

УДК 81-119:004.9

ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ КАТЕГОРИИ СВЯЗНОСТИ В ЭЛЕКТРОННЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ТЕКСТАХ: СЕМАНТИЧЕСКИЙ И ВИЗУАЛЬНО-ГРАФИЧЕСКИЙ АСПЕКТЫ

Светлана А. Кучина¹, ©

¹ Новосибирский государственный технический университет, 630073, Россия, Новосибирск, пр. К. Маркса, 20
© svkuchina@yandex.ru

Поступила в редакцию 12.02.2018. Принята к печати 07.05.2018.

Ключевые слова: электронный художественный текст, связность, вербальный, невербальный, поликодовый, интерактивность.

Аннотация: В статье рассматриваются вопросы, направленные на изучение особенностей реализации категории связности в электронных художественных текстах, специфика которой обусловлена наличием в структуре электронного произведения семантически равнозначных вербальных и невербальных элементов. Материалом исследования послужили электронные художественные тексты на английском и русском языках, представленные с помощью различных технологий и платформ (Adobe Flash, Scalar, HTML 5). В исследовании используются общенаучные методы наблюдения и описания в сочетании с методом сравнительного анализа языкового материала и комплексным лингвистическим анализом текста с элементами лингвостилистического разбора. В результате анализа установлено, что связность элементов электронного художественного текста на семантическом уровне реализуется в структурном, идентифицирующем и дейктическом аспектах, каждый из которых актуализуется с помощью вербальных и невербальных единиц электронного произведения. Семантическое развертывание той или иной темы электронного художественного текста становится полным за счет соединения вербальных элементов с визуальными составляющими в сознании реципиента (читателя) в момент восприятия электронного произведения, при этом поликодовые паралингвистические элементы в значительной степени обеспечивают расширение семантического потенциала электронного художественного текста.

Для цитирования: Кучина С. А. Особенности реализации категории связности в электронных художественных текстах: семантический и визуально-графический аспекты // Вестник Кемеровского государственного университета. 2018. № 2. С. 190–198. DOI: <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2018-2-190-198>.

Развитие информационно-коммуникационных технологий современности в значительной степени трансформировало материальные параметры текстопродвижения, а вместе с ними и базовые текстовые категории, которые стали в большей степени обусловлены структурными особенностями электронной коммуникации. Электронный текст (как художественный, так и нехудожественный) основательно вошёл во все сферы человеческого общения, что не может не вызывать неподдельный интерес со стороны научного сообщества к исследованию данного феномена (Н. А. Ахренова [1], И. В. Вашунина [2], Е. Н. Галичкина [3], О. В. Дедова [4], О. В. Луговина [5], С. И. Орехов [6], А. Г. Сонин [7], К. Хэйлис [8], Л. Манович [9], Дж. Муррэй [10], Д. Г. Росарио [11], М.-Л. Риан [12], Н. Уордрик-Фруин [13] и др.). Исследование природы электронного текста, его семантики и функциональности в современной лингвистической теории и практике выходит далеко за рамки замкнутой текстовой структуры. Вербальный код является основным, но далеко не доминирующим элементом в поликодовом пространстве современной коммуникации, «возрастающая семиотическая комплексность» которой является одной из определяющих тенденций [14, с. 8]. Вслед за К. Хэйлис мы понимаем электронный художественный текст как художествен-

ный текст, который может быть представлен только в электронной среде (глобальной сети Интернет или на автономном носителе электронных данных), а его вербальные и невербальные элементы образуют единое визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое [8].

С позиции структуры и участников коммуникации (автора / читателя) электронный художественный текст имеет те же параметры, что и обычный гомогенный вербальный текст. Основу базовых характеристик данного типа текста составляют категории целостности / когерентности и связности / когезии. Соотношение категорий текстовой целостности (когерентности) и связности (когезии) можно представить как взаимоотношение понятий «план содержания» и «план выражения», отражающие соответственно связь элементов художественного текста на идейно-тематическом и структурном уровнях. Так, А.-М. Бруссо считает, что «когезия – свойство формы текста, тогда как когерентность – свойство его содержания» [15, р. 272]. Понятие когерентности шире когезии: если когезия является формально-грамматической связанностью дискурса, то когерентность охватывает еще и «семантико-прагматические (тематические и функциональные в том числе) аспекты смысловой и деятельностной (интерактивной)

связности дискурса, как локальной, так и глобальной» [16, с. 195]. К. А. Филиппов, считая данные категории основными свойствами текста, определяет их следующим образом: «Цельность предполагает внутреннюю законченность, смысловое единство текста. Связность заключается в сцеплении компонентов текста между собой, причем не только элементов, следующих в тексте непосредственно друг за другом, но и на некоторой дистанции друг от друга» [17, с. 134–135].

Рассмотрим более подробно соотношение элементов электронного художественного текста на семантическом уровне, который проявляется в соотносительности значений его поликодовых компонентов. Данный вид связности фиксируется с помощью как невербальных средств, так и языковых единиц. Языковые маркеры семантической связности электронного художественного текста могут иметь явный выраженный (эксплицитный) и опосредованный (имплицитный) характер. С точки зрения расположения или фиксации семантически связанных вербальных и невербальных элементов в структуре текста можно выделить анафорический и катафорический принципы прикрепленности. Семантический уровень связности электронного художественного текста может быть актуализирован в произведении в структурном, идентифицирующем и дейктическом аспектах.

