

Устинов А. Ю.

СВИДАНИЕ С ГОЛОВОЛОМКОЙ: ИГРОВОЙ КАЛЕЙДОСКОП КАК ПРИНЦИП ПОСТРОЕНИЯ РОМАНА АЛЕНА РОБ-ГРИЙЕ "ВСТРЕЧА"

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2007/3-3/101.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2007. № 3 (3): в 3-х ч. Ч. III. С. 233-237. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2007/3-3/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

ней, если этого требует тема и уровень владения языком студентов. Однако тема обсуждения может быть неожиданной и требовать от студентов только знаний лексического вокабуляра по теме. Подобная дискуссия может являться итоговым занятием по определенной лексической теме.

Различными могут быть и формы работы в режиме шести шляп. Можно разделить всех студентов на группы, за каждой из которых будет закреплена определенная шляпа, что мы рекомендуем делать со слабыми студентами или при первом проведении подобной дискуссии. Можно предложить каждому студенту попробовать себя в роли всех шляп, если преподаватель располагает временем, поскольку в этом случае дискуссия будет достаточно продолжительной.

Таким образом, метод шести шляп является наиболее продуктивным способом обсуждения, поскольку дискуссия имеет определенную стратегию и потому лишена бесплодных споров. Метод шести шляп позволяет варьировать формы работы, последовательность шляп и т.д., не нарушая при этом поэтапности дискуссии. В 1990 году компания IBM использовала метод шести шляп как часть программы обучения 40 000 своих менеджеров по всему миру, что является самым известным примером эффективности данного метода.

СВИДАНИЕ С ГОЛОВОЛОМКОЙ: ИГРОВОЙ КАЛЕЙДОСКОП КАК ПРИНЦИП ПОСТРОЕНИЯ РОМАНА АЛЕНА РОБ-ГРИЙЕ «ВСТРЕЧА»

Устинов А. Ю.

Южный федеральный университет

Прозу Алена Роб-Грийе нетрудно распознать: там и подчёркнуто бесстрастное описание предметов внешнего мира, лишаящее их человеческого смысла, и сложная мозаика образов, и отображение общезначимой стихии подсознательного. Данная техника письма присуща так называемой школе «нового романа», теоретиком и ярчайшим представителем которой является этот писатель и режиссёр. Протестуя против «некоторых отживших понятий», таких как ангажированность, анекдот, литературный герой, хронология, составляющих основы традиционного романа [Французский институт в Санкт-Петербурге 1998: 25], представители этого литературного направления (А. Роб-Грийе, Н. Саррот, М. Бютор, К. Симон, К. Мориак и др.) сосредоточились на создании особых художественных текстов, которые могут быть отнесены к категории игровых. К таковым относятся художественные тексты, главной задачей которых является установление особых, игровых взаимоотношений между читателем и текстом [Рахимкулова 2003: 42]. Можно выделить ряд художественных принципов, которые характерны для игровых текстов и присутствуют в них в различных комбинациях: амбивалентность, интертекстуальность, пародийность, текстовой плюрализм, лабиринтизм, театрализация, присутствие автора в тексте, игровая наррация, игровая стилистика текста [Люксембург 2004: 515-517]. При этом особо следует выделить принцип игрового калейдоскопа (калейдоскопичность), который является основополагающим элементом композиционной и смысловой структуры произведения А. Роб-Грийе «Встреча».

Поскольку данный термин получает специфическое преломление в романе, необходимо, прежде всего, более или менее точно выявить его содержание. Большая советская энциклопедия предлагает следующее определение калейдоскопа: «1. Калейдоскоп (от греч. kalós – красивый, éidos – вид и skoréo – смотрю, наблюдаю), оптический прибор в виде трубки со вставленными в нее под углом 60 градусов зеркальными стеклами и положенными между ними разноцветными кусками стекла, бумаги и т.п., в котором можно наблюдать быстро сменяющиеся симметричные цветные узоры; 2. (В переносном смысле) быстрая смена чего-л. (лиц, явлений, событий и т.п.)» [БСЭ 1973: 19, 400].

