

# КОГНИТИВНАЯ ОПЕРАЦИЯ МОДЕЛИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ ПРОЕКЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА

*Грибачева Наталья Валерьевна (Челябинск, Россия)*

**Аннотация:** Статья описывает когнитивную модель процесса формирования читательской проекции художественного текста. В качестве объекта исследования выступают вторичные тексты жанра «фанфикшен». Описаны корреляции стратегий, тактик формирования реципиентом первичного текста его проекции с тремя типами когнитивной операции, применяемой для интерпретации нового знания (сохранением, моделированием, трансформацией). Обозначенные когнитивные операции реализуются на стратегиальных уровнях воспринимаемого художественного текста: сохранение и моделирование (на макро-, схематическом, стилистическом), трансфигурация (исключительно на макроуровне). Область применения полученных результатов распространяется на разработку универсальной когнитивной модели текстового восприятия и продуцирования.

**Ключевые слова:** восприятие текста, создание текста, стратегии и тактики текстового восприятия, когнитивная модель, гипермедиаальность, вторичный текст (текст-продукт).

**Abstract:** The paper presents a cognitive model of text projection forming process. Secondary fanfiction texts in contemporary hypermedia tradition are looked upon as material realizations of reader's text projections. Correlations between strategies, tactics of text projection forming process and cognitive operation type for interpreting acquired information are described. The main results of the paper concern three cognitive operations' types: preserving, modeling, transfiguration. Mentioned cognitive operations find their realizations on strategic levels of a text: preserving, modeling (all levels – macro-, schematic, stylistic), transfiguration (macro level only). Suggested practical implications of the report include developing general cognitive model of text perception and text production. In the future it seems possible to find out the nexus between type of source text (traditional text, mediatext, hypertext) and strategies used by a reader.

**Keywords:** text perception, text production, text perception and production strategies, cognitive model, hypermediality, secondary (product) text.

Гипертекст может научить нас свободе творчества. Это хорошо, но это не все. Приучение к мысли о неотвратимости судьбы и неизбежности смерти – одна из самых главных функций литературы.

Умберто Эко. О литературе. Эссе

Текстовое пространство, окружающее современного человека, претерпевает значительные изменения. Очевидно увеличение объёма ежедневно интерпретируемой реципиентом информации, а также качественное изменение её свойств. Научные исследования [Тупикова 2013; Уканакова 2013, 2014] говорят о приобретении текстовым пространством свойств гипер- и мультимедиальности, иными словами, «нежесткости», проводимости структуры материального носителя информации. Один и тот же текст-источник (роман «Война и мир») может существовать в виде традиционного печатного текста, краткого изложения-пересказа, фильма-экранизации, комикса, энциклопедии по содержанию и системе персонажей, насыщенной гиперссылками. Воспринимаемые тексты зачастую приравниваются к гипертекстам. Развитие информационно-коммуникационных технологий привело к расцвету «любительского» текстового творчества в Сети; неограниченное число реципиентов получило возможность реализовать себя в образе авторов. В связи с вышеизложенным, актуализируются вопросы восприятия связного текста, а также сопутствующей ему вторичной текстовой продукции. В фокус научного интереса попадают стратегии понимания текстов и когнитивные операции, необходимые современному реципиенту для успешного и эффективного существования в гипертекстовом информационном пространстве.

В ходе предыдущих исследований нами были выявлены три типа когнитивных операций, к которым прибегает реципиент для переработки любого текста как нового знания: нами выявлены сохранение, моделирование, трансформация [Уканакова 2014: 59]. Целью настоящей статьи выступает описание базовой когнитивной операции качественно-

количественного моделирования (modelling) в процессе перехода от текста-источника к тексту-продукту [Уканакова 2014: 78], по сути представляющей собой имитативный процесс [Kayashima 2005: 132; Keesstra 2008: 297] креативного характера. В качестве объекта выступают взаимосвязанные процессы восприятия первичного и создания вторичного связного текста. Предметом нашего исследования являются объективации стратегий и тактик формирования читательской проекции текста в структурах текста-продукта.

Особенности восприятия текста изучаются нами на материале вторичных текстов, относящихся к жанру «фанфикшен». Фанфикшен текст определяется в научной литературе как производный текст, основанный на оригинальном произведении, использующий идеи его сюжета и (или) персонажей. Фикрайтер (англ. ficwriter, автор истории фанфикшен) одновременно является реципиентом текста-источника и, как правило, его преданным поклонником. Основная цель текстового творчества для фикрайтера заключается в сохранении межтекстовой связи с «материнским» текстом, в погружении во «вселенную» первотекста [Уканакова 2013: 114]. «Самостоятельное» существование подобного текста-продукта невозможно и противоречит рамкам жанра фанфикшен. Исходя из указанного выше, любой текст жанра фанфикшен по сути является материальной объективацией проекции реципиента. Это позволяет исследовать *процесс формирования читательской (зрительской) проекции*, скрытый для прямого наблюдения в сознании реципиента.

