

УДК 82.0; 81.2

МРНТИ 16.21.33

<https://doi.org/10.48371/PHILS.2025.2.77.017>

КОНЦЕПТ REVENGE КАК ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ СТРУКТУР ПРОПОЗИЦИЯ-ФРЕЙМ-СЦЕНАРИЙ

* Чукаева Т.К.¹, Жумагулова Б.С.²

* ^{1,2}КазУМОиМЯ имени Абылай хана, Алматы, Казахстан

Аннотация. В статье рассматривается репрезентация концепта REVENGE – центрального элемента вечного сюжета о мщении – в виде пропозиции, фрейма и сценария в их взаимодействии по аналогии с философскими категориями «всеобщее – особенное – единичное». Целью статьи является попытка раскрыть когнитивную основу рекуррентности сюжета о мщении путем представления концепта-события REVENGE в качестве трех взаимосвязанных схем когнитивной репрезентации в контексте диалектического единства категорий единичного, особенного и всеобщего. Научная значимость данного исследования обусловлена его междисциплинарным характером на стыке когнитивной лингвистики, философии и когнитивного литературоведения в русле антропоцентрической теории языка, а практическая значимость – вкладом в исследование обратимости структур пропозиция-фрейм-сценарий.

В статье использованы следующие методы: концептуальный и концептуально-дефиниционный анализ, сравнительный метод, лексико-семантический анализ. В результате удалось выяснить, что пропозициональная репрезентация концепта REVENGE представляет собой «мечь вообще», тогда как фрейм – обширная система, набор характерных для мести признаков, а сценарий – отдельно взятый, пошаговый алгоритм мщения в определенном произведении. Были выявлены обязательные и факультативные признаки концепта REVENGE. Пропозиция REVENGE представлена в виде Avenger – revenges – the offender – for the harm, где avenger – актанта, offender – пациенс, revenges – предикат, а for the harm – причинный сирконстант (circumstance). Фрейм REVENGE составлен на основе произведений мировой литературы с сюжетной линией «мщение», а сценарий – на материале романа «Shalimar the Clown» Салмана Рушди. Концепт REVENGE — преобразовывается из пропозиции во фрейм, из фрейма в сценарий. Конфигурация его атрибутов не меняет ядро концепта. Новые пространственно-временные условия позволяют сюжету о мщении обрести новые характеристики, при этом не теряя основных.

Исследование подтверждает положение когнитивной лингвистики об обратимости фреймов, сценариев и пропозиций как структурированных концептов одного типа на материале художественных произведений, что подчеркивает его ценность для дальнейших исследований в области

когнитивного литературоведения и смежных дисциплинах. Практическая значимость исследования – возможность использования его результатов для научных изысканий в указанных областях.

Ключевые слова: пропозиция, фрейм, сценарий, всеобщее, особенное, единичное, вечный сюжет, когнитивное литературоведение

Введение

Предполагается, что существует взаимосвязь между многоплановыми системами репрезентации знаний и философскими категориями всеобщего, особенного и единичного, которые есть не что иное, как «предмет вообще», «особый род предмета» и «этот конкретный предмет». Эти категории, описанные еще Аристотелем и Платоном, довольно широко исследовались в философии Нового Времени. В частности, Георг Вильгельм Фридрих Гегель пишет в «Науке логики»: «Отношение между всеобщим и особенным устанавливает рассудок» [1].

В наиболее распространенном понимании, всеобщее – это абстрактная совокупность всех имеющихся признаков какой-либо части объективной реальности. К примеру, если речь идет о деревьях, всеобщим является «дерево вообще» – высокое или невысокое, хвойное или лиственное, липа или клен. Логично, что не существует «деревьев вообще»: это понятие, хранимое в человеческой памяти, представляет собой результат многолетнего знакомства с отдельными представителями древесного мира. На основе эмпирического опыта человек конструирует собственное представление о дереве. Гегель, впрочем, критиковал эмпиризм, называя его «учением несвободы» [1, с. 130] и утверждая, что всеобщее не есть чистая совокупность единичных проявлений, а нечто большее, даже некая «вещь-в-себе».

Очевидно, однако, что процесс появления ментальной репрезентации «дерева» в человеческом сознании нельзя свести исключительно к эмпирическому опыту. Между общим понятием и отдельно взятым деревом находится нечто промежуточное, некий мост, соединяющий абстрактное и конкретное, идеальное и материальное. У Г. Гегеля, И. Канта, Л. Фихте такая категория называется «особенное». Так, в случае с деревом особенным является род, вид, облик деревьев – деревья лиственные, хвойные, высокие, невысокие, старые, молодые, местные, экзотические и пр., и пр. У Гегеля: «Умозаключение есть определение особенного как середины, связующей крайности всеобщего и единичного» [1, с. 45].

Как видим, имеется параллель между вышеупомянутым процессом выстраивания всеобщего на основе эмпирического опыта – и категоризацией, которая считается «базовой когнитивной процедурой». В таком случае, путь от единичного к всеобщему через особенное есть путь индуктивный: изучение отдельно взятых случаев для объединения их в базовые понятия и смыслы. Однако нельзя отрицать, что в процессе познания мира человек оперирует уже известными ему смыслами, которые в некотором роде влияют и на концептуализацию, и на категоризацию. Эти смыслы – уже заложенные

в сознании факты, данные а priori – можно рассматривать и через призму философии (иными словами, всеобщее непосредственно творит, определяет единичное) – и через призму языка. Н.Н. Болдырев в статье «Когнитивные схемы языковой интерпретации» дает такое определение когнитивному подходу к изучению процесса познания мира: «человек не отражает мир в языке, а конструирует его с помощью языка в своем сознании» [2].

Таким образом, язык играет ключевую роль в процессе движения от единичного к всеобщему, от отдельно взятого случая к совокупности всевозможных случаев. Движение это отнюдь не одностороннее – поскольку «всеобщее определяет единичное», то и в случае с когнитивными моделями репрезентации знаний более обширная модель определяет менее обширную.

Среди когнитивных схем репрезентации знаний выделяются пропозициональные схемы, которые суть «утверждения о действительности» [3]. Главная особенность пропозиций – это их предикативность, т.е. наличие определенной привязки к пространству, времени и условиям совершения действия. Таким образом, построение пропозиций есть конкретизирование абстрактного, создание некоего моста между наиболее общим представлением о мире и тем его структурированным образом, который будет храниться в сознании.

Согласно Н. Болдыреву, пропозиции не строятся на основе метафор и метонимий, они достаточно коротки и просты [2]. Если предположить, что «мщение вообще» – это всеобщее по отношению к единичному акту свершения возмездия, то логично будет представить данное всеобщее в виде всеобъемлющей и вместе с тем лаконичной пропозиции.