Игровая калейдоскопичность художественного текста – это особая система конструирования произведения, основанная на обыгрывании повторяемости ограниченных элементов мира литературного произведения, нарочито фантазмагоричной или же «обыденной» ситуации, подчас вырванной из контекста линейного разворачивания пространственно-временных отношений, посредством стремительного непрерывного введения в текст квазислучайных зарисовок, которые являются на самом деле виртуозной перестановкой, быстрым варьированием, чередованием исходных константных единиц бытия художественного произведения, подчёркнуто противопоставленных вариантности и нестандартности конструкции текста в целом. При этом текст, будто кристалл с подвижными сочленениями или кубик Рубика, преобразуется на глазах, качественно не меняясь [Краснова 2006: 15]. Игровые интенции автора в данном случае состоят в том, чтобы вынудить читателя искать смысл мозаики квазислучайных узоров происходящих событий. Последние, с одной стороны, мистифицируют читателя, приводя его в некоторое замешательство быстротой и многообразием сменяющихся картин, в том числе и фантастических, но с другой стороны, завораживают его, как причудливые рисунки, создаваемые стекляшками настоящего калейдоскопа. Кроме того, они вызывают стойкое ощущение неслучайного присутствия их в тексте и непреодолимое желание либо выявить его причины, либо просто с удовольствием наблюдать, как «при каждом авторском *встряхивании* складывается новый рисунок, новый узор» [6].

В качестве примеров художественных произведений, смоделированных по принципу игрового калейдоскопа можно привести следующие: роман Хулио Кортасара «Экзамен» (1950), романы Курта Воннегута «Бойня номер 5 или Крестовый поход детей» (1968), «Завтрак для чемпионов» (1973), роман Дмитрия Липс-

керова «Осени не будет никогда» (2004), роман Алена Роб-Грийе «Проект революции в Нью-Йорке» (1970), романы Айрис Мёрдок «Море, море» (1978), «Отрубленная голова» (1961), «Вполне достойное поражение» (1970) и др.

Роман «Встреча» Роб-Грийе также сконструирован в соответствии с данным принципом. Автор использует пять константных элементов-персонажей (Симон Лекёр, Джинн, Жан, Мари, Джейн Франк), непрерывные трансформации, варьирование и перестановки которых позволяют разворачивать квазислучайные сюжетно-фабульные линии, сконцентрированные, впрочем, вокруг двух событий, остающихся действительно неизменным местом встречи всех представленных сюжетных вариаций перманентных элементов произведения. Действие романа укладывается ровно в тот промежуток времени, который проходит между ними. Этими событиями являются встреча героев романа с кем-то или чем-то в ангаре и встреча пассажира на Северном вокзале, путь к которому всякий раз проходит по одной и той же тёмной пустынной в выбоинах улице Верцингеторинга Третьего. А именно: Борис встречается с Джинн в ангаре и получает задание встретиться на Северном вокзале некоего пассажира, приезжающего на поезде из Амстердама в четверть восьмого; Симон Лекёр, обнаружив труп Джинн в ангаре, притворяется слепым и вынужден выдумать встречу приятеля на Северном вокзале, прибывающего из Амстердама сразу после полудня, чтобы мальчик не испугался и не перестал быть его поводырём; Джинн должна встретиться на Северном вокзале свою подругу Каролину, прибывающую амстердамским поездом в четверть восьмого, встретившись до этого с неким мужчиной в ангаре.