*Процесс формирования читательской проекции текста. Типы когнитивных операций*

Наше исследование нацелено на построение *стратегической* модели процесса формирования текстовой проекции. Стратегия (от греч. strategia – вождение войск) — это деятельностная модель, постоянно корректируемая с учетом объективной необходимости, возникающей в результате воздействия внешних условий [Нуриев 2006; Ульянова 2016; Ibáñez 2008].

С опорой на концепцию Т.А. ван Дейка и В. Кинча [Dijk 1988: 153], мы выделяем три группы стратегий по принципу составляющих элементов текста:

- макростратегии формирования проекции текста;
- схематические стратегии формирования проекции текста;
- стилистические стратегии формирования проекции текста [Уканакова 2014: 119].

Стилистические стратегии вынесены нами в разряд основных, наряду с макро- и схематическими, в отличие от типологии стратегий восприятия Т.А. Ван Дейка и В. Кинча, согласно которой стилистические стратегии являются «дополнительными» [Dijk 1988: 154]. Анализ вторичного текстового материала (историй жанра фанфикшен) выявил ряд важнейших функций, возлагаемых на стилистический аспект подобных текстов, а, следовательно, и на соответствующие стратегии, применяемые реципиентом-автором [Уканакова 2013]. Основными из них являются:

- *компенсирующая* функция. Обеспечивает и поддерживает связь с текстом-источником в случае, если такая связь ослабляется из-за недостаточного количества объективаций текста-источника на макро- и схематическом уровнях текста-продукта. Компенсирующая функция активизируется, если критерий материальной представленности текста-продукта и текста-источника отличаются (например, первотекстом является фильм/сериал/песня и т.д.). Подражание стилистике текста-источника, в таком случае, «уравновешивает» вторичный текст, наделяя его свойством «узнаваемости», верифицируемости другим реципиентом.

- функция *создания новых смыслов*. Стилистическая игра (зачастую в форме сочетания несочетаемых стилистических регистров) широко применяется фикрайтерами в качестве «пускового механизма» порождения текста.

Многие области современного научного знания оперируют понятием «когнитивная операция». В педагогике когнитивные операции приравниваются к «процедурам, операциям мышления», таким, как анализ,

синтез, обобщение, конкретизация и т.д. [Ульянова 2016: 128]. По М. Каясима [Kayashima 2005: 431], под *когнитивной операцией* понимается мыслительный механизм, направленный на извлечение семантического значения из языкового выражения (как и любого сообщения на языке символов, например, рисунка) с целью интерпретации значения в приведённом контексте [Ibáñez 2008: 330]. При переходе реципиента от текста-источника к тексту-продукту нами наблюдались *когнитивные операции трёх типов*:

- сохранение;
- качественно-количественное моделирование;
- трансфигурация (полная трансформация).

Перечисленные типы когнитивных операций находят реализацию в рамках каждой из стратегий формирования читательской проекции текста. В ходе их реализации просматривается определённый набор тактик. Тактика в контексте нашего исследования трактуется как выбор и осуществление одного из альтернативных способов формирования элементов текстовой проекции. Соотношение когнитивных операций со стратегиями и тактиками их осуществления в процессе формирования читательской проекции текста можно представить в виде схемы (см. рис.1).

Элементы текста, подвергаясь переработке с помощью соответствующих стратегий (макро-, схематических, стилистических), являются «строительным материалом» для текста-продукта. Выбор тактики («способа» переработки) зависит от типа когнитивной операции (сохранение, моделирование, трансфигурация).

