

3. Демонстрация связности текста на естественном языке.

Для того, чтобы уяснить движущие ход сюжета или повествования вообще составляющие подтекста избранного для анализа текста сказки о Буратино, необходимо выйти за пределы намеченных автором сказки 29 глав. Это легче всего делать путем исключения действующих лиц, замены их функциями изменения текста. Без деперсонализации нельзя повысить уровень общности и, соответственно, прорваться на уровень подтекста, который, возможно, размещен внутри самого текста полностью или хотя бы частично.

Буратино – окуляр читателя. Плутишка!

Карло восприимчив удивительного случая. Создатель. Спаситель и предмет замысла.

Карабас – источник монет и хранитель тайны ключика.

Кот и Лиса – отклонение сюжета от замысла.

Пьеро – двигатель сюжета: процесс взросления меланхолика и сентиментального романтика.

Мальвина – вращение сюжет – возвращение к замыслу.

Черепаша – хранитель ключика

и т.д.

Однако деперсонализация героев, источников действий, часто угрожает символизацией – сведением героев к аллегориям, упрощением текста, ходульностью схемы и утратой живого восприятия. Автор стремился спрятан банальный замысел в оригинальный текст, сделать его неявным и невыявляемым для читателя: это возможно только за счет неустранимой неопределенности "висячих" дуг сюжета, т.е. не объясненных введений вспомогательных, рассеивающих внимание читателей персонажей. Без деталей поведения Артемона и внешности Дуремара блекнут образы их главных спутников – директора Карабаса Барабаса и куклы Мальвины. Их расположение в таблице связности сказки демонстрирует ее асимметричность:

	монеты	ключик	еще есть всякие
замысел	Буратино, Карабас, Кот-Лиса, Собаки	Джузеппе-Карло, Буратино, Сверчок, Крыса	стрижи, ужи, ежи, жаба, богомол, сова, бабочки, гусеницы
тайна	Пьеро, Арлекин, Мальвина, Артемон, Хозяин	Черепаша, Дуремар, Хозяин-Петух, Карло, Пьеро, Мальвина, Артемон, Карабас- Барабас	

Возникает несообразность между статичной дидактической направленностью сказки, где банальная схема приведена в самом начале и с избыточностью реализована в счастливом конце (на протяжении сказки гибнет только Крыса Шушара), и ярким, но неровным сюжетом, который обретает натужный тон сразу после сцены в пруде и вручения ключика Черепашой. Любой читатель уловит разницу между погоней разбойников в лесу и битвой под пинией в художественном отношении. Избыточное и утомительное описание битвы под пинией и корректное и не затрудняющее память читателя описание ночного бегства Буратино от разбойников - следствие небрежности и нетребовательности автора к себе.

Разумеется, небрежность автора сказки, который не упростил сцены, начиная с главы "Буратино бежит из страны дураков и встречает товарища по несчастью" - 17-я из 29 глав, и не прописал окончания сказки, не влияет на целостность текста, а просто затрудняет понимание сказки. Можно использовать два пути выхода из возникшего затруднения. Составить процесс описания сюжетных ходов и ввести регистратор событий путем фиксирования изменений в самом окуляре читателя - главного героя сказки.

Первый путь. От динамики к статике:

(тривиальное изложение фрагмента переходов предметного связываения событий независимо от порядка пересказа сюжета автором). Укладка событий по тексту с введением "фиктивных", но легко выявляемых пополнений комментирования событий:

Продолжение графа интервалов строится аналогично - проблема только в обозримости, т.е.е в устройстве воспринимающего регистра. Разумеется читателю должно быть более трех лет жизни.

Фрагмент описания хода сюжета первого дня и основной части второго дня повествования вводит целый ряд конструкций, которые, возможно, входят в подтекст. Но отделить и доказать полноту списка этих конструкций на основании даже самого полного описания повествования не удастся.

Можно обратиться к автору на с.274 и в устах главного героя звучит резюме "занимательной, увлекательной комедии из жизни деревянных человечков" звучит как "истинное происшествие о том, как мы победили всех своих врагов при помощи остроумия, смелости и присутствия духа...". Что имел в виду А.Н. Толстой, когда ставил многоточие?

Второй путь: от статики к динамике.

Список характеристик Буратино:

1. Невежество - неумение преодолеть свои страсти.
2. Легковерие - доверчивость - наивность.
3. Неустойчивость в намерениях.
4. Изобретательность - смекалка - находчивость - остроумие.
5. Потворство своим желаниям - развлечение - баловство.
6. Лень и скука - неумение планировать обычные дела.
7. Упорство и неуступчивость.
8. Скромность.
9. Любопытство - любознательность.
10. Стойкость - выдержка в условиях риска и опасности.
11. Дружелюбие.
12. Практичность - приспособляемость к трудностям.
13. Решительность, присутствие духа.
14. Ловкость.
15. Жадность.
16. Смелость, стремление к опасности ради риска.

Эти характеристики - результат оценок свойств, проявленных (как думает наблюдатель) Буратино в разных эпизодах, отобранных Алексеем Толстым в ходе сотен пересказов Приключений Пинокио различным деталям. Каждый слушатель и отождествлял себя с Буратино, видел происходящее его глазами, а не глазами Карло, Карабаса или даже Мальвины (для слушательниц - девочек), и отстранялся от Буратино, приглядывался к его решениям. Качества очень бегло описанной куклы суммировались по мере их обнаружения. Но не всегда была сохранена непрерывность регистрации. Например, ненужный кот Базилио появляется на дороге Буратино в школу до того, как он услышал музыку. Или знание деревянного полена об идее Джузеппе изготовить куклу для продления и сохранения жизни старого Шарманщика приходится частично дублировать говорящему Сверчку уже в адрес изготовленного Буратино.

Имеются и противоречия между характеристиками личности окуляра Читателя - ловкость при прыжках с ветки на ветку от неловких Кота и Лисы и неряшливость во время попытки сунуть нос в чернильницу, чтобы полюбопытствовать. Таинственным образом невежественный Буратино разобрался к моменту пребывания в пещере под корнями сосны в предназначении письменных принадлежностей. Но хуже другое, не ясно в каких соотношениях находятся выявленные читателем и отмеченные автором свойства личности, которые мог бы узнать в своей жизни читатель сказки. Понятно, что с течением повествования число положительных характеристик начинает превышать число отрицательных. Герой взрослеет за счет обучения и использования успехов.

