

Pragmatic potential of using stylistic means of comparison (based on the novel "Narcissus and Chrysostom" by Hermann Hesse)

The article deals with the novel "Narcissus and Zlatoust" by Hermann Hesse, the Swiss-German writer of the XX century, a famous master of the artistic word. The author considers the pragmatic potential of the stylistic means of comparison which characterizes the author's individual picture of the world. The implementation of the pragmatic potential studied is shown on the example of the semantic spheres "Flaws", "Church" and "Subjects".

Key words: *pragmatics, comparison, semantic sphere, stylistic effect, writer, text, function.*

(Статья поступила в редакцию 26.06.2018)

С.А. СТРОЙКОВ
(Самара)

**ЛИНГВОСЕМИОТИЧЕСКОЕ
ИССЛЕДОВАНИЕ
АНГЛОЯЗЫЧНОГО ЭЛЕКТРОННОГО
ХУДОЖЕСТВЕННОГО
ГИПЕРТЕКСТА**

Электронный гипертекст позволил представить традиционный художественный текст в современном электронном виде, благодаря чему изменились взаимоотношения адресанта и адресата, порядок прочтения художественного текста и восприятие такого текста адресатом. Представлен впервые проведенный лингвосомиотический анализ англоязычного электронного художественного гипертекста.

Ключевые слова: *гипертекст, художественный гипертекст, интерактивность, ссылка, лингвосомиотическое исследование, жанр, произведение.*

Представленное в настоящей работе исследование выполнено в русле коммуникативной лингвистики и семиотики, объектом изучения которых все чаще становится семиотически осложненный текст и электронный гипертекст в частности. Электронный гипертекст позволил представить традиционный художествен-

ный текст в современном электронном виде, благодаря чему изменились взаимоотношения адресанта и адресата, порядок прочтения художественного текста и восприятие такого текста адресатом. Представленный в сети Интернет современный электронный художественный гипертекст до сих пор не получил комплексного лингвосомиотического описания. Приведенное в нашей работе исследование представляет собой впервые проведенный лингвосомиотический анализ англоязычного электронного художественного гипертекста.

Для нашего исследования в первую очередь следует разграничить понятия «книжный художественный гипертекст», «электронный художественный квазигипертекст» и «электронный художественный гипертекст», поскольку материалом нашего лингвосомиотического анализа в рамках данной статьи будет выступать только электронный художественный гипертекст.

Художественный текст всегда представляет собой адресованное сообщение, форму коммуникации автора и читателя и предполагает эстетическое общение, в процессе которого адресат должен воспринять интенции автора и проявить творческую активность. Тот или иной художественный текст, к которому обращается читатель, вызывает определенные ожидания, которые обычно обусловлены заложенными в сознание адресата представлениями о проблематике, композиции и типовых характеристиках текста, продиктованных, прежде всего, его жанром [2, с. 18].

Книжный художественный гипертекст, по мнению С.С. Панфиловой, представляет собой нелинейную структуру, где информация публикуемого художественного текста по разным каналам коррелирует с информацией вторичных нехудожественных текстов, окружающих базовый художественный текст в границах отдельного издания [3, с. 7]. Книжный художественный гипертекст характеризуется завершенностью, ограничен определенным форматом, при этом процесс его чтения может быть нелинейным.

Электронный художественный квазигипертекст представляет собой художественный текст с измененной формой представления (читаемый с экрана), характеризующийся при этом завершенностью и линейным прочтением. Квазигипертекстуальность обозначает определенную специфику традиционных художественных произведений, в силу тех или

иных причин напоминающих нам электронный текст [5, с. 153]

Электронный художественный гипертекст мы рассматриваем в нашей работе в качестве текста, близкого по своему стилю к традиционному книжному, но обладающего при этом гипертекстовыми элементами, которые могут не только влиять на порядок прочтения текста, но и изменять восприятие этого текста читателем. Электронный художественный гипертекст характеризуется незавершенностью, не ограничен форматом, не обладает возможностью линейного прочтения.

