Материалы семинара 16 марта 2016

По итогам общей дискуссии были выработаны «Памятка для аннотирования сюжетов» и алгоритм формализации сюжета (на примере «Русой косы» Погодина и «Пиковой дамы» Пушкина).

Памятка для аннотирования сюжетов

При аннотировании должны быть отражены следующие параметры:

1) Исходная ситуация:
2) Кто рассказывает историю (тип повествования; наличие рамки, первичного, вторичного рассказчиков).
3) Состав активно действующих героев (сюжетообразующие)
4) Последовательность и логика взаимодействия героев
5) Внутренний смысл сюжета (напр., ментальная перемена. Ментальное преображение, как у Погодина в «Русой косе»)

NB: случай «Русой косы» Погодина: по модели Китаниной не раскладывается, т.к. нет событийности как таковой, препятствий. Но есть иной тип сюжетности: ситуация выбора между наукой и любовью. Герой прозревает и выбирает любовь. «Ментальное прображение».

Что учитываем, когда есть сомнение, включать или не включать текст в роспись:

1) Если текст расположен в разделе «Смесь» или «Нравы», но имеет спец. жанровый подзаголовок (рассказ, повесть, истинное происшествие), то учитываем его.
2) Если текст переводной, причем автор указан или легко определяется (Бальзак и пр), то не учитываем.

Следующее заседание (задание):

1) Предв. Дата: 27-29 апреля.
2) К 27 апреля 15-20 текстов проаннотировать (минимум).

В таблицу внесены след. столбики:

1) Время действия
2) Место действия
3) Имена героя, героини (если инициалы, то тоже указываем)
4) Нац.-этническая и соц. принадлежность, если важно.
5) Сюжетно-сиуационные тэги.

Сюжет Пиковой дамы (сверхкраткая аннотация)

Герой (инженер обрусевший немец) одержим страстью обогащения, узнает старый анекдот о трех картах , использует девушку (Лиза, воспитанница старой графини), чтобы проникнуть к носителю знания (старая графиня и парижская история ее тайны). Графиня не открывает ему тайну (условие – жениться на Лизе) и умирает, но ее призрак открывает три карты. Герой ставит на них по одной в день и на третий день его карта бита (в даме ему видится старуха). Герой сходит с ума, а героиня благополучно замужем. (+Чекалинский и его богатый дом).

Элементарный сюжет «Искушение»

Для Пиковой Дамы – «Искушение» (шаги – красным)

I. Герой (исходная ситуация)
   1. Терпит нужду (Мешок; ЧестИзв; НечСил; ИзвНоч; Полуимп; Золото; ЧужГолова; СилаКондр)
   2. Имеет порок (Хмель)
   3. Благополучен (Искушение; Памятка)

II. Цель героя:
   1. Разбогатеть (Мешок; НечСил; ИзвНоч; ЧужГолова; Искушение; СилаКондр)
   2. Нет цели (ЧестИзв; Хмель; Полуимп; Искушение)
   3. Поставить памятник на могилу матери (Золото)

III. Способ достижения цели:
   1. Случайно завладевает чужим богатством (Мешок; ЧестИзв; ИзвНоч; Полуимп)
   2. Сознательно пытается завладеть чужим богатством:
      a. Мелкая кража (СилаКондр
      b. Убийство (НечСил; ЧужГолова; Золото; Памятка)
   3. Искушается бесом совершить преступление (Искушение)
   4. Пытается узнать магический секрет (как?) (ПД)

IV. Последствие достижения/недостижения цели:
   1. Испытывает угрызения совести (Мешок; ЧестИзв; Хмель; ИзвНоч; Золото; Полуимп)
   2. Совершает преступление без угрызений совести:
      a. Кража и достижение богатства (СилаКондр)
      b. Преднамеренное убийство (НечСил; ЧужГолова)
      c. Непреднамеренное, случайное убийство (Хмель; НечСил [родственника]) ПД
   3. Благополучно справляется с искушением (Искушение)
   4. Объект оказывает отпор преступнику и убивает его/его родственника (Памятка)

V. *Возмездие:
   1. Проигрыш (ПД)
   2. Разорение
   3. Смерть близких (СилаКондр)

VI. Результат:
   1. Возвращает богатство владельцу и обретает вознаграждение и покой (Мешок; ЧестИзв; ИзвНоч; Полуимп; Золото)
   2. Раскаяние:
      a. Сам доносит на себя следствию (Хмель)
      b. Благотворительность и уход в монастырь (СилаКондр)
   3. Отсутствие раскаяния и наказание:
      a. Арест и каторга (НечСил+2а; ЧужГолова)
      b. Сумасшествие
   4. Увечье на всю жизнь (Памятка)
   5. Сумасшествие (ПД)