Структурный аспект семантической связности предполагает непосредственное включение поликодовых компонентов в вербальную часть произведения. В данном случае невербальный компонент (аудио / видео / анимация / графический образ) замещает соответствующий вербальный элемент (букву / слово / сверхфразовое единство / главу), выступая его полным семантическим эквивалентом, актуализированным в произведении с помощью средств альтернативной знаковой системы.

Данный тип семантической связности проявляется в электронных художественных текстах с высокой степенью визуализации, к которым относятся, в частности, электронные интерактивные драмы и художественные нарративы, организованные по типу симуляторов виртуальной реальности. Например, в электронном художественном тексте «Nightingale's playground» А. Кэмпбэлла [18] концепция прочтения предполагает погружение реципиента в виртуальную реальность повествования, представленную вербальными и невербальными (виртуальная интерактивная трехмерная среда) компонентами.

Визуальными субститутами вербальных элементов "Nightingale's playground" выступают интерактивные образы предметов и деталей художественного пространства произведения: окно, чемодан, старый калькулятор и т. д. Например, просматривая содержимое чемодана главного героя, реципиент сталкивается с рядом объектов, которые не эксплицированы вербально, но при этом визуальный образ заменяет их вербальную идентификацию в структуре повествования. Следующий за активацией невербального компонента текст продолжает семантическое развертывание темы, заданной с помощью поликодового компонента.

Так, при активировании (нажатии) интерактивного изображения калькулятора на экране пользователя появляется вербальная часть "Nightingale's playground", в которой получает полное семантическое развертывание заданный визуальным компонентом тематический аспект (рис. 1). Читатель узнает, что этот калькулятор является памятной вещью, поскольку герой пользовался им еще в школе, с этим предметом также связаны несколько важных событий в жизни персонажа, которые отразились на его психоэмоциональном состоянии и оставили глубокий след в памяти



Рис. 1. "Nightingale's playground", А. Кэмпбэлл
Fig. 1. "Nightingale's playground" by A. Campbell

Калькулятор как некий концептуальный объект в художественной действительности произведения эксплицируется как на вербальном (рассказ героя об этой вещи), так и на невербальном уровнях (интерактивное изображение на экране).

По такому же принципу организовано соотношение вербальных и невербальных компонентов в таких электронных художественных текстах, как "Wallpaper" А. Кэмпбэлла и Дж. Олстон [19], "All the Delicate Duplicates" А. Кэмпбэлла и М. Бриз [20], "In Animate Alice" К. Пулинджер [21] и др. Невербальный компонент (графическое и / или видеоизображение) интегрируется в текст произведения и выступает паралингвистическим субституту вербального элемента.

Однако чаще всего структурный аспект семантической связности не используется в тексте изолированно от других способов идентификации и соотношения компонентов, поскольку он не является семантически самодостаточным. Семантическая связность вербального и невербального компонентов электронного художественного текста проявляется одновременно как в структурном, так и в идентифицирующем и дейктическом аспектах.

Идентифицирующий аспект семантической связности используется автором для именованности и / или обозначения персонажа / объекта в произведении. Осуществление связности происходит за счет актуализации отношений конкретной референции в идентифицирующем аспекте с помощью фонда автономных языковых единиц и их актуализаторов. К группе автономных

языковых единиц, выступающих идентификаторами референции, относятся личные местоимения, имена собственные (выполняющие номинативную функцию и обладающие свойством единичной референции), а также субстантивные выражения, которые состоят из имен нарицательных, выполняющих функцию обозначения. К актуализаторам, оформляющим именные выражения, относятся артикли, притяжательные, неопределенные и отрицательные прилагательные, некоторые числительные [22]. Невербальные элементы, используемые в данной функции, представлены графическими, аудио, видео, анимационными ресурсами семантически эквивалентными вербально выраженному обозначению персонажа / объекта в произведении.

По характеру словесной выраженности все имена собственные, именные словосочетания, личные местоимения являются эксплицитными средствами языковой связности в электронном художественном тексте, тогда как артикли и субстантивные выражения относятся к имплицитным элементам идентифицирующей и дейктической референций. Невербальные элементы (аудио, видео, анимация, графика) носят эксплицитный характер в том случае, если их присутствие в тексте явно выражено и данные элементы открыто и полно представлены на экране реципиента. Если же какой-то из элементов скрыт и его активация носит вариативный характер (например, аудио / видео открывается или подключается лишь при выборе той или иной интерактивной опции), то данные невербальные компоненты будут являться имплицитными.

В электронном художественном тексте "Mrs. Wobbles&The Tangerine House. Book 3: Switcheroo" [23], представляющем собой интерактивную книгу, в которой читатель получает не только возможность конструировать собственный сюжет по «эргодической схеме», но и стать активным участником повествования наравне с другими фикциональными персонажами, идентифицирующий аспект семантической связности реализуется при получении реципиентом имени и его актуализации (непосредственном функционировании) в нарративе вместе с другими героями [24].

