

Подводя общий итог, можно заключить следующее. Сложность, наряду с несомненным искусством Стивена Кинга выстраивания многомирия, представляют безусловный интерес, но, с другой стороны, и дополнительные проблемы для исследователя. «Архитектура» многомирия романов цикла «Тёмная Башня» сочетает общую картину синергетического хаоса в разрозненном представлении квазиреального и фантастического, с калейдоскопически меняющимися пространствами, временем и персонажами и всё же эпизодическими переходами к более четким фрактальным представлениям Макро и Микромиров, поддающимся когнитивному анализу.

Литература

Кинг Стивен. Введение. О том, что бывает, когда тебе девятнадцать//Стивен Кинг. Стрелок: из цикла «Тёмная Башня»: [роман]. Перевод с англ. Т. Покидаевой. М.: АСТ, 2015. 320 с.

King Stephen. The Dark Tower I. The Gunslinger. London, Hodder and Stoughton, 2012. 238 p.

McIntyre Daniel. Point of View in Dramatic texts with special reference to Man Bennet's The Lady in the Van. Unpublished Thesis. Lancaster, 2003.

Werth Paul. Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse. London: Longman, 1999.

К. А. Andreeva
(Tyumen, Russia)

GENERAL AND IDEOSPECIFIC TOOLS OF ST. KING'S CONSTRUAL OF FANTASTIC MANY-WORLD'S PICTURE

The present article considers general cognitive technologies of literary text construal, as well as ideospecific ones characterizing the author's individual style. Their combination is illustrated in the 1st fantasy piece of «The Dark Tower» by St. King.

Key words: many-worlds picture, macroworlds, microworlds, narrative prototype, description prototype, idiostyle.

И. Г. Беседина
(Белгород, Россия)

НЕЛИНЕЙНЫЙ ДИНАМИЧНЫЙ СЦЕНАРИЙ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ПРОСТРАНСТВЕ (на материале англоязычного произведения Э. Р. Берроуза «Princess of Mars»)

Проведен когнитивно-герменевтический анализ номинативного поля линейного сценария, репрезентированного в архитектонике концептосферы произведения Э. Р. Берроуза «Princess of Mars», позволивший выявить специфику исследуемой динамичной структуры. Исследовано номинативное поле когнитивного сценария, выявлены и изучены такие компоненты исследуемой динамичной структуры, как проксемы, хронемы, ядерные словосочетания.

Ключевые слова: когнитивный сценарий, когнитивно-герменевтический анализ, концептосфера, проксема, хронема.

Сравнительно новое, развиваемое направление в современной науке – это когнитивная лингвистика. Она основывается на исследовании различных психических и ментальных процессах на материале различных произведений и языков. Одно из ключевых понятий в когнитивной лингвистике – концепт. Данный термин прочно утвердился в современной лингвистике, однако его определение и понятие разнятся в зависимости от школы и ученого.

Активное развитие современной когнитивной лингвистики привело к осознанию того, что концепты как единицы мышления могут отличаться по своей организации и своему содержанию, данный вывод привел в свою очередь к возникновению различных классификаций концептов. Согласно Г. Г. Слышкину, существуют первичные и вторичные концепты, метаконцепты, пропорциональные, сформировавшиеся, формирующиеся, предельные и рудиментарные лингвокультурные концепты [Слышкин 2004:5-7]. А. П. Бабушкин выделяет мыслительные картинки, схемы, гиперонимы, фреймы, инсайты, сценарии, калейдоскопические концепты [Бабушкин 1996:43-67]. В. И. Карасик определяет параметрические и непараметрические концепты. З. Д. Попова и И. С. Стернин выделяют несколько типов концептов: представление, понятие, схема, фрейм, сценарий, гештальт [Попова, Стернин 2007:117-119]. Вслед за А. П. Бабушкиным американский исследователь искусственного интеллекта М. Ли Минский выдвинул свой термин «фрейм-сценарий», который также классифицируется как один из типов концепта.