Прием постоянного отклонения и возвращения к замыслу позволяет автору сказки загонять этот раздел текста в подсознание. Переполненные регистры оперативной памяти, позволяющие сохранять нить повествования, и не выделять триангулятор тройки:



Буратино - это средство
 Карло - это цель
 Характеристики Буратино - это его методы реализации замысла - цели.
 Карло - сложнее, чем думал читатель, но это выявляется только в сцене на Косогоре, где он читает мораль разоблаченному и побежденному Карабасу.
 Для читателя это неожиданно, но он согласен - это вытекает из сборки деталей предыдущего изложения и всплывает из памяти.

Чтобы вырваться из коллизии статического и динамического (синхронного и диахронного) в конструировании подтекста, полезно осуществить выделения исходного звена. К примеру, условием осуществления замысла по мнению Джузеппе и затем Сверчка является "учеба". Мотив "учебы" обнаруживается в тексте сказки на с.с. 198, 203, 206, 207, 226, 234, 252 и 273 из всех страниц сказки со с. 196 по с. 275.

Примеры: " - Я тебе дело говорю Карло. Возьми ножик, вырежь из этого полена куклу, научи ее говорить всякие смешные слова, петь, танцевать, да и носи по дворам. Заработаешь на кусок хлеба и стаканчик вина."

"- Ах Буратино, Буратино, - проговорил Сверчок, - брось баловство, слушайся Карло, без дела не убегай из дома и завтра начни ходить в школу"

"- Я буду умный - благоразумный, папа Карло, Говорящий Сверчок велел мне ходить в Ш К О Л У".

- " В Ш К О Л У нужно поворачивать направо, музыка слышалась налево. Буратино стал спотыкаться."

- "Теперь сядьте, положите руки перед собой. Не горбитесь, - сказала девочка и взяла кусочек мела... Мы займемся арифметикой."

- "Ах ты, безмозглый, доверчивый мальчишка с коротенькими мыслями! - сказала Тортила, - сидеть бы тебе дома да прилежно учиться."

- "Буратино, мой друг, в прошлый раз мы остановились на диктанте. Продолжим урок."

- "Постойте, ребята, а учиться когда же ? - спросил папа Карло?"

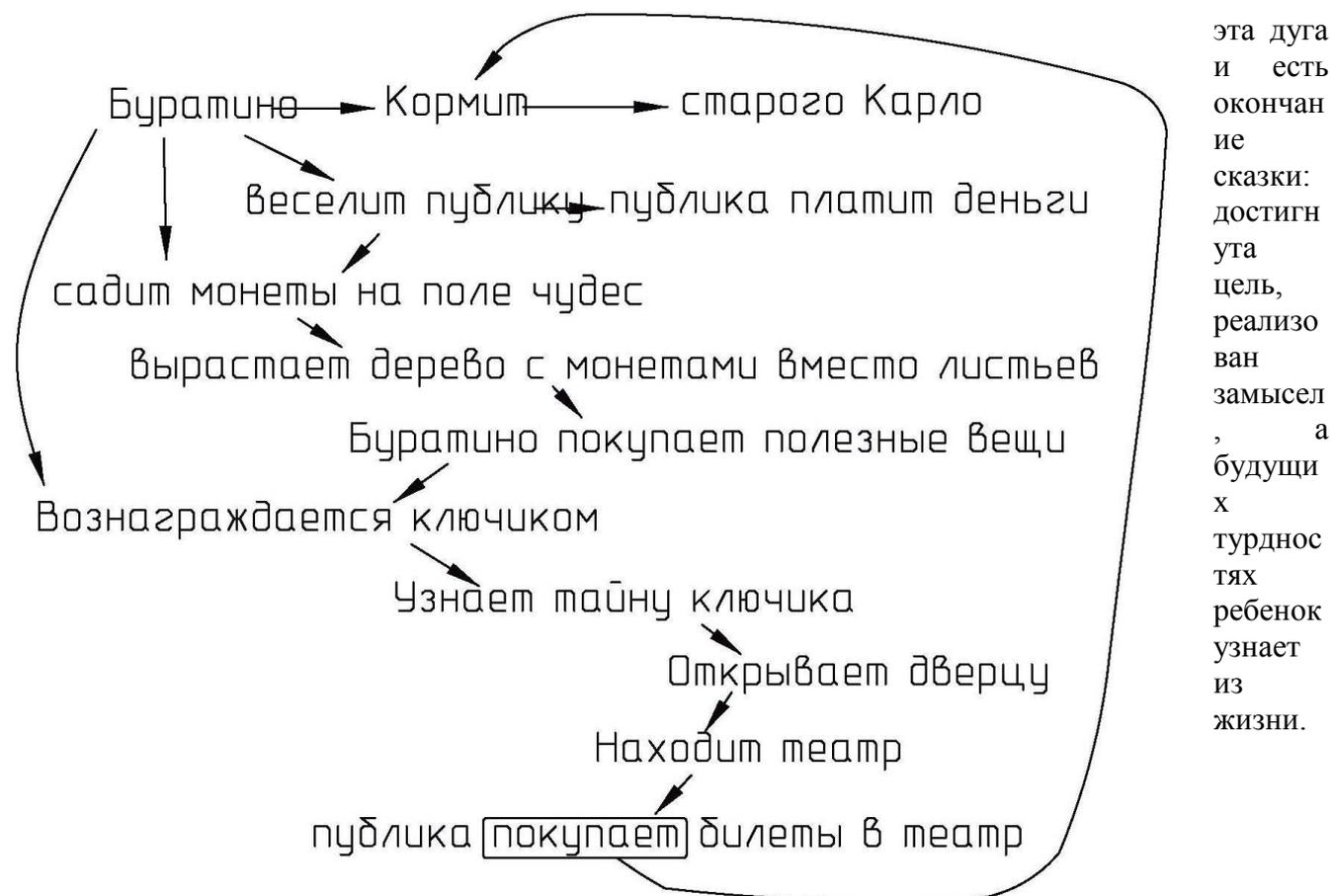
Этот список цитат довольно симметрично размещенных по всей протяженности текста свидетельствует о неустранимости темы учебы из числа подынтервалов текста сказки о Буратино.

Другой, надынтервальной темой будет замысел. Он включает более сложные подынтервалы.

- задача развлекать публику на улицах - не очень конкретно и не очень практично;
- публика развлекается в театре Карабаса, где выступают куклы и обогащают Карабаса;
- разбогатеть можно, если вырастить дерево с монетами на ветках вместо листьев - цель та же, но средство иное, более быстрое;
- вознаграждение обобранного и обманутого Буратино сокровищем - золотым ключиком;
- раскрытие тайны ключика как ключа от дверцы в каморке под лестницей;
- вознаграждение театром "Молния" всех добрых и наказание злых и жадных конкуренцией нового театра;

Отклоняющееся поведение Буратино, страсть к развлечениям, склонность к буйству и хулиганству именуется в сказке баловство. Эпизоды баловства тоже неустранимые подынтервалы текста. Они отклоняют сюжет от замысла. И делают повествование занимательным, поскольку подобны легко обнаружимому в жизни хаотическому развитию

событий, не очень похожему на твердую и жесткую дидактическую схему. Хаос и внутри объекта схемы и вне его, отсюда невосприятие схемы как оторванной от жизни.