На протяжении всего повествования в правом верхнем углу экрана расположена таблица, которая представляет собой своего рода напоминание для читателя, где указано общее количество пройденных эпизодов, прочтенных страниц и имя персонажа, в роли которого выступает реципиент, например, *you are acting like Matilda / вы выступаете как Матильда (Прим. автора: здесь и далее подстрочный перевод автора)*. В данном случае заявленное имя для персонажа, выбранного читателем в начале повествования для собственной роли, будет одним из связующих компонентов электронного художественного текста в идентифицирующем аспекте на всем его протяжении (выбрав в начале повествования имя для собственного действующего лица, читатель не может его поменять до окончания процесса прочтения). Идентифицирующий аспект семантической связности в данном тексте эксплицируется и в более очевидной манере, которая актуализируется при именовании других персонажей

повествования. Обычно это происходит с помощью автономных языковых средств прямой номинации (имена собственные и / или личные местоимения), которые соотносятся на экране с изображением остальных персонажей (рис. 2).

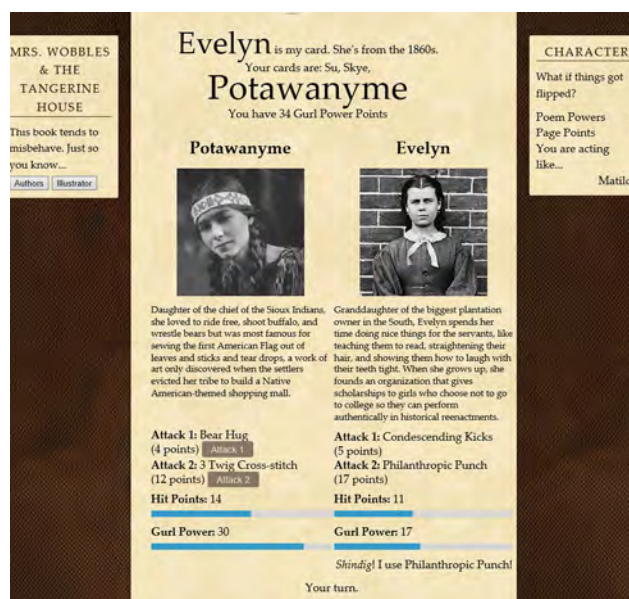


Рис. 2. "Mrs. Wobbles&The Tangerine House. Book 3: Switcheroo" (The Marino Family)
 Fig. 2. "Mrs. Wobbles&The Tangerine House. Book 3: Switcheroo" (The Marino Family)

Все компоненты (вербальные и невербальные), обеспечивающие связность в "Mrs. Wobbles&The Tangerine House. Book 3: Switcheroo", появляются в электронном художественном тексте одновременно (в момент открытия читателем той или иной страницы), поэтому в данном случае признак фиксации по анафорическому / катафорическому типу не является актуальным, при этом все связующие элементы носят явно выраженный эксплицитный характер.

Семантическая связность компонентов в идентифицирующем аспекте имеет идентичную схему проявления в электронных художественных текстах всех типов. Как правило, это связано с появлением на экране визуального образа одного из персонажей / объектов художественного произведения и следующим за ним вербальным сопровождением в виде имени собственного, личных местоимений, субстантивных выражений в функции обозначения, неопределенных и отрицательных местоимений и пр.

Невербальный компонент, с помощью которого в электронном художественном тексте эксплицируется семантическая связность элементов в идентификационном аспекте, может присутствовать в произведении как в виде графического изображения на экране, так и в формате видео- / аудиопредставления (например, аудиотекст, сопровождающий определенный образ / группу объектов художественной действительности). По такой схеме (соотношение визуального объекта с вербальным компонентом в аудиоформате) происходит идентификация персонажей и объектов в элек-

тронном художественном тексте "88 Constellations for Wittgenstein" Д. Кларка [25], где образ главного героя Людвиг Витгенштейна, прототипом которого является реальная историческая личность, представлен с помощью, с одной стороны, визуального образа, с другой стороны, аудиотекста, сопровождающего появление изображения главного героя на экране: *This story is about a man named Wittgenstein. He was a philosopher. His life was a series of moments and our story is a series of constellations / Эта история про человека, которого зовут Витгенштейн. Его жизнь была последовательностью событий, а наш рассказ — это последовательность созвездий* (рис. 3).

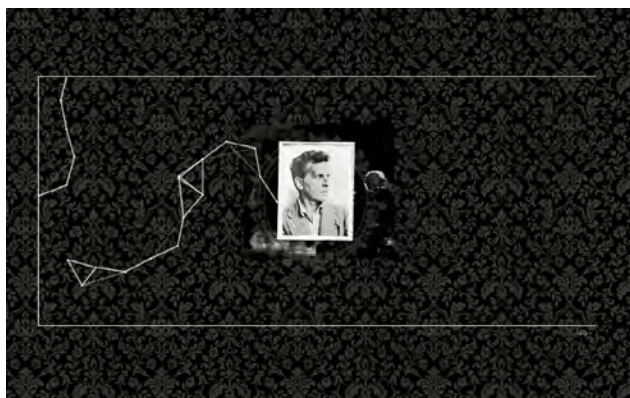


Рис. 3. "88 Constellations for Wittgenstein", Д. Кларк
Fig. 3. "88 Constellations for Wittgenstein" by D. Clarke

Дейктический аспект семантической связности проявляется в тексте при актуализации «указательно-го» значения. С точки зрения языковой репрезентации в этой функции выступают дейктические прилагательные и местоимения, а невербальными средствами выражения в данном случае являются аудио, видео, анимационные и графические элементы, реализующие в тексте семантику «указания» на персонажа / объект. По большей части на уровне вербальной экспликации в электронном художественном тексте идентифицирующий и дейктический аспекты семантической связности реализуются одновременно, а в некоторых случаях возможно их максимально контактное проявление в произведении (в пределах одного предложения / фразы).