Отдельно же взятый акт мщения – это, несомненно, некий пошаговый алгоритм: причинение вреда, намерение отомстить, планирование мести, возможность, нанесение удара, отмщение, последствия. Так – в наиболее схематическом виде – можно представить месть. Этот пошаговый алгоритм весьма логично соотнести с таким способом репрезентации знаний, как сценарий. Однако очевидно, что нет мести вообще: есть месть единичная, отдельная – месть Гамлета, Отелло, Макбета, Медеи, клоуна Шалимара. Все эти единичные случаи мести еще не составляют всеобщего, их совокупность – еще не пропозиция. Совокупности единичных явлений присуща некая разрозненность, отсутствие системности, структуры. В философском понимании эту брешь заполняет мост – особенное. С точки зрения когнитивного подхода – это фрейм.

Фрейм, как стереотипное представление, набор признаков, тщательно структурированных при помощи слотов и терминалов, и выступает тем связующим звеном, которое помогает перейти от конкретности сценария к более абстрактной пропозиции. Конструирование вечных сюжетов как фреймов характерно для позднего периода литературоведения и когнитивной нарратологии [4].

В статье предпринимается попытка репрезентации концепта REVENGE как пропозиции – «месть вообще», фрейма – «месть как совокупность обязательных и факультативных признаков» и сценария – «месть

отдельно взятая, конкретная, пошагово реализованная в определенном произведении». В качестве «всеобщего» избрана пропозиция, поскольку концепт REVENGE – это не что иное, как действие, и его невозможно представить иным способом, кроме как с помощью предиката. «Кто-то мстит кому-то» – такое общее суждение является основой выстраиваемой пропозициональной структуры. Помимо субъектов и предикатов, в любой пропозиции присутствуют и сирконстанты: те условия, причины и следствия, которые определяют особенности выполняемого действия.

Этот «скелет» мщения, в свою очередь, становится основой для фрейма REVENGE, который в данной статье включает примеры из всевозможных произведений литературы, где в той или иной мере присутствует сюжетная линия мести. Пропозиция и фрейм построены по единому принципу, поскольку фрейм REVENGE есть не что иное, как расширенное, структурированное, систематизированное представление пропозиции REVENGE.

Наконец, проводится анализ романа *Shalimar the Clown* Салмана Рушди для выявления пошагового алгоритма мщения, который представлен следующим образом: для каждого элемента пропозиции найдены определенные номинации, упомянутые в романе.

Описание материалов и методов

В статье использовались методы концептуального и концептуально-дефиниционного анализа для построения пропозиционной структуры концепта REVENGE, сравнительный метод для выявления основных и факультативных элементов фрейма REVENGE, а также метод лексико-семантического анализа для репрезентации REVENGE в качестве сценария на материале отдельного произведения. Материалом исследования выступают дефиниции концепта REVENGE, взятые из англоязычных толковых словарей, а также литературные произведения с основной сюжетной линией мщения, главный из которых – роман «*Shalimar the Clown*» Салмана Рушди.

Результаты и обсуждение

Категории всеобщее-особенное-единичное с точки зрения когнитивного подхода

Философские категории всеобщее-особенное-единичное были описаны Г. Гегелем как в «Феноменологии духа» и «Эстетике», так и (более подробно) в «Науке логики». Гегель через призму этих категорий рассматривает феномены бытия, мышления, рассудка и т.н. протяжения – иными словами, существование материи в реальном мире. Философское направление Гегеля, подчас классическое, порой упоминается рядом с постмодернистскими литературоведческими и лингвистическими традициями: как, например, у Б. Зантворта, который описывает взаимосвязь между идеями Гегеля, Хайдеггера и Деррида [5].

Итак, всеобщее – это универсалия, которая чрезвычайно абстрактна,

и поэтому ее «не существует», как утверждает Сэмюель Александр в «Пространстве, времени и божестве» [6]. Также не существует и особенного: предметы – части материального мира, принадлежащие объективной реальности – строго индивидуальны. Существование того или иного предмета измеряется его координатами в пространстве-времени, и конфигурации (изменения) в данных координатах определяют индивидуальность предмета.

Переход из т.н. состояния индивидуальности в состояние «всеобщности» осуществляется, по Г. Гегелю, следующим образом: предмет утрачивает те характеристики, которые отличали его от другого предмета, и становится частью категории «особенное», переходя затем и во всеобщее. Возможность подобного двустороннего движения рассматривается и другими философами – в частности, Ж. Абдильдиным, который утверждает, что «всеобщее непосредственно творит и определяет единичное» [7, с. 420], а также «всеобщее приобретает конкретную реальность лишь через единичное, а единичный и особенный субъект находит основу своей действительности лишь в рамках всеобщего» [7, с. 422].

Итак, единичный предмет – это отдельно взятый феномен, «кусочек» объективной реальности. Например, единичное – это какое-либо отдельное произведение, какой-либо индивидуальный сюжет: скажем, один из всевозможных вариантов сюжета о мщении, реализованный в «Мухах» Жан-Поля Сартра. В данном случае этот единичный сюжет вторичен, поскольку он – переработанная тетралогия «Орестея» Эсхила. «Орестея» сама по себе – также единичный сюжет, однако, объединив эти два варианта, получаем некую разрозненную совокупность, которую уже можно структурировать. Появлялись ли элементы данного сюжета в других произведениях? Чем эти – другие – произведения отличаются от «Орестей» и от «Мух»? Очевидно, что «Орестея» первична по отношению к «Мухам», однако она сама основана на древнегреческих мифах, которые в свою очередь восходят к легендам хеттов. Мечь Ореста описывается в произведениях Г. Гауптмана, Г. Сакса, Т. Деккера; образ Электры централен в пьесах «Мухи» Сартра и «Горе Электре к лицу» Ю. О'Нила; наконец, отдельные элементы мщения Ореста – например, долг перед отцом, связь его матери с родственником отца – можно встретить в «Гамлете» У. Шекспира. Ф. Герберт делает отсылку к мифам о мести Ореста, назвав главу рода Атрейдецов – Атреем, а его сына – Агамемноном; имя Клитемнестры приведено в одной из последних глав романа «Shalimar the Clown», где оно – в противовес почти всем вышеупомянутым произведениям – выступает символом праведного мщения.

Мечь – главный, центральный элемент всех этих произведений. Клитемнестра мстит за убийство своей дочери Ифигении; Орест мстит матери и ее любовнику за убийство своего отца; наконец, самого Ореста преследует не кто иной, как богини мщения Эринии (число Эриний варьируется от трех до тридцати тысяч в зависимости от источника).

Заимствование сюжетов из древнегреческой мифологии и литературы,

отсылки к известным трагедиям и комедиям античной драматургии весьма типичны для литературы нового времени. Однако сюжет о мести встречается не только в тех произведениях, где наблюдаются аллюзии и реминисценции; месть – одна из наиболее распространенных сюжетных линий. Такая независимость сюжета о мести от временных и пространственных изменений позволяет предположить, что этот сюжет – «вечный».

