



DOI: <http://dx.doi.org/10.15688/jvolsu2.2015.4.7>

УДК 811.111'42

ББК 81.432.1-5

## ЛЕКСИКО-АЛЛЮЗИВНОЕ НАПОЛНЕНИЕ СЕМАНТИЧЕСКИХ ФРЕЙМОВ (НА МАТЕРИАЛЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ДЖ. ФАУЛЗА)

**Александра Александровна Акатова**

Кандидат культурологии, доцент кафедры романо-германских языков,  
Костромской государственной университет им. Н.А. Некрасова  
aaakatova@mail.ru  
ул. 1 Мая, 14, 156961 г. Кострома, Российская Федерация

**Аннотация.** Под семантическим фреймом понимается когнитивная модель, некая ментальная область, охватывающая картину мира и тезаурус личности, иерархию смыслов и ценностей в языковой модели мира. Понятийно-когнитивная наполненность семантического фрейма объединяет три плоскости: читатель, автор, культура. Постмодернистский метатекст, ярким примером которого служит метатекст Джона Фаулза, формируют лексико-семантические фреймы, аллюзии, общекультурные прецедентные феномены, перекрестные ссылки, лейтмотивные лексемы. Как наиболее иллюстративные рассмотрены фреймы «свобода» и «игра», которые интегрируют лейтмотивные элементы замкнутого пространства, моря, театра, метатеатра, бога, игры в бога, мага (волшебника), дурака. Анализ лексико-аллюзивных элементов в произведениях Дж. Фаулза («Аристос», «Волхв», «Башня из черного дерева», «Дэниел Мартин», «Любовница французского лейтенанта», «Червь», «Кротовые норы») позволил установить, что сеть аллюзивных вкраплений, организация их в лексико-семантические фреймы способствует декодированию лингвокультурного метатекста общества и личности (автора). Лингвистические и культурологические единицы в тексте приводят к пониманию доминирующего фрейма «свобода» в метатексте: творчество является свободой в действии, ответственность есть условие полной свободы, путь от Дурака к Магу – это путь от слепоты стереотипов общества до видения внутренней свободы и объединяющего смысла всего сущего.

**Ключевые слова:** семантический фрейм, семантическое поле, аллюзия, Джон Фаулз, прецедентный феномен, метатекст, оппозиция.

Концепция постмодернизма и постструктурализма «мир как текст» реализуется на личностном и общекультурном уровнях. Все люди, с разной степенью сознательности, апеллируют к универсальным культурным феноменам-первоисточникам (текстам, художественным и музыкальным произведениям, образам, понятиям и т. д.), которые являются

«прецедентными» для процесса восприятия и интерпретации информации.

Ю.Н. Караулов выделяет три способа существования прецедентных текстов: 1) натуральный способ – текст в первоизданном виде доходит до читателя или слушателя как прямой объект восприятия, переживания, рефлексии; 2) вторичный способ – трансформа-

ция исходного текста в иной вид искусства или вторичные, опосредованные размышления о феномене в критических статьях, рецензиях, исследованиях; 3) семиотический способ – обращение к оригинальному тексту через намек, отсылку, признак, когда в процесс коммуникации включается либо весь текст, либо отдельные его фрагменты [4, с. 217]. Последний из названных приемов имеет лингвосомиотическую природу, поскольку заставляет реципиента (читателя) при восприятии явления, понятия, имени, цитаты актуализировать семантическое поле (фрейм), связанное с тем или иным феноменом. Такой способ существования прецедентных феноменов (текстов) наиболее характерен для постмодернистской литературы – именно благодаря ему читатель становится не просто реципиентом, но и автором смыслов.

Семантические фреймы (от англ. *frame* – «структура, система, обрамление») представляют собой ментальные знаки, являются носителями имплицитного смысла, не вербализованного в произведении. Под семантическим фреймом понимаются операции в мыслительной деятельности продуцента и реципиента, или автора и читателя, по установлению необходимой для осознания смысла логической связи. Семантический фрейм, таким образом, может быть назван когнитивной моделью.

