УДК 821.111(410)-31.09 DOI 10.37972/chgpu.2026.132.3.027

Т. А. Радченко

МЕТАРЕПРЕЗЕНТАЦИЯ НАРРАТИВНО-СМЫСЛОВЫХ КОНСТРУКТОВ-«СУЩНОСТЕЙ» В РОМАНАХ М. ЭМИСА *TIME'S ARROW* И Д. МИТЧЕЛЛА *GHOSTWRITTEN*

Крымский федеральный университет им. В. И. Вернадского,
г. Симферополь, Россия

Аннотация. В исследовании рассматриваются ментальные модели диегитических нарраторов «сущностей» в романах М. Эмиса *Time's Arrow* и Д. Митчелла *Ghostwritten*. Их основные составляющие определены согласно параметрам метарепрезентации как слот агента, атитюдинальный слот, якорь, слот предположения и временный тэг. «Сущности» раскрываются как смысловые и нарративные конструкты, регулирующие процессы кооперации, когнитивной игры и удержания внимания. Теоретической и методологической базой работы послужили современные исследования в рамках когнитивного подхода к литературе, в том числе идея о гипотетической фокализации, теория ментального пространства, сценарный мэппинг, принципы риторической фокусировки и проживания. В основе построения метарепрезентаций (ментальных психологических моделей) «сущностей»-нарраторов лежит теория, предложенная Л. Космидис и Дж. Туби. Метарепрезентация «сущностей» в романах обнажает их ключевые характеристики (сочетание абстрактности и антропотипичности, логического и абсурдного/эзотерического начал, вытеснение опыта прошлого или опыта будущего) как смысловых и нарративных конструктов, играющих ключевую, направляющую роль в повествовании, его психологизации и смещении фокуса внимания. Исследование конструктов «сущностей» в обоих романах в рамках теории метарепрезентации также позволяет сделать вывод о значимой роли таких конструктов в создании нарративов, обладающих характеристиками нескольких жанров. Так, анализ материала исследования показал, что «сущности» формируют нарративы, проявляющие признаки психологического детектива, травелога, фантастики и исторического романа.

Ключевые слова: *метарепрезентация, «сущность», ментальная модель, экстериоризация «сущности», когнитивная игра, М. Эмис, Д. Митчелл*

T. A. Radchenko

METAREPRESENTATION OF THE NARRATIVE-SEMANTIC "ENTITIES" CONSTRUCTS IN THE NOVELS *TIME'S ARROW* BY M. AMIS AND *GHOSTWRITTEN* BY D. MITCHELL

V. I. Vernadsky Crimean Federal University, Simferopol, Russia

Abstract. The study examines the mental models of the diegetic narrator "entities" in M. Amis's *Time's Arrow* and D. Mitchell's *Ghostwritten*. Their main components are defined according to the parameters of metarepresentation: an agent slot, an attitude slot, an anchor, a proposition slot, and a time tag. The "entities" are revealed as semantic and narrative constructs that regulate the processes of cooperation and cognitive play, and as an attention magnet tool. The theoretical and methodological framework of the research is based on contemporary cognitive approach to literature, including the concept of hypothetical focalization, mental space theory, scenario mapping, and the principles of rhetorical focusing and immersion. Metarepresentations (mental psychological models) of "entity"-narrators emerge from the theory proposed by L. Cosmides and J. Tooby. The metarepresentation of "entities" reveals their key characteristics (abstractness and anthropotypicality, logical and absurd/esoteric nature, displacement of either past or future experience) as of semantic and narrative constructs that play a crucial role in the narration,

its psychologization, and attentional focus. The study of "entity" constructs in both novels within the framework of metarepresentation theory also allows for the conclusion that they play a significant role in creating narratives that exhibit features of multiple genres. The analysis of the research material demonstrates that the "entities" shape narratives displaying features of psychological detective novel, travelogue, science fiction, and historical novel.