Иными словами, очевидно, что сюжет о мщении может быть помещен в какие угодно пространственные и временные условия: при этом он сохранит и количество необходимых элементов (мститель-обидчик-вред), и динамику. Трансформация отдельных составных частей сюжета о мщении позволяет ему как приобретать новые признаки, так и сохранять изначальные.

Сюжет о мщении, помещенный в конфигурируемые пространственно-временные условия, реализуется на основе события МЕСТЬ – REVENGE. Это событие, являясь неизменным, присутствует во всех отдельных случаях реализации данного сюжета. Представим концепт REVENGE через призму философских категорий всеобщее – особенное – единичное следующим образом:

- Всеобщее – REVENGE как «месть вообще», месть абстрактная, несуществующая в объективной действительности, как не существует «дерева вообще».

- Особенное – совокупность путей, способов и иных характеристик реализации мести, нуждающаяся в структурировании.

- Единичное – отдельный случай реализации мести.

Здесь «особенное» служит своего рода связующим звеном между абстрактным всеобщим и весьма конкретным единичным. У Гегеля: «Особенное в непосредственном единстве содержит от единичного момент определенности, а от всеобщего – момент рефлексии в себя» [1, с. 17]. Иными словами, особенное достаточно конкретно, но в то же время достаточно абстрактно; оно часто представляется как систематизированная совокупность всех тех единичных частей, которые входят в него.

Говоря об осмыслении перехода от единичного к всеобщему (и наоборот), Гегель утверждает, что мысль – это некое всеобщее, а чувство – некое единичное [1, с. 84]. Логично, что сенсорное восприятие индивидуально, а объективное этой индивидуальности лишено. Движение от индивидуального к объективному, от единичного к всеобщему можно представить в виде процесса категоризации:

1. Познание человеком определенных отдельных частей объективной действительности: это дерево, этот зверь, это озеро и пр.

2. Объединение уже познанных, известных предметов в категории по определенным признакам.

Однако подобное представление имеет ряд ограничений. В частности, как утверждает Т. Ван Дейк, само по себе распознавание определенной информации никогда не предполагает полного отсутствия знаний о мире

[8]. Так и человек не познает мир «с нуля»: каждый раз, встречаясь с новым предметом, человек «примеряет» на него уже заложенные в сознании определенные знания и навыки. Эти контекстуальные знания влияют на результат восприятия информации, накладывая новое на старое.

Г. Гегель следующим образом интерпретирует зависимость познания от контекста: во-первых, «любое современное философское учение есть результат всех предыдущих» [1, с. 84], и во-вторых, «целое (*всеобщее* – прим. автора) есть круг, состоящий из кругов» [1, с. 70]. О «кругах, состоящих из кругов» позднее говорил и Ж. Фоконье в рамках теории о ментальных пространствах: согласно этой теории, при вступлении в разговор активизируются определенные ментальные пространства – области уже известной человеку информации [9].

Похожую концепцию наблюдаем у Н.Н. Болдырева. Поскольку человек, как было упомянуто ранее, конструирует реальность в своем сознании с помощью языка, ему в некотором роде свойственно использовать уже известные языковые структуры для описания, познания предметов неизвестных, неопознанных [2]. Таким образом, человек «навязывает» известное неизвестному, опознанное – неопознанному. Так, согласно Н.Н. Болдыреву, проявляется *интерпретирующая* функция языка: функция, позволяющая создавать «бесчисленное количество новых смыслов», репрезентируя хранящуюся в сознании информацию [2].

Итак, поменяв временные и пространственные условия некоего единичного, получаем другое «единичное» – другой вариант сюжета, другой виток истории. Все эти «единичные», претерпевая изменения, объединяются затем в некое особенное и позднее во всеобщее; путь этот не односторонний – если всеобщее творит единичное, то это всеобщее проявляется в каждой из индивидуальных реализаций общей системы. Г. Гегель: «система... проявляется в каждом из ее элементов» [1, с. 90] и «род пребывает во всех индивидуумах, возвращается снова в каждом из них» [1, с. 91].

Согласно суждениям гештальт-подхода к процессу познания мира, любой предмет сперва воспринимается как некое целое – и лишь затем расщепляется на элементы, которые можно структурировать. Это также подтверждает неоднозначность движения от единичного к всеобщему. Становится очевидно, что эти три категории возможно рассматривать лишь в тесной взаимосвязи – по аналогии с системами репрезентации знаний, которые могут переходить друг в друга и не ограничиваются строгой типологией.

Пропозиция, фрейм и сценарий.

Пропозиция – это наиболее базовое утверждение о действительности, изначально – термин формальной логики, на котором строятся умозаключения. Базовое, поскольку оно не подвергается существенным изменениям при, скажем, переводе на другие языки и способно сохранять структуру при разнообразных конфигурациях. Утверждение, поскольку главным, неотъемлемым атрибутом пропозиции является предикат –

глагол. Говоря о пропозиции, В. Смирнов указывает на ее предикативность: привязку к определенным пространственно-временным координатам, которая позволяет конкретизировать абстрактное [10].

Пропозициональным схемам репрезентации знаний свойственно обобщение: количество атрибутов часто ограничено субъектом, предикатом и объектом. Элементы пропозиции именуются по-разному: агенс, пациенс, операция (Е. Кубрякова), базовый предикат и аргументы (Н. Болдырев), актанта, предикат и глубинные падежи (Ч. Филлмор) и пр. В рамках нашего исследования пропозиция представляется следующим образом:

$S - V - O$

Здесь S – это субъект, актанта; V – собственно действие, предикат; O – адресат действия, объект, пациенс.

Подобная структура утверждения характерна для индоевропейских языков, к которым относится английский: язык нашего материала исследования.

Концепт REVENGE – это действие, а наиболее базовым, изначальным, целостным и всеобщим утверждением о действии является пропозиция: поэтому логично представить ее в качестве аналога категории «всеобщее» по отношению к некоему единичному акту мщения. С одной стороны, пропозиция REVENGE – это «месть вообще, месть концентрированная», а с другой, это – «любая месть, какая угодно месть».

Для составления пропозиции REVENGE необходимо вычленить те наиболее характерные для этого концепта признаки, которые хранятся в языковом сознании.

С этой целью, на основе определений понятия «Revenge», представленных в ряде англоязычных толковых словарей, был проведен концептуально-дефиниционный анализ.

Приведем несколько наиболее часто встречающихся определений.

1. *Oxford English Dictionary*. Revenge – the action of hurting or harming someone in return for an injury or wrong suffered at their hands.

2. *Merriam-Webster*. Revenge – to avenge (oneself or another) usually by retaliating in kind or degree; to inflict injury in return for.

3. *Cambridge Dictionary*. Revenge – harm done to someone as a punishment for harm that they have done to someone else.

4. *Dictionary.com*. Revenge – to exact punishment or expiation for a wrong on behalf of, especially in a resentful or vindictive spirit.

5. *Collins English Dictionary*. Revenge – something that you do to punish someone who has hurt you or caused problems for you.

6. *Webster's New World College Dictionary*. Revenge – the act of retaliating for wrongs or injury suffered; retribution.