Форма электронного художественного гипертекста, отвечая всем особенностям электронного чтения, как нельзя лучше подошла для новой компьютерной эпохи и позволила появиться множеству электронных художественных гипертекстов: *Afternoon, a Story* («Полдень») Майкла Джойса (первый роман для чтения за компьютером), *Patchwork Girl* («Лоскутная девочка») Шелли Джексон, *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* («Призрачная комната смеха дядюшки Бадди») Джона Макдейда, *Its name was Penelope* («Ее звали Пенелопа») Джуди Маллоу и т. д. [1]. В результате сложилось мнение, что электронный художественный гипертекст может существовать только на компьютере, и при переносе на бумагу такое произведение утратит свой смысл.

Материалом нашего лингвосомиотического анализа электронного художественного гипертекста является серия детских книг *Choose Your Own Adventure* («Выбери себе приключение»), которая является типичным представителем жанра «книг-игр» (*Gamebook*) [8]. Повествование в произведениях книг этой серии идет от второго лица – игрок (читатель) является протагонистом и выбирает определенные действия, которые влияют на дальнейшее «прохождение» и, соответственно, на последовательность прочтения книги. Истории были спланированы таким образом, что после нескольких страниц текста-предыстории читателю предоставлялся выбор между двумя либо тремя действиями, которые могут привести к последствиям разного вида; каждое действие ведет к тексту и следующему набору действий. Через некоторое количество выбранных действий читатель переходит на одну из множества концовок (их количество варьировалось от 12 до 40). В связи с невозможностью осуществления переходов по гиперссылкам навигация читателя осуществляется с помощью надписей, например: «если вы хотите повернуть налево, перейдите на 5-ю страни-

цу»; «если вы хотите повернуть направо, перейдите на 6-ю страницу».

Концовки произведений также могут быть различными: «идеальные» концовки, которые раскрывают тему сюжета / героя полностью; концовки, заканчивающиеся смертью главного или второстепенного персонажа; такие концовки зачастую являются следствием ошибочного выбора действий со стороны читателя; неоднозначные, не полностью раскрывающие сюжет концовки (могут расцениваться как «хорошими», так и «плохими»); концовки-петли, когда читателя раз за разом направляют на одну и ту же страницу (например, персонаж заблудился в лесу и ходит по кругу); встречается ряд книг, концовку в которых можно найти только самостоятельно, пролистывая страницы; стандартный навигационный элемент в таких случаях призван запутать читателя [10].

Серия книг *Choose Your Own Adventure* способствовала появлению веб-сайта *Choose Your Story* [6], пользователи которого обладают уникальной возможностью создавать собственные электронные художественные гипертексты, снабжая их различными видами интерактивного взаимодействия с читателем – от предоставления выбора из нескольких действий до масштабных систем, схожих с устройством настольных ролевых игр. Веб-сайт обладает достаточно простой структурой.

1. Домашняя страница встречает пользователя приветствием, последними новостями сайта и отображает 10 самых популярных художественных произведений.

2. Раздел *Storygames* позволяет пользователю осуществлять поиск художественных произведений: присутствуют функции *Random* (гиперссылка, при переходе по которой пользователю предоставляется случайное художественное произведение из всех доступных) и *Search* (осуществляет поиск художественных произведений по ключевым словам). Последней функцией раздела является *Storygame Categories*, которая отображает основные жанровые категории художественных произведений данного сайта: *Fantasy Adventure*, *Modern Adventure*, *Sci-Fi Adventure*, *Edutainment*, *School-Based*, *Mystery / Puzzle*, *Fan Fiction*, *Everything Else* (художественные произведения, которые не попадают под вышеперечисленные категории), *Love&Dating*, *Horror* и две категории, представляющие последние созданные художественные произведения и самые популярные художественные произведения – *Newly Created* и *Top Rated Storygames* соответственно.

