладает собственной историей, связанной с жизнью человеческого, животного или предметного мира. Некоторые локусы, находящиеся в эпицентрах жизни человека (лобные места городских поселений; торговые площади городов больших и малых; особые места церковных и других ритуальных сооружений и др.) могут быть рассмотрены / развернуты в дискурсивном плане в нарративы, события которых будут иметь четкую привязку к месту событий (пространственные координаты) и отличаться лишь расположением на временной прямой.

Как художественный образ локус представляет собой «единицу ассоциативного отражения действительности, которая реализуется с помощью тропов и обладает психологической реальностью, т.е. способностью вызывать чувственно-мыслительные представления...» [3, с. 91]. Термин «локус» пришел в сферу филологических исследований из естественных наук, в частности из биологии, где локус обозначает «участок хромосомы, где локализован ген» [4]. В филологических исследованиях термин впервые был использован Ю. М. Лотманом [2] в статьях о семиотике художественного пространства, где его семантика обуславливает связь героя художественного произведения с определенным локусом (местом). В современных исследованиях художественного текста под локусом понимают закрытый пространственный образ, в отличие от топоса, представляющего открытое пространство. Все локусы можно разделить на:

- 1) локусы национальные и интеркультурные;
- 2) локусы цивилизации и природные топосы;
- 3) локусы реальные и виртуальные;
- 4) локусы интертекстуальные внутри национальной литературы и индивидуальные, формирующие идиолект писателя. Под «текстовым локусом» понимается «пространственный референт художественного текста, являющийся результатом выбора писателем места (или мест), где будет разворачиваться действие» [3, с. 93].

С развитием технологий XXI в., появлением *GPS*, спутниковых технологий, картографическое сегментирование географического пространства достигло пределов иллюстративной точности. Художники, использующие цифровые технологии как средства выражения творческих интенций, обратили внимание на возможность использования карт, не только в их прямом назначении (как средство ориентации в пространстве), но и в качестве объекта художественной действительности, где определенное место / локус становится источником художественного нарратива, с ярко выраженной топографической привязкой. Таким образом, с точки зрения данной концепции построения повествования, определенная точка на карте получает возможность не только быть увиденной, но, если возможно так выразиться, быть «прочитанной» и «рассказанной».

Локативы (*locative narrative*) [8] предполагают многослойное (различное время «жизни» данного локуса в повествовательной перспективе) повествование, связанное с историей места, которое находится в эпицентре нарратива.

В большинстве случаев локативы представляют собой интерактивное повествование, т.е. предполагается, что читатель занимает активную позицию по отношению к восприятию художественного произведения. Именно посредством читательской инициативы определяется «масштаб» повествования. Читатель исследует цифровую карту любого пространства (не только географического, природного, но и, в том числе, пространства искусственного, созданного человеком), произвольно останавливает свой выбор в определенной точке локуса и выбирает интерактивный компонент карты, который объективирует повествовательную составляющую (на экране монитора появляется текст как фрагмент или законченный элемент сюжетной конструкции). Читатель самостоятельно осуществляет навигацию по локативу, руководствуясь собственной инициативой и интуицией, так каждый раз происходит конструирование нового сюжета локатива (отдельные сюжетные элементы остаются неизменными, меняется последовательность их восприятия читателем, количество активированных сегментов повествования, и, соответственно, «глубина» погружения читателя в интерактивное повествование).

С точки зрения авторской инициативы, автор определяет общую тему повествования (она связана с конкретным локусом), объем (количество сюжетных эпизодов, объединенных общей темой); автор также выбирает способ своего присутствия в нарративе (тип повествователя), который может быть как одинаковым для всех историй (в случае, если их несколько), объединенных в локативе, так и разным для разных сюжетных компонентов. В пределах авторской компетенции, соответственно, выбор и актуализация точки зрения, в рамках которой ведется повествование. Каждый интерактивный элемент «привязан» к конкретному эпизоду локатива. Структурной единицей данного уровня сегментации целого (всего локатива) является участок текста, характеризующийся единством субъекта и способа высказывания.

В авторской компетенции находится, не только выбор пространства для создания интерактивного повествования, но и отбор событий (фабула) и характер «деформации» фабульных событий (сюжет) определенного компонента общего сюжета локатива. В целом локатив с сюжетной точки зрения представляет собой иерархическую структуру, в которой отдельные законченные эпизоды связываются в единое повествование за счёт общих элементов, ими могут быть: система общих мотивов, характер повествования и тип повествователя, сюжетная структура отдельных эпизодов, метафорические образы и др.