Например, в электронном художественном тексте "The Gathering Cloud" Дж. Р. Карпентера [26], который в структурном плане представляет собой соотношение текста и интерактивных изображений, указательные местоимения выступают в качестве средств связи между определенной частью вербального компонента и фрагментом изображения, прикрепленным к данной части. Так, во второй главе "The Gathering Cloud", обозначенной как *Plate.No.2*, читатель может видеть на экране динамическое черно-белое трехслойное изображение. Первый слой представлен образом человека, наблюдающим за коровой на фоне деревенского пейзажа (деревья, ручей, ветхий дом, туман). На втором слое изображен скелет кошки, туловище которой расположено на уровне неба, а лапы – на уровне

земли. Третий слой изображения – это черные следы от кошачьих лап (рис. 4).

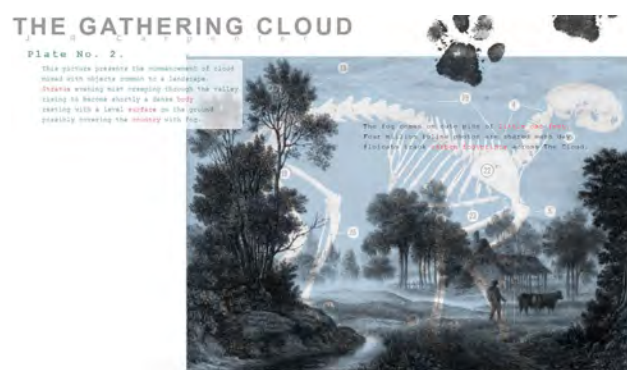


Рис. 4. "The Gathering Cloud", Дж. Р. Карпентер
Fig. 4. "The Gathering Cloud" by J. R. Carpenter

Грамматическим маркером связности двух вербальных компонентов, размещенных непосредственно на изображении и представленных небольшими (два и три предложения соответственно) текстовыми фрагментами, является дейктическое местоимение *this / эта* в предложении: *This picture presents the commencement of cloud mixed with the objects common to a landscape / С помощью комбинирования объектов на экране эта картина показывает, как образуется облако*. Местоимение *this / эта* соотносено со словом картина и имеет непосредственное отношение к изображению.

Визуальный образ на указанном изображении получает частичное семантическое развертывание в метафорическом ключе (туман-кошка) в вербальном фрагменте, соотношенным с ним. Однако полное раскрытие метафоры (*Туман, словно кошка, мягко ступает и постепенно перемещается по долине*) происходит в момент соотносения текста и всех трех уровней изображения. Стадии или схема процесса образования *облака / commencement of cloud* ассоциируются при этом со скелетом (схематичным изображением) кошки, мягко ступающей по земле. В вербальном компоненте данная соотношенность актуализирована с помощью лексико-семантических групп слов со значением «плавно перемещаться / передвигаться» (*creeping, rising, covering*) и «туман» (*evening mist, fog*). В данном случае мы можем говорить о реализации дейктического аспекта семантической связности поликодовых элементов электронного художественного текста, которая носит явно выраженный эксплицитный характер.

В другом произведении Дж. Карпентера "Ethereic Ocean" [27] в сходной дейктической функции выступает местоимение *these / эти* во фрагменте предложения *within these sounds we sent our boats / эти звуки сопровождают отправление нашей лодки*, являющимся частью вербального компонента и одновременно указывающим и комментирующим включенный в структуру электронного художественного текста аудиокomпонент (рис. 5). Аудиоряд здесь представлен звуками, ассоциирующимися с шумом воды и спуском лодки на воду. В данном случае мы можем также говорить об эксплицитном характере невербального компонента при его

прямой, а не последовательной (анафорической / катафорической) сцепки с текстом, поскольку аудиоряд в произведении включается одновременно с появляющимся на виртуальной странице текстом.



Рис. 5. "Ethereic Ocean", Дж. Карпентер
Fig. 5. "Ethereic Ocean" by J. R. Carpenter

Возвращаясь к примеру "Nightingale's playground" А. Кэмпбэлла, следует отметить, что семантическая связность на структурном уровне (замена вербального компонента аудиовизуальным образом на экране) сопряжена с экспликацией соотношения вербальных и невербальных компонентов повествования как на идентификационном, так и на дейктическом уровнях. Так, в случае с калькулятором для обеспечения семантической связности помимо визуального образа автором используется весь спектр автономных языковых средств и их актуализаторов:

- дейктические и личные местоимения: *this thing* / или *it* / это;
- артикли: *the thing* / эта вещь;
- субстантивные выражения: *my pocket guide* / мой карманный помощник.

Таким образом в пределах одного текстового сегмента в "Nightingale's playground" реализуются идентификационный и дейктический аспекты связности его вербальных и невербальных элементов.

По аналогичному принципу реализуется соотношение структурного и дейктического аспектов семантической связности во всех электронных художественных текстах с высокой степенью визуализации. Структурная соотношенность вербального компонента (имена собственные и / или субстантивные выражения, выполняющие денотативную функцию по отношению к любому объекту художественного произведения) с невербальным (аудиовизуальный образ на экране) сопровождается использованием языковых средств референции в идентификационной и дейктической функциях.