Триангуляция налицо но повторы (или циклы) дописываются воображением читателя.

Необратимая составляющая - повышение обманоустойчивости Буратино от эпизода с неразоблаченными (читатель чувствует себя умнее куклы) разбойниками через эпизод на свалке, выданной за поле Чудес, к эпизоду биты под пинией и спасению Карло и наконец решительность Буратино, когда он без колебаний предлагает открыть дверцу, хотя и не знает, что там - удивление при обнаружении своей рожицы. Автор без зазрения совести заимствует сюжет из Пигмалиона, Пинокио, Библии, сказок Пьеро и т.д. главное - дидактический мотив противоборства слабых и сильных при достижении успеха - победа с вкладом внешнего по отношению противоборств слабых и сильных при достижении успеха - победа с вкладом внешнего по отношению противоборству успеха и собственных усилий слабых кукол и животных.

Еще одной исходной, подынтервальной темой является щедрость. Эпизоды, несущие тему щедрости - обмен куртки на азбуку, дарение монет, дарение полена, угощение и новый костюм от Мальвины, Тортилы. Жадность - характеристика Лисы Алисы и кота Базилио, Карабаса, Дуремара, хозяина харчевни, губернатора Лиса, эту жадность легко задать как антищедрость. Нейтрально это будет покупка.

Уровень тем, состоящих из событий - взаимодействий и их характеристик позволяет решить задачу выделения подтекста из текста, опираясь как на слова самого автора: баловство, доверчивость, тайна, так и на легко вводимые слова: щедрость, доброта, дружба. Неясно, как отобрать слова для полного списка тем, которые в точности исчерпывают все эпизоды сказки, на которые распадаются 29 глав автора. Этих подынтервалов - тем должно быть заметно меньше, чем всех 65 эпизодов, из числа которых только 25 или 0.384 текстообразующи, а остальные 40 - рассеивают внимание читателя (занимают его) и тем скрывают задачу сказки, загоняют в подсознание, делают ненавязчивой ее дидактическую направленность. Сам

Алексей Николаевич Толстой даже снимался в образе шарманщика Карло, чтобы навечно попасть в детскую литературу и попал.

Из 16 характеристик Буратино такие характеристики, как невежество, неустойчивость, лень и скука, упрямство, скромность, любопытство, ловкость и жадность не могут быть вынесены в список тем: Они либо не повторяются (ловкость, скромность и жадность - по одному, два эпизода), либо не соотносятся с другими темами (лень и скука, невежество, упрямство, любопытство), либо поглощаются другими свойствами (ловкость - находчивостью и практичностью, невежество - доверчивостью, любопытство - расследованием тайны), наконец они относятся к неустранимым начальным состояниям Буратино (любопытство, невежество, скука, потворство своим желанием и страсть к развлечениям). Читатель выводит все начальные характеристики ребенка, приписанные кукле, за рамки конфликтных, спорных и поэтому требующих внимания и регистрации.

Подбор тем не должен быть необозримым. Из отобранных тем должны быть выделены исходные, которые должны быть семантически ортогональны друг другу, т.е. не пересекаться по областям множеств слов, участвующих в толковании каждого из взаимно ортогональных исходных названий тем. Ортогональность регистрируется по эпизодам сказки, т.е. внутри данного текста. Наиболее полный список будет состоять из 17 слов-тем:

- Практичность/полезность/умелость - свойства действий
- Тайна (вызов любознательности - оценка ситуации
- Доверчивость/невежество - свойство личности
- Щедрость/скупость/невзаимность услуги - свойство действия
- Творение/создание/изготовление - действие
- Спасение/внезапное появление ресурса - событие
- Страдание/мучение/лишение - переживания
- Баловство/буйство/развлечение - действие
- Обмен/испытание жадностью - взаимодействие
- Опасность/угроза гибелью - оценка ситуации
- Противоборство/противостояние - взаимодействие
- Погоня/бегство/преследование - взаимодействие
- Смелость/решительность/упорство - свойство
- Находчивость/ловкость/изобретательность - свойство
- Выдержка/стойкость/присутствие духа - свойство

Итак 17 оценок ситуации или действий, событий, действий или взаимодействий, переживания или свойств действий и личности являются исходными темами текста. На их основе текстопостроение в виде подтекста строится на основе 12 надинтервалов:

- Приключения - отношение взаимодействий с ситуацией
- Замысел - отношение событий
- Доброта - характеристика взаимодействия
- Дружба - характеристика взаимодействия
- Обличение - действие над другими действиями
- Соблазн - операция над действиями
- Выбор - операция над действиями
- Расследование - действие, организующее другие действия
- Опыт - результат взаимодействий в источнике деятельности
- Состязание - взаимодействие
- Вознаграждение - результат событий и взаимодействий.

Исключительно ради точности требуется установить факт невозможности дальнейшего повышения уровня абстрактности надынтервалов - до понятий - конструкций "отношения", "события", "взаимодействия", "оценки", "свойства" и т.п. Иначе интервалы утратят различимость и авторство будет утеряно. Следует заметить, что сведение надынтервалов к множеству подинтервалов опирается на замкнутое толкование тем внутри контекста эпизодов.

Это устанавливается проверкой свойства уточняющей разнесенности подинтервалов вдоль всего описания сюжета в темах. Если конструкция упорядочена и обладает свойством уточняющей разнесенности, то можно остановиться на достигнутом уровне индивидуальности тем. Они достаточно деперсонализированы, чтобы подтекст был тождественен мысли текстопостроителя, и достаточно конкретны, чтобы текст не терял индивидуальности и не становился тождественным некоторому описательному тексту, не имеющему прямой связи с предметом повествования.

Уровень конкретности понятий в обозначении словами тем каждого эпизода, описанного текстом, соответствует размещению тем в тексте: они не сбиваются в повторы и не рассредоточены равномерно вдоль повествования. Они сменяют друг друга, постепенно вытесняя начальные темы конечными, не выходя из сферы действия рамочной таблицы умножения конфликтов (монеты, ключик) и смыслов (тайна и замысел). Именно это является примером уточняющей разнесенности. Что обеспечивает понимание текста.

