

Шабанова Любовь Юрьевна

**ЭЛЕМЕНТЫ "ГОТИЧЕСКОЙ ИГРЫ" В РОМАНЕ М. СПАРК "NOT TO DISTURB" КАК СПОСОБ ДОСТИЖЕНИЯ ОСОБОГО СТИЛИСТИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА**

В статье рассматривается понятие "готической игры" на материале романа М. Спарк "Not To Disturb" с точки зрения когнитивного подхода. Прослеживается характер сближения готики с детективным повествованием. Проведен семиотический анализ тематических полей (мотив ужаса, иронии, юмора, алиби и рока). Исследуются соотношения понятия "дискурс", "текст" и "жанр". Выявляются основные особенности повествовательной манеры М. Спарк.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2014/11-2/54.html](http://www.gramota.net/materials/2/2014/11-2/54.html)

Источник

**Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2014. № 11 (41): в 2-х ч. Ч. II. С. 208-212. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2014/11-2/](http://www.gramota.net/materials/2/2014/11-2/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

УДК 80; 81

**Филологические науки**

*В статье рассматривается понятие «готической игры» на материале романа М. Спарк «Not To Disturb» с точки зрения когнитивного подхода. Прослеживается характер сближения готики с детективным повествованием. Проведен семиотический анализ тематических полей (мотив ужаса, иронии, юмора, алиби и рока). Исследуются соотношение понятия «дискурс», «текст» и «жанр». Выявляются основные особенности повествовательной манеры М. Спарк.*

*Ключевые слова и фразы:* семиотика; семантика; концепт; концептуальное поле; когнитивная лингвистика; дискурс; текст.

**Шабанова Любовь Юрьевна**

*Тульский государственный педагогический университет им. Л. Н. Толстого  
lyubov.shabanova@yahoo.com*

**ЭЛЕМЕНТЫ «ГОТИЧЕСКОЙ ИГРЫ» В РОМАНЕ  
М. СПАРК «NOT TO DISTURB» КАК СПОСОБ ДОСТИЖЕНИЯ  
ОСОБОГО СТИЛИСТИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА<sup>©</sup>**

Говоря о композиционно-структурном оформлении текста, трудно обойти проблемы жанровых канонов, ибо каждый раз происходит примерка жанрового лекала к тексту. Но если текст представляет собой комплексную ироничную игру, то трудно удовлетвориться и их однозначностью. «Наивный» читатель легко «выигрывает», употребив свой привычный инструментарий, но не погрузившись во всю полифонию жанровых дискурсов текста. Другой «выигрыш» невозможен – текст постмодернизма не предполагает наличия разрешаемой художественной «загадки». «Загадкой» становится весь экстратекстуальный мир. Никакие подходы к нему, в том числе художественные, согласно постмодернистской эстетике, не способны даже приблизиться к раскрытию его онтологической тайны. Поэтому, обращаясь к проблемам формы, жанра, структуры, необходимо обратить внимание не только на формальные атрибуты жанровых моделей, проигрываемых в ироничном тексте, но и на целостные системы взглядов на жизнь и искусство, укоренившихся в читательском сознании. Постмодернизм призван реконструировать их, чтобы, подвергнув иронической деструкции, постулировать иллюзорность всего и вся [27, с. 9].

Проблема соотношения понятий «дискурс», «текст» и «жанр» относится к числу наиболее дискуссионных, что является следствием отсутствия единых, общепринятых определений самих понятий. В большинстве лингвистических исследований оба понятия рассматриваются как комплементарные, поэтому нередко понятие «дискурс» определяется через понятие «текст», а в самих определениях упоминаются те или иные аспекты их взаимодействия. Проблема соотношения «дискурс – текст» затрагивается в работах Е. С. Кубряковой [16], Н. Д. Арутюновой [2], М. К. Бисмалиевой [9], В. Е. Чернявской [25] и других исследователей.