Структура семантического фрейма художественного произведения подразумевает наличие двух полюсов: авторского и читательского, связанных общей территорией – текстом. «Художественно-языковое сознание» автора, исследуемое в трудах В.В. Виноградова [1], является определяющим при рассмотрении личности писателя как языковой личности. Картина мира и тезаурус личности, которые обуславливают иерархию смыслов и ценностей в языковой модели мира, складываются из вариативной части (специфической для данной личности и неповторимой) и инвариантной части (общей для целой эпохи, нации, этноса).

Только при наличии общих для автора и читателя точек соприкосновения внутри семантического поля того или иного понятия (феномена, имени) можно надеяться, что смысл, вкладываемый автором в текст, будет правильно истолкован читателем [3]. Такое совпадение возможно только в инвариан-

тном ядре семантического фрейма. Окончательный же результат процесса восприятия и интерпретации будет определяться лексиконном, тезаурусом и прагматиконном каждой отдельной языковой личности.

Метатекст Джона Фаулза представлен шестью романами и одним философским трактатом «Аристос» («*The Aristos*»). Будучи не только «теоретиком», но и «практиком» эпохи постмодернизма, Фаулз всегда полисемантичен и эклектичен. Тезаурус его лексем, художественных образов и культурологом позволяет говорить о нем как о высоко эрудированном и образованном человеке. Тем не менее можно выделить инвариантные темы и образы его произведений, ставшие носителями его художественно-языкового и культурологического сознания. Следовательно, семантические фреймы отдельных элементов его метатекста и интертекста (понятия, символы, цитаты, аллюзии и т. п.) значительно расширены и основаны на «когнитивном» диалоге со всем пространством культуры.

С. Лавдей выделяет четыре группы тем, семантические фреймы которых являются универсальными для метатекста Джона Фаулза: свобода, отношения большинства и меньшинства, противостояние женского и мужского характера, особый локус [8, р. 3]. Эти темы сопровождаются такими темами, как игра, утраченные иллюзии, мышеловка, пастораль, коллекционирование, красавица и чудовище, зеркало, искусство-жизнь, мир-театр, волшебный сад (лес, долина), замкнутое пространство, метаморфоза и т. д. Они актуализируются посредством доминантных слов, аллюзивных образов и лейтмотивных элементов, которые составляют суть своеобразной методики ключей и подсказок Фаулза.

Проиллюстрируем это на некоторых примерах. Тема свободы проходит магистральной линией во всех романах Дж. Фаулза. Семантический фрейм «свобода» включает не только оппозицию понятий Свобода / Заточение (*Freedom / Confinement*), которая обыгрывается в «Коллекционере» («*The Collector*»), но и понятия свободы мысли, суждения, свободы от стереотипов. Объем фрейма семантически расширяется благодаря наличию в метатексте своеобразных «знаков авторского присутствия»: эпиграфы из произведений де

Сада, документальные вставки в «Любовнице французского лейтенанта» («*The French Lieutenant's Woman*») об отсутствии свободы выбора в викторианской Англии, мотив восхождения на Парнас, тема свободы художника в «Башне из черного дерева» («*The Ebony Tower*»). Осознание сути этих знаков – гарантия приобретения свободы читателем, возможность отойти от тривиальных моделей семантического вывода и получить многомерный взгляд на проблему. Достижение свободы предполагает усилие, поиск и инициацию. Свобода Фаулза страшна и опасна для простых мечтателей, вроде Эрфе, Чарльза, Дэниела. Проще думать, что являешься игрушкой в чужих руках, чем принять мысль, что ты абсолютно свободен в своем выборе. В «Волхве» («*The Magus*») в пути-поиске Эрфе Фаулз рисует эволюцию понятия свободы в общечеловеческом ракурсе: от жажды обладать свободой и эйфории от ее достижения до патологических проявлений страха перед нею и неспособности нести ее бремя. Свобода представлена «Вечным Июнем» в романе «Червь» («*A Maggot*»), экзистенциальной свободой Чарльза Смитсона в финале романа, свободой или внутренней несвободой выбора Дэниела Мартина и Дэвида Уильямса, свободой выбора между «убить или быть убитым» на греческом острове во время войны.