Так, например, в электронном художественном тексте "Inanimate Alice" К. Пуллинджер [21] аудиоряд (стук в дверь) соотносится с вербальными элементами, а именно личными и дейктическими местоимениями *it* и *this*, выступающими в функции идентифицирующей и дейктической референций по отношению к звуку, сопровождающему данную часть повествования. Имена

собственные (*Brad*) и именные словосочетания (*my room / my house / our apartment / the Matryoshka game / my closet*) в данной части произведения будут являться средствами идентифицирующей референции и семантической связности невербальных (аудиовизуальных интерактивных образов / изображений того или иного объекта художественного мира на экране) и вербальных компонентов повествования. Так, имя *Brad* соотносено с анимированным изображением подростка на экране компьютерной игры главной героини "Inanimate Alice" Алисы. Выражения *my room / my house / our apartment* и пр. появляются на экране пользователя одновременно с интерактивным изображением данных объектов художественного мира произведения (рис. 6).

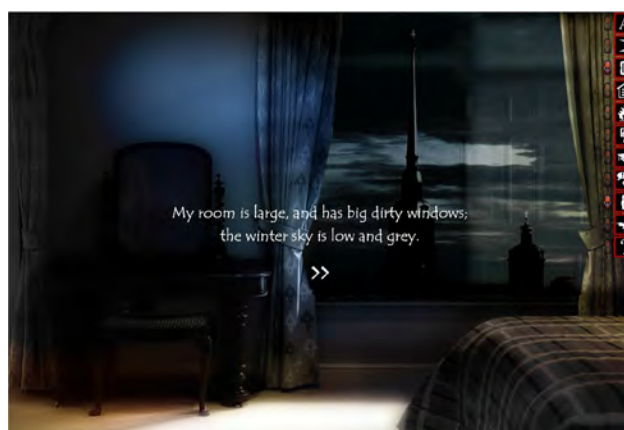


Рис. 6. "Inanimate Alice", К. Пуллинджер
(часть 3, Russia)

Fig. 6. "Inanimate Alice" by K. Pullinger (part 3, Russia)

Следует отметить, что в дейктическом аспекте доминирующими средствами связности компонентов в электронных художественных текстах являются все же невербальные средства. Чаще всего в этой роли выступают анимационные и графические метаконпоненты, которые являются неотъемлемой частью художественной концепции произведения. Они интегрированы в гетерогенную структуру электронного художественного текста и имеют сходную стилистику оформления визуально-графического образа. Так, например, в электронном художественном тексте "High Muck A Muck" Ф. Ва [28] невербальными компонентами, выступающими в дейктической функции, являются интерактивные изображения человеческого уха, которые связывают вербальные (текстовые фрагменты на экране) и невербальные (аудиофрагменты) повествования (рис. 7). В данном случае мы можем говорить об эксплицитном уровне представления дейктической связности за счет невербальных компонентов при их катафорической фиксации, т.к. аудиоряд включается не сразу (непосредственно при открытии данной страницы реципиентом), а лишь при активировании читателем интерактивного изображения.



Рис. 7. "High Muck A Muck", Ф. Ва и др.
Fig. 7. "High Muck A Muck" by F. Wa and others

Часто дейктический аспект связности вербальных и невербальных элементов проявляется в соотношении метакомпонентов электронного художественного текста (меню или средств навигации) с основным содержанием. Включение метакомпонентов в структуру произведения в большинстве случаев обусловлено авторской художественной концепцией и является неотъемлемой частью его интерфейса. Например, в произведении Дж. Нельсона "Game, game, game and game again" [29] к навигационным компонентам можно отнести интерактивный невербальный компонент – изображение в виде кнопки с надписью *click here / нажми сюда*, обозначающий переход к следующей части произведения (рис. 8).

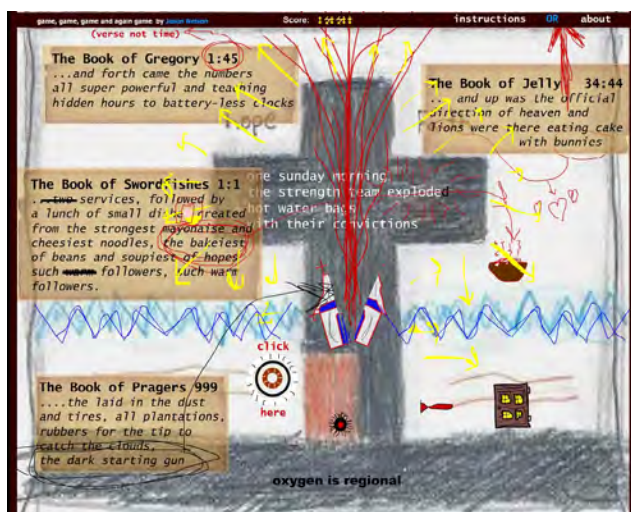


Рис. 8. "Game, game, game and game again", Дж. Нельсон
Fig. 8. "Game, game, game and game again" by J. Nelson

В электронных художественных текстах на русском языке навигационные компоненты произведения также выполняют связующую функцию в дейктическом, указательном аспекте. Например, в произведении «Звездапад» Алексрома [30] на странице, следующей после заглавной, вербально выраженная инструкция

Литература

1. Ахренова Н. А. Интернет-дискурс как глобальное межкультурное явление и его языковое оформление: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. М., 2009. 36 с.