Отождествление текста и дискурса, характерное для начального этапа становления лингвистики текста, было обусловлено определением дискурса как связной последовательности предложений, близкой по значению понятию «текст»: дискурс – это «два или несколько предложений, находящихся друг с другом в смысловой связи» [15, с. 170], «связный текст» [7, с. 172], «группа высказываний, связанных между собой по содержанию» [18, с. 52; 20, с. 468].

Рассматривая сущность и дискурсивного анализа, Е. С. Кубрякова отмечает, что противопоставление текста и дискурса в принципе лишено оснований, поскольку «текст – это особый результат процесса речи, и в этом смысле завершенное произведение, рожденное в дискурсе», т.е. оба эти понятия связаны, помимо прочего, причинно-следственной связью: текст создается в дискурсе и является его детищем [16, с. 519].

В целом же можно констатировать, что в большинстве современных концепций дискурс рассматривается как комплексный феномен, связанный с речью как процессом особого использования языка, фиксируемом в текстах и обусловленным экстралингвистическими факторами [12, с. 200].

Одной из наиболее сложных проблем в области языковедческого анализа является изучение феномена языковой игры, обусловленный сложным взаимодействием процессов когнитивного характера. Исследователи, занимающиеся феноменом игры, отмечают, что многомерность этого явления не позволяет сформулировать его точное определение и обозначить четкие границы [4, с. 48]. Они рассматривают игру как одно из самых распространенных явлений жизни человека, доказывая наличие связи происхождения игры с происхождением искусства [1, с. 21-22]. Игра предстает на двух уровнях: как интегральный аналог образа жизни и образа действия и как психологический способ и метод раскрытия подсознательного. Игра может являться человеческой драмой с фатальным исходом, разрушить личность и даже в ряде случаев представлять общественную опасность [8, с. 65].

В этой связи возникает вопрос, является ли игра искусством или искусство игрой? Термин «игра» используется в контекстах, не имеющих напрямую отношения к эмпирическим игровым практикам, т.е. применяется

для описания вещей, не связанных в нашем сознании напрямую с игрой. Причем зачастую «игра» используется не только как эмпирический пример или метафора, в частном порядке иллюстрирующая положения той или иной концепции, а организует стратегию развертывания аналитической мысли. В этом случае понятие «игра» не имеет эмпирической референции, хотя и отсылает к иной области бытования культуры.

Мы можем назвать игру, с точки зрения формы, свободной деятельностью, которая сознается как «ненастоящая», не связанная с обыденной жизнью, и, тем не менее, она может полностью захватить играющего деятельностью, которая не обуславливается никакими материальными интересами или доставляемой пользой; или деятельностью, которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружить себя тайной или подчеркивать свою необычность по отношению к прочему миру своеобразными облачениями и обликом (маскировкой). Игровая же функция в тех ее высших формах может быть сразу же сведена в основном к двум аспектам, в которых она себя проявляет. «Игра – это борьба за что-то или показ этого что-то. Обе эти функции могут и объединяться, то есть игра «отражает» борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других» [21, с. 79].

Роман М. Спарк «Not to Disturb» – безусловно, яркий пример повествования, направленного на деформацию читательских стереотипов восприятия. По нашему мнению, в данном случае М. Спарк реализует элементы достаточно редкого типа игры – «готической игры». Поэтому нашей целью является исследование способов вербализации понятия «готическая игра» как стилистического эффекта и выявление совокупности языковых единиц, которые являются репрезентантами когнитивных признаков, конституирующих само понятие репрезентации концептуального поля «игра». Задачей данного исследования является анализ путей развития содержания, элементов понятия «готическая игра» в рамках социально-бытовой сферы жизни общества и человека.

В истории появления понятия «готической игры» стоит упомянуть о понятии готического романа. Готический роман (англ. The Gothic novel) – роман «ужасов и тайн» – появился в западно-европейской и американской литературе второй половины XVIII и первой половины XIX века. Отличительными чертами готического романа явились тематика и философия «мирового зла» и изображение сверхъестественного, загадочного, мрачного. Сюжеты, как правило, сводятся к таинственным преступлениям, герои отмечены печатью рока и демонизма. В понятие готического романа входят явления – страх-отвращение и страх-притяжение – или «horror» и «terror». «Terror» создает напряженную атмосферу не за счет сцен насилия и смакования кошмарных деталей: страх вызывается «непрямым» представлением пугающих явлений, посредством «идеи опасности по ассоциации». «Horror» прибегает к более грубому выражению, ужаса: при помощи точного описания физически жуткого и отталкивающего [29, p. 115].