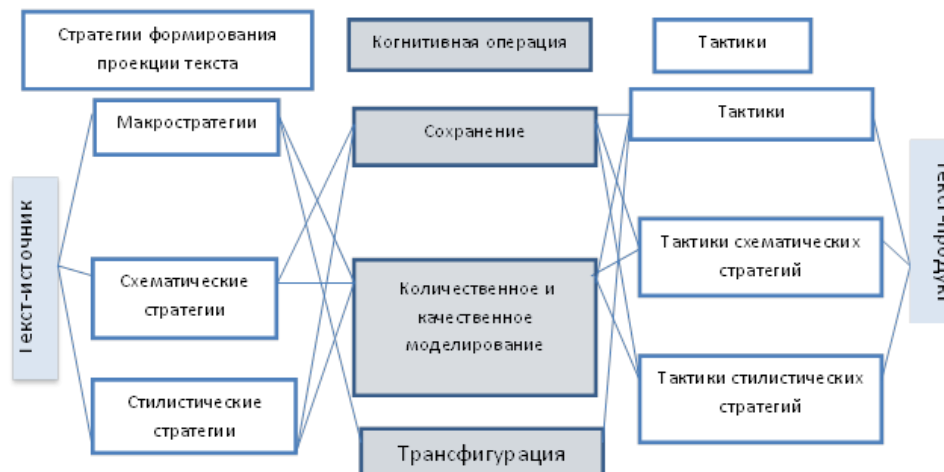


Рисунок 1 – Когнитивная модель процесса формирования проекции текста  
*Когнитивная операция моделирования*

Формирование читательской проекции, безусловно, является *творческим* процессом. В особенности, это справедливо в случае создания истории фанфикшен, не имеющей права на жизнь без элементов продуцирования [Уканакова 2014: 130]. Тем не менее, креативность фикрайтера отличается от креативности писателя: в творчестве первому *необходимо* ориентироваться на элементы и структуры оригинального текста и воспроизводить их слегка изменёнными, что и обеспечивается в рамках когнитивной операции моделирования.

Настоящая статья фокусируется на особенностях восприятия исключительно печатного текста. Такой текст предоставляет информацию читателю 1) визуально, в единой форме; 2) фрагментарно. Читатель вынужден «достраивать» адекватную модель действительности первотекста (портретные образы героев, локации событий и т.д.) в сознании самостоятельно. Тем самым, элементы читательских проекций неизбежно различаются в зависимости от гендерных, возрастных особенностей, вкусов и предпочтений, жизненного опыта, уровня фантазии и даже интеллекта. Элементы текста на различных уровнях подвергаются модуляциям, но общая ориентация на текст-источник остаётся.

### *На уровне макростратегий*

Сюжет и структура сюжета традиционного печатного текста гибок и моделируем в сознании реципиента. Во многих случаях происходит «вытеснение» большинства планов многокомпонентной, сложной тематики литературного произведения и *фокусировка* лишь на одном (актуальном для фикрайтера по его внутренним причинам) аспекте. В основном, этим характеризуются one-shot (англ. букв. *однозарядные*) истории. One-shot истории строятся вокруг одной из доминант сюжета оригинального текста. Так, Nobody Listens Anymore [fanfiction.net] – история-продукт, основанная на романе Р. Бредбери Fahrenheit 451(451 по Фаренгейту). Из всего многокомпонентного сюжета романа фикрайтер-реципиент сфокусировался на тематической доминанте «одиночество в толпе», на замене живого общения медиа, в результате которой теряется способность личности к критическому мышлению. По сюжету one-shot зарисовки, главный герой наблюдает за женой, которая целыми сутками занята просмотром интерактивного сериала на большом экране. Тематические доминанты романа «книга как вместилище духовности и человеческих ценностей» и «жесткое тоталитарное общество» в зарисовке фанфикшен упускаются. Тактика моделирования сюжета может также производиться путём *выдвижения мелкой сюжетной детали первоисточника в качестве доминирующей темы*. Так, история фанфикшен по роману Fahrenheit 451 (And That Makes Me Sad [fanfiction.net]) построена исключительно вокруг идеи о консюмеризме современного общества. Негативный компонент сюжета заимствован частично (нет темы одиночества и тоталитаризма), позитивный компонент («книга как лекарство») не затрагивается фикрайтером.

Относительно системы персонажей читателями реже, чем в отношении сюжета применяется когнитивная операция моделирования. Тем не менее, существует несколько возможных приёмов – вариантов реализации моделирующей тактики. Происходит добавление новых черт к образу персонажа, при этом суть образа и коннотация (положительная,

отрицательная) остаются прежними. Образ слегка корректируется, обрастает подробностями и наделяется глубиной. Предлагаем обозначить данный способ реализации моделирующей тактики *приёмом коррекции образа персонажа*. Например, в истории Just Look in the Mirror (Просто посмотри в зеркало) [fanfiction.net] на роман «451 по Фаренгейту» автор предоставил персонажу Милдред возможность на «спасение». В романе героиня выполняет функцию «продукта системы», «предмета мебели», неспособного самостоятельно думать и слышать чужое мнение. В истории фанфикшен Милдред, после разговора с мужем, полностью изменяется.