Keywords: *metarepresentation, "entity", mental model, exteriorization of the "entity", cognitive play, M. Amis, D. Mitchell*

Введение. За последние несколько лет появились труды, посвященные различным аспектам когнитивной проблематики в литературе, что свидетельствует о тенденции к уточнению и стратификации когнитивной научной парадигмы и одновременно углублению ее междисциплинарности. Исследователи продолжают заниматься разработкой и уточнением понятийного аппарата в рамках когнитивного подхода, что нашло отображение в статье Е. Ю. Мальневой [3], посвященной принципам когнитивной поэтики, и работе Н. В. Володиной [1], рассматривающей когнитивные механизмы литературной критики и их ментальные репрезентации. Шарапова Л. С. изучает механизмы интерпретации литературы сквозь призму индивидуального познания и культурных кодов [6]. Шестак Л. А. уточняет когнитивный механизм создания текстового образа [7]. Работы И. А. Тарасовой [5] и Э. Кастаньо [11] охватывают более широкую проблематику и носят конвергентный характер. Так, Тарасова определяет категорию литературного жанра как когнитивную репрезентацию и исследует ее реконструкцию в читательском сознании, а Кастаньо проводит конвергентное исследование на стыке литературы с корпусной лингвистикой, анализируя воздействие чтения литературы разных жанров на социальное сознание и модель психического состояния человека. Исследование Дж. Марстон Уильям также характеризуется междисциплинарностью, автор анализирует образы психических состояний в художественной литературе в качестве моделей реальных когнитивных процессов [17].

Тема «Метарепрезентация нарративно-смысловых конструктов-«сущностей» в романах М. Эмиса *Time's Arrow* и Д. Митчелла *Ghostwritten*» непосредственно связана с целью данного научного исследования, которая заключается в выявлении особенностей нарративно-смысловых конструктов «сущностей» посредством применения аппарата метарепрезентации в рамках когнитивно-нарратологического анализа. Интерес представляют особенности функционирования в повествовании «сущностей»-нарраторов как нарративно-смысловых конструктов, обладающих ввиду своей природы высоким потенциалом к множественной интерпретации, фокусировке и переключению внимания, а также эмотивности. Изучение реализации этих характеристик «сущностей»-конструктов на конкретном материале дает возможность лучше понять принципы их воздействия на нарратив в целом. Соответственно цели в статье решаются задачи: 1) определить основные теоретические положения и методы исследования в рамках когнитивно-нарратологического подхода; 2) применить аппарат метарепрезентации для анализа «сущностей»-нарраторов в материале исследования; 3) проанализировать, систематизировать полученные результаты и сделать выводы об особенностях метарепрезентации «сущностей» как нарративно-смысловых конструктов и о продуктивности использования аппарата метарепрезентации в исследовании.

В своем труде «О происхождении историй: эволюция, познание и вымысел» Брайан Бойд говорит, что интерес человечества к художественной литературе, т. е. вымыслу, обоснован эволюционно. С одной стороны, истории представляют собой универсальные модели наблюдаемой кооперации. С другой стороны, литература, как и искусство в целом, является сложной формой когнитивной игры с определенным набором паттернов, благодаря которой мы оттачивает свои интерпретационные навыки. Наконец, литература, если она успешна, обладает свойством удержания внимания [10]. Именно с этих трех позиций –

кооперации, когнитивной игры и удержания внимания – мы рассмотрим метарепрезентацию «сущностей» в романах М. Эмиса *Time's Arrow* [9] и Д. Митчелла *Ghostwritten* [15].