Позднее готический роман в значительной степени становится основанным на независимости тайн и роковых законов жизни от человеческой воли, на беспомощности простого человеческого здравого смысла перед лицом непостижимых загадок – но только в рамках «игрового поля». Так сначала рождается игра-обряд, а позднее и сам феномен «готической игры».

Как отмечает Н. А. Соловьева, «...(готический роман) сохранял старинную традицию самопародии... Готические традиции пережили несколько этапов возрождения через сближение с детективом, сказкой, бытовым романом. Они утрачивали свою историческую принадлежность, становясь иногда универсальными приемами нагнетания то ужаса, то обострения чувствительности восприятия. Но, освободившись от временной обусловленности, они становились все более объектом пародирования» [22, с. 96].

«Готическая игра» стремится освоить Абсолют или Хаос (в зависимости от точки зрения), что никак не может быть содержанием указанных порядков. Неудивительно, что шедевры готики появляются в моменты переживания «великой традицией» кардинальных сдвигов. В эти ключевые моменты «готическая игра» рождается в провиденциальных романах восемнадцатого века – и в социальных, и в исторических, обоснованных образцами жанра девятнадцатого. Появление готических моментов наблюдается в разломах традиций до пришествия модернистского и постмодернистского романа [27, с. 7]. Можно предположить, что использование готической модели наряду с присутствующими в романе детективной и сценической моделями может указывать и на своеобразный гибрид в постмодернистском искусстве дискурса иррационально-мистического толка (готика), рационально-номиналистского (детектив) и их парадоксального симбиоза в сценическом фиктивном дискурсе (готическая драма или кинотриллер).

Как было сказано ранее, «готическая игра» относится к одному из типов игры – игра-обряд. Здесь присутствуют использование «масок», пение ритуальных песен, обряд, регулирующий социальные отношения. В наибольшей степени в данном виде игры актуализируются следующие признаки: игра-обряд оказывается противопоставлена действительности как некое виртуальное бытие, функциональное действие противопоставляется реальному в силу своего готического характера [26, с. 10-15].

В данном типе игры прослеживается следующее развитие: игра-обряд → игра-карнавал. Цель игры-карнавала заключалась в развлечении, отдыхе, а также в победе над страхом. Карнавал снимал внутреннюю напряженность, переносил человека в «инобытие». М. М. Бахтин понимает карнавализацию как семиотическую теорию карнавала. Смысл его концепции в том, что он применил понятие карнавала, ежегодного праздника перед великим постом, ко всем явлениям культуры Нового времени. В центре концепции карнавализации – идея об «инверсии двоичных противопоставлений», то есть переворачивание смысла бинарных оппозиций. Когда народ выходит на карнавальную площадь, он прощается со всем мирским перед долгим постом, и все основные оппозиции христианской культуры и все бытовые представления меняются местами. Королем карнавала становится нищий или шут, трикстер, и ему воздают королевские почести. Назначается также карнавальным епископом, и кощунственно оскверняются христианские святые [6].

Как свидетельствует лингвистический и культурологический материал, первоначально главным фактором формирования ситуации игры-обряда являлись определенные эмоции как реакция на некие физические явления или объекты действительности. Данные эмоции явились предпосылкой появления ритуального движения, обрядового прыжка, а позднее – ритуального танца [14, с. 172].

«Готическая игра» в романе М. Спарк «Not to Disturb» характеризуется повторяемостью и наличием строгих правил. Здесь прослеживается тенденция сближения готики то с детективным повествованием, то с бытовым описанием, нарративом в виде эпизодов из жизни прислуги, то с формой киносценария к типичному современному триллеру. Но вместе с тем, жанровый код – форма готического романа (несмотря на существенную модернизацию некоторых элементов сюжетостроения и ироническую основу) – выглядит достаточно выразительно.