Приём реализуется через: а) помещение персонажа в ситуацию, изменяющую его сознание, дающую ему «шанс на исправление»; б) мотивирование «отрицательности» какими-либо причинами в прошлом (безответная любовь, трудное детство, одиночество и т.д.). Тем самым, происходит моделирование иерархии системы персонажей, соотношение добра и зла в ней слегка изменяется. Яркий пример приёма б) – фанфикшен-история [fanfiction.net] по сказке Дж. Барри «Питер Пен», построенная вокруг образа Капитана Крюка (вторичного персонажа, выполняющего роль «воплощения зла» в тексте-источнике). Помещая в фокус повествования такой достаточно «плоский» и однозначно негативный образ, фикрайтер вынужден придать ему глубину и многоплановость, заставить читателей фанфика сопереживать и симпатизировать уже не Питеру Пэну, а его альтер-эго. Мотивирована отрицательная сущность капитана, показан его внутренний мир, его положительные качества, - храбрость, способности к фехтованию, целеустремлённость. «James Hook is a dashing young man with a talent for swords. One day his life is turned when his mother is killed by the King's Black Guard, from then on he swears revenge and sets on a quest to destroy them all» (The Hook In Neverland [fanfiction.net]). Тем самым, тактика моделирования персонажа не включает в себя полную трансформацию сущности образа, который лишь слегка модулируется.



### *На уровне схематических стратегий*

Внешняя и внутренняя композиция читательских проекций текста на печатном носителе – гораздо более гибкие и неустойчивые структуры, чем его макроэлементы. Истории фанфикшен отличаются креативностью внешней структуры и текстового дизайна. Любой печатный источник способен дать начало бесконечному числу текстовых дизайнов с наращенными/заменёнными элементами. Сложность/невоспроизводимость графики первоисточника неизбежно побуждает фикрайтера прибегать к тактике моделирования текстового дизайна. Так, фанфикшен-история на японские комиксы «Наруто» не могла не обладать особым текстовым дизайном. Автор чётко разделил текст на смысловые части с помощью увеличенного отступа между абзацами и особых графических элементов (0-0-0-0-0-0-0-0-0-0) [fanfiction.net], подобно листу манги. Подобное оформление позволяет тексту-продукту (несмотря на полнотекстовую форму рассказа, а не комикса) оставаться «дочерним» относительно источника «Наруто», укрепляет связь между данными двумя текстами.

Другим приёмом приближения фанфикшен-текста к оригиналу выступает иллюстрирование образами персонажей. В исследовании мы пришли к выводу о тактике моделирования визуального образа героя, как правило, о сдвиге его в сторону фильмового оригинала (при наличии экранизации), поскольку книжные образы, создаваясь фантазией, фрагментарны и не обладают устойчивостью в сознании реципиента [Уканакова 2014]. Образ персонажа становится неотделим от исполнившего его роль актёра. Гарри Поттер в представлении реципиентов-фанатов имеет внешность Д. Редклиффа, а хоббит Бильбо Бэггинс выглядит как М. Фримен, что вступает в противоречие с иллюстрациями на обложках первых детских изданий.

### *На уровне стилистических стратегий*

Когнитивная операция *моделирования функционального стиля* печатного текста-источника может использоваться реципиентом по двум причинам. Во-первых, моделирование может производиться с целью

«адаптировать» источник, по каким-либо причинам «неудобный» для восприятия современного реципиента (насыщенный устаревшими формами слов, речевыми оборотами, иносказаниями, непереверёнными заимствованиями из других языков, варваризмами). «Непонятный» источник получает несколько иной план выражения, но полной трансформации в противоположный стилистический ключ не происходит. Например, вторичный текст из интернет-проекта *No Fear Shakespeare (Шекспир без страха)* иллюстрирует применение *адапционной тактики моделирования функционального стиля* пьесы-источника *The Taming Of The Shrew (Укрощение строптивой)*. В таблице представлен отрывок из оригинальной версии У. Шекспира, истории фанфикшен, и перевода П. Гнедича (см. табл. 4).