7. *Oxford Learner's Dictionaries*. Revenge – something that you do in order to make somebody suffer because they have made you suffer.

На основе этих (и других) определений можно выявить следующие основные, неотъемлемые характеристики концепта REVENGE.

- Месть вторична по отношению к нанесенному ущербу и совершается

«in return», т.е. в ответ на какое-либо действие (негативного характера). Следующие лексемы и выражения подтверждают это: *in return; in return for; to retaliate; in retaliation; for; retribution*.

- Мсть – это причинение вреда: *Resentful; vindictive; harm; cause pain; cause discomfort; inflicting hurt; inflicting harm; injury; offense; wrongs; injustice*.

- Мсть – это осознанное, намеренное действие.
to punish; to exact punishment; the act of harming; the action of inflicting hurt; action taken; the act; expiation; something that you do; personal action.

- Мсть совершается либо непосредственно жертвой, либо близким ей человеком, либо тем, кто как-либо заинтересован в судьбе жертвы: *suffered at their hands; punishment for a wrong; someone who has harmed you; to avenge oneself*.

Эти четыре признака, судя по приведенным определениям, являются основными – без них мсть не может называться мстью. Также существует несколько факультативных признаков:

- Жестокость.
- Эмоциональное удовлетворение.
- Разочарование мстителя.
- Преобразование мстителя, потеря им морального и подчас человеческого облика.

- Большой временной промежуток.

Пропозиция REVENGE на основе приведенных выше неотъемлемых характеристик мщения имеет следующую структуру:

S (Avenger) – V (Revenge (takes revenge on)) – O (The offender) – R (for the harm) – M (in a certain way).

S – актант – *Мститель*.

V – предикат – *мстит*.

O – пациенс – *обидчику*.

Другие компоненты пропозиции (сирконстанты):

Причинный сирконстант – *reason* – за что?

Инструментальный сирконстант – *mode* – как?

Темпоральный сирконстант – *time* – когда?

Локационный сирконстант – *place* – где?

Эту наиболее общую схему можно применить к какому угодно случаю реализации мести, например:

Orestes revenges (takes revenge on) his mother for killing his father (*Орест мстит матери за убийство своего отца*). Трилогия «Орестея», Эсхил.

Mattie Ross avenges the death of her father by killing Tom Chai (*Мэtti Росс убивает Тома Чейни в отместку за убийство своего отца*). Роман «Железная хватка», Чарльз Портис.

Medeia takes revenge on Jason in their palace (*Медее мстит Ясону в их дворце*). «Медее», Еврипид.

Стоит отметить, что в отличие от русского «мстить», английский глагол «to revenge» считается несколько архаичным. Существует также формальная рефлексивная конструкция *to revenge oneself on somebody (for something)*. Однако наиболее часто используются такие конструкции, как “to take one’s revenge on someone”, “to plot one’s revenge” или глагол «to avenge», который употребляется применительно к жертве изначального вреда:

Hamlet avenged his father’s death – Гамлет отомстил за смерть своего отца.

Логично, что подобная конструкция не требует присутствия объекта/адресата мщения и означает скорее восстановление справедливости. Она ориентирована не на процесс, а на результат. Для более подробного описания процесса мщения считаем целесообразным использовать именно глагол *to revenge* и конструкции с существительным *revenge*.

Если пропозиция – это всеобщее, то фрейм – особенное. Структура фрейма как стереотипной схемы репрезентации знаний, некоей системы, заполненной определенными данными, как уточняет и дополняет каждый элемент пропозиции, так и способствует лучшему ее пониманию. Фрейм описывается как «схема сцены» [11], такая система, каждая единица которой требует знания других единиц для полного понимания, «частная система категоризации» [2], «формализованная структура, предназначенная для представления семантики лексических единиц» [2] и пр.

Н. Болдырев утверждает, что фрейм и пропозиция – аналогичны по своей структуре [2], а Ю. Караулов – что фрейм любого уровня может быть представлен пропозицией, и об обратимости этих систем знания не может быть сомнений [12].

Выстроим фрейм REVENGE на основе пропозиции REVENGE. Терминалами (узлами) фрейма будут основные элементы пропозиции: Актант, Пациент (адресат), Способ, Инструмент, Причина, Время и Место. Слоты фрейма заполним всевозможными конфигурациями этих атрибутов, взятыми из произведений мировой – в основном англоязычной – литературы (Таблица 1).

Использованы следующие произведения: *Shalimar the Clown* Салмана Рушди; *The Scarlet Letter* Н. Готорна, *Moby Dick* Г. Мелвилла; *Carry, Dolan’s Cadillac, Big Driver* Стивена Кинга; *The Cask of Amontillado* Эдгара Аллана По; *We Need to Talk About Kevin* Л. Шрайвер; *Hamlet* и *Macbeth* У. Шекспира; *Опестея* Эсхила, *Медея* Еврипида, *True Grit* Чарльза Портиса, *Das Finstere Tal* Т. Виллиманна; *A Song of Ice and Fire* Дж. Мартина, *Rebecca* Д. Дю Морье, *Great Expectations* Ч. Диккенса; эпические поэмы *Beowulf* и *The Green Knight*; *Опасные связи* П. Шодерло де Лакло; *Граф Монте-Кристо* А. Дюма; серия *Проклятые Короли* М. Дрюона и пр.

