

Сопоставительный анализ элементов текстовых миров в литературной сказке «Золушка» Ш. Перро (в переводе на русский) и одноименном киносценарии Е. Шварца

Олег Владимирович Евсеев, Александра Николаевна Кох,
Елена Владимировна Михалькова✉

Тюменский государственный университет, Тюмень, Россия
E-mail для переписки: e.v.mikhalkova@utmn.ru✉

Аннотация. Трудности в формальном сопоставлении художественных текстов часто обусловлены скрытыми смыслами, иносказательностью, идиостилем. В качестве решения этой проблемы лингвисты предлагают *теорию текстовых миров* (Text World Theory, TWT), согласно которой каждый текст состоит из основных элементов: персонажей, времени и места действия — и их изменений, которые вызывают переключение с одного текстового мира на другой. TWT хорошо подходит для изучения различных версий одного сюжета, т. к. она формализует повествовательную сторону текста.

В настоящем исследовании представлен сравнительный анализ элементов текстовых миров в сказке Шарля Перро «Золушка, или Хрустальная туфелька», переведённой на русский язык Тamarой Габбе, и киносценарии Евгения Шварца «Золушка», в основу которого легла сказка Перро. Чтобы лучше понять возможные различия в элементах текстовых миров в литературной сказке и её сценарной адаптации, два текста были аннотированы с помощью XML-разметки. Затем для анализа автоматически были извлечены такие элементы текстовых миров, как персонажи и указания места.

Промежуточные результаты показывают, что, хотя элементы текстовых миров в обоих текстах во многом схожи, существуют заметные различия в частоте их появления и в окружающих их элементах. Различия объясняются принадлежностью литературной сказки Перро к эпосу, а киносценария Шварца — к драме, а также художественным стилем и индивидуальным восприятием авторами истории Золушки. Жанровые особенности требуют от Шварца большей детализации

персонажей и локаций. Анализ показывает, что Шварц стремится сохранить и даже расширить романтическое представление сюжета, созданное у Перро, даже идя на определённый риск (например, оставляя номинацию «крестная» для феи). При этом сдвиг акцента с принца на персонажа в сценарии свидетельствует о большем психологизме.

Планируется расширение исследований за счёт добавления в корпус новых литературных произведений.

Данная статья была представлена как доклад на восьмой молодёжной научно-практической конференции «Множественность интерпретаций: анализ данных в социальных и гуманитарных науках» (17 июля 2022 г., Институт социально-гуманитарных наук Тюменского государственного университета).

Ключевые слова: теория текстовых миров, текстовый мир, персонаж, хронотоп, повествование, эпос, драма, литературная сказка, киносценарий, сценарная адаптация, Шарль Перро, Евгений Шварц, Золушка


Цитирование: Евсеев О. В., Кох А. Н., Михалькова Е. В. 2023. Сопоставительный анализ элементов текстовых миров в литературной сказке «Золушка» Ш. Перро (в переводе на русский) и одноименном киносценарии Е. Шварца // Вестник Тюменского государственного университета. Гуманитарные исследования. Humanitates. Том 9. № 1 (33). С. 20–42. <https://doi.org/10.21684/2411-197X-2023-9-1-20-42>

Поступила 21.10.2022; одобрена 05.12.2022; принята 03.02.2023

A comparative analysis of text worlds' elements in the literary tale "Cinderella" by Charles Perrault (translated into Russian) and its screenplay by Yevgeny Schwartz

Oleg V. Evseev, Aleksandra N. Koh, Elena V. Mikhalkova 

University of Tyumen, Tyumen, Russia

Corresponding author: e.v.mikhalkova@utmn.ru 

Abstract. Formal comparison of literary texts often seems difficult due to hidden meanings, allegories, and the authorial style. As a solution to this problem, linguists propose the Text World Theory (TWT), according to which each text consists of text-world elements (characters, time, and place of action) and changes within them

that cause switching from one text world (TW) to another. TWT is well suited for studying versions of a single plot, as it formalizes the narrative structure of the text. This study presents a comparative analysis of the elements of text worlds in Charles Perrault's fairy tale "Cinderella, or the Glass Slipper", translated into Russian by Tamara Gabbe, and the film script *Cinderella* by Yevgeny Schwartz, based on Perrault's fairy tale. To better understand differences in the elements of TWs in a literary tale and its screen adaptation, the two texts were annotated using an XML markup. For analysis, such elements of text worlds as characters and markers of place were automatically extracted.

Intermediate results show that, although the elements of the text worlds in both texts are largely similar, there are marked differences in the ranged frequency of their occurrence and elements that surround them. The differences are explained by the fact that Perrault's literary fairy tale belongs to the epic genre, and Schwartz's film script — to the drama, as well as the artistic style and individual perception of the story by the two authors. The genre features require Schwartz to provide more detail on characters and locations. The analysis shows that he seeks to preserve and even expand the romantic presentation of Perrault's plot, even taking certain risks (e. g., calling the fairy with a religious, Christian naming: "godmother"). At the same time, the shift in focus from the prince to the king father in the script indicates a deeper psychologism.

It is planned to expand the research by adding new literary works to the corpus.

This article was presented as a paper at the 8th Research Conference "Conference on Text Interpretation: Data Analysis in the Social Sciences and Humanities" (17 July 2022, Institute of Social Sciences and Humanities, University of Tyumen).

Keywords: Text World Theory, text world, character, chronotope, narrative, epic, drama, literary tale, film script, screen adaptation, Charles Perrault, Evgeny Schwartz, Cinderella

Citation: Evseev O. V., Koh A. N., Mikhalkova E. V. (2023). A comparative analysis of text worlds' elements in the literary tale "Cinderella" by Charles Perrault (translated into Russian) and its screenplay by Yevgeny Schwartz. *Tyumen State University Herald. Humanities Research. Humanitates*, 9(1), 20–42. <https://doi.org/10.21684/2411-197X-2023-9-1-20-42>

Received Oct. 21, 2022; Reviewed Dec. 5, 2022.; Accepted Feb. 3, 2023

Введение

Исследования в области формализованной теории нарратива интересуют не только лингвистов, но и психологов, онтоинженеров, криминалистов и программистов. Например, в криминалистике есть запрос на инструменты сравнения свидетельских показаний и их схематичное обобщение [Wang и др., 2016; Somaraki, Xu, 2016]. Для компьютерных лингвистов представляют интерес способы обучения системы отделению повествования от, например, рассуждения, вычленению элементов повествования (персонажей, время и место), запоминанию того, что, когда и с кем происходило и сравнению двух текстов [Reiter и др., 2014; Srivatsa, Srinivasa, 2018]. Лингвистов и драматургов интересует, чем отличается сценарная адаптация от оригинала [Мартьянова, 2016], а исследователей литературы фан-фикшн — как возникают версии одной художественной вселенной [Drozdova, Petrov, 2020, 2021].

Теория текстовых миров (Text World Theory, TWT) в комбинации с компьютерной лингвистикой даёт инструментарий для формального сравнения версий сюжета, представленных в разных текстах. Далее мы сравним TWT с теориями, к которым она близка, а именно с русским формализмом и нарратологией. При этом в нашем исследовании мы хотим опереться именно на метод TWT, т. к. он уже не раз применялся для выявления общих черт сюжетов и зарекомендовал себя в этой задаче. Однако TWT до этого не использовалась для исследования взаимосвязи между книжным текстом и его адаптацией — сценарием.

Цель данного исследования заключается в сопоставлении двух версий сюжета сказки «Золушка», используя методологию TWT. В качестве материала мы выбрали сказку Шарля Перро в переводе Тамары Габбе [Габбе, Любарская, 1989] и сценарий Евгения Шварца [Шварц, 2008]. Обращение к русскоязычным текстам обусловлено тем, что необходимо снять вопрос о межъязыковых различиях, изучение которых не входит в задачи исследования.