Исходная матрица гиперграфа интервалов имеет вид:

		Темы подинтервалы в темах надинтервалах																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Приключения	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
Замысел	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0
Доброта	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0
Дружба	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
Сплочение	5	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1
Обличение	6	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0
Соблазн	7	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
Выбор	8	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
Расследование	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
Опыт	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Состязание	11	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Вознаграждение	12	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
		17 Выдержка	16 Находчивость	15 Смелость	14 Погоня	13 Противоборство	12 Спасение	11 Обман	10 Благоволение	9 Страдания	8 Успех	7 Учеба	6 Спасение	5 Творение	4 Щедрость	3 Доверчивость	2 Тайна	1 Практичность

Непрерывно единицы "участия" в наложениях идут только в 6: 3), 4), 7), 9), 10), 11) из 12 надинтервалов-тем.

Нельзя утверждать, что каждая тема надинтервала сводима только и исключительно только к данным множествам подинтервалов в любом контексте.

Далеко не всегда процедура Фалкерсона-Гросса справляется с проверкой данного выбора пересечений на линейность размещения даже с учетом перестановки наименований понятий и тем. В отличие от кодонов генома текст на естественном языке не включает заранее очевидные подмножества и множества элементов. Для разных читателей с одинаковым знакомством с предметной базой повествования степень адекватности понимания этого

повествования может быть различной. Поэтому предлагаемая модель понимания выровнена относительно текстопостроителя, а не относительно текстовосприменика.

Теперь встает задача выделения линейной составляющей методом последовательного иссечения тем.

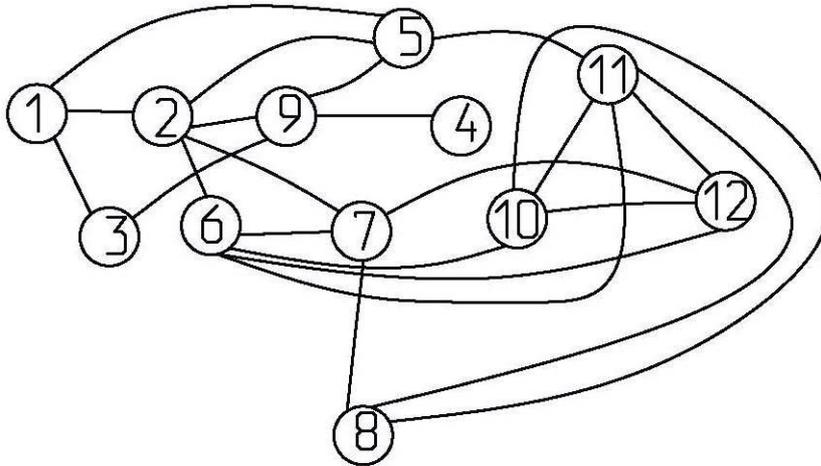
начало таблицы

		Замысел	Доброга	Дружба	Сплочение	Обличение	Соблазн	Выбор
Приключения	1	7	5	0	1	7,9,10	7,8,9,10,11 ✓	7,10,12 ✓
Замысел	2		4,3	4,3 ✓	4,3	0	7	7
Доброта	3			4,3 ✓	4,3 ✓	0	0	0
Дружба	4				4,3 ✓	0	0	0
Сплочение	5					0	0	0
Обличение	6						7,9,10	7,10
Соблазн	7							7,10
Выбор	8							
Расследование	9							
Опыт	10							
Состязание	11							
Вознаграждение	12							

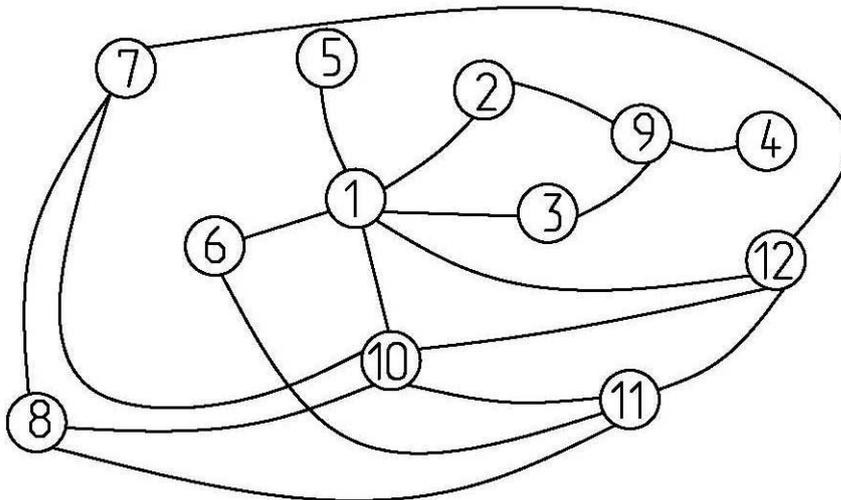
продолжение таблицы

		Расследование	Опыт	Состязание	Вознаграждение
Приключения	1	2,1	9,10,11,12,13	12,13	8,9,12,13
Замысел	2	3	0	0	0
Доброта	3	3	0	0	0
Дружба	4	3	0	0	0
Сплочение	5	3	16,15	10,15	16,15
Обличение	6	0	9,10,12	12	9,12
Соблазн	7	0	9,10,11	0	9,9
Выбор	8	0	10,12	12	12
Расследование	9		0	0	0
Опыт	10			12,13,14,15,16,17	9,12,13,14,15,16,17
Состязание	11				12,13,14,15,16,17
Вознаграждение	12				

усеченный граф таблицы пересечений:

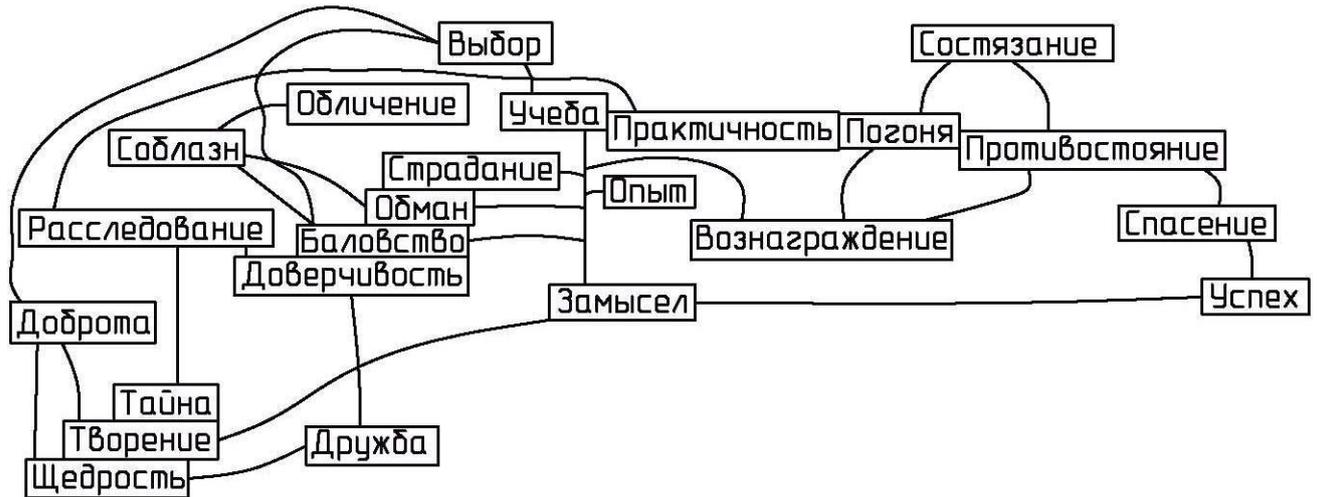


он заведомо не планарен, но дальнейшее усечение дает усеченный граф надинтервалов в виде:



Здесь нарушения планарности минимальны и очевидны звездчатые (астероидальные) структуры на базе надинтервалов 1, 7, 10, 12 строить каркас - древовидную структуру не имеет смысла.

Поэтому для исследования отдельно циклических и линейных составляющих гиперграфа необходимо построить карту интервалов на более узкой базе, усеченной с ориентацией на подинтервал учебы в качестве исходной вершины графа. Соответствующая линейная карта будет иметь вид:



Нарушение планарности свидетельствует о нелинейности (цикличности конструкции). Но избранные темы допускают проверку путем построения сюжетной тематики вдоль оси повествования.

Она отвечает требованиям строгой (точной) разнесенности, которая и обеспечивает необратимость изложения и конечность текста.

- ни один подинтервал не "стыкуется" ни на одном интервале - окрестность каждого подинтервала не содержит повторов;

- все подинтервалы размещены вдоль оси повествования "с истощением":

щедрость с 1 по 44, опыт с 35 по 65, погоня с 25 по 64, дружба с 50 по 67, баловство с 5 по 15, дальше его вытесняет темп и динамика детерминированных ситуацией событий. Различение начала и конца: творение 3, вознаграждение 43 - 74.

- конечность текста гарантирована: успех 44, успех 75 - осуществлением замысла.

- связность текста обеспечивается наложением надинтервалов и ортогональных (семантически независимых) подинтервалов

- замкнутость текста обеспечена циклизацией пары "учеба" - "обличение" - рассеянной вдоль оси повествования.

Тематика сюжета сказки "Золотой ключик"

Поток тем эпизодов	Источники смены тем	Действия	Оценки сдвигов сюжета	Поле деятельности	Рубежи движения сюжета
1. Щедрость	Джузеппе			Столярная мастерская	Введение
2. Учеба	Полено	Замысел			Введение
3. Творение	Карло			Коморка	Завязка
4. Доброta			Недомыслие		
5. Баловство					
6. Страдание	Голод				
7. Расследование	Сверчок				
8. Обличение	Сверчок		Рассуждение		
9. Баловство		Цыпленок			
10. Страдание	Крыса				
11. Спасение	Крыса				
12. Щедрость		Куртка			
13. Учеба		Азбука		Улица	Диспозиция

14. Выбор	Покупка биллета	Намерение отклонение от намерения		Школа (виртуально)	
15. Баловство	Куклы			Сцена театра	Сдвиг
16. Стрдание	Карабас Барабас				
17. Практичность					
18. Спасение				Кухня	Развертывание сюжета
19. Щедрость	Монеты			Кладовая	
20. Тайна					
21. Соблазн					
22. Выбор			Замысел		
23. Тайна					
24. Обман	Кот и Лиса				
25. Доверчивость	Дорога			Харчевня	
26. Погоня			Скромность и расточительность	Лес, озеро	
27. Практичность	Пистолет, нож			Лужайка	
28. Доверчивость					
29. Стрдание	Повесили			Домик	Испытание
30. Спасение	Муравьи	Перегрызли веревку			
31. Доброта	Мальвина	Сова, Жаба, Богомол	Лечили		
32. Щедрость	мышь, дятел	Одежда			
33. Доверчивость					
34. Учеба	Клякса				
35. Баловство		Неповиновение			
36. Стрдание	Артемон			Чулан	
37. Опыт					Кульминация
38. Доверчивость	Летучая мышь		Инструктаж	Поле чудес	
39. Соблазн	Кот и Лиса		Рецепт обогащения	Город дураков	
40. Обман			не рецепт		
41. Доверчивость		Закапывание монет	Замысел		
42. Стрдание	Собаки-полицейские		Провал надежды		
43. Спасение	Лягушки			Пруд	Поворот сюжета
44. Доверчивость					
45. Практичность		Отказ от дохлятины	Отвращение		
46. Щедрость	Вызов		Ключ вместо		

	Тортиллы		монет		
47. Обличение					
48. Вознаграждение		Дарение ключика	Значимость скрыта		
49. Погоня	Зяц и Пьеро			ущелье	
50. Доверчивость					
51. Тайна	Дуремар	Новость о ключике	Вставная новелла		
52. Дружба			жертвенность	домик	
53. Доброта	Мальвина		угощение	лужайка	
54. Противоборство	Помощь животных	Битва под пинией		косогор	Апогей
55. Опыт			Победа Буратино и Артемона		
56. Успех					
57. Практичность				Пещера	
58. Расследование	хозяин		Замысел	Харчевня	
59. Тайна	петух				
60. Обман	Испуг Карабаса				
61. Дружба					
62. Противоборство	Борьба с Лисой	Угроза гибели	Deus ex mashina		
63. Спасение	Карло		Бог из Машины		Развязка
64. Дружба		Сплочение добрых	Консолидация ролей	Возвращение по маршруту	
65. Состязание					
66. Погоня	Карабас против Карло		Введение взрослых правил игры		Напряженность
67. Опыт				Каморка	
68. Практичность	Буратино	открытие инициативы	Решимость открыть дверцу в каморке	Подземелье	Введение итоговой роли
69. Дружба	Подвиг Артемона	Угроза герою		Подземелье, лестница	Завершение
70. Спасение	Гибель Крысы		исключение из мирного хода		
71. Обличение					
72. Успех			Пропуск в повествовании	Театр "Молния"	Замысел элиминируем
73. Дружба	Раздел добытого				детальями повествования
74. Учеба					
75. Вознаграждение		Все счастливы, кроме злых	Наказание злым	Театр на улице у моря	

		и жадных			
76 Успех					Реализация замысла
Итого 76 эпизодов, что сопоставимо с 66 эпизодами 29 глав самого автора.					