В романе можно выделить три сюжетно-фабульных линии, которые отличаются более или менее логичной связанностью и сравнительно полной законченностью событийного ряда, а именно: 1) шпионскую историю Бориса, который должен выполнить какое-то задание организации; 2) «путешествие» Симона Лекёра в сопровождении мальчика-поводыря, у которого наблюдаются серьёзные нарушения памяти, сопровождающиеся кратковременными обмороками; 3) подозрительную историю, произошедшую с американкой, которая направляется на вокзал, чтобы встретиться свою подругу Каролину. Все три повествовательных плана образуют единое игровое поле, сконструированное по принципу игрового калейдоскопа. Например, одним из константных компонентов текста, беспрестанно варьируемым автором, т.е. претерпевающим постоянные метаморфозы, количество которых намного превосходит число обозначенных сюжетно-фабульных линий, но без сомнения узнаваемым наблюдательным читателем, является молодая американка, приехавшая во Францию. В первом повествовательном слое она предстаёт сначала в облике манекена господина Жана, к которому пришёл на встречу Борис. Затем, сразу же, совсем как одноимённое фантастическое существо из «чистого» (бездымного) огня, сотворённое Аллахом, принимает форму американки Джинн, работающей в некой тайной организации, под началом у которой предстоит работать Борису. Однако, очевидно, что превращение состоялось не полностью, поскольку, с одной стороны, её внешность напоминает Борису актрису Джейн Франк, а, с другой стороны, он продолжает обращаться к ней «господин» Джинн, что, тем не менее, не вызывает у неё никакого противодействия.

Во втором эпизоде динамика происходящих перевоплощений такова: её облик опять меняется, и она снова предстаёт в виде манекена, но на этот раз убитого, который лежит в лужи крови на полу в ангаре, а потом превращается в восковую фигуру Джейн Франк из музея Гревен. А позже становится высокой стройной девушкой Джинн, героиней большого воображения Жана, которую встречает Симон Лекёр в одной из фантазий мальчика. И, наконец, в третьем повествовательном плане она превращается в молодую студентку, приехавшую во Францию из Нью-Йорка, которая ищет в Париже приработок к стипендии.

В целом, подобные постоянные преобразования испытывают все пять константных элементов-персонажей текста Роб-Грийе. Одна ситуация чудесным образом порождает другую, та в свою очередь следующую. На глазах у читателя мир дробится, как капля ртути, рассыпается, разбегается в разные стороны [6]. Разноликость образов, смешивание виртуального с неvirtуальным, стандартного с нестандартным создаёт некую живую, подвижную «реальность», которая завораживает, удивляет и мистифицирует читателя. Её существенной характеристикой является целостность, сотканная из ограниченного числа элементов, смешение которых и создаёт разнообразные комбинации, позволяя говорить о принципе калейдоскопичности построения «Встречи». То есть за подвижной текучестью художественной реальности, состоящей из квазислучайных сюжетно-фабульных комбинаций, прослеживается игровая установка автора на создание своего рода многомерного взгляда на два ключевых события – встречу в ангаре и встречу на Северном вокзале поезда, прибывающего из Амстердама, путь к которому проходит по улице Верцингеторинга Третьего. При этом сам факт рассмотрения автором данных эпизодов с разных углов зрения в целях детализации их содержательного плана, отнюдь, не является явным. Задача читателя как раз и состоит в том, чтобы распознать в мнимой аморфной массе повествовательных зарисовок и сложить воедино рассредоточенные в нескольких повествовательных инстанциях многочисленные детали опорных событий.

Принцип игрового калейдоскопа в романе тесно связан с принципом игрового использования интертекстуальности. Данный принцип заключается в том, что автор формирует в тексте изошрённое аллюзивно-пародийное поле, которое побуждает читателя-эрудита напряжённо искать культурологические и литературные отсылки, предполагаемые объекты пародирования (модели, клише, стереотипы, сюжетно-фабульные ситуации предшествующей литературы, жанров, художественных направлений, конкретных авторов, текстов, их эпизодов и т.д.) [Люксембург 2004: 516]. При этом в романе «Встреча» наблюдаются три разновидности игровых интертекстуальных отношений: 1. *Пародирование прецедентных литературных источников.*