В нашем исследовании мы попытаемся представить, как TWT позволяет формально описать различия между вариантами одного сюжета, представленными в различных жанрах и созданными двумя разными авторами. Чтобы быть уверенными, что это именно один и тот же сюжет, мы выбрали литературную сказку и ее признанную сценарную адаптацию. Наша гипотеза касательно применения метода TWT заключается в том, что количественное сравнение элементов текстовых миров покажет качественные особенности в трактовке сюжета. Шварц при переработке сюжета Перро был вынужден детализировать текстовые миры сказки, поэтому он не только упоминает все элементы миров из сказки Перро чаще. Он также меняет фокусы с одних персонажей и локаций на другие, что вызывает сдвиг в частоте самых упоминаемых элементов, демонстрируя разницу в жанре, стиле и авторском восприятии сюжета даже в рамках схожих со сказкой Перро сцен.

Мы надеемся, что выбранный метод TWT укажет на особенности презентации сюжета в литературной сказке и киносценарии и расширит представление о его авторской трактовке.

Методология

Теория текстовых миров

Основные положения TWT были изложены в ряде лингвистических работ в 1990–2000-е гг. [Gavins 2005; Werth 1999; Semino 1997; Hildago-Downing, 2000].

В компьютерной лингвистике Елена Михалькова и др. [Mikhalkova и др., 2019, с. 102] определяют *текстовый мир* как

«отрезок текста, который воспринимается читателем как цельная часть нарратива и характеризуется единством мирообразующих элементов, т. е. ограничен периодом времени и пространством, в котором находятся все его участники (или персонажи в литературном тексте)»¹

(«a stretch of text perceived by a reader as a whole part of a narrative and characterized by a union of world-building elements, i. e., limited by a time period and space that holds all of its participants (or characters, in literary texts)»).

Понятие «текстовый мир» тесно связано с такими терминами, как нарратив, хроно-топ, дискурсивная модальность, но не тавтологично им. Рассмотрим более подробно особенности текстовых миров, которые отличают их от близких понятий.

Ю-Фанг Хо (Yufang Ho) и соавторы на более абстрактном уровне называют текстовые миры ментальными репрезентациями, мысленными представлениями: «мысленные представления, созданные участниками на основе языка, используемого в конкретном рассматриваемом контексте» («the mental representations constructed by the participants from the language used in the particular context in question») [Ho и др., 2018, с. 7]. Участники речевой ситуации (которой поступил один и тот же текст) конструируют свой субъективный текстовый мир. Тем не менее единичность текста указывает на то, что и у всех сконструированных миров будет что-то общее, обусловленное этим текстом.

В повествовании текстовые миры образуют последовательность. Лингвист Светлана Кушнерук, опираясь на работы Елены Семино, утверждает, что «большинство текстов подразумевают создание множества текстовых миров, и любое изменение времени, пространства и модальности указывает на смену мира и создание нового текстового мира» («most texts involve the creation of multiple worlds, and any change of time, location, and modality indicates a world-switch and the creation of new text-world») [Kushneruk и др., 2017, с. 18]. Таким образом, перед читателем/слушателем как бы проносится ряд картин, сцен, в каждой из которых происходят изменения до тех пор, пока не наступит момент сменить саму сцену.

Текстовые миры состоят в триаде дискурсивный мир — текстовый мир — смена мира (свитч). Хо и соавторы выделяют «три управляемых уровня концептуальной деятельности. Их можно охарактеризовать следующим образом: дискурсивный мир, текстовый мир и смена мира» («three manageable levels of conceptual activity. These are

¹ Здесь и далее перевод наш. — О. В., А. Н., Е. В.

characterized as follows: discourse-world, text-world, and world-switch») [Но и др., 2018, с. 7]. Под дискурсивным миром они понимают

«непосредственный ситуативный контекст, в котором происходит языковое событие; это контекст, совместно созданный и совместно используемый участниками дискурса (например, говорящий/слушатель в разговоре или писатель/читатель в письменном общении)» («immediate situational context in which the language event takes place; it is a context co-constructed and shared by the discourse participants (for example, speaker/listener in a conversation or writer/reader in written communication)») [Но и др., 2018, с. 3].

Дискурсивный мир (discourse world, DW) связан с контекстом, в котором в данный момент времени находятся участники. Дискурсивные миры возникают тогда, когда возникает акт коммуникации.

Текстовые миры (text world, TW) создаются участниками дискурсивного мира и являются ментальными репрезентациями дискурса. Хо и соавторы считают, что текстовые миры состоят из мирообразующих элементов: участники, указания места, указания времени (people, location, time) [Но и др., 2018]. В первой категории выделяются такие понятия, как «участник (дискурсивного мира), исполнитель (текстового мира) / действующее лицо» («(DW) participant, (TW) enactor»). Вторая категория не имеет подразделений, а третья — временная, в свою очередь, имеет характеристики «тип, величина» («type, value») [Но и др., 2018, с. 7]. Тип времени имеет следующие виды: часы (час/минута/секунда), дата (год/месяц/день), длительность/период, частота/промежуток, временное дейктическое выражение («clock (hour/minute/second), date (year/month/day), duration/period, frequency/interval, temporal deictic expression») [Но и др., 2018, с. 10].

Рассматривая третий уровень концептуальной деятельности — *смену мира* — Джоанна Гэвинс (Joanna Gavins) приходит к выводу о том, что её основная функция — «уловить динамичный характер дискурсивного процесса» («to capture the dynamic nature of the discourse process») [Gavins, 2007]. Через неё читатель/слушатель должен осознать, что произошла смена сцены, переключиться на следующий этап повествования. Переход от одного мира к другому (смена мира) может быть вызван переключением модальности (например, от воспроизведения событий в физическом мире к мыслям или чувствам персонажа) или маркирован так называемым «свитчем» (от англ. switch — «переключатель»; в TWT он называется world-switch — «переключатель мира»). Хо и соавторы выделяют три вида смен мира:

«переключатель мира (дейктический — на основе изменений во времени/пространстве), модальный мир (знания, убеждения или гипотетические выражения), дополнительный текст (не-последовательное, привычное действие/событие или обобщение)» («world-switch (deictic world-switch based on changes in temporal/spatial references), modal world (knowledge, belief or hypothetical expressions), unframed text (un-sequenced, habitual action/event or generalization)») [Но и др., 2018, с. 3].

Описанная выше терминосистема TWT отражена на схеме (рис. 1).

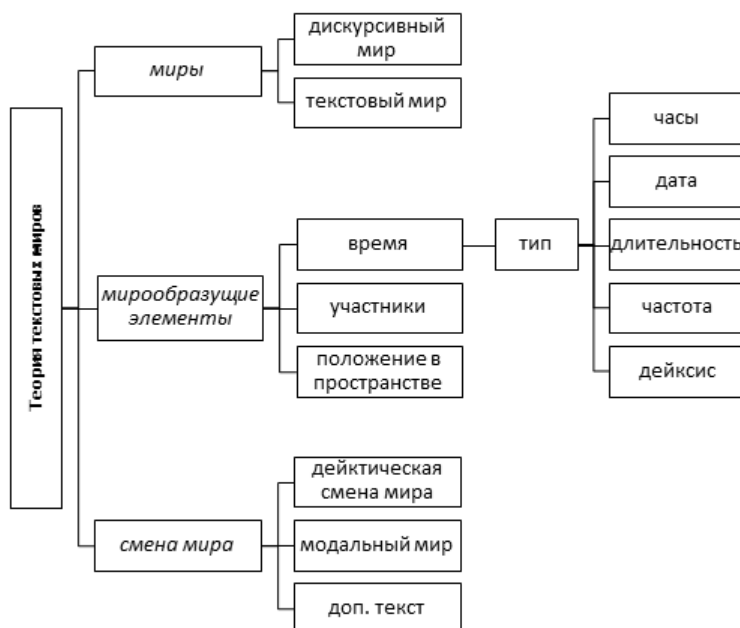


Рис. 1. Теория текстовых миров: категории и подкатегории

Fig. 1. Text World Theory: categories and subcategories

Стоит заметить, что TWT не первая теория, которая пытается формализовать нарратацию, рассказывание историй. Русский учёный Михаил Бахтин ввёл в литературоведение термин «хронотоп», обозначающий «существенную взаимосвязь временных и пространственных отношений, художественно освоенных в литературе» [Бахтин, 1975, с. 234]. Хронотоп определяет жанр и сюжет произведения, а время в нём имеет главное значение. Отметим, что текстовый мир отличается от хронотопа тем, что миры включают персонажей и сменяются линейно (по ходу развития сюжета) при помощи свитчей (переключателей), в то время как хронотоп включает только место и время и не предусматривает переключателей. Предшественниками Бахтина являются русские формалисты, такие как Виктор Шкловский, Борис Эйхенбаум, Владимир Пропп. Формалисты желали вывести научный метод анализа поэтического языка, что в некоторой степени совпадает с изначальной задачей TWT.