Таблица 1 – Отрывок из пьесы-источника *The Taming Of The Shrew* и текста жанра фанфикшен *No Fear Shakespeare*

Текст-источник The Taming Of The Shrew	Текст-продукт No Fear Shakespeare	Перевод с английского П. Гнедича (СПб, 2001)
Enter <b>SLY</b> and <b>HOSTESS</b> SLY I'll <u>pheeze</u> you, <u>in faith</u> . HOSTESS A pair of <u>stocks</u> , you <u>rogue</u> ! SLY Y'are a <u>baggage</u> , the Slys are <u>no rogues</u> . Look in the chronicles—we came in with Richard Conqueror. Therefore paucas pallabris: <u>let the world slide</u> . <u>Sessa!</u> HOSTESS You <u>will not</u> pay for the	<b>SLY</b> and <b>HOSTESS</b> enter. SLY I'll <u>fix</u> you, I <u>swear</u> . HOSTESS You <u>thug</u> ! I'll call for a pair of <u>stocks</u> ! SLY <u>There are no thugs</u> in my family, <u>whore</u> ! Read your history! We Slys came over with Richard the Conqueror. Oh, <u>the hell</u> with it. I can't be <u>bothered</u> . <u>Shut up!</u> HOSTESS You <u>won't</u> pay for the glasses	Входят <b>Слай</b> и <b>трактирщица</b> Слай Ну, и <u>задам</u> же я тебе! Трактирщица В <u>колодки</u> тебя, <u>мошенник</u> этакий! Слай Ах ты, <u>дрянь</u> ! В роду Слаев нет мошенников! Посмотри в герольдии! Мы пришли с Ричардом Завоевателем! И так - ни звука! Paucas pallabris!* <u>Все к черту!</u> Довольно! <u>Sessa!</u> * Трактирщица Так ты за <u>разбитую посуду</u>

glasses you <u>have burst</u> ?	you <u>smashed</u> ?	платить не будешь?
SLY	SLY	Слай
No, not a <u>denier</u> . Go by, <u>Saint Jeronimy</u> .	No, not a <u>penny</u> . Get out of my face.	Ни <u>гроша</u> . <u>Ступай</u> , <u>Иеронимо!</u>
HOSTESS	HOSTESS	Трактирщица
I know my <u>remedy</u> . I must go fetch the <u>thirdborough</u> .	I know my <u>rights</u> . I'll call a <u>policeman</u> .	Я знаю, <u>что делать</u> : я пойду за <u>помощником констебля из третьего</u>
Exit	She exits.	<u>округа</u> .
SLY	SLY	Слай
<u>Third, or fourth, or fifth borough</u> , I'll <u>answer him by law</u> . I'll not <u>budge</u> an inch, boy. Let him come, <u>and kindly</u> .	Call <u>them all!</u> I <u>have a legal right</u> to be here. I'm not <u>moving</u> an inch, pal. Let them come—I <u>don't care</u> .	Хоть за помощником из третьего, хоть из четвертого, а хоть из пятого – хоть за кем угодно; я отвечу по закону, а с места, подруга любезная, не сойду. Пусть приходят, милости просим! (Ложится на землю и засыпает.)
Falls asleep	He falls asleep.	

Во вторичном тексте-продукте применяется **моделирование функционального стиля** с целью **адаптации** источника к восприятию современного читателя. Данная когнитивная операция характерна, в основном, для формирования проекции текстов на печатном носителе (медиатексты, как современный продукт, изначально адаптированы к зрительской аудитории).

1) Архаизмы и историзмы заменяются современной лексикой. Rogue (устар. мошенник, обманщик) заменяется на thug (совр. гангстер. бандит, головорез; например, youthful street thugs – малолетние головорезы с улицы), denier (истор. любая европейская монета) – на penny (пенни), thirdborough (устар. an under-constable, помощник констебля) на policeman (полицейский).

2) Задача автора – не поменять, а смоделировать функциональный стиль, поэтому некоторые приметы первостилия остаются. Например, названия предметов, которые вышли из употребления, остаются в тексте-

продукте в качестве «реквизита». Вместо замены, автор даёт примечания на полях:

#### STOCKS

The “stocks” consisted of a wooden frame in which you could lock a criminal’s ankles so that he or she couldn’t move.

#### КОЛОДКИ

Так называемые «колодки» представляли собой деревянную рамку, в которую замыкали лодыжки преступника, чтобы он не мог двигаться. (No Fear Shakespeare)

3) Значение устаревших идиом разъясняется прямо в тексте. *let the world slide* (пусть весь мир катится к чертям) – *the hell with it. I can’t be bothered* (К чёрту! Не мешайся тут), *and kindly* (как им вздумается) – *I don’t care* (мне без разницы). Испанский варваризм *Sessa!* (Молчать!) напрямую переводится автором: *Shut up!* (Заткнись!) обладает экспрессивным грубым значением, это слово столь же не нейтрально стилистически, как неассимилированная лексика.