Данная группа включает следующие интертекстуальные отсылки. Первая – это пародирование прецедентных литературных источников без указания конкретных произведений и авторов. Например, в седьмой главе автор обыгрывает манеру письма и мотивы анализа механизмов непроизвольной человеческой памяти, воссозданных Марселем Прустом в знаменитом эпизоде с пирожным Мадлен в романе «В поисках утраченного времени». Вместе с тем Роб-Грийе намеренно не указывает, из какого произведения он имитирует отрывки, давая возможность эрудированному читателю вступить в игру и самому обнаружить объект пародирования. Тем самым он осуществляет на практике тот самый механизм воспоминания, который становится формой обретения времени и возвращения к себе главного героя Марселя Пруста. Это хорошо заметно в следующем фрагменте: *«Идущая вдаль пустынная улица, действительно, что-то напоминает, но что именно, не могу разобрать: такое впечатление, будто в этом месте я уже был совсем недавно, по крайней мере один раз, а может быть, и неоднократно... Стало быть, раньше, по крайней мере однажды, это уже происходило. Исключительная ситуация, в которую я попал, абсолютно верно воспроизводит ранее случившееся со мной приключение, лично мной пережитое, причём я разыгрывал ту же самую роль... Когда? Где? Мало-помалу воспоминание стирается... Чем настойчивее я хочу приблизиться к тайне, тем дальше разгадка... Последний проблеск... Ещё один. Больше ничего. Это был мгновенный мираж. Мне хорошо известны яркие минутные впечатления, посещающие меня столь же часто, что и других, которые называют «памятью будущего». На самом деле речь идёт, скорее, о моментальной памяти: мы полагаем, что происходящее с нами уже случилось, как если бы настоящее раздваивалось, расщеплялось посередине на две одинаковые половинки – непосредственную реальность и её призрак... Но призрак тоже ускользает... Хочется его удержать... Он трепещет, кружится прозрачной бабочкой, пляшущим блуждающим огоньком и дразнит нас... Через десять секунд видение окончательно пропадает»* [Роб-Грийе 2001: 73-74]. Кроме того, в романе наблюдаются интертекстуальные увязки подобного порядка с романами «Опасные связи» Шодерло де Лакло, «Простодушный» Вольтера и «Остров сокровищ» Роберта Луиса Стивенсона, со сказками Шарля Перро «Золушка», «Мальчик с пальчик». Вторая состоит в пародировании прецедентных литературных источников без указания конкретных произведений, но со ссылкой на авторов обыгрываемых текстов. Так, в седьмой главе главный герой, описывая падение мальчика-поводыря, споткнувшегося об одну из выбоин третьего справа переулка, утверждает, что эта сцена напомнила ему известный эпизод из какого-то произведения Сэмюэля Беккета: *«Но вдруг он [мальчик] сам спотыкается. Я даже не успеваю его подхватить, его рука выскальзывает из моей, и я слышу, как он тяжело падает прямо передо мной. Ещё немного, и я по инерции свалился бы на него, тогда мы оба кубарем покатались бы во тьму, как персонажи Сэмюэля Беккета. Вспомнив известный эпизод, я разражаюсь смехом. Ко мне возвращается самообладание»* [Роб-Грийе 2001: 72]. Однако, внимательный читатель может обнаружить, что не только эта сцена, но и вся шестая и седьмая главы романа представляют собой игровую интерпретацию пьесы «В ожидании Годо», в которой задействованы все герои Беккета – ожидающие Годо Эстрагон и Владимир, Лакки, умеющий «думать» в шляпе, ослепший во втором действии Поццо, мальчик, пришедший с посланием от господина Годо. И право разгадать коварные превращения, которые претерпевают герои Беккета в трактовке Роб-Грийе, отводится, естественно, читателю. Таким образом, введение в текст прямого указания на автора интерпретируемого текста имеет игровую функцию и позволяет не только разнообразить характер людических взаимоотношений с читателем, но также и обострить его: опровергнуть, или же наоборот, подтвердить правильность выбранного пути разгадывания текста-ребуса прозорливым читателем.