М. В. Клецкин определяет «сущность как то, чем становится сущее в процессе становления действительности», и вслед за Хайдеггером относит к сущностям любые фантазмы, представления, выражающие в символической форме некоторую потребность бытия и поэтому имеющие смысл. Особый акцент при этом делается на ценности «сущности», в частности, на ее важной роли в познании [2, с. 354]. Д. В. Пивоваров указывает, что сущность виртуально укоренена в глубине явления и есть совокупность всех отношений и возможностей. Проявлением сущности является многообразие вещей, а единицей ее экстериоризации (или проявления) является феномен [4, с. 59]. Таким образом, под сущностью мы будем понимать некий повествуемый конструкт, экстериоризирующий (метарепрезентующий) себя в истории во всем многообразии проявлений (феноменов), носящий символический характер и обладающий смыслом, который, тем не менее, мы не можем до конца выявить, понять или определить, а значит, и дать ему имя.

Актуальность исследуемой проблемы. Актуальность исследования определяется продолжающимися поисками способов совершенствования существующих подходов к анализу художественного текста и его элементов и разработкой более универсальных подходов междисциплинарного характера. В частности, как мы продемонстрировали во Введении, в последние годы достаточно широкое развитие получил когнитивный подход.

Материал и методы исследования. Мы рассматриваем ментальные модели «сущностей» как повествующих и повествуемых конструктов в двух романах современных британских авторов – Мартина Эмиса и Дэвида Митчелла – с точки зрения их метарепрезентаций в рамках когнитивной нарратологии. В частности, мы опираемся на разработки современных когнитивистов: идею Д. Германа о конструируемой параллельно с повествуемым миром ментальной модели интерпретируемого контекста (идея «гипотетической фокализации») [13, с. 231], теорию ментального пространства Ж. Фоконье [14], ряд идей Э. Дж. Сэнфорда и К. Эммотт, в том числе воспринимаем присутствие людей или персонифицированных сущностей, испытывающих на себе воздействие повествуемого мира, чьи мысли, эмоции и ощущения проявляются в нем как признак нарратива [16, с. 3]. Также мы исходим из положений, что: 1) интерпретация текста возможна ввиду наличия у читателя первичных знаний о схожем сценарии (сценарный мэппинг); 2) используемые автором механизмы контроля над удержанием внимания читателя определяют форму и содержание ментальных конструктов в нарративе (принцип риторической фокусировки); 3) принцип проживания предполагает способность нарратива воплощать и вызывать эмоции [10, с. 5]. Методы исследования включают: методы «когнитивного достраивания пробелов» и референциального сбоя (фокализации), временной анализ (хронотопирование), элементы функционально-жанрового и сравнительного анализа, лингвистического микроанализа, анализа сценариев и метарепрезентаций.

Результаты исследования и их обсуждение. В романе *Time's Arrow* «сущность» выполняет роль диегетического нарратора, т. е. одновременно выступает как «я-повествующее» и «я-повествуемое». При этом попытка более строгой типизации диегитического нарратора по схеме Сюзан Лансер [8, с. 51], демонстрирует его транзитивность и временно-пространственную детерминированность. На протяжении повествования статус «сущности»-нарратора трансформируется и переходит от непричастного очевидца к очевидцу-протагонисту и нарратору-протагонисту. Смена нарративного статуса «сущности» формально выражается в частой смене фокализации (своего рода раздвоении личности, при котором «сущность» знает о существовании «другого» (носителя), а «другой» о существовании «сущности» – нет. Повествование при этом компульсивно перескакивает с первого лица единственного числа (отождествление или, наоборот, противопоставление «сущности» протагонисту) к третьему лицу единственного числа («сущность» как внешний наблюдатель)

и к первому лицу множественного числа (частичное слияние «сущности» с протагонистом): «*There was **my** car … **I** didn't feel too good **MYSELF** …. **I** sat back and let **Tod** handle everything… But then **he** got on with it. **He** rammed his foot down … **we** were off, weaving at speed back up the street*» [9].

Неопределенный статус «сущности»-повествователя является частью сложной когнитивной игры, цель которой заключается не только в психологизации повествования, но и в удержании внимания, так как рефлексирующая «сущность», то дистанцируясь от протагониста, то частично или полностью с ним сливаясь, подталкивает читателя к построению гипотез – чем же она является на самом деле.