Семиотика в области жанра переплетается с лингвистической семиотикой и реализуется на уровне выбора языковых средств. Основные мотивы произведения представлены в подчеркнуто юмористической манере либо в иронической интерпретации.

Обратимся к материалу.

Первая строка романа: «*Their life... a general mist of error. Their death, a hideous storm of terror*» [28, с. 9]. / «Их жизнь... – всеобщий туман заблуждений. Их смерть – страшная гроза убийств» – вводит основной готический мотив ужаса, реализуемый на уровне определенного концептуального поля (*mist, error, death, hideous, storm, terror*).

Стихотворные цитаты и стилизованные обороты, произносимые с риторическим пафосом, теряют всякое эмоциональное воздействие, оказываясь в удивительно контрастном по стилистической окрашенности контексте. Так, например, сочетание фраз:

«*Everything should be dead*», says Lister, «*Now when it is a critical juncture*». / «Все непременно должно погибнуть, – говорит Листер, – теперь, когда настал критический момент». «*Have this damn dinner yourself*» [Там же, с. 24]. / «Приготовь свой чертов ужин».

Заслуживает внимания и следующая пара высказываний: «*What were they doing anyway, amongst us on the trust of this tender earth*». / «Что же они делали среди нас на этой хрупкой земле?».

«*What are they doing here anyway in this world?*» [Там же, с. 29]. / «Что же они вообще делают в этом мире?».

Первый из практически синонимичных оборотов должен быть расценен как риторический вопрос, помещенный в игровую сферу готического романа с присущим ему историко-языковым (*amongst*) и стилистическим (*tender earth, crust*) наполнением. Второй – выражает конкретную ситуацию ожидания развязки событий, что подчеркивается употреблением продолженного времени.

Показателен также эпизод стилового смешения, где совершенно очевидно сопряжение двух стилиевых пластов, отнесенных к различным ситуационным и жанровым регистрам: игровой ситуации, стремящейся воссоздать оболочку драматического ожидания развязки кровавых событий в жанрово-нормативном готическом стиле и ситуации непосредственно происходящего (бытовые разговоры, указания). Приведем пример: «*But underhand I feel the oncoming chariot involving by time... and everything we have in front of us is a boundless desert of eternity*» [Там же, с. 65]. / «Но за спиной я чувствую, как приближается колесница времени... и все, что пред нами простирается, – это пустыня бескрайней вечности».

Отчетливо выделяется в романе и группа готических мотивов, символизирующих «роковую запутанность всех жизненных отношений» [14, с. 592].

Например, мотив противоестественности, пронизывающий все произведение, отнюдь не шокирует читателя, так как авторская манера сохраняет легкую иронию. Стоит также отметить юмористические ситуации. В романе, безусловно, противоестественно бракосочетание с «кидотом» (наследник); с точки зрения традиционных представлений, противоестественен и гомосексуалист Кловис, и переодетый в женское платье мужчина. Фраза, обращенная к массажистке и мужчине в женском облачении, может иметь два прочтения: «*Don't you think ...it would be better for you to leave and let the nature take its course?*» [28, с. 53]. / «Не думаете ли вы... что было бы предпочтительней для вас уехать и оставить события, происходящие в замке, без внимания или превратиться, как подобает, в женщину и мужчину».

Частый в готике мотив предсказаний в романе представлен в юмористическом ключе. Так, в ироничном (псевдо)психоаналитическом плане обрисовываются «вещие» сны Клары. Игра слов (прямое прочтение компонентов устойчивого сочетания) выводит читателя из напряженности готики: Клара: «*I'm burning with desire to ask them what is going on at home in the evening*». / «Только сгораю от желания спросить их, что случится в доме вечером». «*Desire...*», he said. [Там же, с. 28]. / «Желание... – говорит он».

Иронична и «модернизация» вещей снов Клары: «*The whole week I hear honks near the gateway*» [Там же, с. 31]. / «Всю неделю в моих снах я слышу автомобильные гудки у ворот».

