

УДК 811.111'38:82-91(045)

ББК 81.432.1-7

ЕМОТИВНО-РЕЗОНАНСНІ ВЛАСТИВОСТІ ПОСТМОДЕРНІСТСЬКОГО СЕНСОРНОГО ОБРАЗУ В ТЕКСТАХ АНГЛОМОВНОГО ЕПІЧНОГО ФЕНТЕЗІ

МАРУТОВСЬКА О.О.

Київський національний лінгвістичний університет

У статті досліджено емотивно-резонансні властивості постмодерністського сенсорного художнього образу, які полягають у переорієнтації з естетичного споглядання сенсорного образу на флюктуаційне, куматоїдне сприйняття художньої реальності. Доведено, що сенсорний художній образ, крім конвенційних властивостей відображати чуттєву, інстинктивну сутність людини, у художніх творах постмодернізму набуває інтермедіальних технократичних ознак. Установлено, що утворені моделі сенсорних образів унаслідок тиражування в постмодерністських художніх текстах не лише забезпечують інтертекстуальну видовищність, а й визначають інтермедіальну або технократичну тактику їх імплементації.

Ключові слова: постмодерністський сенсорний художній образ, емоційний резонанс, флюктуаційне сприйняття, куматоїдність, видовищність, технократизація.

This paper explores emotive repercussions of postmodern sensory imagery resulting in shifts from aesthetic meditation to fluctuant wavelike perception of the artistic reality. Apart from conventional properties to reflect sensual and instinctive nature of the human being, the paper claims that a sensory image acquires transmedia technocratic traits. The derived models of sensory images reiterate in postmodern fiction so as to empower intertextual entertainment on one hand, and formulate transmedia or technocracies tactics in their implementation.

Keywords: postmodern sensory imagery, emotional resonance, fluctuating perception, waviness, entertainment, technocracies.

Витоки вивчення сенсорних образів сягають праць психологів Л.М. Веккера [6] та О.М. Леонтєва [12]. Відповідно до концепції походження психіки О.М. Леонтєва, відчуття становлять філогенетично вихідну форму психіки. Важливим для нашого дослідження є положення про те, що відчуття базується на здатності відповідати як на біологічно значущі подразники, так і на подразники, які передають лише сигнальну інформацію [17, с. 6]. З огляду на це сенсорний образ у художньо-літературній проекції розглядатиметься як носій і одночасно процес відчуття сигнальної інформації про подразник того чи іншого каналу сприйняття (зорового, слухового, тактильного, нюхового і смакового) в художньому тексті. Ще одним постулатом, запозиченим із психології, слугуватиме твердження, що відчуття завжди містить кінетичний компонент [там само, с. 9], отже, сенсорному образу як відчуттю властивий рух, кінетика, дієвість. Постмодерністський художньо-літературний сенсорний образ передбачає переформатування з естетики споглядання в співавторство, співтворчість читача і письменника за принципом сигнальна інформація : : кінетична проекція : : технократична проекція [11, с. 352]. При цьому кінетична проекція передбачає емотивне спонукання до дій читача відповідно до залученого/их каналу/ів сприйняття (умисне інтенсивне подразнення смакових рецепторів, концентрація образів агресивної тілесності тощо), а технократична проекція зосереджується на засобах дієвої імплементації сучасних кібернетично-цифрових, телевізійних і кінематографічних доробків для підсилення кінетичного ефекту (кінематографічні, телевізійні та комп'ютерні ерзаці сенсорних образів цілого художнього твору чи його фрагментів). Замикання всіх трьох ланок цього ланцюга визначає маркетингову цінність літературно-художнього твору.