5. My Stuff – личный кабинет пользователя, где пользователь может просмотреть созданные им художественные произведения, загружать изображения, писать / принимать личные сообщения, оставлять заметки и т. д. Присутствует система форумных баллов (Points), которые пользователь получает за множество различных действий, например, за удачный комментарий, который оценили другие пользователи, или за созданную интерактивную игру.

Нашему анализу подверглись 4 электронных художественных гипертекста веб-сайта Choose Your Story.

электронный художественный гипертекст отличается высокой оценкой сообщества (средний балл – 7/8 на основании более 9 000 оценок). После нажатия на кнопку «играть» читатель попадает на первую страницу художественного гипертекста; помимо текста, на данной странице присутствует элемент параграфемики [4], а именно изображение, представляющее собой некую «обложку», по аналогии с традиционными книгами. Завязка сюжета проста: в связи с тяжелой политической ситуацией мир находится в опасной близости ко всемирному ядерному конфликту; повествование ведется от лица персонажа, сидящего дома за компьютером и пролистывающего рекламные сообщения об индивидуальных убежищах, которые могут спасти от надвигающегося апокалипсиса. Первая страница заканчивается одной лишь гиперссылкой (*ZZZZZZZZZZZZZZ*), которая показывает читателю, что герой произведения не особенно впечатлен данной рекламой. На следующей странице читатель узнает о том, что герой живет один; у него есть работа, не приносящая удовольствия. Уже собираясь выходить из дома на работу, персонаж слышит обрывки новостей, в которых говорится, что политическая ситуация продолжает обостряться и неизвестно, что может произойти дальше. В конце страницы герой задается вопросом: что же делать? Читателю предоставляется выбор – отправиться на работу или позвонить в полицию, которая предлагает приобрести индивидуальное убежище. В зависимости от выбора (осуществляемого переходом по гипертекстовой ссылке) сюжет начинает разделяться, что показывает нам крайне высокую степень нелинейности данного художественного гипертекста и огромное количество вариантов его прочтения. Рассматривая дальнейшие страницы этого художественного гипертекста, следует отметить, что нелинейность текста сохраняется; на большинстве страниц читателю предлагается выбор из двух вариантов действий, отличающихся друг от друга. Завершить чтение данного художественного гипертекста можно уже через 3 гипертекстовых перехода – если читатель каждый раз выбирает «оставаться дома», то наступает ядерный апокалипсис – герой погибает, история заканчивается: *You wake up to a test pattern on TV. This is it*. Следует отметить, что автор данного художественного гипертекста не раскрывает главного героя – читатель не знает его характера, предпочтений; у него нет семьи, о его родственниках / коллегах / знакомых нет никаких упоминаний. Это позволяет читателю не только погрузиться в чтение дан-

ного художественного гипертекста, но и самостоятельно выстраивать персонажа по своим предпочтениям – будет ли это замкнутый человек, который предпочитает тишину и одиночество, или герой, который готов рискнуть своей жизнью, чтобы спасти других. В завершении анализа данного художественного гипертекста следует отметить, что его концовка может иметь «открытый» характер – например, герой истории может покинуть убежище и отправиться исследовать новый мир: *Looking at the map, you've got quite a ways to go. You're not sure of what to expect, but you know you've got a worthwhile destination to keep you going.*