Номинальная схема связности построения сюжета той же таблицы умножения

		монеты	ключик	
тайна	получить свободный доступ к дверце	использовать оборудование подземного театра	--	инструкции, воспринятые как команды
замысел	с помощью монет приобрести куртку	накормить папу Карло и себя		

Таблица тематики сюжета сказки "Золотой ключик" сверстана из базового столбца, в котором перечислены оценки интервалов изложения сказки в виде категорий, часть которых содержится в словесной ткани сказки (например, баловство - плутовство, тайна и т.д.), остальные вытекают из обычного использования толкового словаря. Уровень абстрактности категорий не очень высок. Но эти уровни соседствуют друг с другом так, что одни категории образуются из других методом суперпозиции. Только повторы близких по уровню абстрактности категорий могут продемонстрировать связность текста. Просмотр первого столбца таблицы показывает, что это не случайная последовательность. Если бы можно было отобразить слова в иероглифы, то было бы очевидно, что последовательность подчиняется требованию строгой разнесенности. Это означает, что в последовательности нет стыков и длинных подинтервалов из повторов. А стыки и неопределенной длины повторы обеспечивают хаотичность случайной последовательности.

Именно строгая разнесенность и иные свойства упорядоченности обеспечивают конечность текста. На самом деле текст нельзя расписывать вне основной таблицы, в данном случае всех вариантов таблицы умножения смыслов (тайна и замысел) на конфликты (монеты и ключ). Более того, нельзя делать вставки и дополнения. История сказки после завершения первого представления театра "Молния" не касается текста сказки. Участники обретения театра могли бы перессориться после раздела первой выручки, но это предполагаемое событие выходит за рамки ведущей таблицы умножения смыслов на конфликты. Задача текста решена именно тогда, когда произошло вознаграждение добрых и наказание злых. Этот способ реализации замысла устраивает всех: автора, читателей, критиков. С 1937 г., когда была издана сказка, никто не ставил вопроса о продолжении этой вполне канонической истории.

Поскольку обработка схемы тематики сюжета достаточна для описания строгой (точной) разнесенности, а повышение избыточности наименований надинтервалов и подинтервалов только снижают возможность регистрации пяти свойств строгой разнесенности, то можно исследовать линейную и циклическую составляющие текста.

Это позволит установить возможность разделения текста на конспекты, имеющие видимость цельного текста, но лишенные текстового единства, установленного автором. Эти конспекты будут тождественны восприятию текста разными типами запоминателей. Эти запоминатели - тоже тексты команд в соответствии с их сводными таблицами.

усеченный гиперграф с дополнением.

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
спасение	1	1									
творение	2	1	1								
щедрость	3	1	1	1							
успех	4	1	1								
доверчивость	5			1	1						
тайна	6				1						

практичность	7					1		1				
учеба	8			1			1	1		1		
баловство	9						1	1	1	1		
обман	10							1	1	1		1
страдание	11	1						1	1			1
погоня	12	1							1		1	1
противоборство	13	1							1		1	1
		Соперничество	Доброга	Замысел	Дружба	Расследование	Выбор	Облегчение	Опыт	Соблазн	Состязание	Вознаграждени

1,4,5,6,7,8,9 - приведены к линейному виду

0,2,3,10 - не приведены к линейному виду

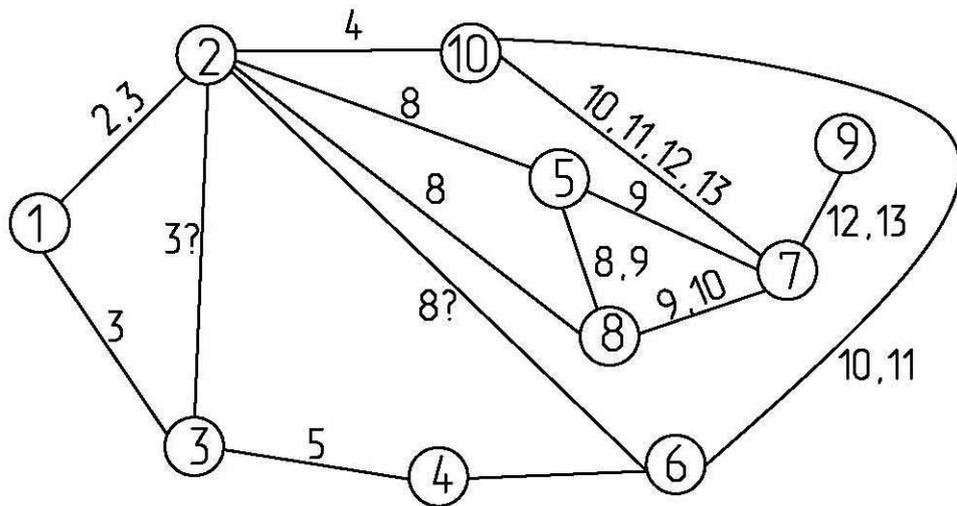
улучшение с помощью процедуры перестановки строк методом Фалкерсона-Гросса дает эффект тогда, когда перестановка строк (а столбцы независимы по линейности) не ухудшает положения, т.е. не лишает линейности другие надинтервалы

сводная таблица пересечений

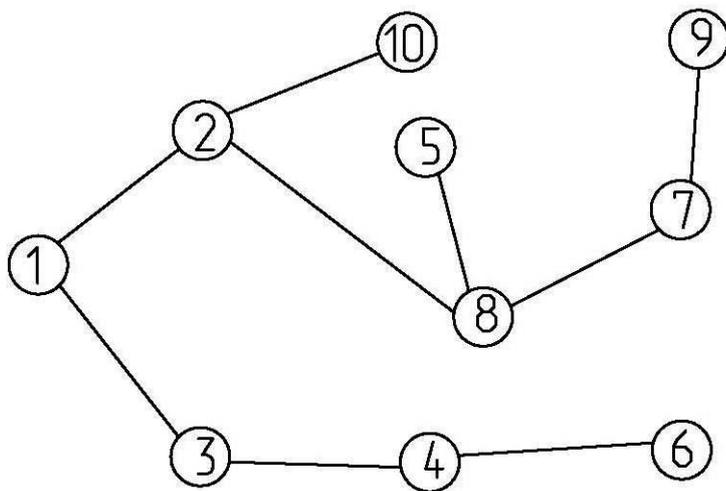
	1:1,2,3	2:2,3,4,8	3:3,5	4:5,6,7	5:8,9	6:7,8,9,10,11	7:9,10,11,12,13	8:8,9,10	9:12,13	10:4,10,11,12,13
1:1,2,3	--(3)--	2,3	3	0	0	0	0	0	0	0
2:2,3,4,8		-(4)-	3	0	8	8	0	8	0	4
3:3,5			-(2)-	5	0	0	0	0	0	0
4:5,6,7				-(3)-	0	7	0	0	0	0
5:8,9					-(2)-	8,9∇	9	8,9	0	0
6:7,8,9,10,11						-(5)-	9,10,11	8,9,10∇	0	10,11
7:9,10,11,12,13							-(5)-	9,10	12,13∇	10,11,12,13
8:8,9,10								-(3)-	0	10
9:12,13									-(2)-	12,13∇
10:4,10,11,12,13										-(5)-

Задача перестановки строк и иссечения неустранимо нелинейных столбцов - получение планарного графа пересечений и соответствующего каркаса.