Рассмотрим «сущность» в контексте подхода метарепрезентации, которая позволит построить ее ментальную (психическую) модель, обладающую, согласно теории Леды Космидис и Джона Туби, следующими составляющими: слотом агента, атитюдинальным слотом, якорем и слотом предположения, временным тэгом [12, с. 75]. Слот агента (голоса «сущности»-нарратора) в романе амбивалентен. Ненадежный нарратор в лице «сущности» сообщает, что тело, в котором он находится, не подчиняется его воле, что у него нет доступа к мыслям своего носителя, что он совершенно бессилен, полностью отдан на волю «хозяина», который не имеет понятия о его существовании, что он ни в чем не виноват, т. к. не принимает решений, при этом его нельзя убить, хоть он и не бессмертен («*this body I'm in won't take orders from this will of mine*», «*I have no access to his thoughts – but I am awash with his emotions*», «*… don't blame me is all I'm saying. It wasn't my decision. It never is*», «*…I am unkillable. Unkillable, but not immortal*») [9]. «Сущность» сама теоретизирует свое происхождение, так и не приходя к какому-то однозначному выводу: возможно, она – пассажир или паразит, отражение или двойник протагониста, голос совести, его душа или он сам («*… passenger or parasite, like me*», «*Not your mirror, which is your reflection, which is your double, which is your secret sharer*», «*The voice of conscience. It speaks in a whisper*», «*If I am his soul…*», «*… if human is what I am…*») [9].

Атитюдинальный слот характеризуется многообразием отношений «сущности» к окружающему миру, своему носителю, к целому ряду ключевых для нарратива вопросов: жизни и смерти, страха, насилия и преступления, любви, старости и т. д. Атитюдинальность в основном строится по принципу оппозиции восприятия «сущности» и восприятия протагониста или их тождества. Например, это выражается в отношении к профессии врача, к которой «сущность» относится с ужасом и брезгливостью, тогда как ее «компаньон» прекрасно справляется со своей работой: «*I happen to know Tod isn't squeamish. I'm squeamish*» [9]. В целом атитюдинальный слот метарепрезентации «сущности», при ее условной бестелесности, антропотипичен: она предполагает, испытывает симпатию, страдает от одиночества, сопереживает, влюбляется и переживает широкий спектр эмоций, в отличие от протагониста, чей внутренний мир по сравнению с переживаниями сущности беден и примитивен («*… anything like that **made me flinch and veer**. But the body I live and move in, **Tod's body, feels nothing***», «***I suppose** I really am the soulful type*», «***I was hoping** it would all be beautiful*», «*Another thing that **seriously disappoints me** about this life …*», «*Me, **I'm head over heels***», «***They don't find it counterintuitive, and faintly disgusting, as I do***» [9]).

Рационализация отдельных эпизодов истории «сущностью» носит абсурдный характер, что также является частью когнитивной игры, некого очевидного заблуждения, что можно отследить на уровне слота якоря и предположения в таких высказываниях: «*Creation ... is easy, is quick»; «Destruction – is difficult. Destruction is slow»; «violence, which mends and heals»* [9].

Принцип абсурдности лежит в основе всего повествования, которое развернуто во времени (что также следует из названия романа), что находит отображение во временном тэге, который определяется сочетанием нескольких элементов. Во-первых, сменой идентичности (имени) протагониста, которое с ним разделяет и «сущность» (*Tod Friendly*

(«Tod» в переводе с нем. яз. – «смерть») – *John Young* (досл. «молодой и благословенный Богом») – *Hamilton de Souza* («Hamilton» – «сгорбленная гора»), *Odilo Unverdorben* (досл. «невинный счастливчик»)). Во-вторых, транзитивным характером хронотопа, который представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Транзитивный хронотоп во временном тэге (*Time's Arrow*)