Тема свободы парадоксально переплетается с мотивом замкнутого пространства (*the Enclosed Space*) и чужого края (*the Foreign Land*). Все герои Фаулза совершают путешествие и преодолевают испытания, что вносит элемент жанра рыцарского романа, или романа-пути. Героям приходится пройти сквозь обряд «дезинтоксикации» и освободиться от иллюзий (*disillusionment*). Перейти на новый уровень понимания Мира, Свободы и своего Предназначения удастся не каждому. «Башня из черного дерева» является символом добровольного заточения мысли и воли. Фраза графа де Дюкана *Utram bibis? Aquam an undam? Which are you drinking? The water or the wave?* (II, p. 188) становится показателем внутренней свободы или несвободы личности перед обществом.

Одним из мотивов семантического поля свободы является мотив океана / моря. «Лю-

бовница французского лейтенанта» начинается и заканчивается с метафоры моря как символа вызова, пути и свободы [2, с. 133]; метафорой свободы в «Коллекционере» является образ Миранды-бабочки-Психеи, в «Волхве» – каменная голова с Киклад и ее улыбка.

Лексико-семантический фрейм «игра» (*the Game*) также является интегрированным во фрейм «свобода». «Игра» как основной фрейм романа «Волхв» представлен определенным набором лейтмотивных ключевых слов, одним из которых является *metap*. Опозиция смысловых пластов «реальность» (*reality*) / «иллюзия» (*illusion*) достигается при противопоставлении «игры» как искусственной сущности и «не игры», «естественности». Игрой является все в метатексте Фаулза: все незначительные подробности (*mantissas*), причуды автора (*maggots*), роман-пастиш «Любовница французского лейтенанта» и роман-фантазия «Червь», полюбившийся Фаулзу театральные приемы «*Deus ex machina*» и т. д. Цитаты, аллюзии, реминисценции – тоже элементы игры с читателем, игровой авторский диалог с культурой, благодаря которому разные времена, эпохи, традиции сводятся в метатексте одного автора. Принять правила игры, по Фаулзу, – это отделить иллюзии от реальности, избавиться от ложного и кажущегося, это достичь свободы понимания.

Выражением фаулзовского понимания роли и семантики игры является метафора театра, или, точнее, метатеатра. Введение понятия «*meta-theatre*» делает семантический фрейм более объемным: участниками его становятся не только актеры, но и зрители, а вместе с ними и читатели. Действие «метатеатра» ограничено пределами острова Фраксос, что вводит в повествование тему «место откровения». Как Стоунхендж в «Черве», Пальмира в «Дэниеле Мартине» («*Daniel Martin*»), усадьба Котмине в «Башне из черного дерева», Вэрская пустошь в «Любовнице французского лейтенанта», остров в «Волхве» становится тем священным местом, где герою открывается Истина, что требует безоговорочной веры, но не понимания.

Тем не менее в оригинале романа «Волхв» для обозначения действия, затеянного Кончисом (*Conchis*), чаще используется слово *masque*, а не «*meta-theatre*». Как пока-

зано в романе, *masque* – это вариант усадебного театра, домашнего маскарада, с переодеванием актеров, с попытками воссоздать интерьер эпохи разыгрываемой сцены. Не случайно театральные эксперименты Кончиса начинаются с мизансцен на античные темы (с участием Аполлона, Артемиды, нимфы и сатира) и заканчиваются сценами на тему Второй мировой войны. Кончис является автором пьесы на вилле Бурани (*Bourani*), но он же является и «Богом», если понятие «театра» метафорически расширить до формы существования общества. Однако, как это ни парадоксально, Кончис, а вместе с ним и Фаулз, оставляют подсказки на пути героев и читателей: книги, открытые на «нужных» местах, притчи-рассказы, сценарий всего представления, «случайно» обнаруженный Николасом (хотя обладание сценарием не гарантирует понимания замысла спектакля: смысл в самом спектакле). Осознать это можно только дойдя до высшей ступени посвящения, до которой дошел не только сам Кончис, но и сэр Бартоломью, и Сара, и Эрато. Только им дано понять радостно-раскрепошающую суть обладания Истиной Бытия, пониманием смысла существования.