Безусловно, «закон жанра» предполагает убийство и самоубийство. Однако насколько изощренно иронически подходит рассказчик к семиотике жанра, вкладывая в слова Кловиса игру и холодный вымысел метафор: «*To put it squarely, as I say in my memoir, the eternal triangle has come full circle*» [Там же, с. 39]. / «Честно говоря, как я отметил в некрологе, извечный (любовный) треугольник превратился в порочный круг».

Ряд синонимичных усилительных конструкций, навязчиво убеждающих читателя в неизбежности смерти баронов: «*They don't need dinner anymore*» / «Им не понадобится ужин»; «*Dinner – never*» / «Ужин – никогда», «*There won't dinner for them*» / «Для них ужина не будет» [Там же, с. 42], – вводят логику «черного юмора». Смерть проглядывает через «невозможность ужина».

Мотив, названный У. Теккереем «скелет в шкафу», также прослеживается в романе. Причем «секрет» действительно оказывается в запортом месте: Элеанор обнаруживает бумаги, свидетельствующие об имени,

родственных отношениях и притязаниях на наследство, о которых не было известно ранее. Роман ужасов располагает также запертой библиотекой с тремя трупами, тем, что Листер называет «*exclusive inside story*» – «исключительной секретной – “внутренней” историей» [Там же, с. 78].

В романе М. Спарк, пронизанном постмодернистской нарочитостью и обнаженностью шаблонов жанровых конструкций, элемент поэтики представлен максимально открыто. Так, на фоне достаточно нейтральных слов тематического ряда (*clatter, noise, banging, scuffle, barking, shrill, rattle, click, squash*) особенно выпукло выглядят «инструментальные» сочетания (*trumpet call, boisterous instrumentais of storm, battling... like African drums*).

Композиционная структура произведения М. Спарк может быть представлена жанровым формантом рефлексивного романа (метаромана) о мнимо реальной кино/театральной постановке готического триллера (*stage-companies*). Нетрудно заметить многочисленные рефлексивные реплики практически всех героев произведения, что позволяет говорить о новом уровне фиктивности фикции [5, с. 234-407]. Для него характерны саморефлексия, принципиальная игра, уход от событий как «отражения» любого вида реальности (готической – с любовным треугольником; детективной – с умышленным убийством; сценической – с показом готической драмы/триллера). Под метароманной рефлексией [Там же] мы понимаем лежащее вне форм любого «отражения» ироничное размышление над способами существования, моделями и атрибутами форм искусства/псевдоискусства, над традиционным стремлением искусства к цельности и завершенности, к постмодернистскому видению формы.

Например, *props* – бутафория, *setting and lighting* – беспокоящийся об обстановке и освещении, *final* – финальной сценой [28, с. 49], *company, team* – кинокоманда [Там же, с. 91], а все события оцениваются играющими как первоклассный сценарий – *first-rate movie script* с невероятными сценами и ужасными сюжетными линиями. Листер как «режиссер» событий обладает великолепным чувством *timing* – *расчетливый*, что может быть расценено как «выбор времени». С точки зрения «слуг», их единственная проблема – распределение ролей – *casting* [16, с. 527].

Пожалуй, наиболее многоаспектным, интерпретационно и тематически значимым может оказаться следующий эпизод: Листер о своей «команде»: «*It does not make sense for us, sir, who possesses this fortune. Our fortunes are in different directions*» [28, с. 63]. В данном случае целесообразно выявить следующие варианты трактовки:

1. ...кто завладеет богатством. Наши состояния направлены в разные области (слуги-убийцы);
2. ...кому улыбнется счастье. Удача каждого из нас в разных постановках (актеры драмы/триллера);
3. ...кто найдет свою удачу. Наши удачи лежат в разных режиссерских подходах (псевдоавторы самого романа) (*Перевод автора Ш. Ю.*).