The Order of the Midnight Sun [12] – электронный художественный гипертекст жанра Fantasy Adventure, также имеющий высокую оценку от сообщества веб-сайта (7/8 на основании 2 300 оценок). В превью автор отмечает, что «истинная» концовка всего одна, но присутствуют еще как минимум три концовки с относительно положительным исходом. Первая страница художественного гипертекста встречается нас вступлением, завершающимся одной гипертекстовой ссылкой – Chapter 1; следует отметить, что на первой странице читатель не обнаружит изображения-обложки, которая присутствовала в произведении Ground Zero. На следующей странице раскрывается главный герой истории – молодой человек; читатель переносится в прошлое – предыдущий день, когда герой случайно обнаружил в себе магический талант, навредив при этом знакомой девушке. Возвращаясь из воспоминаний в настоящее, герой сталкивается со стремительно приближающимся отцом девушки; на этом страница художественного гипертекста заканчивается и читателю предлагается выбор – остаться на месте либо развернуться и убежать. Следует отметить, что выбор в данном случае создан лишь для имитации нелинейности – в любом случае нам встречается отец героя истории; тем не менее текст истории изменяется в зависимости от выбора, одинаковым остается только исход данного эпизода – читателю предстоит выбор: рассказать отцу героя о том, что произошло, или промолчать. В следующем эпизоде отмечается то же самое: несмотря на иллюзию выбора, в конце читатель обнаруживает одинаковые варианты действия – кивнуть либо отвернуться; различия в тексте находятся в первых двух строках эпизода – о случившемся рассказывает либо герой, либо отец потерпевшей. Анализируя дальнейшие страницы художественного гипертекста, отметим, что рассмотренные

нами выше эпизоды являлись вступлением, в котором автор намеренно не позволил читателю изменять события, а лишь создал иллюзию нелинейности. Следует выделить следующие особенности данного художественного гипертекста: 1) большое количество страниц, содержащих только одну гипертекстовую ссылку (как правило, эпизоды с описанием каких-либо событий или локаций); 2) наличие «эпизодов-допросов», где читатель с помощью гипертекстовых ссылок задает вопросы одному и тому же персонажу; 3) присутствие в гипертексте элементов, предполагающих большую нелинейность, чем оказывается на самом деле (например, читателю предоставляется выбор – пойти направо, вперед или налево; на следующих страницах выясняется, что все пункты выбора в итоге ведут в одно место, разница лишь в описательном тексте и количестве гипертекстовых переходов); 4) наличие элементов, требующих от читателя повышенного внимания (так, на некоторых страницах гипертекста герой произведения проходит обучение и сдает тесты – от ответов читателя зависит, какую оценку он получит; следует отметить, что на страницах такого типа присутствует специальное выделение текста от автора – *It is highly recommended that you take notes*).

Наиболее «быстрой» концовкой является отрицательная – персонаж раз за разом проваливает тест на вступление в секретный орден; вскоре после этого его убивают на дороге. В данном случае гипертекстовая ссылка (Failure) возвращает читателя на первую страницу истории.

Snow [11] – электронный художественный гипертекст жанра Love&Dating – одно из самых популярных произведений веб-сайта с более чем 13 тыс. оценок пользователей. Первая страница представляет собой вступление, в котором рассказывается предыстория: *When I was a boy, there was a girl who got lost in the snow.* Структура данного художественного гипертекста отличается высоким качеством исполнения и продуманности: читателю предстоит пережить взаимоотношения двух людей на протяжении детства и юности. Каждый этап подразделен на несколько коротких историй, состоящих из нескольких нелинейных гипертекстовых переходов. Так, Childhood подразделяется на 4 истории: Down The Hill, Rocks, Snow Angels и Fairytale. Каждая история отличается нелинейностью; тем не менее их концовки не пересекаются и никак не влияют друг на друга. Структура гиперссылок данного электронного художественного гипертекста

является уникальной: после прочтения каждой отдельной истории ссылка на данный элемент теряет свою гипертекстовую составляющую и становится обычным текстом. Следует выделить, что каждая страница художественного гипертекста сопровождается тематическим изображением. Концовка истории одна – девушка теряется в снежной пустоши; ее тело будет найдено через годы. Несмотря на то, что развитие сюжета линейно, наличие выбора в каждом отдельном элементе вовлекает читателя в процесс чтения и заставляет его сопереживать чувствам героев.

Dungeon Stompage! [7] – электронный художественный гипертекст жанра Fantasy Adventure. Данное произведение обладает элементами ролевой игры: на первых страницах гипертекста читатель с помощью гиперссылок может распределить очки талантов, выбрать пол персонажа и т. д. Элементы ролевой игры присутствуют и в дальнейшем – с помощью специальных гиперссылок пользователь может получить доступ к инвентарю с вещами, нанести удар оружием (урон которого будет зависеть от характеристик персонажа), открыть панель навыков и т. д. Тем не менее данное произведение сохраняет все особенности художественного гипертекста: по сути, читателю представлена нелинейная история жанра фэнтези, осложненная элементами ролевой игры.