Таблица 1. Фрейм REVENGE на основе произведений мировой литературы

АКТАНТ (мститель)	ПАЦИЕНС (адресат мщения)	СПОСОБ	ПРИЧИНА	МЕСТО	ВРЕМЯ
Мститель за убийство: <i>отца</i> (Гамлет и Лэарт – Hamlet; Грейдер – Das Finstere Tal; Орест – Oresteia; Мэтти – True Grit); <i>сына</i> (мать Гренделя – Beowulf); <i>супруга</i> (Том Робинсон – Dolan's Cadillac); <i>семьи</i> (Макдуф – Macbeth; Арья	Убийца: <i>отца</i> (Гамлет, Клавдий; старейшина Бреннер; Клитемнестра; Том Чейни); <i>семьи</i> (Макбет; Уолдер Фрей; Коммод); <i>жены/мужа</i> (Долан); <i>сына</i> (Беовульф).	Убийство: Нож Гарпун Телекинез Лук и стрелы Отравленная шпага Винтовка Яд (отравленные венец и платье) Ружье Захоронение заживо	Убийство: отца, семьи, жены/мужа, детей. Здесь же – кровная месть.	Индия и Лос-Анджелес Пуританский Сейлем Океан Школа Замок	Античное время Последние века Рима Неопределенное фэнтезийное средневековье
Старк – A Song of Ice and Fire; Максимус – The Gladiator). Обманутый: <i>муж</i> (к примеру, клоун Шалимар – Shalimar the Clown; Роджер Чиллингворт – The Scarlet Letter); <i>рыцарь</i> (Жан де Карруж – The Last Duel; Зеленый рыцарь – The Green Knight); <i>человек благородных кровей</i> (Робер Артуа – серия «Проклятые короли»).	<i>Изменница</i> (Буньи; Эстер) <i>Соблазнитель</i> (Макс; священник) <i>Обманщик/обманщица</i> (Маго Артуа). <i>Король</i> (Людовик XII; Джоффри Баратеон). <i>Рыцарь</i> (Жак ле Гри; Гавейн).	<i>Иное:</i> Конфискация земель Завоевание трона Лишение благ Лишение чести Сплетни и слухи Разрушение репутации Изгнание	Обман Измена Нелюбовь Покидание Травля Оскорбление чести Клевета	Деревня в долине Дикий Запад Арена Рима Шоссе Особняк	Раннее средневековье Неопределенное средневековье 11-век 1300-е Ренессанс
Покинутый/покинутая: <i>муж или жена</i> (Медя – Medea; Ребекка – Rebecca; мисс Хэвишем – Great Expectations); <i>возлюбленный</i> (Джей Гэтсби – Great Gatsby; Хитклифф – Wuthering Heights; маркиза де Мертей – Dangerous Liaisons); сын (Кевин – We Need to Talk About Kevin).	<i>Ветреный муж/женых</i> (Ясон; Макс Винтер; жених мисс Хэвишем). <i>Бывший возлюбленный/возлюбленная</i> (Дэйзи Бьюкенен; Кэтрин Линтон; граф де Жеркур). <i>Мать</i> (Ева Качадурян).		Узурпация Словесное оскорбление Нападение/насилие Нанесение увечий	Ристалище Франция Вестерос Поместье Пещера Подвал Горы Дорога	16 век 1600-е Время китобойного промысла 1830-е Америка 19-го века 1880-е 1920-е 1950-е 1960-2000; Начало 20-го века 2000-е 2011
Оскорбленный: (Монтрезор – The Cask of Amontillado; фон Корен – Дуэль).	<i>Нанесший оскорбление</i> (Фортуна; Лаевский).				
Пострадавший/ пострадавшая от нападения, насилия: <i>женщина</i> (Лисбет Саландер – Girl with the dragon tattoo; Тесса Джинн – Big Driver); <i>охотник</i> (Капитан Ахав – Moby Dick, or the Whale); <i>подросток</i> (Кэрри – Carry).	<i>Зверь</i> (Моби Дик – кит). <i>Подростки</i> (класс Кэрри). <i>Насильник</i> (Громила).				
Незаслуженно обвиненный (Эдмонд Дантес – The Count of Monte-Cristo).					
Узурпатор (Филипп Длинный – серия «Проклятые короли», Станнис Баратеон – A Song of Ice and Fire).					

На основе составленного фрейма можно сделать следующие выводы:

- Месть разворачивается практически во всех локациях и во всех

временных периодах, от античности до Нового Времени.

- Отдельные случаи мести можно назвать «благородными» (месть Эдмона Дантеса), другие – исполнены с особой жестокостью (месть Кевина собственной матери). Здесь также отметим присутствие факультативного элемента «косвенные жертвы мести» в некоторых произведениях.

- Следует также отметить кровную месть, которая представляет собой ряд событий мщения, каждое из которых основано на результате предыдущего: своеобразная кольцевая форма мести.

- Наиболее частым способом осуществления мести является убийство, и оно же – наиболее частая причина.

Переходя к анализу отдельного произведения, стоит обосновать использование структуры «сценарий» для репрезентации индивидуального случая осуществления мести. Так, в словаре когнитивных терминов сценарий – это некая последовательность эпизодов, для которой характерно развитие [13]. Близость фрейма к сценарию определяется существованием такого термина, как фрейм-сценарий (Минский) – типовой структуры представления некоторого действия, события [14]. Ответы на эти вопросы (кто осуществляет действие? На кого направлено действие? Каков способ действия?) отсылают нас к уже упомянутой и разработанной пропозиции.

Таким образом, сценарий REVENGE – это не что иное, как динамическая репрезентация фрейма REVENGE, который, в свою очередь, является дополненной и расширенной версией пропозиции REVENGE.

Ниже представлен сценарий реализации мщения в произведении Салмана Рушди *Shalimar the Clown* (Таблица 2). В этом романе клоун Шалимар, преданный и покинутый своей женой, убивает сначала ее, а затем и ее любовника – американского посла Макса Офалса и охотится за их дочерью с целью убить и ее. Дочь Макса и Буньи – Индия, названная позднее Кашмирой, осуществляет свою собственную месть, помогая правосудию. Также в романе присутствуют и другие уровни мести – Шалимар-повстанец и Макс-подпольщик (каждый в своем сегменте истории) мстят за развязывание войны (политический уровень), Шалимар-киллер способствует разнообразным терактам (религиозный уровень) [15]. Общий сценарий можно представить таким образом:

Shalimar the Clown – takes revenge on – his wife Boonyi – and her lover Max – for the infidelity – by killing them both (Клоун Шалимар мстит своей жене Буньи и ее любовнику Макс за измену, убивая их обоих).

Для составления более подробного алгоритма мщения из произведения были выбраны все номинации участников акта мести, описания процесса мщения, причины, места и времени.

Таблица 2. Сценарий REVENGE на основе произведения *Shalimar the Clown*

Актант	Пациент 1	Пациент 2	Актант 2
Клоун Шалимар:	Макс	Буньи	Индия
Часть «Индия»: Driver. Chauffeur. Chauffeur from Paradise.	Часть «Индия»: brilliant, cosmopolitan father,	Часть «Индия»:	Часть «Индия»:

Handsome man. Handsome chauffeur. Personal servant. Caring servant. Killer. Extraordinary strategist The loyal traitor Protector turned assassin Часть «Буньи»: Noman the child Acrobat and clown of Shalimar Boy, son of the village headman, the most agile acrobat of the entire troupe Fairy-tale hero Romantic Demon The most beautiful boy in the world Bhut (ghost) Lover Seducer and scoundrel Radiant boy Часть «Макс»: Husband Idiot Clown Weakling Duped husband The clown of a husband Performing dog Kashmir Death Часть «Шалимар»: Professional killer Deceived son Robot Abandoned husband Small-time actor Brother Experienced actor Fighter Battle-hardened warrior Madman Fugitive Hitman Not a man of God Lackey Shadow of the ambassador Часть «Кашимира»: Shalimar the Killer Avenging spouse Husband of her mother Wild beast Scoundrel Criminal Villain Dangerous criminal Experienced actor Mr. Killer Mr. Joker Hunter	Franco-American Her beloved, resented, wayward, promiscuous, often absent, irresistible father the ambassador the murdered man her father, Max Ophuls Cradle-snatching Valentine Max Ophuls one of the architects of the postwar world Max Affront Mr. Ambassador Ambassador Max Ophuls the incomparable Max American father old guy burrower man of secrets old reprobate reclusive extrovert principal professional in his field war hero holder of the Legion d'Honneur Часть «Буньи»: The American ambassador The Chance Часть «Макс» Dandy, ladykiller One of the coming fellows Frenchman with a German name Max junior Professor Max Ophuls A Jew The flying Jew Sebastian Brant An architect The Printer Moley Husband The man of power Well-beloved lover of India The ravisher The Resistance hero The bestselling author The economic genius The Bluebeard-like ogre The sexual predator Invisible Max Часть «Шалимар»: Invisible enemy The vanished American Philandering ambassador Prey Часть «Кашимира»: Clone-Max	Mother The woman who had been her mother Dead mother A woman who had been dead (Основная характеристика – мать). Часть «Буньи»: Green-eyed daughter Bhoomi Bhoomi-who-was-Boonyi Great kisser Fearless acrobat Fabulous cook Lover and beloved Thunder and music Stupid oversexed child Часть «Макс»: A dancing girl Anarkali Boonyi Kaul Noman Raw, lazy village girl Kept woman Nothing A rich American's toy Omnivore The poor wretch Concubine The snake The damaged woman Часть «Шалимар»: Dead woman Snow-woman Ghost The living dead (mrítak) Half-ghost Wife Tribal wild woman Curse-giving foreseer	Ambassador's daughter Her father's ghost Child Bastard Warrior Часть «Макс»: Kashmira Noman A cradling void Daughter Часть «Кашимира»: Innocent woman Clytemnestra Sunday driver Baby Orphaned princess India Rhodes The adopted child A problem child A savage, kickboxing playground scrapper A truant, a liar, a cheat, a dropout, a thief, a teenage runaway, a junkie, a tart A woman from far away Kashmira Ophuls Orphaned daughter Stepdaughter
---	---	--	---

Rocket aimed at a specific heart Machine-like man Devil Stepfather	Manipulator Benefactor Philanthropist Dictator Creator and destroyer Buyer and stealer of the future Invisible robotic servant Nearly decapitated philanderer Bird-finder		
---	---	--	--

Таблица 2 – Сценарий REVENGE на основе произведения Shalimar the Clown (продолжение)

Способ	Инструмент	Причина	Время	Место
Убийство, в частности – обезглавливание (полное – Бунны и частичное – Макса): • Assassination • What had to happen had happened • Brutal termination of life • Butchering • Slaughtering • Cut off her head Характеристики – лексемы butcher и slaughter использованы с целью подчеркнуть бесчеловечность акта обезглавливания.	Knife (нож) – Шалимар. <i>His weapon of choice had always been the knife.</i> <i>knife in hand, neither the knife that had killed her mother nor the knife that killed her father but a third, virginal blade, its silent steel intended just for her – Шалимар использует три разных ножа для убийства трех пациентов его мцення: Бунны, Макса и (незавершенное действие) Индии.</i> Bow (лук и стрелы) – Индия <i>The arrow was her weapon of choice.</i> <i>Golden bow</i>	Abandonment (за покидание). Betrayal (за предательство). Revenge of honor (за честь). <i>A murderous desire</i> <i>A woman died for the crime of leaving you</i> <i>A man died for taking her in.</i> (антитеза leaving – taking: покинуть – забрать. Два действия, за которые мстит Шалимар). <i>“They took that avenging spirit and directed it where they needed” -</i> <i>Not brainwashed but dry-cleaned</i> – опустошение, уничтожение прежнего Шалимара и появление Шалимара-убийцы, Шалимара-киллера, Шалимара-мстителя.	Конец 20-го и начало 21-го века: время войны	Лос-Анджелес и Пачхигам как локации, однако – в плане многоуровневой мести – everywhere (везде): <i>Часть «Индия»:</i> <i>everywhere was now a part of everywhere else.</i> <i>Часть «Бунны»:</i> <i>everyone belonged to everyone</i> <i>Часть «Шалимар»:</i> <i>everyone's story was a part of everyone else's</i> <i>Часть «Кашмира»:</i> <i>everywhere was a mirror of everywhere else</i>

Анализ номинаций участников сценария мести показывает трансформацию характера главных персонажей романа в процессе его сюжетного развития. Характеристики клоуна Шалимара в главе «Индия»: красота, кажущаяся верность Максу, профессионализм, происхождение (Кашмир). В главе «Бунны»: красота, ловкость, сила, детство, ребячество, присутствие чего-то темного, любвеобильность. В главе «Макс»: муж, обманутый, покинутый, слабак, клоун, олицетворение смерти. В главе

«Клоун Шалимар»: профессионализм, актерское мастерство, сила, отсутствие – пусть и не полное – веры. Наконец, в главе «Кашмира»: мститель, дикий зверь, пустой человек, машина, опытный актер, профессиональный убийца, охотник.

Похожим образом можно проследить развитие образов Макса (отец, старик, загадочный человек, замкнутый экстраверт в главе «Индия», он становится «шансом» в «Буньи», «добычей» в «Клоуне Шалимаре»). В последней главе смешанное восприятие Кашмиры и Шалимара и диглоссия позволяют закончить образ: манипулятор и филантроп, диктатор и создатель, невидимый слуга и т.н. птицелов), Буньи (от возлюбленной, «самой красивой девушки», «танцовщицы» и «мастерицы» она переходит в стадию регресса, становясь сперва «искалеченной женщиной», а затем и вовсе «живым мертвецом») и, наконец, Индии (вначале дочь, ребенок, сирота, затем – воительница, праведный мститель).

Заключение

Концепт REVENGE представлен в статье через взаимодействие структур пропозиции (avenger – takes revenge on – the offender), фрейма (совокупность всевозможных субъектов, объектов, способов, инструментов, причин и результатов мщения) и сценария (отдельный случай реализации мести в конкретном литературном произведении). Пропозициональная схема здесь демонстрирует то всеобщее, ту «месть вообще», которая проявляется и в совокупности индивидуальных ее реализаций, и в каждом конкретном случае мщения. Подобно тому, как философская категория всеобщего определяет и формирует единичное, так и пропозиция определяет и формирует отдельные сценарии мщения. Поэтому структуры пропозиции, фрейма и сценария не отличаются друг от друга. REVENGE – это концепт-действие, заключающий в себе одновременно и процесс, и результат; концепт, требующий присутствия определенных, неотъемлемых элементов – мститель, жертва, способ, причина, место, время.

Процесс отдельного случая реализации мести был показан, как и в пропозиции и фрейме, через уточнение и дополнение основных атрибутов REVENGE. В произведении *Shalimar the Clown* были найдены всевозможные номинации мстителя, изменщицы, жертвы мщения, способа мести, а также сирконстантов – причины, инструмента, времени и места. Анализ позволил выявить многоплановость мести в данном произведении: так, клоун Шалимар мстит не только Максу Офалсу и Буньи, но также и той силе, которая развязала войну и превратила Кашмир в «потерянный рай». Месть здесь многоступенчатая и крайне сложная, как показывают обнаруженные номинации. Факультативными элементами являются жестокость (cut off her head), лишение морального облика (killing machine; rocket) и присутствие обратного мщения в лице Индии-Кашмиры.