При этом аллюзивные параллели выстраиваются автором таким образом, чтобы всячески расширить игровое поле, в полной мере воспользовавшись своеобразием жанровых особенностей романа. Поскольку произведение написано как роман-учебник специально для Айвона Ленарда, профессора Калифорнийского университета, преподающего французский язык как иностранный, сцена падения мальчика приобретает в тексте двоякую функцию. С одной стороны, как игровой элемент романа-учебника, она воспроизводит один из эпизодов обыгрываемой пьесы Беккета «В ожидании Годо», а именно сцену падения Владимира, споткнувшегося о разбросанные вещи упавших Поццо и Лакки, как раз, когда наступали сумерки. Но с другой стороны, как содержательный компонент учебника-романа она представляет собой лишь краткую справку из какой-либо литературной энциклопедии, в которой одной фразой характеризуется тип философской направленности текстов ирландского драматурга, романиста и поэта Сэмюэля Беккета. И, наконец, третьим типом интертекстуальных отсылок можно считать автопародирование. Автор вводит в текст героев других его произведений, а именно, Бориса, мелкого чиновника из романа «Цареубийца», доктора Моргана, из романа «Проект революции в Нью-Йорке».

Пародирование кинематографических жанров. Роман основан на обыгрывании четырёх жанров кинематографического искусства: триллера, детектива, фантастики, гангстерского фильма. Роб-Грийе, кинорежиссёр и знаток киноискусства, виртуозно воспроизводит основные характеристики, присущие каждому из указанных киножанров. Вместе с тем, в тексте они находятся в тесном взаимодействии, перетекают один в другой, создавая определённую непрерывность и аллегоричность повествования. Можно говорить о слиянии литературы и кино, посредством создания особой кинолитературы, которая заключается в использовании кинематографического мышления в романе как одного из главных принципов, цементирующих нарративную линию и создающих игровую направленность текста.

В романе содержатся своеобразные элементы-ключи, призванные натолкнуть читателя на узнавание и адекватное понимание кинопародирования и способствовать правильному раскодированию людических

интенций автора. Однако, вовлекая читателя в ещё более сложные игровые отношения, Роб-Грийе вводит их в текст в скрытом виде, придавая им хотя и узнаваемый, но всё же неоднозначный облик. Иными словами, для правильного восприятия авторского замысла иногда необходимо двойное декодирование хитроумных ловушек, расставленных в романе. Сначала эрудированный читатель должен найти ключ-ориентир, скрытый в тексте, т.е., к примеру, распознать в описываемом герое знаковую фигуру мирового кинематографа, ассоциируемую с определённым жанром киноискусства. А затем выявить структурно-сюжетные характеристики, присущие пародируемому жанру кино. При этом право принимать или не принимать во внимание такие ключи-ориентиры также отводится читателю, если он сможет, конечно, их найти и расшифровать. Так, например, в первой главе романа за описанием пластмассового манекена, внешность которого была точной копией внешности Джинн, просматривается образ Алена Делона, знаменитого французского актёра и режиссёра, доминирующую часть биографии которого занимают роли в гангстерских фильмах. Отдельные значимые черты этого образа можно различить у героев Алена Делона в таких фильмах как «Самурай» (1967), «Сицилийский клан» (1969), «Красный круг» (1970), «Полицейский» (1972). Так, в следующем эпизоде обнаруживаем: *«Высокий, худой, судя по всему молодой, он [манекен] непринуждённо опирается плечом на грудь разнокалиберных ящичков. Лица почти не видно, из-за того что между поднятым воротником макинтоша и полями шляпы, надвинутой на лоб, ещё и очки. Все облачение невероятно напоминает старый гангстерский фильм тридцатых годов»* [Роб-Грийе 2001: 8]. Цель введения этой фигуры в текст состоит в том, чтобы дать читателю понять, что в данном отрезке романа пародированию подвергаются гангстерские фильмы, т.е. «категория фильмов об организованной преступности, а также о профессиональных правонарушителях» [Кино. Энциклопедический словарь 1986: 88]. Таким образом, следующее, что предстоит читателю, сумевшему найти верный ключ, это погрузиться в данном отрезке текста в мир пародийной реконструкции гангстерских фильмов и следовать за мастерски обыгрываемыми А. Роб-Грийе структурно-сюжетными характеристиками этого жанра кино.