Игра с главным героем разворачивается на двух уровнях: лингвопсихологическом и интеллектуальном. Участвуют в постановке все: и режиссер (Кончис), и актеры, и зрители (Николас), в результате чего человек теряет свою идентичность и превращается в одну из многочисленных театральных масок. Театр Фаулза выступает иллюстрацией известной фразы «весь мир – театр, и все мы в нем актеры», так как слово *персона* приобретает первоначальное значение: «маска», «личина», «театральная роль». В развернутой игре смещаются предметные и временные пропорции, нравственные ожидания, логические умозаключения терпят крах. Постоянная смена ролей, антуражей, количества действующих лиц и даже сценария пьесы имеет свой запланированный результат: Николас начинает сомневаться в реальности происходящего и в смысле своего пребывания на острове. Он то считает себя жертвой обмана и игр, то добровольно начинает играть предложенную ему роль. В метатеатре, когда зрительный зал отсутствует и зритель с режиссером принимают

такое же активное участие в представлении, как и актеры, Николас теряет пространственно-временные ориентиры реальности.

Сплетая воедино мир мифа, фантазии и реальности, Фаулз предлагает Николасу решить не только лингвопсихологическую головоломку, но и интеллектуальную. Рассказы Кончиса, «случайно» оставленные книги с закладками на нужных местах, постоянные аллюзии на сюжеты и героев Шекспира, театральная сцена суда с выходом тринадцати масок, предметы интерьера виллы Бурани – все недвусмысленно указывает на то, что происходящее надо принимать не только как психологический эксперимент над личностью, но и как уникальную возможность получить эстетико-философский опыт.

Культурно-исторический театральный контекст предыдущих эпох еще раз подтверждает, что протяженность спектакля безгранична. Фаулз и Кончис дают понять, что во все времена человек был одержим одними и теми же страстями и одними и теми же вопросами бытия. Тем не менее в своем метатеатре Фаулз дает ответы на эти вопросы своей выстраиваемой философией бытия, где каждая постановка и рассказ Кончиса становятся иллюстрацией к этой философии. Так, сцена с Аполлоном и его сестрой Артемидой иллюстрирует вечную борьбу аполлоновского и дионисийского начал: *Apollo will reign again. And Dionysus will return to the shadows from which he came* (II, p. 186). В новелле Кончиса о Первой мировой войне пофаулзовски рассматривается проблема героизма и трусости. В новелле о графе де Дюкане противопоставляется профанное и сакральное знание, аутентичное и конформистское существование. В сказке о маге и принце и рассказе о Хендрике Съедеваре поднимается вопрос о роли божественного в жизни человека. Рассказ о немецкой оккупации во время Второй мировой войны представляет собой признание ответственности за свободу выбора и жестокости свободы, к которой человек всегда стремится. Таким образом, метафора метатеатра становится моделью бытия, насыщенной художественными образами, искусственно ускоряющей процесс интеллектуального, психологического и морально-нравственного познания. Отсюда

одно из правил магической игры – отсутствие окончательной истины.

Фактически игра с Николасом ведется по его же правилам: мир Фракоса так же безжалостно жесток к чувствам и эмоциям героя, как он был жесток к Алисон и, не замечая, «терзал ее понапрасну». На жесткость приемов обучения прямо указывают эпиграфы из произведений де Сада ко всем трем частям романа, что отвечает эстетике санкционированной жестокости как метода воспитания чувств, заложенной в самом бытии, ведь, по мнению Фаулза, *the apparently sadistic conspiracy against the individual we call evolution. Existence. History* (II, p. 479).

Несмотря на то, что театр является ключевой метафорой повествования именно в романе «Волхв», игра и лицедейство присутствуют и в других произведениях Фаулза. Игра и состоит в том, что в жизни на каждого ее участника надета «маска» и каждый исполняет какую-то, даже несвойственную ему роль. В «Любовнице французского лейтенанта» Сара разыгрывает страдание и мучение, в то время как все общество пытается надеть маску благопристойности и добродетельности; в «Башне из черного дерева» Диана и Энн играют двух подружек старого художника и уже почти убедили себя в том, что это их призвание; Дэниел Мартин всю жизнь притворялся и носил маску успешного и надменного киносценариста. Наконец в «Черве» сэр Бартоломью и его спутники явно выдают себя не за тех, кем являются, и само название романа «A Maggot» может быть переведено как «игра, фантазия, причуда». Игра и лицедейство становятся отличительной чертой бытия, а маска, скрывающая истинную сущность каждого, – способом спрятаться от самого себя.