	Место	**Время**
1	*Wellport*	*death – old age*
2	*Down Route 6, south of the river, over the tracks, Roxbury, New Jersey*	*old age – appr. 1970*
3	*New York*	*1970–1948*
4	*Portugal*	*1948–1944*
5	*Italy*	*1944*
6	*Auschwitz, Birkenau*	*1944–1942*
7	*Berlin*	*1942*
8	*Schloss Hartheim (Austria)*	*1942 – appr. 1940*
9	*Oswiecim. Auschwitz*	*1929*
10	*Solingen*	*1919*

В-третьих, степенью слияния сущности с протагонистом; полное слияние (переключение на личное местоимение *I*), происходит вместе с прибытием протагониста в Аушвиц, а расщепление – после отбытия из замка Хартхайм: «*I who have no name and no body—I have slipped out from under him and am now scattered above like flakes of ash-blonde human hair*» [9] (время и место начала и окончания переживания экзистенциально важного для сюжета опыта является точкой бифуркации). В-четвертых, сменой характера сновидений протагониста, о которых сущности доподлинно известно, и которые перестают ему сниться только на время слияния сущности с протагонистом и трансформируются в конце истории (на смену кошмарам приходят невинные и малосодержательные, характерные для младенцев сновидения – «*Odilo is innocent. His dreams are innocent, purged of menace and sickness*», «*Now Odilo's dreams are all colors and noises, rapturous or dread filled, but with no content, not anymore*» [9]).

В романе Дэвида Митчелла *Ghostwritten* «сущность» – также диегетический нарратор, который появляется в 5-ой главе под названием *Mongolia*, статус нарратора стабилен и недвузначен – это нарратор-протагонист. Повествование ведется от первого лица. В отличие от привязанной к одному телу сущности в *Time's Arrow*, эта «сущность» – явно бестелесна (noncorpum). Слот агента раскрывается через прямые комментарии «сущности» о ней самой, ее способностях, в т. ч. к трансмиграции от хозяина к хозяину, собственно хозяевах и особенностях кооперации с ними. «Сущность» нематериальна, невидима и воспринимается носителями как чуждый элемент, незваный гость. Она знает много больше, чем люди, способна проникать в мысли, чувства, отключать сознание, внушать желания («*We live nowhere, and we are strangers everywhere. We drift, often on a whim, searching for something to search for. We are both parasites: I live in my hosts' minds, and sift through their memories to understand the world*», «*…we are both immaterial and invisible … alien entities. Which is exactly how humans would regard me», «I had been the intruder*», «*I have no genetic blueprint. I have had no parents to teach me right from wrong. I have had no teachers. I had no nurture, and I possess no nature*» [15]). Многие способности приобретены «сущностью» в процессе развития и обучения. Тем не менее, до самого конца природа «сущности» сокрыта от нее самой, и эта загадка является стимулом ее трансмиграций в поисках некой истории, легенды, с которой она связывает свое возникновение. Вопрос о происхождении «сущности» и поиски ею зацепок в людских воспоминаниях остается главным фокусом внимания в повествовании.

В атитюдинальном слоте «сущность» у Митчелла в большей степени «человекоподобна», чем «сущность» из романа Эмиса, так как лишена приторно-положительного ореола невинности и незнания. Как и человек, она испытывает бесконечный страх перед неопределенностью (смертью – «***I assumed*** *that if my host died, I would share his death*» [15]), соблазн сделать что-то, угрызения совести, приходит к человеколюбию как к форме бытия, основываясь на собственном опыте и умозаключениях («***I felt guilt, relief, and I felt power*»,** «*That is why I no longer harm my hosts. There's already too much of this poison*», «***I cannot say I did this out of love for humanity. I have only one fear****: to be inhabiting a human at the moment of death. I still don't know what would happen*», «*But* ***I am discreet and conscientious, a nonhuman humanist***» [15]).