Как с формализмом, так и с TWT связана нарративная теория. Согласно определению профессора университета Пердью Дино Феллуга (Dino Felluga), нарративная теория (также иногда называемая нарратологией) «обычно анализирует синхронные нарративные структуры, которые упорядочивают наше восприятие культурных артефактов и мира вокруг нас» («tends to analyze the synchronic narrative structures that order our perception of both cultural artifacts and the world around us») [Felluga, 2015, с. 184]. Среди основателей нарратологии до появления самого термина называют уже упомянутого Бахтина и русских формалистов, например, Проппа. Близость TWT к нарратологии обусловлена тем, что она рассматривает текст в динамике, ей важна смена миров.

Сказка о Золушке: фольклорный сюжет, литературная версия и киносценарий

Переходя к вопросу об изучении адаптаций известных сюжетов, отметим, что предметом нашего исследования стало переложение литературной сказки в киносценарий. В сказке «Золушка» фольклорный сюжет обладает определённым набором мотивов. Указатель сюжетов фольклорной сказки Аарне-Томпсона-Утера классифицирует «Золушку» как тип 510А: преследуемая героиня. В «Указателе сказочных сюжетов по системе Аарне» Николая Андреева этот тип описан так: «покойная мать или животные помогают девушке; она посещает дворец в роскошных платьях и оставляет на крыльце свой башмачок; по башмачку ее находят (сводные сестры обрубают себе пальцы)» [Андреев, 1929, с. 39]. Владимир Пропп выделяет в «Золушке» «следующие нарративные сегменты: состояние неблагополучия, приготовление к узнаванию, узнавание и состояние благополучия» [Пропп, 1998, с. 472]. В «Золушке» также есть все семь типов персонажей, встречающихся в волшебной сказке, и все они получают, что заслужили, в результате восстановления справедливости. Вредителем является мачеха, дарителем/помощником — фея, волшебный орешник, голуби, искомым персонажем — Принц, отправителем — настоящие родители Золушки, героем — сама Золушка, ложным героем — дочери мачехи [Пропп, 1998, с. 472].

«Золушка, или Хрустальная туфелька» (*Cendrillon ou la petite pantoufle de verre*) Ш. Перро является одной из наиболее известных версий. Она была впервые издана в 1697 г. в сборнике «Рассказы, или Сказки былых времён, с моралите: сказки матушки Гусыни» (*Histoires ou contes du temps passé, avec des moralités: contes de ma mère l'Oye*) [Perrault, 1989]. Именно благодаря произведению Перро сюжет о Золушке получил широкое распространение в Европе. Помимо пересказа фольклорного сюжета, Перро преследовал воспитательную цель: за текстом сказки следовало моралите¹. В версии Перро впервые появляются карета из тыквы, фея-крёстная в роли помощника и хрустальные туфельки. Поскольку все эти элементы сейчас ассоциируются с историей Золушки и присутствуют практически во всех её адаптациях (в том числе в киносценарии Евгения Шварца), именно эту сказку в переводе на русский язык мы выбрали для сопоставления.

Драматург Е. Шварц создал сценарий для фильма «Золушка» по просьбе режиссёра Надежды Кошеверовой. Текст был написан в 1944 г. и был представлен худсовету киностудии в 1945 г. Начальник главного управления по производству художественных фильмов Михаил Калатозов и старший редактор Людмила Погожева дали такую оценку: «Изящный и острый диалог, лёгкая ирония в трактовке образов — короля, феи, принца и др. — всё это является большим достоинством сценария прежде всего как литературного произведения» [Биневич, 2008].

Киносценарий Шварца, хоть и основан на версии Перро, имеет несколько особенностей. Некоторые из них обусловлены различиями между эпосом (к которому можно отнести текст изначальной сказки Перро) и драмой (сценарий Шварца). В драме часто

¹ Моралите — «сентенция, предшествующая или следующая басне, притче» («*sentence morale qui précède ou suit un apologue, une fable*») [Dubois и др., 1994].

экспозиция проводится через диалог между персонажами. Это и происходит у Шварца: информацию о жизни Золушки и её семьи, которую у Перро от третьего лица нам передаёт повествователь, в киносценарии Шварца от первого лица дают король, отец Золушки и сама Золушка в разговорах друг с другом. Есть и авторские дополнения к сказке. Например, у отца Золушки появляется определённая профессия — лесничий, а у феи-крёстной есть паж, который вместе с ней играет роль персонажа-помощника.

Сценарий с точки зрения TWT

В нашем исследовании мы используем метод разметки, предложенный Михальковой и др. [Mikhalkova и др., 2019, с. 102]. Этот метод применяется в основном к литературным жанрам, относящимся к эпосу (рассказам, сказкам), и очень редко — к драме. В связи с этим в данном параграфе мы рассмотрим, как можно изучать сценарии в рамках TWT.

Дмитрий Лихачёв отмечал недостаток лингвистических исследований на тему отношений между киносценарием и предшествовавшим ему или следующим за ним повествованием:

«...я удивляюсь, как мало пишется научных исследований о законах того или иного жанра, того или иного искусства, вынуждающих к определённым изменениям в тексте, в содержании, в теме литературного „первоисточника“. До какой степени это допустимо, до какой — нет. Когда можно тот или иной текст связывать с первоначальным автором, а когда нужно говорить о другом, новом произведении» [Лихачёв, 1986, с. 92].

В настоящее время эти отношения нередко интерпретируются как диалог, специфика и закономерности которого диктуются в большинстве своём необходимостью (или её отсутствием) в новых интерпретациях и формах воспроизведения. Смысл экранизации заключается не в повторении классики, а во вступлении в «зону риска» — в вышеупомянутый диалог. Как утверждает Юрий Богомолов, спор с автором и его произведением — единственный способ оказаться на уровне его создания [Богомолов, 1987].

Любая интерпретация, будь то литературная или киносценарная, подразумевает внутренние изменения, а отсутствие таковых, уход к шаблонам, отказ от творческой деятельности — это признак тиражирования. Леонид Лиходеев считал, что даже буквальное «следование классике есть следование чужому самовыражению» [цит. по: Мартянова, 2016]. Юрий Лотман считал литературный текст и кинотекст непересекающимися пространствами: «общность языка художественной прозы и кино — мнимая. Трудности здесь не уменьшаются, а возрастают» [Лотман, 1992, с. 15]. Киносценарию диктуются особые условия: от обязательного изменения объёма текста до необходимости развития большей динамики и риторики и модификации дейктической системы.

Современные тренды в изучении стилистики кино и телевидения демонстрируют актуальность нашего исследования: «исследование различных жанров кино и телевидения... расширение качественных и количественных методов за счёт множества лингвистических дисциплин» («investigation of different film and television genres... broadening of qualitative and quantitative methods from a wide array of linguistic disciplines») [Hoffmann, Kirner-Ludwig, 2020, с. 3].

Применение TWT к готовому фильму потребовало бы скорректировать методологию, как это делается, например, в [Gibbons, Whiteley, 2021]. Мы рассмотрим применение TWT к сценариям. Из-за малого количества работ, где TWT применяется к драматургическим произведениям, мы не будем специально фокусироваться на том, что в нашей работе мы анализируем именно *киносценарий*. TWT ранее использовалась при анализе драматургических произведений в совместной работе профессора Утрехтского университета Эрнестины Лэхи (Ernestine Lahey) и профессора университета Де Монтфорт Трейси Крикшэнк (Tracy Cruickshank) [Cruickshank, Lahey, 2010]. Они применяют TWT к пьесе «Розенкранц и Гильденстерн мертвы» Тома Стоппарда как к уникальному виду дискурса.