Пародирование литературных образов, вписанных в сюжетные линии пародируемых Роб-Грийе кинематографических жанров. Описание ключевой фигуры романа американки Джинн в последний момент её встречи с Борисом в ангаре отсылает читателя к образу Наташи Ростовской, какой она предстала на первом большом балу в своей жизни у екатерининского вельможи: *«Тогда Джинн снимает чёрные очки – за ними восхитительные светлые глаза. Наконец она дарит мне прелестную улыбку, на которую я надеялся с самого начала. Отбросив начальственное «ты», она шепчет нежным жарким голосом: «А сейчас скажите, о чём вы думаете?» Я заявляю: «Борьба полов – двигатель прогресса»* [Роб-Грийе 2001: 13]. При этом этот образ оказывается вписанным в сюжетно-фабульную линию пародируемого автором гангстерского фильма, отчего наделён атрибутами, присущими героям этой категории фильмов (плащ с поднятым воротником, чёрные очки, фетровая шляпа, сдвинутая набок).

Подобное наложение кинематографических пародий на литературные аллюзии маскирует сущностные элементы игрового текста и вынуждает читателя искать более глубокие смысловые слои, скрытые за обманчиво понятным, вызывающим конкретные читательские ожидания повествованием [Люксембург 2004: 515].

Таким образом, из всего вышесказанного можно сделать следующие выводы:

– роман А. Роб-Грийе «Встреча» основан на принципе калейдоскопичности. Автор использует пять константных элементов-персонажей текста, постоянное варьирование которых позволяют разворачивать квазислучайные сюжетно-фабульные линии, сконцентрированные, вокруг двух ключевых событий. Они остаются неизменными во всех повествовательных планах, представленных в романе;

– использование данного принципа, с одной стороны, мистифицирует читателя, приводя его в замешательство многообразием сменяемых картин. С другой стороны, завораживают его и вызывает стойкое ощущение неслучайного присутствия в тексте мозаики квазислучайных зарисовок, внушая тем самым желание выявить их смысл;

– игровой калейдоскоп тесно связан с принципом игрового использования интертекстуальности. Можно обнаружить три разновидности игровых интертекстуальных отношений в романе: 1) пародирование прецедентных литературных источников; 2) пародирование кинематографических жанров; 3) пародирование литературных образов, вписанных в сюжетные линии обыгрываемых Роб-Грийе кинематографических жанров;

– совмещение игровой калейдоскопичности и интертекстуальности позволяет создать изошрённое аллюзивно-пародийное поле и способствует вовлечению читателя-эрудита в более сложную интеллектуальную игру, активизирующую его умственно-ассоциативные способности.

Список использованной литературы

1. **Новаторство 1970.** Я не теоретик романа // Французский роман 1968-1983-1998. Способ Употребления. Каталог выставки 16-23 октября 1998 г. Санкт-Петербург: Французский институт в Санкт-Петербурге, 1998.
2. **Рахимкулова. Г.Ф.** Олакрез Нарцисса: Проза Владимира Набокова в зеркале языковой игры. Ростов-на-Дону, 2003.
3. **Люксембург. А.М.** Отражение отражений. Творчество В. Набокова в зеркале литературной критики. Ростов-на-Дону, 2004.
4. **Большая советская энциклопедия.** М., 1973.

5. **Краснова М.** Искусство авангарда. Генезис изобразительных форм // Техническая эстетика и промышленный дизайн, № 4, 2006.
6. **URL:** <http://www.russiansnj.com/modules.php?op=modload&name=New&file=article&sid=8373&mode=thread&order=&thold=0>
7. **Роб-Грийе А.** Встреча. М., 2001.
8. **Кино.** Энциклопедический словарь. М., 1986.
9. **Бунтман Н.** Неизменное место встречи // Роб-Грийе А. Встреча. М., 2001.

ЭТАПЫ ПОДГОТОВКИ РЕЧЕВОГО МАТЕРИАЛА К ЛИНГВИСТИЧЕСКОМУ АНАЛИЗУ

Фадеева Л. В.

Астраханский государственный технический университет

Прежде чем приступить к непосредственному анализу устной речи, необходимо собрать и подготовить материал, определить его объём, возможности, степень детализации и связи, существующие в поле исследования. Современные компьютерные технологии многократно упрощают и ускоряют процедуры лингвистической обработки больших массивов устных текстов.