Открытая структура локатива предполагает возможность включения (добавление сегментов текста в разные периоды актуализации нарратива, не только в момент его создания) в данный тип повествования отдельных фрагментов или законченных сюжетов, связанных с заданным локусом (т.е. допускается разное количество актантов, любое время действия, но единственно возможное пространство). В этом случае локатив по типу повествования относится к эргодической нарративной структуре [1, с. 178], так как в ведении читателя находится конструирование общей сюжетной схемы, каждый читатель самостоятельно генерирует собственный сюжет локатива путем произвольной комбинации эпизодов повествования.

«В качестве художественного образа локус представляет собой единицу ассоциативного отражения действительности, которая реализуется с помощью тропов и обладает психологической реальностью, т.е. способностью вызывать чувственно-мыслительные представления...» [3, с. 91].

Как пространственный концепт локус может формироваться из подлокусов, репрезентация которых в тексте представит текстовые лексико-семантические поля локального восприятия пространства человеком (поэтом), причем, поскольку это восприятие движется либо в сторону суждения, либо в сторону рассуждения, микрополя будут включаться в макрополя по принципу «матрешки» [Там же].

Одним из знаковых примеров локатива в электронной литературе является «*In absentia*» / «В несуществующем месте» Дж. Капентер [7]. Произведение представляет собой художественное повествование о событиях, связанных с реконструкцией нефешенебельных кварталов Монреаля, в частности Майл Энд / *Mile End* и его окрестностей. Дж. Капентер использует в качестве визуализации реальные снимки *Google Maps API*, при этом «реальные» кварталы Майл Энд автор населяет персонажами фиктивного мира.

Интерфейс *In absentia* представляет собой изображение *Google Maps*, на котором нанесены изображения (самолет, собака, мяч, грузовик, окно и т.д.), являющиеся интерактивными компонентами повествования. После активации того или иного компонента на экране пользователя появляется текстовый сегмент электронного нарратива. Помимо карт *Google* компонентами интерфейса «*In absentia*» являются:

- 1) строка меню / *menu bar*, в которой вынесены названия всех основных частей художественного произведения (*a louer* / аренда, *a vendre* / продажа, *perdu* / мольбы о помощи, *trouve* / находки, *vide* / пустота, *home* / дом);
- 2) рисунки и фотографии (в основном изображения станций метро, тривиальных уличных объектов).

Повествование *In absentia* строится преимущественно от лица многочисленных героев и их вымышленных воспоминаний.

Hi. I Live in a beautiful, rustic 7.5 in the heart of the hip neighbourhood. I am looking for someone to sublet my room while I am on tour. 370 dollars a month – hydro, internet, computer, phone, furniture and musical instruments included. I am musician [Ibidem]. / Привет. Я живу в прекрасном и модном местечке 7.5 в самом центре нашего района. Ищу кого-нибудь, кому можно сдать мою комнату пока я в отъезде. 370 долларов в месяц, электричество, интернет, компьютер, телефон, мебель и музыкальные инструменты включены в стоимость аренды. Я музыкант (*здесь и далее перевод иноязычных цитат автора – С. К.*).

Help. I'm being held hostage by a film crew. Someone somewhere decided this street is scenic. I was not consulted, though I've here going on three years. I have been asked to change my curtains to something less colourful, and then to keep them closed [Ibidem]. / Помогите. Я оказался в заложниках у съемочной группы. Кто-то когда-то решил за нас, что наша улица весьма кинематографична. Никто и не спросил, нравится мне это или нет, хотя живу здесь уже три года. И вот попросили сменить занавески на моем окне на менее яркие и держать их всегда плотно закрытыми.

We throw the orange ball and our dog brings it back to us. We throw the orange ball and our dog brings it back. We throw the orange ball and he chases and sometimes we miss [Ibidem]. / Мы бросаем оранжевый мяч, а наша собака приносит его обратно. Мы снова бросаем оранжевый мяч, а наша собака приносит его обратно. Мы снова и снова бросаем оранжевый мяч, а пес бежит за ним, иногда мы просто отдыхаем.