Концепт REVENGE – центральный элемент вечного сюжета о мщении – преобразовывается из пропозиции во фрейм, из фрейма в сценарий. Конфигурация его атрибутов не меняет ядро концепта. Новые

пространственно-временные условия позволяют сюжету о мщении обрести новые характеристики, при этом не теряя основных. Таким образом осуществляется движение вечного сюжета о мщении – основанного на событии REVENGE – через пространство-время. В статье была предпринята попытка объяснения этой рекуррентности через призму когнитивного подхода путем представления концепта-события REVENGE в качестве трех взаимосвязанных схем когнитивной репрезентации. Механизмы реализации события REVENGE в анализируемом произведении требуют дальнейшего, более углубленного исследования.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Гегель Г. Наука логики. – Москва, Азбука-классика. – 512 с.
- [2] Болдырев Н.Н. Когнитивные схемы языковой интерпретации // Вопросы когнитивной лингвистики, 2016. – С. 10-20.
- [3] Гусаренко С.В. Пропозиция как компонент актуального дискурса // Гуманитарные и юридические исследования. – 2015. – №4. <https://cyberleninka.ru/article/n/propozitsiya-kak-komponent-aktualnogo-diskursa> (дата обращения: 10.12.2024)
- [4] Chukayeva T., Zhumagulova B. Literary and linguistic approaches to the study of fictional plots // Bulletin of Ablai Khan KazUIRWL. – 2024. – № 1 (72). – P. 83-96.
- [5] Zantvoort, Bart. Arrested Development: On Hegel, Heidegger and Derrida // International Journal of Philosophical Studies. – 2020. – № 28(3). – P. 350–369. <https://doi.org/10.1080/09672559.2020.1766881>
- [6] Samuel Alexander. Space, time and deity. – London, Macmillan, 2020. – 380 p.
- [7] Абдильдин Ж.М. Диалектическая логика: Категории сферы сущности и целостности. – Алматы: Наука, 1987. – 544 с.
- [8] Ван Дейк Т.А. Стратегии понимания связного текста / Т.А. Ван Дейк, В. Кинч, пер. с англ. В.Б. Смирнского. – М., 1983. – 519 с.
- [9] Fauconnier G. Mental spaces: Aspects of meaning construction in natural language. – Cambridge University Press, 1994. – 384 p.
- [10] Смирнов А. В. Пропозиция и предикация // Философский журнал. – 2016. – Т. 9. – №. 1. – С. 5-24.
- [11] Gawron J. M. et al. Frame semantics // Maienborn, C., von Stechow, K., & Portner, P.(2009). Semantics theories. – 2009. – С. 57-85.
- [12] Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. Изд. 7-е. – М.: Издательство ЛКИ, 2010. – 264 с.
- [13] Демьянков В. З. Сценарий // Краткий словарь когнитивных терминов. – 1996. – С. 187-189.
- [14] Minsky M. et al. A framework for representing knowledge. <https://direct.mit.edu/books/edited-volume/4889/chapter-abstract/623020/A-Framework-for->

Representing-Knowledge?redirectedFrom=PDF (accessed: 10.01.2025).

[15] Rushdie Salman. *Shalimar the Clown*. – London: Jonathan Cape, 2005. – 619 p.

REFERENCES

[1] Hegel G. *Nauka logiki* [The science of logic]. – Moskva, Azbuka-klassika. – 512 s. [in Rus.]

[2] Boldyrev N. N. *Kognitivnye skhemy yazykovoy interpretatsii* [Cognitive schemes of language interpretation] // *Voprosy kognitivnoy lingvistiki*, 2016. – S. 10-20. [in Rus.]

[3] Gusarenko S. V. *Propozitsiya kak komponent aktualnogo diskursa* [Proposition as the component of relevant discourse] // *Gumanitarnye i yuridicheskie issledovaniya*. – 2015. – №4. <https://cyberleninka.ru/article/n/propozitsiya-kak-komponent-aktualnogo-diskursa> (accessed: 10.01.2025) [in Rus.]

[4] Chukayeva T., Zhumagulova B. *Literary and linguistic approaches to the study of fictional plots* // *Bulletin of Ablai Khan KazUIRWL*. –2024. – № 1 (72). – S. 83-96.

[5] Zantvoort Bart. *Arrested Development: On Hegel, Heidegger and Derrida* // *International Journal of Philosophical Studies*. – 2020. – №28(3). – P. 350–369. <https://doi.org/10.1080/09672559.2020.1766881>.

[6] Samuel Alexander. *Space, Time and Deity*. – London, Macmillan, 2020. – 380 p.

[7] Abdildin Zh. M. *Dialekticheskaya logika: Kategorii sfery sushchnosti i tselostnosti* [Dialectic logic: categories of entity and unity]. – Almaty: Nauka, 1987. – 544 p. [in Rus.]

[8] Van Dijk T. A. *Strategii ponimaniya svyaznogo teksta* [Strategies of understanding a coherent text] / T. A. Van Deyk, V. Kinch, translated by V. B. Smirenskiy. – M., 1983. – 519 s. [in Rus.]

[9] Fauconnier G. *Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language*. – Cambridge University Press, 1994. – 384 p.

[10] Smirnov A. V. *Propozitsiya i predikatsiya* [Proposition and predication] // *Filosofskiy zhurnal*. – 2016. – T. 9. – №1. – S. 5-24. [in Rus.]

[11] Gawron J. M. et al. *Frame Semantics* // Maienborn, C., von Heusinger, K., & Portner, P. // *Semantics Theories*. – 2009. – P. 57-85.

[12] Karaulov Yu. N. *Russkiy yazyk i yazykovaya lichnost* [The Russian language and linguistic personality] *Izd. 7-e*. – M.: Izdatelstvo LKI, 2010. – 264 s. [in Rus.]

[13] Demyankov V. Z. *Stsenariy* [Scenario] // *Kratkiy slovar kognitivnykh terminov*. – 1996. – S. 187-189. [in Rus.]

[14] Minsky M. et al. *A Framework for Representing Knowledge*. <https://direct.mit.edu/books/edited-volume/4889/chapter-abstract/623020/A-Framework-for-Representing-Knowledge?redirectedFrom=PDF> (accessed: 10.01.2025).

[15] Rushdie Salman. *Shalimar the Clown*. – London: Jonathan Cape, 2005. – 619 p.