Среди особенностей сценариев вообще, имеющих значение для TWT, Лэхи и Крикшэнк выделяют следующее: они состоят большей частью из диалогов; и они написаны (за редким исключением) в настоящем времени. Для сценариев диалог в настоящем времени является основным режимом повествования, поэтому при переходе от ремарок к репликам персонажей временные параметры не меняются. Тем не менее, между ремарками и репликами есть явное отличие: ремарки написаны от третьего лица, реплики же — от первого. При переходе от ремарки к реплике и наоборот происходит так называемый *перцепционный сдвиг* — смена точки зрения, переход от «голоса, контролирующего пьесу», сценарного эквивалента рассказчика, к голосам персонажей. Диалог между персонажами создаёт эпистемический подмир¹, и именно на нём концентрируется внимание пьесы, а не на изначальном текстовом мире. Впрочем, к последнему всегда будут возвращаться ремарки.

Само наличие ремарок также оказывает сильное влияние на создание текстовых миров, поскольку читающий пьесу человек использует их, чтобы представить её постановку на сцене. Таким образом, строятся сразу два текстовых мира: мир, в котором обитают персонажи пьесы, и мир сцены. Чтобы TWT могла правильно рассматривать оба, Крикшэнк и Лэхи предлагают ввести в теорию сценические миры и художественные миры:

«Художественные миры — это продукты вовлечения в художественную обстановку внутри драмы; сценические миры появляются через активацию знаний участника о потенциале пьесы, который можно реализовать в постановке»

(«fictional worlds are the products of engagement with the fictional circumstances of drama, staged worlds are cued through activation of participant knowledge of a play's potential for performative enactment») [Cruickshank, 2010, с. 88].

В процессе чтения сценария читатель должен переключаться между художественным и сценическим миром, когда текст подаёт ему необходимый «театральный» или «художественный сигнал», говоря терминами исследователя драмы Ричарда Хосли (Richard Hosley). Театральным сигналом может являться упоминание любого элемента сцены: театральные сигналы «обычно относятся не к художественному содержанию пьесы, а к сценическим конструкциям и оборудованию: на сцене, у противоположной двери» («[theatrical signals] usually refer not to dramatic fiction but rather to theatrical structure

¹ Другими исследователями используется термин «переход» (world-switch).

or equipment: upon the stage, at another door») [Hosley, 1956, с. 16]. Художественные сигналы относятся к «художественному содержанию пьесы: на стенах, перед воротами, внутри тюрьмы» («dramatic fiction: upon the walls, before the gates, within the prison») [Hosley, 1956, с. 16]. Театральные и художественные сигналы являются элементами построения мира. Художественный сигнал может подаваться как репликами, так и ремарками. Театральный сигнал в большинстве пьес подают ремарки (реплики могут упоминать, например, костюм персонажа).

XML-разметка

Как было упомянуто, для исследования мы выбрали две русскоязычные версии сюжета о Золушке: сказку «Золушка» Ш. Перро в переводе Т. Габбе [Габбе, Любарская, 1989] и киносценарий «Золушка» Е. Шварца [Шварц, 2008]. Для того, чтобы выявить отличия в распределении элементов текстовых миров, киносценарий был сокращён до тех сцен, которые присутствуют в литературной сказке. Например, были опущены следующие эпизоды: разговор короля с привратниками, игра на балу, встреча Золушки и принца в лесу. Если бы мы оставили эти сцены в разметке, то в сопоставление добавились бы текстовые миры из сценария, которые отсутствуют или не имеют аналога в литературной сказке, что противоречит самой идее сопоставления. Но даже при таком подходе киносценарий превышает по объёму сказку: текст Перро составил 13 689 знаков с пробелами; сценарий Шварца — 24 235 знаков с пробелами.

На основе TWT Михалькова и соавторы [Mikhalkova и др., 2019, с. 102] предлагают метод XML-разметки текста на следующие элементы: персонаж, указание места, указание времени, смена текстового мира. XML-разметка основана на тэгах, которые ставятся вокруг элемента, например слова, фразы или предложения, тэг заключается в треугольные скобки и содержит информацию об элементе внутри него. Для персонажей используется тэг <cN> (для групп персонажей — <cgN>), для указаний места — <pN>. В тэгах «с» означает character (персонаж), «cg» — character group, «p» — place, «N» в тэге заменяется порядковым номером элемента (в порядке появления персонажей и других элементов в тексте). Персонажи и места, появляющиеся в текстах единично либо не взаимодействующие напрямую с основными персонажами, отмечены тэгами <cx> (<cgx>) и <rx> соответственно, т. е. отдельный номер им не присваивается, а заменяется латинской буквой «x».

Также были размечены смены текстовых миров. Текстовый мир меняется, когда значительно меняется время или место. Смена времени обозначается тэгом <ts> (time shift), смена места — <ps> (place shift). Смена обоих элементов обозначается тэгом <ms> (miscellaneous shift).

Размеченные тексты можно посмотреть в репозитории проекта¹.

¹ Доступен по адресу <https://github.com/evrog/TextWorlds>.

Результаты

Мы разметили текст сказки и сценария в программе Sublime Text Editor. В связи с ограничением объёма статьи мы рассмотрим только два мирообразующих элемента: персонажи и указания места. Из текстов мы автоматически собрали все токены (цельные самостоятельные элементы текста), указывающие на персонажа (или группу персонажей) или место. Заметим, что правила разметки требуют отмечать всех носителей действия как персонажей: животных, например, ящериц и коней, а также лиц и группы, которые явно не будут играть значимую роль в повествовании, но, тем не менее, упоминаются в тексте. Также последовательно размечаются указания места: каждое указание должно быть отмечено тэгом, даже если оно незначительно. Стоит отметить, что в тексте Шварца элементов всегда немного больше (это отражено на диаграммах), потому что объём выбранных для анализа фрагментов больше и сам киносценарий длиннее сказки. Мы просим читателя обращать внимание на соотношение типов элементов (например, единичные персонажи — группы персонажей) и на их позиции в списке, ранжированном по частоте (кто или что на первом месте, втором и так далее) на диаграммах (рис. 2–5, таблицы 1–4).

В переводе Перро присутствуют 27 персонажей, 14 из которых единичные и 13 — группы. Мест в том же тексте 21, из которых 13 в доме Золушки, 5 — во дворце, а 3 оставшихся — это карета, запятки кареты и город. В тексте Шварца порядка 37 персонажей, из которых единичных — 21, групп — 16. Из 24 указаний места 10 находятся в доме Золушки, 12 — во дворце и 2 — это леса и карета Золушки (рис. 2, таблица 1).

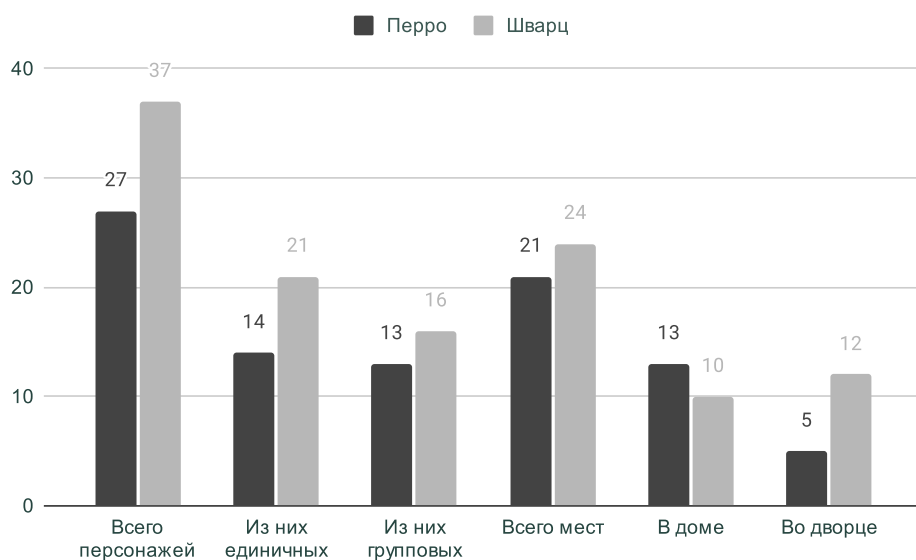


Рис. 2. Распределение персонажей и указаний места в текстах Перро и Шварца

Fig. 2. Distribution of characters and places in Perrault's and Schwartz's texts

Таблица 1. Распределение персонажей и указаний места в текстах Перро и Шварца**Table 1.** Distribution of characters and places in Perrault's and Schwartz's texts

| тексты | всего персонажей | из них единичных | из них групповых | всего мест | в доме | во дворце |
|--------|------------------|------------------|------------------|------------|--------|-----------|
| Перро | 27 | 14 | 13 | 21 | 13 | 5 |
| Шварц | 37 | 21 | 16 | 24 | 10 | 12 |