Каждый из персонажей рассказывает о важных или тривиальных моментах их быта в Майл Энд. Меж тем голос остраненного повествователя также занимает важное место в нарративе, дает общую характеристику времени и месту происходящих событий.

Philippe, Rachael and Vincent lived together in a big apartment they hadn't paid rent on in over six months for a complicated set of reasons mostly having to do with fighting their landlord's plans to turn the building condo [Ibidem]. / Филипп, Райчел и Винсент жили вместе в большой квартире, которую снимали на протяжении шести месяцев по целому ряду причин. По большому счету все это было связано с сопротивлением планам их арендодателя, который хотел зарегистрировать кондоминиум.

«Для локуса как пространственного образа, зафиксированного в тексте, важны признаки относительной тождественности существующему в реальной действительности объекту и культурной значимости этого объекта для социума, на основе чего формируется когнитивная база и фиксируются стереотипные и индивидуальные представления о нем» [3, с. 90]. В реалиях, упоминаемых героями «*In absentia*», читатель без труда узнает реальные объекты и атрибуты Майл Энд. В повествовании используется два языка (английский и французский), что отражает реальную ситуацию двуязычия.

Локус в фиктивном мире — это «пространственный концепт с иерархической структурой, соотносящийся с культурным объектом реальной действительности, имеющим видимые или мыслимые границы, репрезентирующийся в тексте в виде ключевых слов-номинаций концепта и организуемых ими текстовых лексико-тематических групп слов и ассоциативно-семантических полей» [Там же, с. 91].

Если рассуждать о локусе «Монреаль» или «Майл Энд» с точки зрения концептуальной организации, то одна из возможных моделей интерпретации данных концептов – это уровневая экспликация концепта «Монреаль» или «Майл Энд» в лексической структуре «*In absentia*»:

Образный уровень «*In absentia*» формируется при помощи:

1) парадигмы номинантов города / района. В данном случае, речь идет о номинантах района «Майл Энд» и его знаковых частей, а именно: *Arcade street* / Улица Аркад; *Saint-Viateur Street* / Улица Сэйнт-Виатур; *Mile End* / Район Майл Энд; *Clark Street* / Улица Кларк; *Saint-Urbain Street* [7] / Улица Сэйнт-Урбэйн;

2) лексем, участвующих в воплощении микробразов географических и культурно-исторических реалий: *apartment* / жилая квартира; *condo* / приватизированное жилье в совместной собственности; *duplex* [Ibidem] / дуплекс;

3) парадигмы лексем, отражающих звуковую характеристику города / района:

– звуки городских улиц: *Beer can rattled in the wind* / жестяная банка гремит; *the wind in our ears* [Ibidem] / шум ветра в ушах;

– звуки музыки различных направлений: *funkify* / сделать созвучной музыкальному стилю фанк; *country music* / музыка в стиле кантри; *salsa (сальса) bad hip-hop* [Ibidem] / плохой хип-хоп;

– звуки соседей: *sneezes, grunts and telephone conversations* / чихание, ворчание и телефонные разговоры; *headboard bucks at the wall behind mine; my loud, cold, crumbling, old apartment* / моя шумная, холодная квартира, с осыпающейся штукатуркой; *the dog barking his head off* [Ibidem] / лающая собака, преграждающая путь;

4) парадигмы лексем, отражающих цветовую характеристику города / района: *less colorful* / менее яркий; *orange ball* / оранжевый мяч; *snow park* / снежный парк; *pale-blue* / бледно-голубой; *giant pieces of ash* / огромные кучи пепла; *freshly painted front fence* [Ibidem] / свежеекрашенный забор;

5) денотативный уровень – выделение ключевых денотатов: *typical old style Montreal place* / типичное местечко в стиле старомодного Монреаля; *Dogs* / собаки; *Landlord* / арендодатель; *Street* [Ibidem] / улица и все, что на ней расположено;

6) тематический уровень – выделение различных лексико-тематических групп: *music* / сдаётся комната с музыкальными инструментами; я музыкант; известная рок группа; *a regular friendly neighbourhood street party* / обычная уличная вечеринка для соседей и друзей; *rent* [Ibidem] / аренда и все, что связано со сдачей и наймом жилья;

7) эмоциональный уровень электронного повествования эксплицируется за счет использования специальных стилистических средств (неологизмы; пренебрежение нормами орфографии; использование разговорной, сниженной лексики; ирония), формирующих особую тональность нарратива [3, с. 91]:

– неологизмы: *rustic* / неотесанный; *walkie-talkies* / переговоры по рации; *hydro weekends* / электрические каникулы; *a super-time belt sander* / своевременный шлифовальный станок; *old-lady-related driving incidents* [7] / аварии по вине женщин в солидном возрасте;

– орфография: *i want to live with someone who loves to cook ... has a great aesthetic ... wants to build a home. get married ... have kids. be well love lisa g* [Ibidem] / я хочу найти соседа, который любит готовить ... умеет ценить прекрасное ... хочет построить дом. жениться... родить детей. всего дорого с любовью лиза г;

– разговорная, сниженная лексика: *this place is a write-off* [Ibidem] / это гиблое местечко;

– ирония: *On the road my mother-in law is a menace to public safety* [Ibidem]. / На дороге моя мачеха представляет собой настоящее катастрофу для общественной безопасности.

Использование специальных стилистических средств в художественной литературе связано с определенным стилистическим заданием. В случае с *In absentia* Дж. Капентер, все перечисленные выше приемы создают эмоциональный фон электронного нарратива, наполняя его «настроением» улиц Монреаля и его окрестностей.

Еще одним не менее интересным примером локатива является «*Senghor on the rocks*» Кристофа Бенда [6]. С точки зрения структуры нарратива «*Senghor on the rocks*» представляет собой традиционное линейное повествование от лица главного героя. *Google Maps API* использованы в качестве визуализации локусов, являющихся основными пространственными координатами повествования. Карты размещены на каждой странице виртуального текста.

Интерфейс «*Senghor on the rocks*» представляет собой миметическое изображение традиционной печатной книги, в которой правая открытая страница содержит текстовую информацию, а левая отражает перемещения героя / основных действующих лиц с помощью *Google Maps API*. На карте визуализируется стрелка указатель, с помощью которой возможно отслеживать положение героев. Карта на левой странице книги представляет собой интерактивный элемент, по своей инициативе читатель может либо пассивно наблюдать за изменениями на ней, либо активировать доступные опции приложения *Google Maps API* (а именно, масштаб; движение: верх / низ / право / лево; выбор объекта). Помимо чисто визуальной фиксации локуса в данном произведении объективирован также в качестве словесно-образной фиксации геополитических и бытовых пространств.

В целом под локативом понимаем электронное художественное произведение, отражающее в своем тексте определенное авторское представление о социокультурном пространстве, созданном и организованным человеком (страна, город, район, дом), «вошедшие в литературу как макроконцепты, организующие в свою очередь текстовое поле локальных микроконцептов» [3, с. 92].

Следует отметить, что локативы необходимо отличать от текстов ненарративного плана, а именно исторических справок, географических комментариев и др., которые часто встречаются как дополнительные элементы карт, но не являются художественными произведениями. Локативы, как и любое другое литературное произведение, предполагают наличие авторской концепции произведения, единой повествовательной структуры, предполагающей двоякую синтагматическую организованность знакового материала: субъектную (кто говорит и как говорит) и объектную (что говорится и о чём).

Определенные элементы структуры локатива (система общих мотивов, средства художественной выразительности, система образов) соотносима со стилями других литературных произведений (в том числе и электронных) похожего типа. «Разумеется, абсолютно уникальный художественный текст в принципе невозможен. Поскольку такое новообразование никем не будет воспринято в качестве текста. Многие моменты художественных языков интертекстуальны: встречаются в более или менее широком круге иных произведений» [5, с. 11].

В частности, как и все художественные произведения, используя в художественных целях национальный язык как вторичную знаковую систему, локатив всегда, так или иначе, деформирует первичную систему знаков естественного языка. Этим определяется иносказательность повествования локатива как неустрашимое семиотическое свойство художественных текстов.

Безусловно, художественное пространство не может быть приравнено к реальному, оно отражает фиктивную модель мира, объективированную в художественном тексте. Вместе с тем нет никаких оснований полагать, что художественное пространство не может отражать объективное / реальное пространство в художественном тексте.