Соответствующий граф:



и его каркас без астероидальных подграфов:



	1	2	3	4	5	6	7	
1	1	0	0	0	0	0	0	1 спасение
2	1	0	0	0	0	0	0	2 творение
3	1	1	0	0	0	0	0	3 щедрость
5	0	1	1	0	0	0	0	4 доверчивость
6	0	0	1	0	0	0	0	5 тайна
7	0	0	1	1	0	0	0	6 практичность
9	0	0	0	1	1	1	0	7 баловство
10	0	0	0	1	1	1	0	8 обман
11	0	0	0	1	1	0	0	9 страдание
12	0	0	0	0	1	0	1	10 погоня
13	0	0	0	0	1	0	1	11 противоборство
	1	3	4	6	7	8	9	
	Доброга	Дружба	Расследование	Обличение	Опыт	Соблазн	Состязание	«учеба», и «успех» - это Нелинейная составляющая сказки, мало влияющая на повествование.

Здесь устранены такие подинтервалы как «учеба» и «успех», это делает невозможным использование надинтервалов «замысел», «выбор» и «вознаграждение». Иссечения в тексте сказки будут незначительны. Слова «учеба», «школа», «научи» и т.д. сцены попыток обучения изымаются без большого ущерба для сюжета, учеба не состоялась.

Успех – это концовка или эпилог в совокупности с рассуждениями друзей. Сам успех можно считать элементом спасения. Но если переписать сказку, изъяв нелинейную составляющую из текста, интерес читающего резко упадет. Сказка вместе с дидактическим замыслом утратит остроту внимания и превратится в заурядные приключения с погонями и драками и со спасением от врагов в конце. Каковой она и является для большинства читателей и по сей день.

Таким образом, именно замыкания сказки в цикл за счет виртуальной учебы и неапробированного успеха придает ей каноничность отклонения от ожиданий читателя, держит его в сосредоточенном напряжении вплоть до последних слов. Разумеется, установление независимости слов – подинтервалов друг от друга, благодаря чему они превращаются в названия участков текста, весьма относительны. Они основаны на точном следовании контекстов сказки. Установить это можно путем проверки словосочетаний на наличие «переносного», а не прямого значения.

Примеры:

практичность полезность (для носителя характеристики)	спасения творения щедрости доверчивости учебы обмана погони противоборства	верно или не верно принятое решение о выборе стратегии "спасения", "щедрости", "учебы", "погони"... демонстрирует ход событий, а не характеристика источника действий читатель не в состоянии отличить "характер" героя от "положения" на которое герой реагирует универсально и независимо от предыдущих реакций.
обучение (процесс регистрации критерия принятия решения)	страданием обманом погоней противоборством щедростью творением	контекст построения словосочетания требует благополучного исхода и сохранения или неутраты взаимодействующих персонажей. утрата персонажа парализует регистрацию (отслеживание) событий читателем.

Невозможно словосочетание

обучение	практичностью соблазном спасением баловством доверием	это лишает слово "обучение" его прямого смысла. Ситуация возможная, если метонимия чрезмерно расширила область применения этого слова, но недопустимые в сказке, где главное – прямое значение.
	учебой	(предикат второго порядка)
	тайной успехом	

Любое использование переносных значений в конструкциях словосочетаний типа "практичность щедрости" или "обучение страданием" выходит за пределы эпизодов сказки и не может быть подинтервалом или стыком надинтервала и подинтервала. Именно надинтервал опыт-форма стыковки такого рода, но "опыт" исключает предварительное обучение какому-либо навыку, он использует метод "проб и ошибок" и делает избыточным "учебу". Что и имело место в тексте.

Сам текст носит характер скрытого цикла, включает в себя притчу о напрасном поиске благ на ложном пути, т.е. в "поле чудес" города дураков, когда истинное счастье – за нарисованным очагом в каморке под лестницей. Эту же притчу построил в романе "Алхимик" Паоло Коэльо. Читатель не может уследить за внедрением в мозг дедуктивной схемы без неоднократного перечитывания сказки. Применение метода Фалкерсона-Гросса позволяет составить такие "конспекты" сказки, которые позволяют сравнить на мозгах читателей, заведомо не читавших и не видевших постановки по сказке, ясно осознанное впечатление от разных конспектов – что само по себе характеризует не саму сказку, а процесс текстообразование ее создателем, т.е. мысль автора.

Методы интервального представления текстов устремлены к мыслепостроению. Но все тексты достаточной длины включают предложения на естественном языке. Уровень предложений требует классификации языков. В самом примитивном виде языки делятся на атомарные (ситаксические или синтагматические, например, китайский), аглютинирующие (афиксально грамматикализованные, например, английский, японский) и флексивные (полностью грамматикализованные, например, русский, немецкий).

Используя выразительность флексивного (русского) языка Алексей Толстой внес в текст сказки скрытый диалог "легкомысленного балбеса", скучающего от перспективы рутинной работы, с "опережающим, но бесчувственным испытателем", который выходит из потока приключений путем разрушения постепенно консолидирующейся коллизии гонителей (Карабас Барабас, Кот и Лиса, Дуремар, собаки-полицейские, просто полицейские, градоначальник). Этот диалог внутри окуляра читателя (Буратино) вообще не заметен читателю, но разделение текста на линейную и циклизирующую (в том числе и через астероидальные структуры повествования) выявляет этот диалог и победу "испытателя" над "балбесом". В этом значении модели понимания через разложение на составляющие - доведение до элементов значения.

Замечания о переводе

Машинный перевод произвольного текста с языка текстопостроителя (или текстосоставителя) на язык текстопотребителя опирается на анализ предложений (sentences). Считается, что если все предложения переведены максимально точно относительно языка оригинала и все термины вдоль всего текста переводятся одинаково, то текст переведен верно. Однако при этом из виду упускается тот факт, что каждый текстопостроитель (в отличие от текстосоставителя) является творцом языка и самый точный перевод текста на другой язык будет ущербным. Эта ущербность разная для разных переводчиков: для переводчика, чей натальный язык - язык текстопостроителя, для переводчика, чей натальный язык - язык текстопотребителя, и наконец, переводчик с мертвого языка, которым уже никто не говорит. Соответственно даже для текстов, авторы которых старались, чтобы их поняли по крайней мере их единомышленники, будут неизбежны существенные потери при переводе.