На уровне якоря и представления «сущность» определяет легенду о трех животных, которые озабочены судьбой мира, – журавле, саранче и летучей мыши – как ключ к разгадке своего происхождения («*There are three who think about the fate of the world*» [15]*).* Именно внутренняя убежденность «сущности» в сакральной значимости легенды направляет ее в поисках своей идентичности («*I returned to my Holy Mountain, possessing knowledge from over a hundred hosts, but still knowing nothing about my origins*» [15]).

Временной тэг метапрезентации сущности характеризуется частой трансмиграцией от хозяина к хозяину, из головы в голову, т. е. носит трансцендентный характер. В рамках главы временное пространство ограничено несколькими днями и территориально не выходит за пределы Монголии, но «сущность» в ретроспективе сообщает о своем перемещении по юго-восточной Азии, межконтинентальном путешествии в 1960-х гг., о размещении объявления о поисках таких же «сущностей» в газете *The National Enquirer* в США в 1970х гг. и даже о попытках найти ответ в Пентагоне. При этом «сознательный» жизненный путь сущности начался у подножия Священной Горы в Китае, куда она позже, утомившись от поисков, на какое-то время возвращалась и долгое время жила в телах монахов. В итоге путешествие сущности приходит к логическому завершению там же, где оно началось – в Монголии. Здесь сущность встречает носителя легенды, обретает свои воспоминания («*I saw it straightaway, like a satellite passing over. I entered it, and as I did so I entered my own past*» [15]) и делает сознательный выбор – переродиться как человек в новорожденной девочке, пришедшей в этот мир как оболочка его души и разума («*My granddaughter's body is your body. She was born with you as her soul and mind. She is a shell. Her body will be dead within three hours if you don't return to her*», «*Inside, my wail, screamed from the hollows of my eighteenhour-old lungs, fills the ger*»).

Метарепрезентация «сущностей» в романах демонстрирует, что они одновременно абстрактны и антропотипичны, повествуют и повествуются, экстериоризируются в слоте агента, атютидинальном слоте, слоте якоря и представления, которые носят как логический, так и абсурдный характер, и во временном тэге. Все это делает из «сущностей» сложные нарративные и смысловые конструкты, отвечающие за смену фокуса и удержание внимания читателя, когнитивную игру как на уровне смысла, сложного многоуровневого символизма (что, например, отображено в трансформациях идентичности и сновидений), так и разных форм кооперации, интериоризируемой «сущностями». Метарепрезентация «сущностей» раскрывает не только многослойность и многообразие их проявлений, но и их структуру как ключевого нарративного и смыслового элемента повествования.

Выводы. Таким образом, мы приходим к следующим выводам: 1) конструкт «сущности»-повествователя обладает большой гибкостью и потенциалом в создании разноплановых нарративов, позволяет авторам свободно экспериментировать не только с хронотопом, но и с фокализацией; 2) в исследованных нами романах через слот агента реализуются определенные узнаваемые сценарии (модели) кооперации, которые выражаются в пассивной и нестабильной природе «сущности» в *Times's Arrow* (зависимость, обреченность на путешествие, вытеснение будущего опыта, одиночество) и в активном, творческом

начале «сущности» в *Ghostwritten* (поиск ответов, самосовершенствование, свобода воли и выбора); 3) когнитивная игра и удержание внимание в романах также во многом завязаны на «сущностях», которые персонализированы, обладают уникальными для повествуемого мира мыслями, эмоциями и ощущениями (атитюдинальный слот). В частности, за счет антропотипичности, внутренней и внешней транзитивности «сущностей», а также невозможности до конца быть определенными и постигнутыми реализуются принципы проживания (психологического отчуждения в *Times's Arrow* и сопереживания в *Ghostwritten*) и контроля внимания в нарративе (формируется интрига); 4) конструкты «сущностей» в обоих романах, реализующиеся в атитюдинальном слоте, слотах якоря и предположения и временном тэге, позволяют создать нарративы, одновременно обладающие признаками психологического детектива (психологизм, поиск первопричин), травелога (история впечатлений «сущностей», синтез реального и художественного, хронотопирование), фантастики (определяется собственно фантастической природой «сущностей») и исторического романа (исторический детерминизм и одновременно ненадежность исторической памяти); 5) аналитический аппарат теории метарепрезантации Л. Космидис и Дж. Туби показал свою продуктивность в изучении природы и особенностей «сущностей»-повествователей как нарративно-смысловых конструктов и, с нашей точки зрения, может применяться в аналогичных исследованиях.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Володина Н. В.* Русская литературная критика в аспекте методологии когнитивизма // Критика и семиотика. – 2022. – № 1. – С. 422–438. – DOI 10.25205/2307-1737-2022-1-422-438.