В результате проведенного анализа англоязычного художественного гипертекста веб-сайта Choose Your Story мы пришли к следующим выводам.

1. Конструктор произведений веб-сайта позволяет создавать художественные гипертексты различной сложности: от аналогов традиционных текстов с гипертекстовыми ссылками на следующие страницы (электронный художественный квазигипертекст) до масштабных гипертекстовых произведений, дополненных механикой ролевых игр.

2. Количество гипертекстовых ссылок, являющихся вариантами развития событий произведения, составляет от 2 до 4. Исключениями являются элементы художественного гипертекста с «допросом» персонажей, а также элементы описания событий (пейзажей, персонажей, событий прошлого и т. д.).

3. Элемент нелинейности гипертекста выражается в различной степени: в определенных элементах выбор различных гиперссылок повлечет к открытию либо совершенно другого текста, либо незначительно измененного. Таким образом, история художественного

произведения может изменяться в различной степени.

4. Количество концовок не всегда раскрывается авторами; необходимо выделить их разнообразие (завершение произведения может быть окрашено как в положительные, так и в отрицательные тона; концовка может быть как открытой, так и закрытой).

В заключение следует отметить, что анализируемые нами электронные художественные гипертексты относятся к любительским произведениям, поскольку их авторство принадлежит обычным пользователям сети Интернет. Модерирование художественных произведений не включает в себя проверку орфографических и стилистических ошибок, которые в итоге могут присутствовать в тексте. Тем не менее необходимо выделить крайне высокую степень грамотности авторов рассмотренных нами художественных гипертекстов, в прочтении которых не было обнаружено каких-либо орфографических, пунктуационных или стилистических ошибок.

Список литературы

1. Бирюкова Т.А. Влияние новых технологий на художественный гипертекст (на примере романов House of Leaves (2000) Марка З. Данилевски и Tree of Codes (2010) Джонатана С. Фоера) [Электронный ресурс]. URL: <http://mediascope7.mediascope.ru/?q=taxonomy/term/572> (дата обращения: 05.07.2018).
2. Борисова Е.Б. Художественный образ в британской литературе XX века: типология – лингво-поэтика – перевод. Самара, 2010.
3. Панфилова С.С. Смысловая структура англоязычного художественного текста в аспекте гипертекстуальности: автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 2009.
4. Стройков С.А. Анализ элементов параграфемки англоязычного электронного гипертекста // Вестн. Челяб. гос. пед. ун-та. 2016. № 3. С. 187–192.
5. Стройков С.А. О содержании понятий «интертекстуальность», «квазигипертекстуальность» и «гипертекстуальность» // Межкультурный диалог и языковые контакты: материалы Междунар. науч. конф. (30 сент. 2010 г. – 1 окт. 2010 г.). Кутаиси: Тбилис. гос. ун-т экон. отношений, 2010. С. 151–154.
6. ChooseYourStory.com: [сайт]. URL: <http://chooseyourstory.com> (дата обращения: 05.07.2018).
7. Dungeon Stompage [Electronic resource]. URL: <http://chooseyourstory.com/story/dungeon-stompage~21> (дата обращения: 05.07.2018).
8. Gamebook [Electronic resource]. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Gamebook> (дата обращения: 05.07.2018).

9. Ground Zero [Electronic resource]. URL: <http://chooseyourstory.com/story/ground-zero> (дата обращения: 05.07.2018).

10. One book, many readings [Electronic resource]. URL: <http://samizdat.cc/cyoa> (дата обращения: 05.07.2018).

11. Snow [Electronic resource]. URL: <http://chooseyourstory.com/story/snow> (дата обращения: 05.07.2018).

12. The Order of the Midnight Sun [Electronic resource]. URL: <http://chooseyourstory.com/story/the-order-of-the-midnight-sun> (дата обращения: 05.07.2018).