В обоих текстах наиболее упоминаемый персонаж — сама Золушка. У Перро она упоминается 141 раз через своё прозвище и местоимения «она» и «ты», а также слова «красавица», «девушка», «дочка», «падчерица», «принцесса», «гостья», «дама», «сударыня», «дитя», «замарашка». Среди полных названий наиболее часто употребляются «Золушка» (45 раз), «принцесса» (7 раз), «красавица» (4 раза). В богатом репликами тексте Шварца персонажи упоминают главную героиню 171 раз. Помимо имени и местоимений, её также маркируют слова «девочка», «девушка», «крестница», «дорогая», «солнышко», «звёздочка», «крошечка», «дочка», «падчерица», «барышня», «незнакомка». Наиболее часто употребляются слова «Золушка» (66 раз), «девушка» (9 раз) и «девочка» (5 раз). Золушку чаще всех остальных персонажей называют не по имени, а именами нарицательными. Помимо повествователя, в сказке Перро её упоминают сёстры и фея-крёстная, чаще всего используя местоимения «она» и «ты» и реже используя её имя. Поскольку по сравнению с драмой в эпосе объём прямой речи обычно меньше, сама Золушка у Перро говорит о себе довольно редко. У Шварца, напротив, Золушка часто говорит сама о себе, а также о ней говорят её отец, мачеха, фея-крёстная, паж феи-крёстной и другие персонажи.

Второй наиболее упоминаемый персонаж в обоих текстах — фея-крёстная. В тексте Перро, где она упоминается 31 раз, чаще всего (14 раз) её называют «фея», «крёстная» (5 раз) и «волшебница» (2 раза). У Шварца её упоминают 60 раз; из них 14 раз её называют «фея», затем «крёстная» (13 раз) и «дама» (3 раза).

У авторов есть и расхождения касательно третьего наиболее упоминаемого персонажа. У Перро это принц, который упоминается 18 раз; из них 14 раз он назван «принцем» и 1 раз — «сыном короля». В тексте Шварца это король, который упоминается 59 раз: 28 раз он назван «королём», 9 раз — «государем» и 7 раз — «вашим величеством».

Таблица 2. Распределение главных персонажей в текстах Перро и Шварца**Table 2.** Distribution of main characters in Perrault's and Schwartz's texts

| тексты | Золушка | | фея | третий персонаж (Принц/Король) |
|--------|----------------|-----------------------|-----|--------------------------------|
| | все упоминания | включая имя «Золушка» | | |
| Перро | 141 | 45 | 31 | 18 |
| Шварц | 171 | 66 | 60 | 59 |

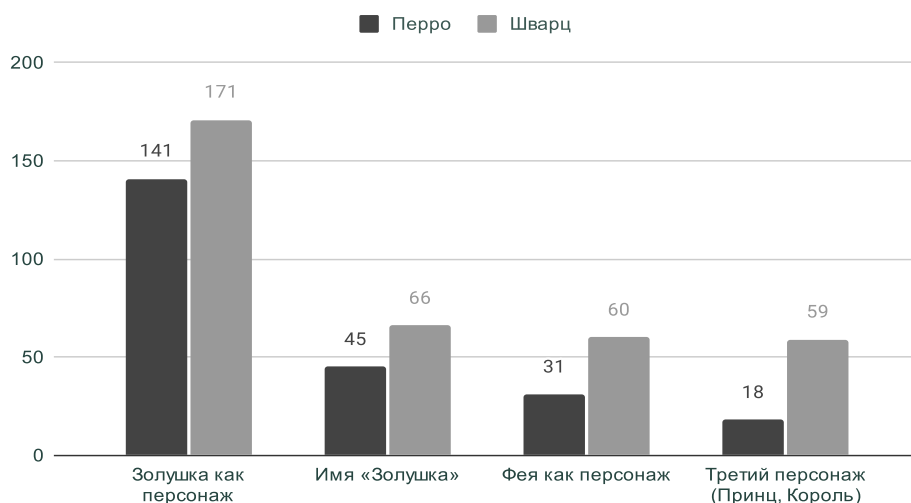


Рис. 3. Распределение главных персонажей в текстах Перро и Шварца

Fig. 3. Distribution of main characters in Perrault's and Schwartz's texts

Среди групп персонажей в тексте Перро наиболее часто упоминаются сёстры Золушки, а именно 51 раз; 10 раз их называют «сёстрами», 10 раз — «сестрицами», по одному случаю приходится на «дочки», «дочери», «барышни». На втором месте по частоте упоминаний среди групп персонажей также сёстры Золушки, но уже вместе с мачехой. Так, из 7 упоминаний 3 раза они названы «мачеха и сёстры», а все остальные случаи — местоимения. Третье место в тексте Перро делят две группы персонажей, а именно гости бала и ящерицы, упоминающиеся по 6 раз.

Говоря о наиболее частых группах персонажей у Шварца, стоит отметить мачеху и сестёр Золушки, встречающихся 19 раз; 4 раза их называют «мачехой и сёстрами», ещё 4 раза — «дамами». На втором месте по частоте упоминаний среди групп персонажей находятся гости бала (9 раз), а третье место делят кони и солдаты (обе группы упоминаются 8 раз).

Таблица 3. Распределение групп персонажей в текстах Перро и Шварца

Table 3. Distribution of groups of characters in Perrault's and Schwartz's texts

| персонажи | Перро | | Шварц | |
|-----------------|------------|------|------------|------|
| | упоминания | % | упоминания | % |
| Сёстры Золушки | 51 | 72,9 | — | — |
| Сёстры и мачеха | 7 | 10,0 | 19 | 43,2 |
| Гости бала | 6 | 8,6 | 9 | 20,5 |
| Ящерицы | 6 | 8,6 | — | — |
| Кони | — | — | 8 | 18,2 |
| Солдаты | — | — | 8 | 18,2 |

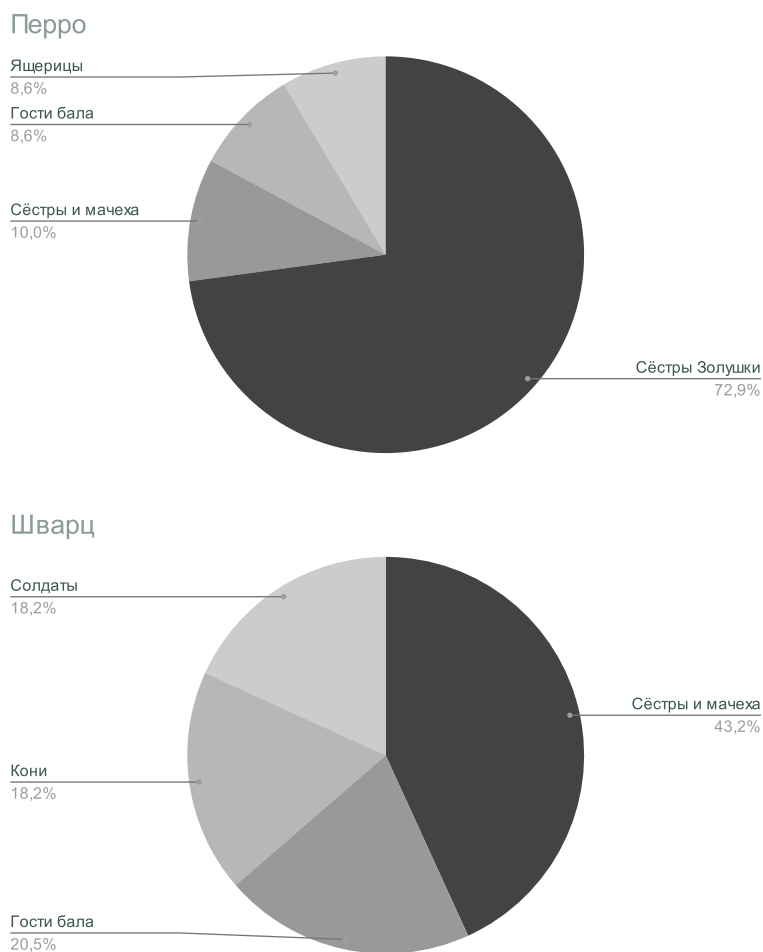


Рис. 4. Распределение групп персонажей в текстах Перро и Шварца
Fig. 4. Distribution of groups of characters in Perrault's and Schwartz's texts