4) Грамматическая структуры также «модернизируются». *I must go fetch...* (следует мне привести...) заменяется на *I’ll call (позову...)*

5) Фрагменты, оставшиеся нерасшифрованными автором фанфика, упускаются в собственном тексте. *Go by, Saint Jeronimy* (Проходи, Иеронимо!) – цитата-аллюзия на *The Spanish Tragedy* (Испанскую трагедию) Т. Кида. Полученная лакуна заполняется синонимичным повтором предыдущей мысли. *Get out of my face* (Вон с глаз моих!). Аналогично поступает автор и с искажённым испанским варваризмом *raucas pallabris*, короче говоря (*rocas palabras* – поменьше слов), исключая его из собственного текста.

6) Текст-продукт не выходит из рамок художественного-беллетристического функционального стиля (его драматического подстиля). Выполняется требование диалогичности речи, внешнекомпозиционные особенности, авторская речь ограничивается ремарками. Язык персонажей *стилизован* под разговорный, но действительно им не является (по И.Р. Гальперину, это важная черта языка драмы) [Гальперин 1981, 281]. Присутствует фамильярно-разговорная лексика (*to fix someone* в значении *to*

beat someone, побить; pal, приятель; I don't care, мне без разницы) обценная лексика (the hell with it, К чёрту! whore ≈ дрянь), клятвы (I swear, клянусь).

Когнитивная операция моделирования функционального стиля при формировании читательской проекции текста на печатном носителе может быть обусловлена вмешательством на других уровнях (изменение персонажа-носителя фокализации на схематическом уровне требует корректировки стилевой стороны речи; акцентирование иного сюжетного аспекта на уровне макростратегий влечёт за собой иные средства выражения) и выполняться в художественных целях. Предлагаем обозначать этот вариант читательской тактикой компенсирующего моделирования функционального стиля текста-источника. Данная тактика не является специфически книжной, присущей исключительно печатному тексту. Автор смешивает элементы различных функциональных стилей, создавая иронический эффект. В результате проявляется особый вариант реализации когнитивной операции моделирования - *игровая тактика моделирования функционального стиля*. В результате применения такого механизма формирования текстовой проекции появился особый жанр текстов фанфикшен – кроссовер (crossover), в которых пересекаются вселенные и реалии двух и более текстов-источников. Стилистическая сторона фанфиков подобного типа значима наравне с их тематической доминантой. Фикрайтер «играет» с элементами полярных стилистических регистров, смешивая их в различных пропорциях. Цель такой «игры» - создание иронического эффекта. В предыдущих публикациях нами рассматривался пример текста-продукта в стихотворной форме The Rime of the Ancient Ranger [fanfiction.net]. При его создании, автор ориентировался и на поэму С. Т. Колриджа «Сказание о старом мореходе» [Coleridge 1834], и на диснеевский комикс «Чип и Дейл спешат на помощь». По сюжету, команда мультипликационных спасателей терпит крушение из-за неверных действий пилота Гаечки, о чём она и повествует рассказчику. Функциональный стиль полученного стихотворения является одновременно и поэтическим, и фамильярно-разговорным, свойственным современному английскому языку. Следует помнить о том, что даже такое «игровое»

моделирование функционального стиля является во многом компенсаторным, выполняя задачу «сглаживания» слишком резкого контраста возвышенной манеры и легкого сюжета мультфильма [Уканакова 2014]. Фикрайтер транслирует функциональный стиль поэмы С.Т. Колриджа, размещая на преобладающем поэтическом фоне фрагменты разговорного стиля [Уканакова 2014]. Сравнение текста-источника и текста-продукта приведено в табл.2. Фрагменты поэтического стиля подчёркнуты волнистой линией, фамильярно-разговорного - прямой линией.