Поскольку термин «фрейм-сценарий» состоит из двух компонентов, а именно «фрейм» и «сценарий», верным будет охарактеризовать обе эти когнитивные структуры. Так Ч. Филлмором под фреймом понимается набор слов, который обозначает часть целого. З. Д. Попова и И. С. Стернин под «фреймом понимаем мыслимый в целостности его составных частей многокомпонентный концепт, совокупность стандартных знаний о предмете или явлении» [Попова, Стернин 2007:119]. А. П. Бабушкин определяет фрейм как структуру знаний, представляющую собой часть информации об определенном фрагменте человеческого опыта, хранимый в памяти или создаваемый в ней по мере необходимости из содержащихся в памяти компонентов [Бабушкин 1996:25].

Фрейм лежит в основе других, более сложных когнитивных структур – структур динамического характера, а именно сценариев. От статических структур (фреймов, схем, сцен) динамические сценарии отличаются наличием базового элемента (элемента действия), темпоральных и каузальных связей между отдельными элементами [Иванова 2005:48]. Дж. Лакофф считает, что в основе когнитивного сценария лежит «структурная схема пути: источник – путь – цель, где источником является исходное состояние, целью – конечное состояние, а события между ними рассматриваются как точки на пути [Лакофф 1987:286]. М. В. Пименова определяет сценарий как «событие, разворачивающееся во времени и / или пространстве, предполагающее наличие субъекта, объекта, цели, условий возникновения, времени и места действия», уточняя, что такое событие «обусловлено конкретными причинами, послужившими его появлению» [Пименова 2004:18].

По нашему мнению, когнитивный динамический сценарий представляет собой события, которые протекают в пространстве и времени, где одна сцена следует за

другой, и все они связаны каузальными связями. Сценарий реализуется в художественном тексте автором и воплощается участником коммуникации в событийную реальность. Реализованный в художественном тексте когнитивный сценарий имеет номинативное поле, которое является совокупностью различных номинантов в составе терминалов.

В данной статье рассматривается когнитивный динамический сценарий, репрезентированный в концептосфере художественного произведения Э. Р. Берроуза «Принцесса Марса». Обозначим условным знаком (Т-) исследуемые терминалы. Римские цифры укажут на порядковый номер терминала в номинативном поле сценария.

(Т-I) *Slowly and carefully, therefore, I gained my feet*, (Т-II) *only to see that my watcher did the same*; (Т-III) *finding that by moving with a shuffling gait*; (Т-IV) *I could retain my balance as well as make reasonably rapid progress*.

Рассматриваемый когнитивный динамический сценарий состоит из четырех терминалов номинативного поля. Проведенный когнитивно-герменевтический анализ позволил выявить следующие аспекты исследуемой структуры.

(Т-I) «*Slowly and carefully, therefore, I gained my feet*» представляет собой сочетание глагола в форме Past Simple «*gained my feet*» который выражает вертикальную смену местоположения главного героя в пространстве художественного текста и наречий «*Slowly and carefully*» которые репрезентируют то, как герой сменил местоположение. Также в терминале выявлена хронема «*therefore*».

(Т-II) «*only to see that my watcher did the same*» состоит из двух глаголов. Глагол «*to see*» в форме инфинитива и глагол в форме Past Simple «*did*» являются репрезентантами вертикальной оси смены местоположения в пространстве относительно главного героя. Выявлена хронема «*only*» и лексема «*the same*».

(Т-III) «*finding that by moving with a shuffling gait*» репрезентирован отглагольными формами «*moving*», «*shuffling*», и «*finding*», также одной лексемой «*gait*». Терминал отображает динамичную смену местоположения персонажей, относительно горизонтальной оси их местоположения в структуре художественного пространства.