В заключение рассмотрим детективный мотив алиби. В то же время важно увидеть в привычной готической символической не менее стереотипизированные шаблоны детективного сокрытия улики. Так, например, заметна модификация ассоциативного поля существительного «ветер» в следующих одно за другим предложениях: «*Wind is strong today. So we couldn't hear the shots*» [Там же, с. 17]. / «Ветер сегодня сильный. Мы могли и не услышать выстрелов». Первое наталкивает на обнаружение изобразительного топоса готики, где «ветер» – символ ужасных грядущих потрясений. Второе предложение вносит поправку в готический контекст, вводя мотив алиби.

Таким образом, происходит дальнейшее углубление процесса игры, как на уровне реальности (бытового сознания и *mass media*), так и на уровне искусства.

Уровень саморефлексии игровых форм в искусстве романа – самый значимый для понимания замысла произведения в целом. В структуре готика – детектив – постановка сюжета ярко отразилось стремление автора избегать традиционных форм в области композиции и нарративе. Иными словами, «отражение» или «подражание» возможны в романе лишь на уровне иронии и игры с ритуалами восприятия в нашем «серьезном» сознании.

Играющее значениями, играющее возможностями слово М. Спарк, ее полный противоречивых голосов мир представляются основой эстетической и мировоззренческой концепции писательницы, с постмодернистской иронией жанровых стереотипов иллюзий обыденного восприятия.

#### Список литературы

1. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 2003. 400 с.
2. Арутюнова Н. Д. Язык и мир человека. М.: Языки русской культуры, 1998. 896 с.
3. Бабина Л. В. Концептуальные основы словообразования // Когнитивные исследования языка: коллективная монография / гл. ред. сер. Е. С. Кубрякова, отв. ред. вып. Н. Н. Болдырев. М.: Ин-т языкознания РАН; Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г. Р. Державина, 2009. Вып. IV. Концептуализация мира в языке. С. 128-149.
4. Бабушкин А. П. Типы концептов в лексико-фразеологической системе языка. Воронеж: Изд-во Воронежского гос. ун-та, 1996. 104 с.
5. Бахтин М. М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики. М., 1975. С. 234-407.
6. Бахтин М. М. Франсуа Рабле и народная смеховая культура Средневековья и Ренессанса. М., 1965. 432 с.
7. Беллерт И. Об одном условии связности текста // Новое в зарубежной лингвистике / сост., общ. ред. и вступ. ст. Т. М. Николаевой. М.: Прогресс, 1978. Вып. VIII: Лингвистика текста. С. 172-207.
8. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. Эксмо, 2012. 576 с.
9. Бисмалиева М. К. О понятии «текст» и «дискурс» // Филологические науки. 1999. № 2. С. 78-85.
10. Болдырев Н. Н. Курс лекций по английской филологии. Изд-е 2-е, стер. Тамбов: Изд-во Тамбовского ун-та, 2001. 123 с.
11. Вишнякова О. Д. Язык и концептуальное пространство (на материале современного английского языка): монография. М.: МАКС Пресс, 2002. 380 с.