* * *

1. Biryukova T.A. Vliyaniye novykh tekhnologij na hudozhestvennyj gipertekst (na primere romanov Nouse of Leaves (2000) Marka Z. Danilevski i Tree of Codes (2010) Dzhanatana S. Foera) [Elektronnyj resurs]. URL: <http://mediascope7.mediascope.ru/?q=taxonomy/term/572> (дата обращения: 05.07.2018).

2. Borisova E.B. Hudozhestvennyj obraz v britanskoj literature XIX veka: tipologiya – lingvopoehtika – perevod. Samara, 2010.

3. Panfilova S.S. Smyslovaya struktura anglo-yazychnogo hudozhestvennogo teksta v aspekte gipertekstual'nosti: avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. M., 2009.

4. Strojkov S.A. Analiz ehlementov paragrafemiki angloyazychnogo ehlektronnogo giperteksta // Vestn. Chelyab. gos. ped. un-ta. 2016. № 3. S. 187–192.

5. Strojkov S.A. O sodержanii ponyatij «inter-tekstual'nost'», «kvazigipertekstual'nost'» i «gipertekstual'nost'» // Mezhekul'turnyj dialog i yazykovye kontakty: materialy Mezhdunar. nauch. konf. (30 sent. 2010 g. – 1 okt. 2010 g.). Kutaisi: Tbilis. gos. un-t ehkon. otnoshenij, 2010. S. 151–154.

Lingvosemiotic research of an English-speaking electronic fiction hypertext

The article presents the first linguosemiotic analysis of a traditional English-language fiction text presented in the form of an electronic hypertext. The author claims the use of the modern electronic form of the fiction text changes the relationship between the addresser and the addressee, as well as the order of reading the fiction text and the perception of such text by the addressee.

Key words: *hypertext, fiction hypertext, interactivity, reference, linguosemiotic research, genre, (fiction) work.*

(Статья поступила в редакцию 09.07.2018)

Л.И. ДЕЦ
(Волгоград)

ОБЪЕКТИВАЦИЯ МЕНТАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «АМЕРИКАНСКАЯ МЕЧТА» В ПЕСНЯХ-НОМИНАНТАХ «ГРЭММИ» ЗА ЛУЧШУЮ ПЕСНЮ ГОДА

Рассматриваются особенности проявления объективации ментального образования «американская мечта» на материале песен, номинированных на премию «Грэмми» за лучшую песню года, которая присуждается композитору и поэту-песеннику, написавшему текст. Установлено, что в текстах номинантов объективация проявляется в нескольких вариантах. С одной стороны, это гедонистическое восприятие жизни, превалирование материального над духовным, с другой – разочарование в материальных ценностях. Можно также отметить большое количество слов, относящихся к вульгарной лексике, как проявление неограниченной свободы слова и самовыражения.

Ключевые слова: *ментальное образование, концепт, американская мечта, ценности, гедонизм, премия «Грэмми».*

Американская мечта – это одно из ключевых ментальных образований в картине мира американцев. Существует несколько разновидностей ментальных образований, одним из которых является концепт. В данной работе понятие «американская мечта» рассматривается с позиций концептологии [2; 5; 10] и теории дискурса [1; 3; 4; 7]. В качестве материала рассматриваются тексты песен лауреатов и номинантов на премию «Грэмми» 2008–2017 гг.

Различные концепты, определяющие американскую ценностную картину мира, рассматривались в научной литературе [6; 8], но их дискурсивная специфика в песенном тексте еще не подвергалась специальному анализу. Несмотря на распространенность использования в различных контекстах, термин *американская мечта* (*American Dream*) не имеет точно установленного определения. Это некий идеал общественного устройства, при котором каждый человек имеет возможность свободно выражать мысли в любой ситуации, повышать социальный статус и приобретать максимальное количество материальных благ [6]. Основой мировоззрения в этой системе ценностей