Авторская картина мира в «*In absentia*» Дж. Капентер и «*Senghor on the rocks*» К. Бенда является результатом творческой интерпретации реального мира, своего рода синтез представлений о мире и о человеке на основе знаний о реальном мире (в случае с локативами это географическое пространство реального мира, документированное в картографическом изображении) и его вторичной интерпретации. Помимо текстовой интерпретации пространства, локатив, будучи электронным художественным произведением, содержит в своей комплексной структуре аудио-визуальный компонент, который так же как и текст актуализирует изображаемое пространство фиктивного мира, но только на уровне визуального (графика / анимация) и аудиального (звук) восприятия.

Список литературы

1. **Кучина С. А.** Электронный эргодический текст как объект литературоведческого анализа // *European Social Science Journal*. Европейский журнал социальных наук. 2013. № 5. С. 177-183.
2. **Лотман Ю. М.** Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб.: Академический проект, 2002. 543 с.
3. **Прокофьева В. Ю.** Категория пространство в художественном преломлении: локусы и топосы // *Вестник ОГУ*. 2005. № 11. С. 87-93.
4. **Словарь ботанических терминов** [Электронный ресурс]. URL: http://botanical_dictionary.academic.ru/4843/%D0%9B%D0%9E%D0%9A%D0%A3%D0%A1 (дата обращения: 25.01.2016).
5. **Тюпа В. И.** Аналитика художественного. М.: Лабиринт; РГГУ, 2001. 192 с.
6. **Benda C.** *Senghor on the Rocks* [Электронный ресурс]. URL: http://collection.eliterature.org/2/works/benda_senghor/html/part1.html (дата обращения: 25.01.2016).
7. **Carpenter J. R.** *In absentia* [Электронный ресурс]. URL: http://collection.eliterature.org/2/works/carpenter_in_absentia/index.html (дата обращения: 25.01.2016).
8. **Hayles K. N.** *Electronic Literature: What Is It?* [Электронный ресурс]. URL: <http://eliterature.org/pad/elp.html> (дата обращения: 25.01.2016).

LOCATIVE NARRATIVES: GENRE AND STRUCTURAL SPECIFICITY

Kuchina Svetlana Anatol'evna, Ph. D. in Philology, Associate Professor
Novosibirsk State Technical University
svkuchina@yandex.ru

The article deals with the genre and structural specificity of locative narratives, electronic literary narratives, reflecting the author's artistic idea about the social and cultural space. In addition to the textual interpretation of space, locative narrative, being the electronic artwork, contains in its complex structure the audio-visual component, which like text actualizes the represented space of the imaginary world but only at the level of visual (graphics / animation) and audio (sound) perception.

Key words and phrases: electronic narrative; locative narrative; locus; audio-visual component; interface; animation.

УДК 82-1/-9

В статье анализируется специфика межжанрового взаимодействия в произведении малой прозы Антонии Байетт «Джинн в бутылке из стекла “Соловьиный глаз”». Анализ представляет собой изучение механизма переосмысления составляющих жанра сказки в контексте новеллы и наоборот. Изучая поэтику кросс жанровой игры, автор исследования исходит из определения жанра анализируемого произведения самой писательницей, которая акцентирует синтез фольклорного и реалистического планов повествования как первооснову его поэтики.

Ключевые слова и фразы: жанр; межжанровый синтез; межжанровое взаимодействие; взаимопроникновение жанров; поэтика; кросс жанровая игра.

Лебедева Ольга Владимировна, к. филол. н.
Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого
olgalebedeva79@mail.ru

**ПОЭТИКА МЕЖЖАНРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ
В ПРОИЗВЕДЕНИИ А. С. БАЙЕТТ «ДЖИНН В БУТЫЛКЕ ИЗ СТЕКЛА “СОЛОВЬИНЫЙ ГЛАЗ”»**

Одним из основных научных понятий историко-литературного процесса является жанр. Он определяется как исторически сложившееся понятие, как тип художественного произведения в единстве формы и содержания. По замечанию В. Е. Хализева, «каждый жанр обладает определенным комплексом относительно устойчивых свойств. Даже вновь возникшие в собственно литературном опыте жанры представляют собой итог совокупной деятельности начинателей и продолжателей» [7, с. 357]. Однако, «проблемы, продиктованные современной литературной эпохой, возникшие на основе нового философско-эстетического опыта, зачастую не укладываются в традиционные жанровые формы. Возникает необходимость в заимствовании отдельных художественных средств у других жанров и их контаминации» [5, с. 3].