(верти страницы щелкай мышью) сопровождается интерактивной стрелкой-указателем на название произведения и указывает реципиенту на необходимость выполнения определенных действий (перелистывание виртуальных страниц), а также на способ и характер их выполнения (рис. 9).

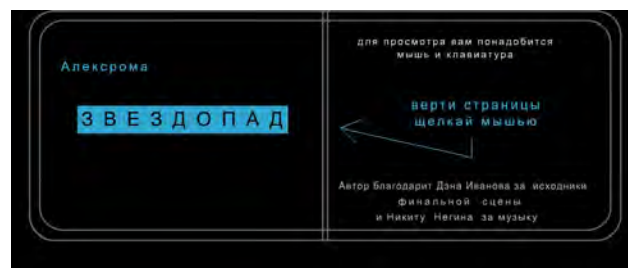


Рис. 9. «Звездапад», Алексрома
Fig. 9. "Starfall" by Alexrom

Меню, а также вербальные и невербальные компоненты навигации в электронном художественном тексте, актуализирующие дейктический аспект семантической связности сегментов произведения, с точки зрения характера представления и фиксации в тексте являются в большинстве случаев анафорически расположенными эксплицитными элементами. Это обусловлено их указательной функцией, семантика которой предполагает сначала визуализацию объекта / действия, а затем вербальное сопровождение.

Связность элементов электронного художественного текста на семантическом уровне реализуется в структурном, идентифицирующем и дейктическом аспектах, каждый из которых актуализируется с помощью вербальных и невербальных единиц электронного произведения. Семантическое развертывание той или иной темы электронного художественного текста становится полным только лишь в момент, когда вербальные компоненты соединяются в сознании реципиента с визуальной составляющей. Вербальный код в данном случае является значимым, но далеко не доминирующим элементом в поликодовом пространстве современной коммуникации, «возрастающая семиотическая комплексность» которой является одной из определяющих тенденций [14, с. 8]. Таким образом, мы можем установить, что связность элементов электронного художественного текста не зависит в полной мере от вербального кода, который в некоторых моментах (при учете усиливающейся тенденции к визуализации электронных произведений) является избыточным, а исследование феномена электронного текста (как художественного, так и нехудожественного), его семантики и функциональности в современной лингвистической теории и практике выходит далеко за рамки замкнутой текстовой структуры.

2. Вашунина И. В. Взаимовлияние вербальных и невербальных (иконических) составляющих при восприятии креолизованного текста: дис. ... д-ра филол. наук; Институт языкознания Российской академии наук. М., 2009. 511 с.
3. Галичкина Е. Н. Компьютерная коммуникация: лингвистический статус, знаковые средства, жанровое пространство. Волгоград: Парадигма, 2012. 322 с.
4. Дедова О. В. Лингвистическая концепция гипертекста: основные понятия и терминологическая парадигма // Вестник Московского университета. Серия 9: Филология. 2001. № 4. С. 22–36.
5. Лутовинова О. В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса: дис. ... д-ра филол. наук; Волгоградский гос. пед. ун-т. Волгоград, 2009. 519 с.
6. Орехов С. И. Виртуальная реальность: Исследование онтологических и коммуникационных основ: дис. ... д-ра филос. наук; Омский гос. ун-т. Омск, 2002. 332 с.
7. Сонин А. Г. Моделирование механизмов понимания поликодовых текстов: дис. ... д-ра филол. наук; Московский гос. лингв. ун-т. М., 2006. 323 с.
8. Hayles K. N. Electronic Literature: What Is It? 02.01.2007. Режим доступа: <http://eliterature.org/pad/elp.html> (дата обращения: 10.02.2018).
9. Manovich L. The language of new media. Cambridge, Massachusetts. London, England: MIT Press, 2001. 307 p.
10. Murray J. N. Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1998. 440 p.
11. Rosario D. G. Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House, 2011. 336 p.
12. Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001. 416 p.
13. Wardrip-Fruin N. Five elements of digital literature. Режим доступа: <https://games.soe.ucsc.edu/sites/default/files/nwf-BC5-FiveElementsOfDigitalLiterature.pdf> (дата обращения: 10.02.2018).
14. Чернявская В. Е. Лингвистика текста: Поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность. М.: Либроком, 2009. 248 с.
15. Brousseau A.-M., Roberge Y. Syntaxe et sémantique du français. Québec, Saint-Laurent: Fides, 2000. 352 p.
16. Макаров М. Л. Языковое общение в малой группе: опыт интерпретативного анализа дискурса: дис. ... д-ра филол. наук; Тверской гос. ун-т. Тверь, 1998. 443 с.
17. Филиппов К. А. Лингвистика текста. Курс лекций. СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2003. 336 с.
18. Campbell A., Alston J. Nightingale's playground. Режим доступа: <http://nightingalesplayground.com/flash/consensustrance/index.html> (дата обращения: 10.02.2018).
19. Campbell A., Alston J. Wallpaper. Режим доступа: <http://www.dreamingmethods.com/portfolio/wallpaper/> (дата обращения: 10.02.2018).
20. Campbell A., Breeze M. All the Delicate Duplicates. Режим доступа: <http://www.dreamingmethods.com/portfolio/delicate-duplicates/> (дата обращения: 10.02.2018).
21. Pullinger K. Inanimate Alice. Episode 3: Russia. Режим доступа: <https://inanimatealice.com/episode3/> (дата обращения: 10.02.2018).
22. Арутюнова Н. Д. Лингвистические проблемы референции // Новое в зарубежной лингвистике. Вып.13. Логика и лингвистика (Проблемы референции). М.: Радуга. 1982. С. 5–41.
23. Marino R., Marino A., Gallagher B. Mrs. Wobbles&The Tangerine House. Book 3: Switcheroo. Режим доступа: <http://markmarino.com/tales/storybook4wobbles.html> (дата обращения: 10.02.2018).
24. Aarseth Espen J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. The Johns Hopkins University Press, 1997. 216 p.
25. Clark D. 88 Constellations for Wittgenstein // Electronic Literature Collection / ed. by L. Borrás, T. Memmott, R. Raley, V. Stefans. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2011. Режим доступа: http://collection.eliterature.org/2/works/clark_wittgenstein.html (дата обращения: 10.02.2018).
26. Carpenter J. R. The Gathering Cloud. Режим доступа: <http://luckysoap.com/thegatheringcloud/> (дата обращения: 10.02.2018).
27. Carpenter J. R. Etheric Ocean. Режим доступа: <http://luckysoap.com/ethericocean/> (дата обращения: 10.02.2018).
28. Wah F., Harwood N., Zhang J., Wapp B., Loh T., Ihaya T., Ida H., Djwa Ph., Leung P. High Muck A Muck // Electronic Literature Collection / ed. by S. Boluk, L. Flores, J. Garbe, A. Salter. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2016. Режим доступа: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=high-muck-a-muck> (дата обращения: 10.02.2018).
29. Nelson J. Game, game, game and game again // Electronic Literature Collection / ed. by L. Borrás, T. Memmott, R. Raley, V. Stefans. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2011. Режим доступа: http://collection.eliterature.org/2/works/nelson_game.html (дата обращения: 10.02.2018).
30. Алексома, Иванов Д., Негин Н. Звездопад. Режим доступа: <http://www.netslova.ru/alexroma/zvezdopad.html> (дата обращения: 10.02.2018).