Таким образом, приходим к выводу, что фаулзовский метатеатр – это *art as institutionalized illusion* (II, p. 479), в театральной игре имеет значение как процесс, так и результат: процесс приобщения к фаулзовскому «метафоризму» и палимпсесту должен *train us back, to the now, to life, to our time being* (I, p. 10). Сбросить маски, прийти к истинному «Я», смириться со своим предназначением и получать удовольствие от ощущения свободы и неповторимости бытия – вот конечная цель театрального лицедейства.

Метафора игры в произведениях Фаулза оборачивается и игрой в Бога (*the Godgame*), то есть свободой в творчестве. Игра в Бога становится игрой в Автора-Бога с героями его книг и с Читателем, чему способствует имплицитированная в текст интертекстуальная и сюжетная игра автора: «Novelists, says Fowles, are like conjurors, always expert at misleading»; and the last thing a conjuror (or magus) wants is for his shamanistic tricks, his particular magic, to be rumbled (III, p. xiii).

Образ волшебника (мага), связанного как с идеей метатеатра и иллюзии, так и с идеей авторства и творчества, реализуется в персонаже Мориса Кончиса (*Maurice Conchis*). Образ Кончиса-трикстера, мастера гигантского театрального шоу, объединяет два юнговских архетипа – Мудрого Старца и Обманщика-трикстера. Английское слово *magus* в единственном числе было заимствовано из старофранцузского языка в XIV в. имело значения «волшебник», «маг» и «магия». Однако древнегреческое *μάγος* обозначало не только «чародей, снотолкователь, звездочет, прорицатель», но и «лжемудрец, лжепрорицатель, шарлатан, обманщик». «Маг – это синоним мудрого старца, восходящего по прямой линии к образу шамана в первобытном обществе. Подобно Аниме, мудрый старец является бессмертным демоном, освещающим хаотическую темноту жизни лучом смысла. Это просветленный, учитель и мастер, психопомп (водитель души)» [7, с. 144]. Еще более важным в понимании архетипа Мудрого Старца является то, что «этот архетип заставляет человека приподыматься над своими возможностями: находить решения неразрешимых проблем, изыскивать неведомые силы и преодолевать непреодолимые препятствия» [7, с. 146]. Именно неординарность и загадочность в личности Кончиса восхищают и притягивают Николаса больше всего. С одной стороны, Кончис приравнивается к шекспировскому волшебнику Просперо, также проводятся параллели между «помощниками» Кончиса и героями «Бури». С другой стороны, образ Мудрого Старца становится зачастую «испорченным» из-за присутствия ем обмана и шарлатанства. В романе Кончис даже сравнивается с Магом (*magus, magician, conjuror*) на первой

карте Большого аркана колоды Таро. В пользу превалирующей роли магии и мистики в романе говорит и вариант названия в одном из русских переводов – «Маг».

Тем не менее фаулзовский «Волхв» далеко не мистический роман. Кончис олицетворяет не мага и волшебника, а, скорее, талантливый художник и писателя, создающего художественный мир символов и метафор. Многими исследователями творчества Фаулза отмечалось, что имя Мориса Кончиса (*Conchis*) омонимично английскому слову *conscious* «сознательный, здравый, мыслящий». Действительно, театральные игры Кончиса полагаются больше на сознание и разум, нежели чем на магию и мистику. Создаваемый же ореол таинственности помогает магу посредством иллюзии глубже воздействовать на сознание и психику Николаса. Задача Фаулза была вполне определена: *I did intend Conchis to exhibit a series of masks representing human notions of God, from the super-natural to the jargon-ridden scientific; that is a series of human illusions about something that does not exist in fact, absolute knowledge and absolute power* (II, p. 10). Театр Кончиса – это движение от античных времен к шекспировским, от шекспировских к современным, и далее, к «новому типу» театра – метатеатру, где зритель (читатель), его реакция на происходящее являются частью сюжета.

Именно благодаря умелому манипулированию сознательными и бессознательными реакциями Кончис выступает как посредник между сферами «Я» и бессознательного и, как воплощение юнганского архетипа Мудрого Старца, связывает человека с его конечным предназначением, с его призванием или судьбой. Не случайно само название виллы Буранни (*Bourani*) переводится как «тыква» или «череп»: объектом эксперимента становится сознательное и бессознательное в человеке, в голове Николаса.