2. *Клецкин М. В.* Знак, сущность и сущесть // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. – 2017. – № 3 (31). – С. 352–357. – DOI 10.17072/2078-7898/2017-3-352-357.

3. *Мальнева Е. Ю.* Когнитивная поэтика и когнитивная стилистика: дифференциация и интеграция понятий. Становление когнитивной поэтики и ее трансформация в новом тысячелетии // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2022. – Том 15, Выпуск 8. – С. 2503–2509. – DOI 10.30853/phil20220462

4. *Пивоваров Д.В.* Сущность и существование // Интеллект. Инновации. Инвестиции. – 2016. – № 1. – С. 59–62.

5. *Тарасова И. А.* Литературный жанр в сознании читателя: эмпирический подход // Жанры речи. – 2024. – Т. 19, № 1 (41). – С. 23–28.

6. *Шарапова Л. С.* Когнитивный подход в литературе // Research Focus International Scientific Journal– 2025. – V1. – С. 159–161. – DOI 10.5281/zenodo.15073454.

7. *Шестак Л. А.* Образы: когнитивный механизм, поэтика, семиосфера // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. – 2024. – Т. 15, № 1. – С. 51–63. – DOI 10.22363/2313-2299-2024-15-1-51-63.

8. *Шмид В.* Нарратология. – М. : Языки славянской культуры, 2003. – 312 с.

9. *Amis M.* Time's Arrow. Knopf Doubleday Publishing Group, 1991. – 176 p.

10. *Boyd B.* On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction. – Harvard University Press, 2009. – 540 p.

11. *Castano E., Saedi F., Zanella J., Zunshine L., Ducceschi L.* On the Complexity of Literary and Popular Fiction // Empirical Studies of the Arts. – 2023. – 42 (3). – P. 1 – 20. – DOI 10.1177/02762374231163483.

12. *Cosmides L., Tooby J.* Chapter 4. Consider the Source: The Evolution of Adaptations for Decoupling and Metarepresentation // Metarepresentations: A Multidisciplinary Perspective. – NY : Oxford, 2000. – P. 53–115.

13. *Emmott C.* Review: Narratology: Bridging the Old and the New // symplokē, Theory Trouble. – 2003. – Vol. 11, No. 1/2. – P. 227–232.

14. *Fauconnier G.* Mental Spaces // The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics. – Oxford University Press, 2010. – P. 351–376.

15. *Mitchell D.* Ghostwritten. – Knopf Doubleday Publishing Group, 2007. – 448 p.

16. *Sanford A. J., Emmott C.* Mind, Brain and Narrative. – Cambridge University Press & Assessment, 2012. – 315 p.

17. *William Marston J.* Embedded Mental States, Literariness, and the Mutual Cross-Disciplinary Benefits of Cognitive-Literary Analysis // Seminar A Journal of Germanic Studies. – 2022. – 58 (1). – P. 57–76. – DOI 10.3138/seminar.58.1.3.