Поняття сенсорного художнього образу в літературі, філософії й лінгвістиці розглядається, виходячи з позицій як старої, так і нової критики [1, с. 332]. Перша, яку ми називатимемо дивергентною, постулює примат естетичного в сенсорному образі, завдяки використаним в його структурі виражальним засобам [2, с. 19], прибічники якої навмисно розмежовують тіло і розум. Друга – конвергентна, розвинулася на тлі психоаналізу й зосереджується на інстинктах, “миттєвих імпульсах, тваринних началах, темному світі анархічних покликів” [16, с. 128], “сумбурних пристрастях” [там само, с. 17], афективних (тимічних) станах [4, с. 158] тощо. Відтак сенсорний художньо-естетичний образ, основною ознакою якого слугує абстрактність, поступається постмодерністському сенсорному образі, котрий фокусується на субстанціях і предметах [1, с. 329], який в працях знаних когнітологів досліджується крізь призму “емоційного резонансу” – різкого зростання амплітуди звукових, електромагнітних, механічних, хімічних, кінетичних та інших коливань під впливом зовнішніх зусиль письменника нав’язати читачеві сукупність спорадичних, проте об’єднаних єдиним емоційним забарвленням відчуттів [7, с. 82]. Трансформація сенсорного образу в контексті емоційного резонансу зумовлена низкою екстралінгвістичних і паралітературних чинників, зосереджених навколо технократизації артефактів культури, мистецтва і літератури. Технократизація (від грец. *τεχνη* – мистецтво, ремесло, *κρατία* – влада, панування) в художній літературі зосереджується на науково-економічних і кон’юнктурних процесах поширення, застосування і примноження технічних засобів і пристроїв задля полегшення і спрощення процесу прочитання і сенсорного сприйняття текстів. Одним з визначальних чинників є переосмислення художньо-естетичних сенсорних образів у контексті “кінематографічного дубляжу” [18, с. 381], що передбачає маркетингові концепції здобуття прихильності цільової аудиторії за життєвим циклом моди, до якого входять кітч [9, с. 63], кінематографічна видовищність, агресивна тілоцентричність [21, с. 176], інноваційність, ігровий та розважальний характер, феномен створення оманливо достеменних артефактів віртуальної реальності [13, с. 114] та ін. Як наслідок, сенсорний художній образ акомодується до різних сфер застосування, перевтілюється під впливом емоційних коливань або флуктуацій, які спотенційовані на подальші технократичні ерзаці літературно-художнього твору.

Отже, актуальність статті зумовлена необхідністю врахування технократичної площини (кінематографічних новацій, виявів глобалізації, маркетингових і кон’юнктурних чинників тощо) в аналізі сенсорної образності в постмодерністських творах. Сенсорна образність в технократичному ракурсі постає як певний соціокультурний регулятив, який ще не вивчений у працях літературознавців і лінгвістів.

Об’єкт дослідження – сенсорні художні образи в літературі постмодернізму.

Предметом статті є емотивно-резонансні особливості сенсорних образів у романах жанру епічного фентезі популярного американського письменника Дж. Р.Р. Мартіна з книжкової серії “A Song of Ice and Fire”.

Мета роботи полягає в деталізації явища “нової тілесності” [5, с. 80–92], яке властиве постмодерністським художнім текстам загалом, вивченні полісемантичних аудіовізуальних, тактильно-гаптичних структур як засобів реалізації цього явища в художніх текстах жанру епічного фентезі, виявленні стилістичних і мовленнєвих кліше, що базуються на загостренні відчуттів і досягненні стереоскопічного ефекту сприйняття художнього тексту. Для досягнення мети передбачено виконати низку завдань: 1) дослідити сенсорні образи, яким властивий найбільший ступінь емоційного резонансу, 2) описати можливе умовне графічне зображення емоційного рисунку сенсорних образів на прикладі уривків з романів Дж. Р. Мартіна, що належать до серії “A Song of Ice and Fire”, 3) довести використання в наведених уривках типових кліше, 4) визначити потенційну технократичну проєкцію сенсорних образів.