Таблица 2 – Сравнение поэмы-источника и поэмы-продукта

The Rime Of The Ancient Mariner	The Rime Of The Ancient Ranger
<p>PART I</p> <p>It is an ancient Mariner,            And he stoppeth one of three.            `By thy long beard and glittering eye,            Now wherefore stopp'st thou me?            The Bridegroom's doors are opened wide,            And I am next of kin ;            The guests are met, the feast is set :            May'st hear the merry din.'            He holds him with his skinny hand,            `There was a ship,' quoth he.            `Hold off! unhand me, grey-beard loon!            Eftsoons his hand dropt he.            He holds him with his glittering eye--            The Wedding-Guest stood still,            And listens like a three years' child :            The Mariner hath his will.            The Wedding-Guest sat on a stone:            He cannot choose but hear;            And thus spake on that ancient man,            The bright-eyed Mariner [17].</p>	<p>PART I</p> <p>It is an ancient <u>Ranger</u>            And she <u>strives to block my way</u>.            I try to <u>push right by</u> her            But it seems <u>she's much to say</u>.            "<u>Avaunt thee</u>, ancient Ranger,"            I say to her with a <u>frown</u>,            "<u>Lest I miss the computer show</u>  <u>That's going on downtown</u>."            "<u>Tech expo</u> guest", she <u>doth</u> protest,            "I <u>prithe</u>, lend an ear,            To this old soul who left her <u>bole</u>            To <u>speaketh</u> to thee here."            With <u>quizzing</u> air I <u>tremble</u> there,            How could this truly be?            This <u>rodent</u> I had never seen            Came <u>just</u> to talk to me?            She holds me with her skinny hand,            "There was a <u>plane</u>," she <u>states</u>.            "<u>Unhand</u> me now!", I raise my voice,            My stare <u>reiterates</u>.            She <u>takes her hand from off</u> my arm</p>

	But gazes at me still, My eyes meet hers and <u>find a charm</u> To <u>captivate</u> my will. I <u>sit myself</u> upon a stone, To listen to the stranger. And <u>thus spake</u> on that ancient mouse, The bright-eyed Rescue <u>Ranger</u> [18].
--	--

Очевидно, что текст-продукт демонстрирует сохранение характеристик поэтического стиля источника, а именно: образности и эмоциональной окрашенности. Для достижения этого фикрайтером используются выразительные средства: метафоры (I tremble there), гиперболы (ancient Ranger), олицетворения (eyes meet, her charm captivates my will). Некоторые эпитеты (bright-eyed) взяты напрямую из поэмы-источника. Эмоциональная окрашенность достигается также использованием историзмов и архаизмов (avaunt, thee, prithe, spake, sit thyself). Следует заметить, что некоторые средства выразительности, характерные для стиля поэмы С.Т. Колриджа, не нашли отражения в фанфике. К ним относятся, например, метонимия (glittering eye в значении person), сравнение (like a three-year child), инверсия (his hand dropt he), параллельные конструкции (The Bridegroom's doors are opened wide, The guests are met, the feast is set), анафора (He holds him with his skinny hand, He holds him with his glittering eye). На наш взгляд, синтаксические стилистические приёмы (основанные на грамматических конструкциях и порядке слов в предложении) в целом не образуют столь устойчивых впечатков в проекции текста реципиента, как, например, тропы. Поэтому имеет смысл вести речь не о полной трансформации, «переворачивании» функционального стиля, а именно о когнитивной операции моделирования. Сосуществование полярных функциональных стилей в едином текстовом пространстве «уравновешивает» комичность сюжета фанфика, позволяет автору прибегать к иронии в изначально трагичном сюжетном пространстве «Сказания о старом мореходе».

## Выводы

1. Текст-продукт жанра фанфикшен, вследствие его «несамостоятельности», представляет собой отражение структуры текста-источника и объективацию читательской (зрительской) проекции текста-источника. Функция фиксирования в сознании реципиента элементов проекции, являющихся связующим звеном между текстом-продуктом и первоисточником, а также фактор узнаваемости, «верифицируемости» текста-источника читателями, обеспечиваются с помощью когнитивной операции сохранения. В связи с этим, метод моделирования процесса восприятия в рамках изучения элементов текстов жанра фанфикшен представляется нам релевантным.

2. Процесс восприятия связного текста включает в себя элементы творческого продуцирования, реализуемые посредством когнитивной операции моделирования на всех текстовых уровнях. Когнитивная операция моделирования на уровне макростратегий формирования читательской проекции первичного печатного текста направлена на сюжет; моделирование образов происходит в ситуации отделения образа от оригинального контекста. На уровне схематических и стилистических стратегий тактики моделирования печатного источника могут осуществляться с целью адаптации источника к восприятию современного реципиента. Характерной составной частью тактики моделирования текстового дизайна является моделирование визуального образа персонажей. Тактика моделирования точки зрения создаёт относительно симметричную по планам фокализацию (лишь языковой план обладает устойчивостью).

3. Общая цель когнитивной операции моделирования – компенсация уже совершённого моделирования (трансфигурирования) элементов на других уровнях первотекста. Яркий пример – тактика компенсирующего моделирования функционального стиля текста-источника.