COHESION SPECIFICITY IN ELECTRONIC LITERARY TEXTS: SEMANTIC, VISUAL AND GRAPHICAL ASPECTS

Svetlana A. Kuchina¹.[@]

¹ Novosibirsk State Technical University, 20, K. Marx Ave., Novosibirsk, Russia, 630073

[@] svkuchina@yandex.ru

Received 12.02.2018. Accepted 07.05.2018.

Keywords: electronic literary text, cohesion, verbal, nonverbal, polycode, interactivity.

Abstract: The article deals with the cohesion specificity in electronic literary texts, which results from dual (verbal and non-verbal) structure of electronic literary text. The research materials include several electronic texts (based on different platforms and technologies such as Adobe Flash, Scalar, HTML 5) that demonstrate the use of conceptually valid poly-code elements in their semantic structure. The main methods of the research are general scientific methods, such as monitoring and description in conjunction with the method of comparative analysis and complex linguistic and stylistic analysis of literary text. As a result, the author concludes that the electronic literary text cohesion on semantic level is represented in structural, identical and indexing aspects. All of them are provided by verbal and nonverbal elements of the electronic literary text. The semantic unraveling of this or that main topic of the electronic literary text is provided by the mental combination of verbal and visual elements in recipient's mind during the electronic text perception process. In this case the poly-code paralinguistic elements enhance semantic resources of electronic literary text and emphasize its visibility.

For citation: Kuchina S. A. Osobennosti realizatsii kategorii svyaznosti v elektronnykh khudozhestvennykh tekstakh: semanticheskii i vizual'no-graficheskii aspekty [Cohesion Specificity in Electronic Literary Texts: Semantic, Visual and Graphical Aspects]. *Bulletin of Kemerovo State University*, no. 2 (2018): 190–198. DOI: <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2018-2-190-198>.