Явище нової тілесності формується в контексті художньої паравіртуалістики, зумовленої 1) запозиченням комп’ютерних методів у постмодерністську художню літературу, 2) перевтіленням

художніх образів у віртуальні фігури коміксів, мультфільмів, комп'ютерних ігор, 3) створенням багатоскладових видовищ, що інкорпують риси театру, танцю, кіно, відеоарту [14, с. 313–315]. Унаслідок впливу комп'ютерних технологій на сферу художнього слова відбувається проникнення принципів дискретності, подільності, взаємної заміненості в художню літературу. Квінтесенцією нової тілесності і головним її чинником слугує сенсорний образ як ядро резонансу для створення стереоскопічного ефекту. Сенсорний художній образ в контексті художньої комунікації має флукуаційний [15, с. 457] або іконічно-куматоїдний чи іконічно-хвильовий характер. Іконічність сенсорного образу передбачає асоціації з певним спектром гетерогенних емоцій чи низкою гомогенних за каналами сприйняття емоцій [8, с. 128]. У працях О.П. Воробйової іконічність витлумачено в контексті статичного текстового напруження, тоді як куматоїдність (від грец. *kuma* “хвиля”) віднесено до текстової динаміки, породженої ефектом пульсації форм та смислу або множинними структурними й семантичними флукуаціями [7, с. 74]. Технократизація постмодерністської художньої літератури вимагає більш інтегрованих підходів до аналізу сенсорної образності, зокрема в світлі синтетичної емоціогенності, де, на нашу думку, одночасно інтегруються чотири модуси хвиль: 1) міметичний, 2) аудитивний, 3) кінетичний та 4) інноваційно-технократичний. На відміну від трьох модусів хвиль, досліджених О.П. Воробйовою на матеріалі художніх текстів літератури модернізму (міметичного, аудитивного та кінетичного), ми пропонуємо досліджувати інтермедіальний або інноваційно-технократичний модус, який закладений в постмодерністську сенсорну образність з метою забезпечення більшої видовищності постмодерністського художнього тексту, окреслення його подальших супутніх форм і каналів поширення. Виокремлення інноваційно-технократичного модусу в руслі теорії хвиль є закономірним з огляду на використання в технократичних новаціях додаткових механічних, теплових, світлових, звукових, нюхових, електромагнітних та ін. коливань для забезпечення видовищності вихідного продукту. Отже, сенсорна образність у постмодерністських художніх текстах набуває динамічного забарвлення, що вимагає дослідження не лише з боку іконічності, а й куматоїдності. Технократична складова визначає алгоритми впливу на читацьку спільноту і перетворює художній текст на засіб соціокультурної регуляції [19, с. 141–142]. Підтвердженням цього слугує той факт, що структурно-комунікативна формула окремого регулятивного акту активно використовується в постмодерністських сенсорних образах. Власне, під регулятивом розуміють акт адресування одного суб'єкта до іншого суб'єкта на двох рівнях – праксеологічної (маніфестованої) програми й імпліцитно присутньої прескриптивної програми [там само, с. 142]. У світлі художньої літератури постмодернізму регулятив виявляє себе на прескриптивному рівні у вигляді згустків потужних емоціогенних сенсорних образів, що адресовані письменником читачам з метою розпалювання жаги відчуттів, вони побудовані на грі з читачем шляхом повторення алгоритмів “запрограмованого задоволення” [21, с. 305]. Гра передбачає комплекс прихованих рекурентних транзакцій, які характеризуються чітко вираженим психологічним вигрaшем, який приводиться в дію укоріненими в архетипах слабостями, як-от: страхом, жадібністю, чутливістю, роздратованістю тощо [3, с. 182]. Відтак сенсорні образи в постмодерністських художніх текстах, якими послуговуються комерціалізовані письменники, корелюють з архетипами – найдавнішими споконвічними образами (визначення Юнга [20, с. 91]). На противагу дії закону рекурентності в постмодерністських художніх текстах помітна й алеаторика [21, с. 306], або випадковість, чи імпровізація, яка представлена у вигляді сюжетно-композиційних розгалужень, умисного згущення сенсорних образів, відкритості і довільній зв'язаності поліморфних елементів твору [10, с. 535]. Саме алеаторна складова передбачає перехід у технократичну площину. Це можна дослідити, зокрема, на матеріалі сенсорних образів з роману американського письменника Джорджа Мартіна “A Storm of Swords 1: Steel and Snow” з епічної фентезійної серії романів під загальною назвою “A Song of Ice and Fire”.