Аллюзия на значение карты «Маг» в Таро подчеркивает превалирование сознания и знания над магией и волшебством: «Эта карта означает божественные побуждения в человеке, который сам есть образ и подобие Бога, и проявление воли к освобождению от единства с тем, что вверху. Это также цель-

ность индивидуального бытия на всех уровнях, и в наивысшем значении – это мышление в его предельно сконцентрированной форме» [6, с. 18]. Маг представляет веру в могущество разума и мышления, символизирует жизненную энергию сознательного разума, ведущего к творчеству и успеху. Четыре предмета, лежащие перед Магом (жезл, кубок, меч и пентакль), могут означать четыре состояния человеческого сознания – сон, забытьё, бодрствование и трансцендентность.

Фаулзовского Кончиса можно причислить к магам и волхвам, так как он сочетает способности рационального познания действительности с чувственно-интуитивным. Присутствие в образе Кончиса аллюзии на древних мудрецов подтверждается и схожестью задач, стоящих перед современным и античными магами: вести своего испытуемого по выдуманному им же пути, заставляя делать выбор, ставя перед необходимостью принятия решений. Надпись в дельфийском храме, гласящая: *гноуи убхфьн (познай самого себя)*, которая обращена к входящему в прорицалище, соотносится и с эвристическими методами воспитания на Фракосе.

Образ мага-волшебника дополняется образом шута (Николаса), который двояко раскрывается в романе: с одной стороны, аллюзивно возникает образ шекспировского Мальволио, с другой стороны, обыгрывается очередная карта колоды Таро – «Дурак» («Шут»). Но только если в начале романа сам Николас ради смеха и новых приключений соглашается играть роль шута, то в конце романа шекспировский образ юродивого Мальволио становится для Николаса неожиданностью. Несмотря на это, цель игры на острове – не выставить Николаса посмешищем, а подготовить его, Шута и Глупца, к превращению в Мага, обладающего знанием. «Солнце, сияющее у него (глупца. – А. А.) за спиной, знает, откуда он пришел, куда идет и как вернется другим путем много дней спустя. Это Дух в поиске опыта» [6, с. 49]. Фаулз предлагает пройти путь от Шута до Мага не только Николасу, но и читателям: для всех этот путь становится лингво-историко-культурно-нравственным прозрением.

Только в конце книги Фаулз открыто указывает на параллели в сюжетной организа-

ции путешествий Алисы и метатеатра, устроенного для Николаса. Еще более символично то, что картина, изображающая девочку, похожую на кэрролловскую Алису, обнаруживается в доме Лилии де Сейтас, которая предстает как «Ashtaroth the Unseen» (Незримая Астарта) и одновременно соавтор Кончиса. Еще одна прямая аллюзия на «Зазеркалье» – это фраза *and all the king's horses, and all the king's men*, произнесенная Николасом, когда он разбивает блюдо, подаренное Лилией де Сейтас: как правильно понимает Николас, разбивается не Шалтай Болтай, а его жизнь, она разделяется на прошлое и будущее, на «до» и «после». Ему всегда теперь придется жить с пониманием того, что он уже не сможет быть прежним, что в его жизни уже был «миг поворота».

Кончис и Николас образуют пару «наставник – ученик» (*mentor – apprentice*), и это не единственная подобная пара в метатексте Фаулза. Сара становится проводником Чарльза в мир, свободный от стереотипов, причем она также прибегает к обману и заставляет Чарльза разгадывать свои игры. Дэвид Уильямс, Дэниел Мартин, Майлз Грин – все призываются на путь ученичества. Достаточно символично то, что в последнем романе Фаулза главный герой, сэр Бартоломью, исчезает после таинственного обряда в пещере, по всей вероятности достигнув первоначальной цели своего путешествия. Смерть его «двойника», слуги Дика, становится физическим уходом из жизни (его тело находят у дорожной развилки).