Статья поступила в редакцию 12.05.2026

REFERENCES

1. Volodina N. V. Russkaya literaturnaya kritika v aspekte metodologii kognitivizma // Kritika i semiotika. – 2022. – № 1. – S. 422–438. – DOI 10.25205/2307-1737-2022-1-422-438.
2. Kleckin M. V. Znak, sushchnost' i sushchest' // Vestnik Permskogo universiteta. Filosofiya. Psiho-logiya. Sociologiya. – 2017. – № 3 (31). – S. 352–357. – DOI 10.17072/2078-7898/2017-3-352-357.
3. Mal'neva E. Yu. Kognitivnaya poetika i kognitivnaya stilistika: differenciaciya i integraciya ponyatij. Stanovlenie kognitivnoj poetiki i ee transformaciya v novom tysyacheletii // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki. – 2022. – Tom 15, Vypusk 8. – S. 2503–2509. – DOI 10.30853/phil20220462
4. Pivovarov D.V. Sushchnost' i sushchestvovanie // Intellekt. Innovacii. Investicii. – 2016. – № 1. – S. 59–62.
5. Tarasova I. A. Literaturnyj zhanr v soznanii chitatelya: empiricheskij podhod // Zhanry rechi. – 2024. – T. 19, № 1 (41). – S. 23–28.
6. Sharapova L. S. Kognitivnyj podhod v literature // Research Focus International Scientific Journal– 2025. – V1. – S. 159–161. – DOI 10.5281/zenodo.15073454.
7. Shestak L. A. Obrazy: kognitivnyj mekhanizm, poetika, semiosfera // Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Teoriya yazyka. Semiotika. Semantika. – 2024. – T. 15, № 1. – S. 51–63. – DOI 10.22363/2313-2299-2024-15-1-51-63.
8. Shmid V. Narratologiya. – M. : Yazyki slavyanskoj kul'tury, 2003. – 312 s.
9. Amis M. Time\'s Arrow. Knopf Doubleday Publishing Group, 1991. – 176 p.
10. Boyd B. On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction. – Harvard University Press, 2009. – 540 p.
11. Castano E., Saedi F., Zanella J., Zunshine L., Ducceschi L. On the Complexity of Literary and Popular Fiction // Empirical Studies of the Arts. – 2023. – 42 (3). – P. 1 – 20. – DOI 10.1177/02762374231163483.
12. Cosmides L., Tooby J. Chapter 4. Consider the Source: The Evolution of Adaptations for Decoupling and Metarepresentation // Metarepresentations: A Multidisciplinary Perspective. – NY : Oxford, 2000. – P. 53–115.
13. Emmott C. Review: Narratology: Bridging the Old and the New // symplokē, Theory Trouble. – 2003. – Vol. 11, No. 1/2. – P. 227–232.
14. Fauconnier G. Mental Spaces // The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics. – Oxford University Press, 2010. – P. 351–376.
15. Mitchell D. Ghostwritten. – Knopf Doubleday Publishing Group, 2007. – 448 p.
16. Sanford A. J., Emmott C. Mind, Brain and Narrative. – Cambridge University Press & Assessment, 2012. – 315 p.
17. William Marston J. Embedded Mental States, Literariness, and the Mutual Cross-Disciplinary Benefits of Cognitive-Literary Analysis // Seminar A Journal of Germanic Studies. – 2022. – 58 (1). – P. 57–76. – DOI 10.3138/seminar.58.1.3.

The article was contributed on May 12, 2026

Сведения об авторе

Радченко Татьяна Анатольевна – старший преподаватель кафедры английской филологии Института филологии Крымского федерального университета им. В. И. Вернадского, г. Симферополь, Россия, htpps://orcid.org/0000-0002-2120-3785, ganza_kent.1988@mail.ru

Author Information

Radchenko, Tatyana Anatolyevna – Senior Lecturer of the Department of English Philology, Institute of Foreign Philology, V. I. Vernadsky Crimean Federal University, Simferopol, Russia, htpps://orcid.org/0000-0002-2120-3785, ganza_kent.1988@mail.ru