(Т-IV) «*I could retain my balance as well as make reasonably rapid progress*» репрезентирован глаголом «*retain*», лексемой «*my balance*», и проксемой «*reasonably rapid progress*». Под проксемой понимается «языковая единица, вербализующая компонент физического пространства, репрезентируемого в художественном тексте» [Огнева, Кузьминых 2012]. Примечательно, что данный терминал также выражает динамику векторной смены местоположения персонажей «*reasonably rapid progress*» *довольно быстро продвигаясь вперед*.

Исследование художественного текста как совокупности художественных концептов позволяет получить данные о статичных и динамичных структурах, выявленных в концептосфере художественного текста.

В данной статье мы рассматривали динамичный сценарий. Проведенный когнитивно-герменевтический анализ номинативного поля когнитивного сценария, репрезентированного в архитектонике концептосферы романа Э. Р. Берроуза «Princess of Mars», позволил выявить, что данный сценарий является нелинейным. Под нелинейным когнитивным сценарием мы понимаем динамичный формат, включающий в себя репрезентацию многовекторного изменения местонахождения персонажей в художественном пространстве. Динамичные сценарии, отличаются различным форматом номинативных полей, они могут выражать от низкой до высо-

кой динамики реализации событий в пространстве. Было установлено, что в данном четырехтерминальном нелинейном сценарии во всех терминалах имеются глаголы, которые репрезентируют высокую динамику персонажей, а именно, глаголы и отглагольные формы «*gained my feet*», «*did*», «*moving*», «*shuffling*», «*finding*», «*retain*». Были выявлены следующие номинанты: одна проксема «*reasonably rapid progress*», две хронемы «*only*», «*therefore*», два наречия «*Slowly and carefully*», две лексемы «*therefore*», «*the same*», «*gait*». Данные номинанты поддерживают высокий уровень динамики. Таким образом, было выявлено, что данный нелинейный когнитивный динамичный сценарий является высокодинамичным посредством сочетания высокодинамичных глаголов, частой нелинейной сменой местоположения персонажей в пространстве художественного текста.

Литература

- Бабушкин А. П. Типы концептов в лексико-фразеологической семантике языка. Воронеж, 1996. 104 с.
- Иванова С. В. Сценарный фрейм как когнитивная основа текстов прецедентного жанра «лимерик» // Вопросы когнитивной лингвистики. Вып. №3. 2005. С. 46–52.
- Пименова М. В. Душа и дух: особенности концептуализации. Кемерово: ИПК «Графика», 2004. 385 с.
- Попова З. Д., Стернин И. А. Когнитивная лингвистика // Лингвистика и межкультурная коммуникация. Золотая серия. 2007. 314с.
- Слышкин Г. Г. Лингвокультурные концепты и метаконцепты: автореф. дисс... докт. филол. наук. 2004.
- Огнева Е. А., Кузьминых Ю. А. Типологизация и структурирование когнитивной сцены художественного текста // Современные проблемы науки и образования. № 6.2012.; URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=7379> (дата обращения: 19.01.2016).
- Lakoff G. Women, Fire and Dangerous Things... What the Categories Reveal About Mind. / The University of Chicago Press. 1987.
- Burroughs Edgar R. Princess of Mars. АСТ. Москва, 2009.

I. G. Besedina
(Belgorod, Russia)

NONLINEAR DYNAMIC SCRIPT IN THE FEATURE SPACE (based on the english-language works of E. R. Burroughs «Princess of Mars»)

The article presents a cognitive-hermeneutic analysis of the nominative field line in the script representing architectonics conceptosphere in E. R. Burroughs «Princess of Mars», which allowed to identify the specificity of its dynamic structure. The cognitive-hermeneutic analysis of nominees in the cognitive linear script was used to investigate the cognitive scenario of the nominative field. When considering the nominative field script the aspects of dynamic structure: proxima, chronema, nuclear phrase were investigated.

Key words: cognitive script, cognitive-hermeneutic analysis, conceptosphere, proxima, chronema.