Игра во всех романах Фаулза служит методом воспитания и обучения, и совершенно закономерно то, что игра становится симулякром действительности в эвристическом познании. Посредством переодевания и лицедейства воссоздаются не только конкретные жизненные ситуации и исторические эпохи, но, прежде всего, искусственно вызываются определенные психо-эмоциональные реакции героев, разрушаются стандартные образцы поведения, строятся новые мыслительные связи и ассоциации между артефактами культуры.

Все лексико-семантические фреймы сводятся к одному: творчество является свободой в действии, ответственность есть

условие полной свободы, путь от Дурака к Магу – это путь от слепоты стереотипов общества до видения внутренней свободы и объединяющего смысла всего сущего, общение с природой – это первозданная, ничем не обусловленная свобода. Процесс обучения, по Фаулзу, должен включать только эвристические методы, и тогда принцип театральной игры становится оптимальной формой обучения. Театр – это симулякр действительности. Многочисленные прямые и косвенные аллюзии на литературные, музыкальные и художественные произведения прошлого, на культурные артефакты служат имитацией чувственного опыта, это своеобразный ускоренный курс всемирной истории и культуры для современного человека. Рациональное знание, совмещенное с интуитивным видением, делает из человека Мага, Волшебника, свободного в понимании внутренних связей мира и могущего изменять сущее, пусть даже только вокруг себя.

Несмотря на разнообразие жанров, стилистических приемов, произведений, введенных в ткань повествования, Фаулз остается верен определенным темам, которые и составляют основу его лингвистического тезауруса, картины мира, философско-культурологического мировоззрения [5]. Можно сделать вывод о том, что многочисленные лексико-семантические фреймы, реализованные в произведениях Дж. Фаулза, чаще всего основаны на оппозиции (свобода / несвобода, игра / реальность), и правильность понимания их контролируется авторскими ремарками, выбором универсального прецедентного феномена (в виде цитаты, эпитафии, имени, аллюзии). Своеобразные вертикальные семиотические связи с элементами культуры, литературы, языка активируются отдельными лексемами в их семантико-аллюзивных и фонетических проявлениях. Вертикальные семиотические доминанты фреймов встраиваются в горизонтальную систему внутритекстовых связей. Максимальную наполненность лексико-семантический фрейм получает только будучи рассмотренным в рамках метатекста всего лингвокультурологического пространства, а не отдельно взятого произведения.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Виноградов, В. В. К построению теории поэтического языка: Учение о системах речи литературных произведений / В. В. Виноградов // Поэтика: сб. ст. Вып. III. – Л.: Academia, 1927. – С. 5–24.
2. Воронцова, И. А. Прецедентные феномены в художественном тексте: проблема интерпретации и перевода (на материале романов Дж. Фаулза «Коллекционер» и «Любовница французского лейтенанта») / И. А. Воронцова // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. – 2015. – № 3. – С. 131–136.
3. Кадырова, Г. Р. Теоретические подходы к понятию «поля» в лингвистике / Г. Р. Кадырова // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2014. – № 12. – С. 237–241.
4. Караулов, Ю. Н. Русский язык и языковая личность / Ю. Н. Караулов. – М.: Наука, 1987. – 263 с.
5. Меняйло, В. В. Эволюция картины мира автора в произведениях Дж. Фаулза / В. В. Меняйло. – СПб.: Астерион, 2011. – 177 с.
6. Уэйт, А. Э. Иллюстрированный ключ к Таро / А. Э. Уэйт. – Киев: София, 2002. – 112 с.
7. Юнг, К. Г. Архетип и символ / К. Г. Юнг. – М.: Канон+, Реабилитация, 2015. – 336 с.
8. Loveday, S. The Romances of John Fowles / S. Loveday. – London: Macmillan Press Ltd., 1985. – 187 p.

## ИСТОЧНИКИ

- I* – Fowles, J. *The Aristos* / J. Fowles. – London: Vintage, 2001. – xi + 196 p.
- II* – Fowles, J. *The Magus. A Revised Version* / J. Fowles. – London: Vintage, 1997. – 656 p.
- III* – Fowles, J. *Wormholes. Essays and Occasional Writings* / J. Fowles. – London: Vintage, 1999. – xxiii + 484 p.