12. Дейк ван Т. А., Кинч В. Стратегии понимания связного текста // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Прогресс, 1988. Вып. 23: Когнитивные аспекты языка. С. 153-211.
13. Елистратова А. А. Готический роман // История английской литературы. М. – Л.: Издательство Академии Наук СССР, 1945. Т. 1. Вып. 2. 593 с.
14. Елистратова А. А. История английской литературы. М. – Л.: АН СССР, 1953. Т. 1. Вып. 2. 616 с.
15. Звегинцев В. А. Предложение и его отношение к языку и речи. М.: Изд-во Московского университета, 1976. 307 с.
16. Кубрякова Е. С. Дискурс: определение и направления в его исследовании // Язык и знание: на пути получения знаний о языке. Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира / Российская академия наук, Ин-т языкознания. М.: Языки славянской культуры, 2004. С. 519-531.
17. Кубрякова Е. С. О ментальном лексиконе: лексикон как компонент языковой способности человека // Актуальные проблемы современной лингвистики / сост. Л. Н. Чурилина. М.: Флинта: Наука, 2006. 416 с.
18. Макаров М. Л. Основы теории дискурса. М.: Гнозис, 2003. 280 с.
19. Макаров М. Л. Языковой дискурс и психология. Язык и дискурс: когнитивные и коммуникативные аспекты. Тверь: ТвГУ, 1997. С. 34-45.
20. Николаева Т. М. Краткий словарь терминов лингвистики текста // Новое в зарубежной лингвистике / сост., общ. ред., вступ. ст. Т. М. Николаевой. М.: Прогресс, 1978. Вып. VIII. Лингвистика текста. С. 467-472.
21. Разумный В. А. Игра – искусство или искусство – игра? (парадокс амбивалентности). М., 2000. 105 с.
22. Соловьева Н. А. Английский предромантизм и формирование романтического метода. М., 1984. 180 с.
23. Степанов Ю. С. Концепты. Тонкая пленка цивилизации. М.: Языки славянских культур, 2007. 248 с.
24. Хейзинга И. Осень Средневековья. М.: Прогресс – Культура, 1995. 413 с.
25. Чернявская В. Е. От анализа текста к анализу дискурса // Текст и дискурс: традиционный и когнитивно-функциональный аспекты исследования: сб. науч. тр. / под ред. Л. А. Манерко. Рязань: Рязанский гос. пед. ун-т им. С. А. Есенина, 2002. С. 230-232.
26. Шейгал Е. И., Иванова Ю. М. Игровой дискурс: игра как коммуникативное событие // Известия РАН. Серия литературы и языка. 2008. Т. 67. № 1. С. 3-20.
27. Cox J. Introduction // Seven Gothic Dramas, 1789-1825. Ohio University Press, 1992. С. 3-38.
28. Spark M. Not to Disturb. London: Macmillan, 1971. 145 с.
29. Varma D. The Gothic Flame: Being a History of the Gothic Novel in England: Its Origins, Efflorescence, Disintegration and Residuary Influences. L.: Arthur Baker Ltd. and Harrison and Gibb Ltd., 1957. 206 p.

**ELEMENTS OF “GOTHIC GAME” IN THE NOVEL BY M. SPARK “NOT TO DISTURB”  
AS A MEANS FOR ACHIEVING SPECIAL STYLISTIC EFFECT**

**Shabanova Lyubov' Yur'evna**

*Tula State Pedagogical University named after L. N. Tolstoy  
lyubov.shabanova@yahoo.com*

The article examines a conception of “gothic game” by the material of the novel by M. Spark “Not to Disturb” from the viewpoint of cognitive approach. The author investigates a nature of convergence of Gothic with a detective narration, provides a semiotic analysis of the thematic fields (motive of horror, irony, humour, alibi and fate). The researcher examines the correlation of the concepts “discourse”, “text” and “genre”, identifies the basic features of M. Spark’s narrative manner.

*Key words and phrases:* semiotics; semantics; concept; conceptual field; cognitive linguistics; discourse; text.

УДК 81’398.91

**Филологические науки**

*В статье рассматривается проблема соотношения универсальных и национально-специфических характеристик, присущих пословицам и поговоркам любого языка. Для выявления этноспецифических черт паремии, проявляющихся на фоне культурных универсалий, необходимо опираться на синергетическое единство интралингвистических и экстралингвистических факторов, что позволит выявить национальную специфику осмысления окружающей действительности.*

*Ключевые слова и фразы:* культурные универсалии; паремический фонд; этноспецифичность; эквивалентность паремий.

**Яковлева Екатерина Алексеевна**

*Дальневосточный федеральный университет  
Katty19061990@gmail.com*

**ПАРЕМИЧЕСКИЙ ФОНД ЯЗЫКА:  
КУЛЬТУРНАЯ УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ И НАЦИОНАЛЬНАЯ СПЕЦИФИЧНОСТЬ<sup>©</sup>**

*Исследование выполнено при поддержке программы «Научный фонд» ДВФУ.*

Пословицы и поговорки представляют собой сложные образования, особый тип речевого творчества народа, многие аспекты функционирования которых до сих пор остаются дискуссионными. Одной из таких