Исследование особенностей немецкой устной речи тесно связано с корпусной лингвистикой и опирается на речевой корпус. Сфера применения **корпусной лингвистики** обширна, т.к. ценные ресурсы, которыми располагают корпуса, позволяют абсолютно всем языковедам проводить не только дескриптивные, теоретические, но и прикладные лингвистические исследования. Для многих отраслей лингвистики корпуса являются ценными источниками: они используются для создания словарей, изучения языковых изменений и отклонений, понимания процесса языкового заимствования и т.д.

Для проведения анализа устной речи нередко используются уже имеющиеся корпуса устной речи, т.к. сбор данных является очень трудоёмким и дорогостоящим процессом. **Корпуса** представляют собой машинно-считываемое собрание документов естественной речи, которые могут быть приведены в единообразный вид, дополнять друг друга или контрастировать. Многие корпуса общедоступны как тома текстов в электронном виде, на аудиокассетах, дисках или в интернете, пользование некоторыми корпусами возможно только с разрешения исследовательских учреждений.

Самые известные разговорные корпуса - английский корпус London-Lund [Svartvik, Quirk 1980] и «Тексты устного немецкого литературного языка I-IV» [Texte gesprochenen deutscher Standardsprache I-IV, 1971]. Кроме того, есть корпуса, в которых собраны разговорные дискурсы определённых типов или свойственные отдельным группам говорящих, например, разговор-консультация, молодёжный дискурс или разговор на производстве, многие из них опубликованы в серии книг Phonai-Reihe тюбингенского издательства Niemeyer. Гамбургский компьютерный тезаурус (НСТТ - Der Hamburger computergestützte Transkriptionsthesaurus) наряду с транскриптами записей устной немецкой речи содержит также транскрипты на иностранных языках (турецком, французском и т.д.), составленные на основе транскрипционной программы SYNCWRITER, разработанной в Гамбурге. Корпуса Баварского Архива речевых сигналов в Мюнхене (BAS - Das Bayerische Archiv für Sprachsignale) делятся на: корпуса читаемого языка, корпуса спонтанной речи и корпуса акцентной / диалектной речи. Ульмский университет обладает банком текстов, в котором хранятся орфографические транскрипты записей психотерапевтических бесед.

Самым большим фондом устных разговорных корпусов в Германии располагает архив немецкого языка (Archiv für Gesprochenes Deutsch) мангеймского Института немецкого языка, часть его корпусов уже подверглась компьютерной обработке и доступна в интернете в виде печатных и звуковых банков данных. В мангеймском архиве находятся большие корпуса регионально окрашенной разговорной речи и устного литературного языка, звуковые записи и транскрипты вербальной интеракции в различных социальных и ситуативных контекстах. В настоящий момент в архиве находятся 39 корпусов устной речи, около 900 видеозаписей, 16300 аудиозаписей с общей продолжительностью звучания 4400 часов, а также около 6650 транскриптов.

Проблемой речевых корпусов является редукция первоначальных данных (реальных бытовых бесед). Любая техническая фиксация интеракции является лишь упрощённым вариантом реальности (Reduktion von Realität), её моделью, которая на несколько порядков беднее, чем сама действительность [Stachowiak 1973: 36].

Однократного наблюдения не достаточно для проведения анализа, чтобы преодолеть комплексность первичных данных, они многократно обрабатываются и подготавливаются к научному анализу. Таким образом, возникают вторичные данные, которые представляют собой редуцированные модели оригинала первичных данных. Первичные данные фиксируются для повторной аналитической выборки в различных формах письменных протоколов. Для анализа устной речи интерес представляют только те формы вторичных данных, которые записаны на аудио- или видеоплётку. Коммуникативные события, представленные в устной форме, отличаются комплексностью и ситуативностью, поэтому анализ, опирающийся лишь на использование аудио- и видеозаписей, всё же является недостаточно точным. Только письменная графическая фиксация делает возможным полноценный, всесторонний анализ. Из аудио и видеозаписей готовятся транскрипты, которые являются третичными данными, лишь затем возможен анализ. Из этих транскриптов