## REFERENCES

1. Vinogradov V.V. K postroeniyu teorii poeticheskogo yazyka: Uchenie o sistemakh rechi

literaturnykh proizvedeniy [On the Construction of the Theory of Poetic Language: The Doctrine of Speech Systems of Literary Works]. *Poetika* [Poetics]. Vol. III, Leningrad, Academia, 1927, pp. 5-24.

2. Vorontsova I.A. Precedentnyye fenomeny v hudozhestvennom tekste: problema interpretatsii i perevoda (na materiale romanov Dzh. Faulza “Kollektsioner” i “Lyubovnitsa frantsuzskogo leytenanta”) [Precedent Phenomena in the Fictional Text: the Problem of Interpretation and Translation (Based on the Novels of John Fowles “The Collector” and “The French Lieutenant’s Woman”)]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta imeni N.A. Nekrasova* [Vestnik of Nekrasov Kostroma State University], 2015, no. 3, pp. 131-136.

3. Kadyrova G.R. Teoreticheskie podhody k ponyatiyu “polya” v lingvistike [Theoretical Approaches to the Concept of “Field” in Linguistics]. *Mezhdunarodnyy zhurnal prikladnyh i fundamental’nyh issledovaniy*, 2014, no. 12, pp. 237-241.

4. Karaulov Yu.N. *Russkiy yazyk i yazykovaya lichnost’* [The Russian Language and Linguistic Identity]. Moscow, Nauka Publ., 1987. 263 p.

5. Menyailo V.V. *Evolyutsiya kartiny mira avtora v proizvedeniyah Dzh. Faulza* [Evolution of the Author’s Worldview in the Works of John Fowles]. Saint Petersburg, Asterion Publ., 2011. 177 p.

6. Waite A.E. *The Pictorial Key to the Tarot*. Kiev, Sofiya Publ., 2002. 112 p.

7. Yung K.G. *Arkhetip i simvol* [Archetype and Symbol]. Moscow, Kanon+, Reabilitatsiya Publ., 2015. 336 p.

8. Loveday S. *The Romances of John Fowles*. London, Macmillan Press Ltd., 1985. 187 p.

## SOURCES

Fowles J. *The Aristos*. London, Vintage, 2001. xi + 196 p.

Fowles J. *The Magus. A Revised Version*. London, Vintage, 1997. 656 p.

Fowles J. *Wormholes. Essays and Occasional Writings*. London, Vintage, 1999. xxiii + 484 p.



**LEXICALLY ALLUSIVE CONTENT OF SEMANTIC FRAMES  
(BASED ON THE WORKS OF JOHN FOWLES)**

**Aleksandra Aleksandrovna Akatova**

Candidate of Cultural Studies, Associate Professor,  
Roman and Germanic Languages Department,  
Nekrasov Kostroma State University  
aaakatova@mail.ru  
1<sup>st</sup> May St., 14, 156961 Kostroma, Russian Federation

**Abstract.** The semantic frame is a cognitive model, some mental structure that unites the world map and the thesaurus of a person, the hierarchy of meanings and values of the linguistic model of the world. Conceptual-cognitive content of a semantic frame includes three constituents: the reader, the author, and culture. The postmodernistic metatext, a vivid example of which is the metatext of John Fowles, is made of lexical-semantic frames, filled with allusions, general cultural precedent phenomena, cross-references, leitmotif lexemes. The frames of “freedom” and “game” exemplify integrated leitmotif of enclosed space, sea, theater, meta-theatre, god, god’s imitations, magician (wizard), and fool.

The application of a semantic frames method for the analysis of lexical-allusive elements in the works of John Fowles (*The Aristos*, *The Magus*, *The Ebony Tower*, *Daniel Martin*, *French Lieutenant’s Woman*, *A Maggot*, *Wormholes*) allowed to identify the net of allusive inclusions and arrange them into lexical-semantic frames, which helped to decode linguocultural metatext of the society and the individual (author). The interpretation of linguistic and cultural items in the text has lead to distinguishing the dominant frame of the metatext, that is “freedom”. It is stated that creativity is freedom in action, responsibility is the condition for complete freedom, the path from the Fool to the Magician is the way from blindness of the stereotypes in the society to the intrinsic vision of internal freedom and unifying meaning of existence.

**Key words:** semantic frame, semantic field, allusion, John Fowles, precedent phenomenon, metatext, opposition.