Говоря о семье Золушки, стоит отметить, что в двух текстах они по-разному объединяются в группы персонажей. У Перро есть такие группы, как «сёстры Золушки», «сёстры и мачеха Золушки» и «все в доме Золушки». У Шварца — «сёстры Золушки», «сёстры и мачеха Золушки», «отец Золушки и Золушка» и «вся семья, кроме Золушки». Примечательно, что у Перро мачеха появляется только с дочерьми. В киносценарии Шварца ситуация обратная: мачеха появляется в одиночку гораздо чаще, а сёстры не появляются без неё и не имеют реплик в тех сценах, которые мы анализировали. По отдельности сёстры упоминаются всего несколько раз: три раза Анна и дважды Марианна.

Касательно остальных персонажей, отметим, что в тексте Перро, благодаря обильному использованию неопределённо-личных конструкций, у читателя есть больший

простор для воображения — например, не ясно, кто примеряет всем девушкам королевства туфельку. У Шварца текст более детален — например, мы точно знаем, что туфельку Золушке примеряет маркиз. Также в тексте Шварца в целом упомянуто гораздо больше персонажей: ими являются, в том числе, неодушевлённые предметы, с которыми беседует Золушка.

Среди мест (рис. 5, таблица 4) у Перро наиболее часто встречаются дворец, дом Золушки и карета. Они упоминаются 12, 7 и 5 раз соответственно. Стоит отметить, что дом Золушки только 5 раз из 7 был назван «домом», в остальных случаях упоминался «порог» и «комната».

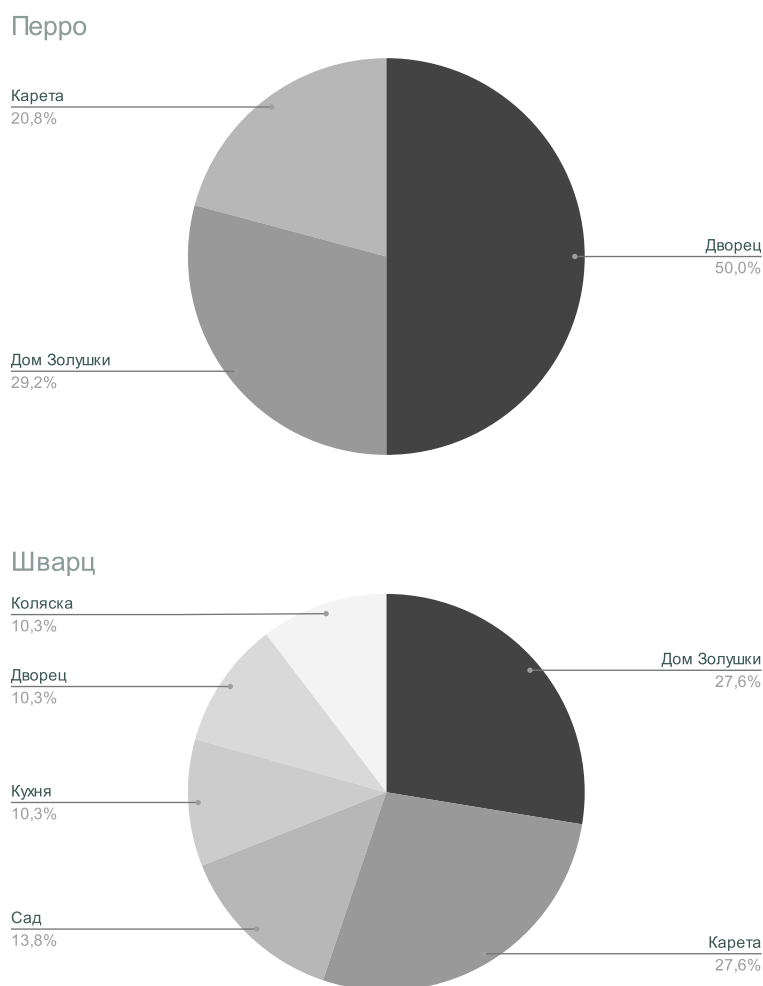


Рис. 5. Распределение указаний места в текстах Перро и Шварца
Fig. 5. Distribution of markers of place in Perrault's and Schwartz's texts

У Шварца на первом месте дом и карета Золушки, затем сад, а третье место делят кухня, дворцовый парк и коляска семьи Золушки. Они упоминаются 8, 4 и 3 раза соответственно. Примечательно, что карета всегда называется «каретой», а дом Золушки только 6 раз назван «домом». В других случаях он называется «усадьбой», а сад, который обычно называется «садом», единожды упомянут через фразу «за окном».

Таблица 4. Распределение указаний места в текстах Перро и Шварца

Table 4. Distribution of markers of place in Perrault's and Schwartz's texts

| места | Перро | | Шварц | |
|----------------|------------|------|------------|------|
| | упоминания | % | упоминания | % |
| Дворец | 12 | 50,0 | — | — |
| Дом Золушки | 7 | 29,2 | 8 | 27,6 |
| Карета | 5 | 28,2 | 8 | 27,6 |
| Сад | — | — | 4 | 13,8 |
| Кухня | — | — | 3 | 10,3 |
| Дворец | — | — | 3 | 10,3 |
| Коляска | — | — | 3 | 10,3 |

В целом Перро реже упоминает места, в то время как Шварц стремится обозначить место действия более точно, например, каждое место во дворце — от балкона до крыльца — упоминается по отдельности. В тексте Перро также не уточнялось, на чём отправляются во дворец сёстры и мачеха и едет ли отец Золушки, в то время как у Шварца описана не только их коляска, но и факт присутствия отца. Тем не менее, в тексте Перро конкретно указывается, что Золушка живёт на чердаке, а в тексте Шварца у неё нет своего места в доме.

Анализ результатов

Разметка текстов позволяет выделить в них следующие отличительные черты. Шварц стремится более детально описать персонажей и места, что мы связываем с представлением о киносценарии не только как о художественном произведении, но и как об инструкции для съёмки фильма. Также наполнение сценария диалогами в каком-то смысле обязывает автора чаще давать персонажам имена (сестры Анна и Марианна), указывать их профессию, статус (Маркиз, Капрал), чтобы зритель лучше их различал.

Перро (и его переводчик) часто использует синонимы в речи повествователя, чтобы избежать тавтологии. Так, он называет Золушку принцессой, падчерицей, красавицей. Помимо этого, через подобранный синоним он передаёт точку зрения персонажа, который в этот момент взаимодействует с Золушкой. В этой точке зрения, скорее,

прослеживается статус Золушки в глазах смотрящего. Шварц тоже использует синонимы для передачи отношения, а также вставляет в прямую речь персонажей эпитеты («бедная девочка», «дорогая моя», «прекрасная барышня»). В эпитетах проявляется эмоциональный компонент: жалость, любовь, восхищение.

В отличие от имён персонажей, жанр не повлиял на наименование мест действия. Так, и у Шварца, и у Перро мы не знаем название города или королевства, в котором происходит действие. Тем не менее, как мы уже упоминали, в киносценарии места указаны более точно (лестница, балкон, коляска, сад), есть тенденция дробить локацию на составляющие.