REVENGE КОНЦЕПТІ ПРОПОЗИЦИЯ-ФРЕЙМ-СЦЕНАРИЙ ҚҰРЫЛЫМДАРЫНЫҢ ӘРЕКЕТТЕСУІ РЕТІНДЕ

* Чукаева Т.К.¹, Жумагулова Б.С.²

^{1,2}Абылай хан атындағы ҚазХҚжӘТУ, Алматы, Қазақстан

Аңдатпа. Мақалада REVENGE концепті – кек алу туралы мәңгілік сюжеттің орталық элементі – философиялық «жалпы – ерекше – жекеше» категорияларының өзара байланысы тұрғысынан пропозиция, фрейм және сценарий түрінде қарастырылады. Бұл зерттеудің ғылыми маңызы оның когнитивтік лингвистика, философия және когнитивтік әдебиеттану тоғысындағы пәнаралық сипатына және тілді антропоцентрлік теориясы аясында қарастыруға негізделген. Зерттеудің практикалық маңызы – пропозиция, фрейм және сценарий құрылымдарының өзара кері айналу мүмкіндігін зерттеуге қосқан үлесі.

Мақаланың мақсаты – кек алу сюжетінің қайталануының когнитивтік негізін ашу, оны бір-бірімен тығыз байланысты когнитивтік репрезентацияның үш схемасы арқылы көрсету, яғни REVENGE оқиға-концепті жекеше, ерекше және жалпы категорияларының диалектикалық бірлігі шеңберінде қарастыру.

Мақалада пайдаланылған әдістер: концептуалды және концептуалды-дефинициялық талдау, салыстырмалы әдіс, лексика-семантикалық талдау.

Нәтижесінде REVENGE концепті пропозициялық деңгейде «жалпы кек алу» ретінде көрініс тапса, фрейм – кек алудың типтік белгілерін біріктіретін кең жүйе, ал сценарий – нақты бір шығармада жүзеге асатын кек алу үдерісінің кезең-кезеңімен сипатталған алгоритмі ретінде танылады. REVENGE концептіне тән міндетті және факультативті белгілер анықталды. REVENGE пропозициясы *Avenger – revenges – the offender – for the harm* түрінде ұсынылған, мұнда *avenger* – әрекет иесі (агент), *offender* – әрекеттің нысаны (пациент), *revenges* – предикат, ал *for the harm* – себеп-салдарлық сирконстант. REVENGE фреймі әлемдік әдебиеттегі «кек алу» сюжеттік желісі негізінде құрылса, сценарий Салман Рушдидің *Shalimar the Clown* романындағы материалға сүйенеді. REVENGE концепті пропозициядан фреймге, фреймнен сценарийге түрленеді, бірақ оның негізгі өзегі өзгеріссіз қалады. Кеңістік пен уақыттың жаңа шарттары кек алу сюжетін жаңа ерекшеліктермен толықтыруы мүмкін, алайда оның басты белгілері сақталады.

Зерттеу когнитивтік лингвистикада ұсынылған фреймдер, сценарийлер және пропозициялардың кері айналу мүмкіндігін (өзара өзгергіштігін) көркем шығармалар негізінде растайды. Бұл зерттеудің когнитивтік әдебиеттану мен оған жақын пәнаралық зерттеулер үшін құндылығын айғақтайды. Зерттеудің практикалық құндылығы – зерттеу нәтижелерін көрсетілген ғылыми салаларда пайдалану мүмкіндігі.

Тірек сөздер: пропозиция, фрейм, сценарий, жалпы, ерекше, жекеше, мәңгілік сюжет, когнитивті әдебиеттану

THE CONCEPT OF REVENGE AS THE INTERACTION OF PROPOSITION-FRAME-SCRIPT STRUCTURES

* Chukayeva T.K.¹, Zhumagulova B.S.²

* ^{1,2} Ablai khan KazUIR&WL, Almaty, Kazakhstan

Abstract. The article examines the representation of the concept REVENGE (the central element of the eternal plot of vengeance) in the form of a proposition, a frame, and a script, by analogy with the philosophical categories of “universal – particular – individual.” The study’s scientific value lies in its interdisciplinary approach, bridging cognitive linguistics, philosophy, and cognitive literary studies within the anthropocentric theory of language. Studying the mutual reversibility of proposition-frame-scenario justifies the practical significance.

The aim is to explore the cognitive basis of recurring revenge plots by framing the event-concept REVENGE through three interrelated cognitive schemas within the dialectical unity of the individual, the particular, and the universal. Methods: conceptual, conceptual-definitional analysis, comparative, lexical-semantic analysis.

Thus, the propositional representation of REVENGE denotes the abstract concept, the frame outlines typical features, and the script presents a step-by-step enactment in a specific literary context. The obligatory and optional features of the concept REVENGE were identified. The proposition REVENGE is represented as *Avenger – revenges – the offender – for the harm*, where *avenger* is the agent, *offender* the patient, *revenges* the predicate, and *for the harm* the causal circumstantial element. The frame REVENGE is derived from revenge-driven works of world literature, while the script is examined through Salman Rushdie’s *Shalimar the Clown*. The concept REVENGE undergoes transformation from proposition to frame, and from frame to script. However, the configuration of its attributes does not alter the core of the concept. New spatiotemporal conditions allow the revenge plot to acquire new characteristics while retaining its fundamental features.

The study corroborates the cognitive linguistic view that frames, scripts, and propositions are reversible, structured concepts of the same type within literary texts. This underlines its importance for cognitive literary studies and related disciplines. Practical usage of the study: its results may be utilized for further research in the given areas.

Keywords: proposition, frame, script, universal, particular, individual, eternal plot, cognitive literature studies

Статья поступила: 03 февраля 2025

Информация об авторах:

Чукаева Талшын Қанатқызы – докторант КазУМОиМЯ им. Абылай хана, магистр филологических наук, младший научный сотрудник отдела психолингвистики Института языкознания им. А. Байтұрсынова, e-mail: greenrose_98@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0716-8370>

Жумагулова Батима Садыковна – кандидат филологических наук, профессор, кафедра теории и практики межкультурной коммуникации, КазУМОиМЯ имени Абылай хана, e-mail: youmbs@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8658-2336>

Авторлар туралы мәлімет:

Чукаева Талшын Қанатқызы – Абылай хан атындағы Қазақ халықаралық қатынастар және әлем тілдері университетінің докторанты, филология магистрі, А. Байтұрсынұлы атындағы Тіл білімі институтының психолингвистика бөлімінің кіші ғылыми қызметкері, e-mail: greenrose_98@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0716-8370>

Жумагулова Батима Садыковна – филология ғылымдарының кандидаты, профессор, Абылай хан атындағы Қазақ халықаралық қатынастар және әлем тілдері университетінің мәдениетаралық коммуникация теориясы мен практикасы кафедрасының профессоры, e-mail: youmbs@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8658-2336>

Information about the authors:

Talshyn Kanatkyzy Chukayeva – PhD student at Kazakh Ablai Khan University of International Relations and World Languages, Master of Philology, Junior Researcher at the Department of Psycholinguistics, A. Baitursynuly Institute of Linguistics, e-mail: greenrose_98@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0716-8370>

Batima Sadykovna Zhumagulova – Candidate of Philological Sciences, Professor at the Department of Theory and Practice of Intercultural Communication, Kazakh Ablai Khan University of International Relations and World Languages, e-mail: youmbs@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8658-2336>