### **Список литературы**

1. Гальперин И.Р. Стилистика английского языка. – М.: Высшая школа, 1981. – Изд. 3-е. - 316 с.



2. Дейк ван, Т.А., Кинч В. Стратегии понимания связного текста // Новое в зарубежной лингвистике. Когнитивные аспекты языка. М.: 1988. Вып. 23. С. 153-208.
3. Залевская А.А. Введение в психолингвистику. - М.: Российский государственный гуманитарный университет, 1999. - 382 с.
4. Климовская Г.И. Тонкий мир смыслов художественного (прозаического) текста. Методологический и теоретический очерк лингвопоэтики. – Томск: Изд-во НТЛ, 2009. 168 с.
5. Ким Л.Г. Вариативно-интерпретационное функционирование текста. - Кемерово: Кузбассвузиздат, 2009. - 260 с.
6. Колмогорова А.В. Социальная когниция в языке и речи. - Томск: Изд-во ТПУ, 2013. - 384 с.
7. Кондаков, Б.В., Абрамова В.С. Автор и читатель в пространстве художественного текста. – Электронный ресурс. Режим доступа: <http://philologicalstudies.org/dokumenti/2009/vol1/2/11.pdf>
8. Нуриев, В.А. Стратегия и тактика в художественном переводе // Языковое бытие человека и этноса: психолингвистический и когнитивный аспекты. – Вып. 11/ Под ред. В.А. Пищальниковой. – М.: МГЭИ, 2006.
9. Тупикова А.М. Гипертекст Интернет-рекламы для детей (структурный и функциональный аспекты). – Кемерово, 2013.
10. Уканакова Н.В. Особенности когнитивного механизма формирования проекции текстов различной материальной представленности: дисс.канд.филол. наук: 10.02.19 / Н.В. Уканакова. - Кемерово, 2014. - 252 с.
11. Уканакова Н.В. Когнитивная модель процесса формирования читательской/зрительской проекции текста (на материале текстов жанра «фанфикшен») // Мир научных открытий. – 2013. - № 9.2 (45). – С. 125-148.
12. Ульянова В.Г. Мультимедийные презентации как принцип наглядности обучения иностранному языку в вузе // Современные технологии в мировом научном пространстве: сборник статей международной научно-практической конференции. – Казань: Ниц Аэтерна, 2016. – С. 108–111.

13. Энциклопедический словарь по психологии и педагогике. – Электронный ресурс. Режим доступа: [https://psychology\\_pedagogy.academic.ru/10425/Мышления\\_операции](https://psychology_pedagogy.academic.ru/10425/Мышления_операции)
14. Barrie J.M. Peter Pan. – 1911 Edition, Garden City, New York.
15. Beowulf (Old English Version). – Электронный ресурс. Режим доступа: <https://www.poetryfoundation.org/poems/43521/beowulf-old-english-version>
16. Bradbury R. Fahrenheit, 451. – Simon & Schuster Paperbacks, NY. – 2013.
17. Coleridge S.T. The Rime of the Ancient Mariner. – Электронный ресурс. Режим доступа: <https://www.poetryfoundation.org/poems/43997/the-rime-of-the-ancient-mariner-text-of-1834>
18. Fanfiction.net. – Электронный ресурс. Режим доступа: <https://www.fanfiction.net>
19. Ibáñez F.J.R. Cognitive Linguistics: Internal Dynamics And Interdisciplinary Interaction. - 2008. - 434 p. – Электронный ресурс. Режим доступа: <http://books.google.ru/>
20. Kayashima M. What Do You Mean by to Help Learning Metacognition? // Artificial Intelligence in Education: Supporting Learning Through Intelligent And Socially-Informed Technology. – Amsterdam: IOS Press, 2005. – Электронный ресурс. Режим доступа: <http://books.google.ru/books>
21. Keestra M. The Diverging Force of Imitation: Integrating Cognitive Science and Hermeneutics // M. Keestra. Review of General Psychology. – Vol. 12. – № 2. – 2008. – Электронный ресурс. Режим доступа: [http://www.academia.edu/204371/The\\_diverging\\_force\\_of\\_imitation](http://www.academia.edu/204371/The_diverging_force_of_imitation)
22. Ricoeur P. Mimesis and representation // Reflection and imagination. - New York: Harvester Wheatsheaf, 1991. - 516 p.
23. Shakespeare W. Romeo and Juliet. – Dover Publications, Inc. – 1993.
24. Shakespeare W. The Taming of the Shrew. - Dover Publications, Inc. – 1997.