Если указанные выше отличия связаны, скорее, с принадлежностью к эпосу или драме, то мы также видим некоторые особенности, которые, на наш взгляд, характеризуют авторский взгляд. В первую очередь они заметны в том, кого авторы выбрали третьим по частоте упоминаний персонажем. У Перро это принц, а у Шварца — король. Мы связываем этот выбор с большей тягой Перро к формульности сказочного сюжета, ведь разрешиться он должен свадьбой Золушки и принца. Шварц описывает психологию взаимоотношений Золушки и её окружения. При дворе она сначала устанавливает дружеские отношения с королём, что лучше объясняет её дальнейшее вхождение в королевскую семью. Да и сам король интересен Шварцу как личность, а не только как персонаж, способствующий достижению справедливости. В оставшихся за рамками нашей разметки сценах читатель узнаёт о том, что цель короля — обеспечить присмотр сыну после смерти королевы.

Авторский взгляд проявляется и в выборе места. У Перро, как и требует этого сказочная формула, большая часть действия происходит во дворце. Но при этом локация описывается довольно скудно (это проявлено и в детализации мест действия). Шварц раскрывает быт Золушки в доме, часто помещает её в сад, что создаёт романтический образ и связывает киносценарий с романтической традицией в литературе, одним из основоположников которой считается Перро. Золушка у Шварца постоянно взаимодействует с животными и предметами — через неё они как бы обретают возможность разговаривать, действовать, влиять на сюжет. Отсюда возникает ощущение анимированности, наделённости всего мира сказки человеческой душой и, как следствие, ощущение волшебства, магии. Этот же приём использует студия Уолта Диснея, в мультфильмах которой главные герои также часто наделяют человеческими чертами животных и предметы.

Касательно отношения Перро к двум традициям — волшебной народной сказки и литературной, куртуазной — Перро хоть и стремится сохранить фольклорный сюжет, вписывает его в западноевропейскую христианскую традицию. Так, фея у него еще и крестная Золушки. Вопреки негативному отношению к религии, доминировавшему в СССР, Шварц не стремится «советизировать» стиль и сохраняет не только черты романтизма, но и прозвище феи (крестная). Хотя мораль, звучащая в сценарии, не похожа на мораль Перро и часто соседствует с иронией.

Заключение

Количественный анализ редко применяется в литературоведении, т. к. не совсем ясно, как перевести его в качественную оценку. Проаннотировав два варианта сказки «Золушка» в авторстве Ш. Перро (в переводе Т. Габбе) и Е. Шварца и проведя их сравнительный анализ, мы пришли к выводу о том, что количественные различия между текстовыми мирами и их элементами помогают выявить особенности повествования и личного восприятия сюжета авторами.

Автоматически собрав все упоминания персонажей и указания места действия, мы установили, что киносценарий более точно, детально описывает взаимодействие между героями и их положение в пространстве. Таким образом, в нём, помимо литературной составляющей, важен элемент инструктажа. Литературная сказка, между тем, сильнее следует сказочной формуле.

Авторские особенности текстов проявились тем, какие персонажи выходят на первый план после главных героев. Желание Шварца выделить на этом месте короля, а не принца, мы связываем с его склонностью дать психологическую оценку решениям героев. Также Шварц оживляет пространство вокруг Золушки, что, возможно, связано с традициями романтизма, и оставляет номинацию феи — крестная.

Таким образом, использованный нами метод XML-разметки позволяет перевести количественные показатели в качественные выводы. В наших последующих исследованиях мы планируем расширение корпуса размеченных литературных текстов, включая сценарии, с целью получить более точные количественные результаты и скорректировать их качественную интерпретацию в контексте TWT.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- Андреев Н. П. 1929. Указатель сказочных сюжетов по системе Аарне. Л.: Изд. госуд. Русского геогр. Общества. 120 с.
- Бахтин М. М. 1975. Вопросы литературы и эстетики. М.: Худ. лит. 502 с.
- Биневич Е. М. 2008. Евгений Шварц. Хроники жизни. СПб.: Петрополис/ 636 с. URL: https://royallib.com/read/binevich_evgeniy/evgeniy_shvarts_hronika_gizni.html#0 (дата обращения: 24.11.2022).
- Богомолов Ю. 1987. Как накренить фразу? // Искусство кино. № 10. С. 93–104.
- Габбе Т., Любарская А. 1989. По дорогам сказки. Сказки писателей разных стран. М.: Детская литература. 400 с.
- Лихачёв Д. С. 1986. Поэзия преображения // Искусство кино. № 9. С. 84–96.
- Лотман Ю. М. 1992. Культура и взрыв. М.: Прогресс, Гнозис. 270 с.
- Мартыанова И. А. 2016. Киносценарный диалог с классической русской литературой // МИРС. № 4. С. 114–120. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kinostsenarnyy-dialog-s-klassicheskoy-russkoy-literaturoy> (дата обращения: 24.11.2022).
- Пропп В. 1998. Морфология (волшебной) сказки. Исторические корни волшебной сказки. М.: Лабиринт. 529 с.

- Шварц Е. 2008. Золушка (киносценарий). М.: ФТМ. 39 с.
- Cruickshank T., Lahey E. 2010. Building the stages of drama: Towards a Text World Theory account of dramatic play-texts // *Journal of Literary Semantics*. Vol. 39. № 1. Pp. 67–91. <https://doi.org/10.1515/jlse.2010.004>
- Drozdova A., Petrov V. 2020. Modern Classic in the Web Environment: Narrative Variations of V. Nabokov's in Fanfiction // *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*. Vol. 18. № 1. Pp. 89–107. <https://doi.org/10.2478/ausfm-2020-0005>
- Drozdova A., Petrov V. 2021. Narrative Transformations of Alexander Pushkin's Eugene Onegin in Transcultural Digital Sphere // *CoSMo Comparative Studies in Modernism, Morphology and Historical Sequence*. № 18. Pp. 175–186.
- Dubois J., Giacomo M., Guespin L., Marcellesi C., Marcellesi J.-B., Mével J.-P. 1994. *Dictionnaire de la langue française: lexis*. Paris: Larousse. 2110 pp.
- Felluga D. 2015. *Critical Theory: The Key Concepts*. Abingdon-on-Thames: Routledge, 400 pp. <https://doi.org/10.4324/9781315718873>
- Gavins J. 2007. *The Text World Theory: An Introduction*. Edinburgh University Press. 208 pp. <https://doi.org/10.1515/9780748629909>
- Gibbons A., Whiteley S. 2021. Do worlds have (fourth) walls? A Text World Theory approach to direct address in Fleabag // *Language and Literature*. Vol. 30. № 2. Pp. 105–126. <https://doi.org/10.1177/0963947020983202>
- Hildago-Downing L. 2000. *Negation, Text Worlds and Discourse: The Pragmatics of Fiction*. Stamford: Ablex. 225 pp.
- Ho Y., Lugea J., McIntyre D., Wang J., Xu Z. 2018. Text-world annotation and visualization for crime narrative reconstruction // *Digital Scholarship in the Humanities*. Vol. 34. № 2. Pp. 310–334. <https://doi.org/10.1093/llc/fqy044>
- Hoffmann C., Kirner-Ludwig M. (eds.) 2020. *Telecinematic Stylistics*. Bloomsbury Publishing. 352 pp. <https://doi.org/10.5040/9781350042889>
- Hosley R. 1957. Gallery over the stage in the public playhouse of Shakespeare's time // *Shakespeare Quarterly*. Vol. 8. № 1. Pp. 15–31. <https://doi.org/10.2307/2867515>
- Kushneruk S., Afanasyeva O., Kurochkina M., Mineeva M. 2017. Metaphors in the text-worlds of commercial advertising // 4th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences & Arts SGEM. Austria. Pp. 133–140. <https://doi.org/10.5593/SGEM-SOCIAL2017/HB31/S10.018>
- Mikhalkova E., Bashmakova A., Drozdova A., Gavin P., Protasov T. 2019. Towards annotation of text worlds in a literary work // *Computational Linguistics and Intellectual Technologies. Papers from the Annual International Conference «Dialogue»*. М. Pp. 101–110.
- Perrault C. *Contes de ma mère l'Oye* // The Morgan Library and Museum. URL: <https://www.themorgan.org/collection/charles-perrault/manuscript> (дата обращения: 24.11.2022)
- Reiter N., Frank A., Hellwig O. 2014. An NLP-based cross-document approach to narrative structure discovery // *Literary and Linguistic Computing*. Vol. 29. № 4. Pp. 583–605. <http://doi.org/10.1093/llc/fqu055>
- Semino E. 1997. *Language and World Creation in Poems and Other Texts*. London, N. Y.: Longman. 274 pp.