Чтобы осознать размер этих потерь, следует вспомнить неприязнь Гераклита и Сократа к переводу устной речи в письменную. степень усвоения устной речи и до сегодняшнего времени заметно

выше, чем у письменной речи - текста, встреча с преподавателем пока важнее чтения самых гениальных, но отсутствующих авторов. Хотя спор с почившим гением имеет другой характер, чем с живым адептом его учения, потратившим годы на восприятие гениального учения. При переводе слов в текст, многие сигналы, идущие к мозгу обучаемого теряются. Это невербальные сигналы. Но текст тоже содержит невербальные сигналы. Именно с них следует начать изложение идей уточняющего перевода.

В отличие от хаоса или регистрирующей его случайной последовательности, которые не имеют автора, любой порядок - это порождение конечного устройства или творца, независимо от того - это клеточный автомат или неограниченное во времени трансцендентальное существо. Поэтому сама последовательность изложения достаточно обширного текста автором содержит ритмические характеристики, которые тоже являются сигналом, который почти никогда не осознается адекватно или осознается текстовосприимчиком в форме ощущения - увлеченности, радости, надежды или грусти, скуки, тоски.

Поэтому первое предложение по обработке текста - исследовать его как хаотическую последовательность, а не как упорядоченную:

- Все слова пронумеровать произвольно.

- Последовательность номеров исследовать на частоту употребления номеров на общее число слов:

1) от начала текста до середины;

2) в произвольных окрестностях середины, исключая начало и конец;

3) от середины до конца текста.

- выделить интервалы употребления наиболее редких номеров и пронумеровать эти интервалы: если они все отличны, то работа закончена, если многие интервалы совпадают, то продолжать нумеровать, пока не будет повтора нумераций.

- установить чередования слов, интервалов над словами и интервалов над именами интервалов вдоль всего текста, чтобы установить степень разнообразия изложения у данного автора в данном тексте.

- Таким образом различаются "сухие" и "живые" тексты, или более "живые" от менее "живых".

Затем для всего множества слов строятся их толковые словари в виде пересечений. иначе говоря, контекст употребления каждого слова в предложении рассматривается либо как предикат, либо как переменная или постоянная. Тогда по предложению строится этот предикат. Для всех контекстов в форме предикатов (возможно, высокого порядка) подбираются контексты из нескольких толковых словарей, составленных ближе ко времени текстопостроения. Эти комплексы словоупотреблений прилагаются к тексту. Разумеется, все служебные слова задаются своими логическими функциями и считаются неизменными. Для флексивных языков особенно важно сохранение функций предлогов - их унификация для данного текста.

Теперь можно поставить проблему Умова для всех возможных пересечений Фалкерсона-Гросса: каков будет достаточный уровень абстрактности, чтобы заменить нумерацию интервалов употребления слов и не потерять мысли автора. Независимо от того, растолковывает автор свою мысль или только обсуждает ее, обдумывает через рефлексии героя или непосредственно, итог его текстопостроения очевиден: это как организм - итог мутаций и склеиваний, так и текст - путь к восстановлению той части текстопостроителя и текстосоставителя), которая создала этот самый текст. Между текстом и его текстопостроителем (списком состояний автора в интервале создания текста) имеется четкий (а не небулярный) изоморфизм.

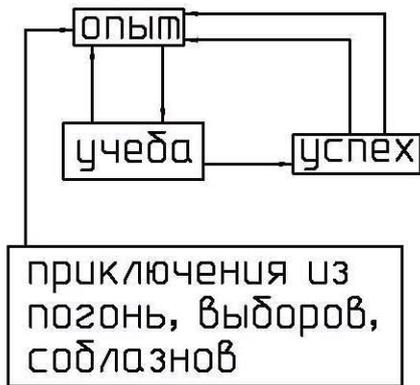
Чтобы сделать этот выбор уровня покрытия всего текста словами, а не сведения текста к предикату, т.е. к отношению или группе (полугруппе) над некоторым множеством постоянных (переменных), следует построить иерархии всех протолкованных слов из текста. Когда такие иерархии будут построены, тогда выбирается уровень, удаленный от имен (постоянных) и проверяется покрытие этим уровнем всего текста.

Если таких уровней несколько и они разнятся по степени детализации, только тогда ищется предикат, который, возможно охватывает все основные постоянные текста (в сказке о приключениях Буратино - это основные события - команды, которые генерирует совместная

деятельность источников инициатив - главных героев сказки). Если такой предикат или его полугруппа имеется, то выбрать уровень покрытия достаточно просто - по участию слов из покрытия в тексте (начиная со слова "тайна" и его одноуровневые или соседние слова - понятия). Если такой предикат не найден, то подбирается уровень со списком слов достаточно плотно покрывающим все эпиходы (подразделения) текста и не снижающие разнообразия эпизодов без пропусков событий, описываемых текстом.

Затем нижележащие уровни вводятся в иерархию пересечений и запускается поиск линейности этих пересечений по модифицированной процедуре Фалкерсона-Гросса.

Разложение текста на линейные и нелинейные составляющие позволяет предложить последовательность в каждой из составляющей как объект сборки некоторого порождающего автомата. в рамках сказки наиболее кратким будет автомат из состояний:



Здесь "успех" выделен из множества приключений, он носит внешний характер по отношению к внутренним процессам - учебе и опыту, но является суперпозицией внутренних претнезий и комплекса событий типа "Спасение", "Дар", "Ресурс" - конкретнее "Богатство" (куча золота, о которую держал и на которую надеялся Карло).

Сами переходы автомата носят характер "вход - выход":

ожидал буду ожидать

---- : -----

получил буду действовать

(вход) (выход)

Они конкретизованы понятием: "встретил" (встретил Лису и кола, встретил трусливого и не очень опасного Дуремара (комический спутник ужасного Карабаса Барабаса), встретил Пьеро, Артемона, Мальвину - их реакция, коррекция ожиданий и коррекция действий) На базе "опыта" и "встреч" строится выход: "ПОИСК" - где замок для ключика, коль он не просто золотой, но и еще таинственный.

Именно здесь поведение одного героя Буратино разлагается на суперпозицию двух подавтоматов "Балбес" и "Испытатель". Разложение текста на суперпозицию текстопостроителей и завершает понимание текста в первом приближении. Для первого чтения единственного произведения автора это приближение будет и последним.