References

1. Akhrenova N. A. *Internet-diskurs kak global'noe mezhekul'turnoe iavlenie i ego iazykovoe oformlenie*. Avtoref. diss. doktora filol. nauk [Internet-discourse as a global intercultural phenomenon and its linguistic design. Dr. Philol. Sci. Diss. Abstr.]. Moscow, 2009, 36.
2. Vashunina I. V. *Vzaimovliianie verbal'nykh i neverbal'nykh (ikonicheskikh) sostavliaiushchikh pri vospriiatii kreolizovannogo teksta*. Diss. doktora filol. nauk [Interaction of verbal and non-verbal (iconic) components in the perception of the creolized text. Dr. Philol. Sci. Diss.]. Institute of Linguistics of the Russian Academy of Sciences. Moscow, 2009, 511.
3. Galichkina E. N. *Komp'yuternaia kommunikatsiia: lingvisticheskii status, znakovye sredstva, zhanrovoe prostranstvo* [Computer communication: linguistic status, sign means, genre space]. Volgograd: Paradigma, 2012, 322.
4. Dedova O. V. *Lingvisticheskaiia kontseptsiiia giperteksta: osnovnye poniatiiia i terminologicheskaiia paradigma* [Linguistic concept of hypertext: basic concepts and terminological paradigm]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriiia 9: Filologiiia = Bulletin of Moscow University. Series 9: Philology*, no. 4 (2001): 22–36.
5. Lutovinova O. V. *Lingvokul'turologicheskie kharakteristiki virtual'nogo diskursa*. Diss. doktora filol. nauk [Lingvokulturologicheskie characteristics of virtual discourse. Dr. Philol. Sci. Diss.]. Volgograd State Ped. Univ. Volgograd, 2009, 519.
6. Orekhov S. I. *Virtual'naia real'nost': Issledovanie ontologicheskikh i kommunikatsionnykh osnov*. Diss. doktora filos. nauk [Virtual reality: Study of ontological and communication bases. Dr. Philos. Sci. Diss.]. Omsk State Univ. Omsk, 2002, 332.
7. Sonin A. G. *Modelirovanie mekhanizmov ponimaniia polikodovykh tekstov*. Diss. doktora filol. nauk [Modeling of mechanisms of understanding of polycode texts. Dr. Philol. Sci. Diss.]. Moscow State Linguistic Univ. Moscow, 2006, 323.
8. Hayles K. N. *Electronic Literature: What Is It?* 02.01.2007. Available at: <http://eliterature.org/pad/elp.html> (accessed 10.02.2018).
9. Manovich L. *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001, 307.
10. Murray J. H. *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998, 440.
11. Rosario D. G. *Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment*. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House, 2011, 336.
12. Ryan M.-L. *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001, 416.

13. Wardrip-Fruin N. *Five elements of digital literature*. Available at: <https://games.soe.ucsc.edu/sites/default/files/nwf-BC5-FiveElementsOfDigitalLiterature.pdf> (accessed 10.02.2018).
14. Cherniavskaia V. E. *Lingvistika teksta: Polikodovost', intertekstual'nost', interdiskursivnost'* [Linguistics of the text: Polycodicity, intertextuality, interdiscursivity]. Moscow: Librokom, 2009, 248.
15. Brousseau A.-M., Roberge Y. *Syntaxe et sémantique du français*. Québec, Saint-Laurent: Fides, 2000, 352.
16. Makarov M. L. *Iazykovoe obshchenie v maloi gruppe: opyt interpretativnogo analiza diskursa*. Diss. doktora filol. nauk [Language communication in a small group: the experience of an interpretive analysis of discourse. Dr. Philol. Sci. Diss.]. Tver State Univ. Tver, 1998, 443.
17. Filippov K. A. *Lingvistika teksta. Kurs lektsii* [Linguistics of the text. Lecture course]. Saint-Petersburg: Izd-vo S.-Peterb. un-ta, 2003, 336.
18. Campbell A., Alston J. *Nightingale's playground*. Available at: <http://nightingalesplayground.com/flash/consensustrance/index.html> (accessed 10.02.2018).
19. Campbell A., Alston J. *Wallpaper*. Available at: <http://www.dreamingmethods.com/portfolio/wallpaper/> (accessed 10.02.2018).
20. Campbell A., Breeze M. *All the Delicate Duplicates*. Available at: <http://www.dreamingmethods.com/portfolio/delicate-duplicates/> (accessed 10.02.2018).
21. Pullinger K. *Inanimate Alice. Episode 3: Russia*. Available at: <https://inanimatealice.com/episode3/> (accessed 10.02.2018).
22. Arutiunova N. D. Lingvisticheskie problemy referentsii [Linguistic problems of reference]. *Novoe v zarubezhnoi lingvistike. Vyp. 13. Logika i lingvistika (Problemy referentsii)* [New in foreign linguistics. Iss. 13. Logic and Linguistics (Problems of Reference)]. Moscow: Raduga, 1982, 5–41.
23. Marino R., Marino A., Gallagher B. *Mrs. Wobbles & The Tangerine House. Book 3: Switcheroo*. Available at: <http://markcmarino.com/tales/storybook4wobbles.html> (accessed 10.02.2018).
24. Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997, 216.
25. Clark D. 88 Constellations for Wittgenstein. *Electronic Literature Collection*. Ed. by L. Borrás, T. Memmott, R. Raley, B. Stefans. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2011. Available at: http://collection.eliterature.org/2/works/clark_wittgenstein.html (accessed 10.02.2018).
26. Carpenter J. R. *The Gathering Cloud*. Available at: <http://luckysoap.com/thegatheringcloud/> (accessed 10.02.2018).
27. Carpenter J. R. *Etheric Ocean*. Available at: <http://luckysoap.com/ethericocean/> (accessed 10.02.2018).
28. Wah F., Harwood N., Zhang J., Wapp B., Loh T., Ihaya T., Ida H., Djwa Ph., Leung P. High Muck A Muck. *Electronic Literature Collection*. Ed. by S. Boluk, L. Flores, J. Garbe, A. Salter. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2016. Available at: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=high-muck-a-muck> (accessed 10.02.2018).
29. Nelson J. Game, game, game and game again. *Electronic Literature Collection*. Ed. by L. Borrás, T. Memmott, R. Raley, B. Stefans. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2011. Available at: http://collection.eliterature.org/2/works/nelson_game.html (accessed 10.02.2018).
30. Aleksroma, Ivanov D., Negin N. *Zvezdopad* [Starfall]. Available at: <http://www.netslova.ru/alexroma/zvezdopad.html> (accessed 10.02.2018).