- Somaraki V., Xu Z. 2016. Epicurus: a platform for the visualisation of forensic documents based on a linguistic approach // 22nd International Conference on Automation and Computing (ICAC). Pp. 95–101. <https://doi.org/10.1109/IConAC.2016.7604902>
- Srivatsa S., Srinivasa S. 2018. Narrative plot comparison based on a bag-of-actors document model // HT '18: Proceedings of the 29th on Hypertext and Social Media. Pp. 136–144. <https://doi.org/10.1145/3209542.3209556>
- Wang J., Ho Y., Xu Z., McIntyre D., Lugea J. 2016. The visualisation of cognitive structures in forensic statements // Proceedings of the 20th International Conference Information Visualisation, IV. Pp. 106–111. <https://doi.org/10.1109/IV.2016.60>
- Werth P. 1999. Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse. London: Longman. 390 pp.

References

- Andreev, N. P. (1929). Index of tale-plots according to the system of Aarne. State Russian Geographical Society Publ. [In Russian]
- Bakhtin, M. M. (1975). Questions in Literature and Aesthetics. *Khudozhestvennaya literatura*. [In Russian]
- Binevich, E. M. (2008). Yevgeny Schwartz. Life Chronicles. Petropolis. https://royallib.com/read/binevich_evgeniy/evgeniy_shvarts_hronika_gizni.html#0 [In Russian]
- Bogomolov, Yu. (1987). How do I tilt a phrase to one side? *Iskusstvo kino*, (10), 93–104. [In Russian]
- Gabbe, T. & Lyubarskaya, A. (1989). Down the Road of the Tale. Tales of Writers from Different Countries. *Detskaya literatura*. [In Russian]
- Likhachev, D. S. (1986). The poetry of transformation. *Iskusstvo kino*, (9), 84–96. [In Russian]
- Lotman, Yu. M. (1992). Culture and Explosion. Progress, Gnozis. [In Russian]
- Martyanova, I. A. (2016). Screenplay dialogue with the classical literature. *MIRS*, (4), 114–120. <https://cyberleninka.ru/article/n/kinostsenarnyy-dialog-s-klassicheskoy-russkoy-literaturoy> [In Russian]
- Propp, V. (1998). Morphology of the Folk Tale. *Labirint*. [In Russian]
- Schwartz, E. (2008). Cinderella (Screenplay). FTM. [In Russian]
- Cruickshank, T. & Lahey, E. (2010). Building the stages of drama: Towards a Text World Theory account of dramatic play-texts. *Journal of Literary Semantics*, 39(1), 67–91. <https://doi.org/10.1515/jlse.2010.004>
- Drozdova, A. & Petrov, V. (2020). Modern Classic in the Web Environment: Narrative Variations of V. Nabokov's in Fanfiction. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 18(1), 89–107. <https://doi.org/10.2478/ausfm-2020-0005>
- Drozdova, A. & Petrov, V. (2021). Narrative Transformations of Alexander Pushkin's Eugene Onegin in Transcultural Digital Sphere. *CoSMo Comparative Studies in Modernism, Morphology and Historical Sequence*, (18), 175–186.
- Dubois, J., Giacomo, M., Guespin, L., Marcellesi, C., Marcellesi, J.-B., & Mével, J.-P. (1994). *Dictionnaire de la langue française: lexis*. Larousse.
- Felluga, D. (2015). *Critical Theory: The Key Concepts*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315718873>

- Gavins, J. (2007). *The Text World Theory: An Introduction*. Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.1515/9780748629909>
- Gibbons, A. & Whiteley, S. (2021). Do worlds have (fourth) walls? A Text World Theory approach to direct address in Fleabag. *Language and Literature*, 30(2), 105–126. <https://doi.org/10.1177/0963947020983202>
- Hildago-Downing, L. (2000). *Negation, Text Worlds and Discourse: The Pragmatics of Fiction*. Ablex.
- Hoffmann, C. & Kirner-Ludwig, M. (Eds.). (2020). *Telecinematic Stylistics*. Bloomsbury Publishing. <https://doi.org/10.5040/9781350042889>
- Hosley, R. (1957). Gallery over the stage in the public playhouse of Shakespeare's time. *Shakespeare Quarterly*, 8(1), 15–31. <https://doi.org/10.2307/2867515>
- Ho, Y., Lugea, J., McIntyre, D., Wang, J., & Xu, Z. (2018). Text-world annotation and visualization for crime narrative reconstruction. *Digital Scholarship in the Humanities*, 34(2), 310–334. <https://doi.org/10.1093/lc/fqy044>
- Kushneruk, S., Afanasyeva, O., Kurochkina, M., & Mineeva, M. (2017). Metaphors in the text-worlds of commercial advertising. 4th *International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences & Arts SGEM, Austria*, 133–140. <https://doi.org/10.5593/SGEMSOCIAL2017/HB31/S10.018>
- Mikhalkova, E., Bashmakova, A., Drozdova, A., Gavin, P., & Protasov, T. (2019). Towards annotation of text worlds in a literary work. *Computational Linguistics and Intellectual Technologies. Papers from the Annual International Conference "Dialogue"*, 101–110.
- Perrault, C. (n.d.). *Contes de ma mère l'Oye*. The Morgan Library and Museum. <https://www.themorgan.org/collection/charles-perrault/manuscript>
- Reiter, N., Frank, A., & Hellwig, O. (2014). An NLP-based cross-document approach to narrative structure discovery. *Literary and Linguistic Computing*, 29(4), 583–605. <http://doi.org/10.1093/lc/fqu055>
- Semino, E. (1997). *Language and World Creation in Poems and Other Texts*. Longman.
- Somaraki, V. & Xu, Z. (2016). Epicurus: a platform for the visualisation of forensic documents based on a linguistic approach. 22nd *International Conference on Automation and Computing (ICAC)*, 95–101. <https://doi.org/10.1109/ICAC.2016.7604902>
- Srivatsa, S. & Srinivasa, S. (2018). Narrative plot comparison based on a bag-of-actors document model. *HT '18: Proceedings of the 29th on Hypertext and Social Media, Association for Computing Machinery, New York, NY, USA*, 136–144. <https://doi.org/10.1145/3209542.3209556>
- Wang, J., Ho, Y., Xu, Z., McIntyre, D., & Lugea, J. (2016). The visualisation of cognitive structures in forensic statements. *Proceedings of the 20th International Conference Information Visualisation, IV, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., United States, August*, 106–111. <https://doi.org/10.1109/IV.2016.60>
- Werth, P. (1999). *Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse*. Longman.

Информация об авторах

Олег Владимирович Евсеев, магистрант 2 курса направления «Прикладная лингвистика», Тюменский государственный университет, Тюмень, Россия
oleg.evseev1@mail.ru

Александра Николаевна Кох, бакалавр 4 курса направления «Лингвистика», Тюменский государственный университет, Тюмень, Россия
stud0000222010@study.utmn.ru

Елена Владимировна Михалькова, кандидат филологических наук, доцент, Тюменский государственный университет, Тюмень, Россия
e.v.mikhalkova@utmn.ru

Information about the authors

Oleg V. Evseev, Master student in Applied Linguistics, University of Tyumen, Tyumen, Russia
oleg.evseev1@mail.ru

Aleksandra N. Koh, Bachelor student in Linguistics, University of Tyumen, Tyumen, Russia
stud0000222010@study.utmn.ru

Elena V. Mikhalkova, Cand. Sci. (Philol.), Associate Professor, University of Tyumen, Tyumen, Russia
e.v.mikhalkova@utmn.ru