*In the Queen's Ballroom, they broke their fast on honeycakes **baked with blackberries and nuts**, gammon steaks, bacon, fingerfish **crisped in breadcrumbs**, autumn pears, and a Dornish dish of onions, cheese, and **chopped eggs cooked with fiery peppers**. [...] There were **flagons of milk and flagons of mead and flagons of light sweet golden wine** to wash it down [25, p. 230].*

У наведеному уривку йдеться про бенкет у королівській танцювальній залі, промінатним сенсорним образом виступає смаковий, проте страви не просто перелічуються (а йдеться про 8 основних страв і 3 різновиди напоїв), їх деталізують способи приготування ‘засолені’, ‘запечені з ожиною і горіхами’, ‘посипані панірувальними сухарями’, ‘рублені ... з гострим перцем’. Отже, на відрізку довжиною в одне речення спостерігається рекурентність смакових образів з подальшим згущенням (11 найменувань страв, 4 деталізації способів приготування, 1 страва з внутрішньотекстуальним авторським означенням – ‘дорнійська’ страва). Згущення смакових образів, власне, відбувається на етапі розкриття рецептури приготування. Гомогенні смакові образи накладаються, проте асиметрично, оскільки лише для 4-ох з 11-ти згаданих страв уточнені способи приготування. У контексті іконічності згаданих смакових образів, перехід з одного витка на інший супроводжується вертикальним переходом з одного рівня на інший, спричиняючи відцентрові переходи від маніфестації страв до означень цієї маніфестації, деталізації способів приготування. Важливим з погляду алеаторики є згадування авторської фікційної “дорнійської” страви, яка утворює когнітивно-дисонансну лауну. За творчим задумом письменника, дорнійці – південний народ, екзотичний для головних героїв, з нетиповою зовнішністю і, звісно, незвичними кулінарними вподобаннями. Завдяки утворенню цієї лауни, відкривається шлях для гіпотетичної кулінарної імпровізації, при чому з акцентом на способах приготування, адже йдеться про те, як смачно приготувати цибулю по-дорнійськи. Здогадок безліч, проте смакові образи непомітно переформатовуються в свідомості читача на кулінарні продукти, які можна приготувати з запропонованих інгредієнтів. Отже, сенсорний образ набуває нового жанрового формату, якщо не кулінарної книги, то телевізійного кулінарного шоу.

Видовищність наскрізно пронизує сенсорні образи, активізуючи кінетичний модус, властивий куматоїдності. Яскраві візуальні образи часто вплітаються в щільну канву смакових образів, їх раптове чергування спричиняє човниковий рух від візуальних образів до смакових і навпаки, створюючи кінетичну динаміку сенсорного образу, що можна проілюструвати на прикладі декількох подібних за будовою сенсорних образів з роману Дж. Мартіна “A Storm of Swords 2: Blood and Gold”.

*A troupe of Pentoshi tumblers performed cartwheels and handstands, balanced platters on their bare feet, and stood upon each other's shoulders to form a pyramid. Their feats were accompanied by crabs **boiled in fiery eastern spices**, trenchers filled with chunks of **chopped mutton stewed in almond milk with carrots, raisins, and onions**, and fish tarts fresh from the ovens, served so hot they burned the fingers [26, p. 248].*

*Four master pyromancers conjured up beasts of living flame to tear at each other with fiery claws whilst the serving men ladeled out bowls of blandissory, a mixture of beef broth and **boiled wine sweetened with honey and dotted with blanched almonds** and chunks of capon. Then there came some strolling pipers and clever dogs and sword swallows, with **buttered pease, chopped nuts, and slivers of swan poached in a sauce of saffron and peaches** [26, p. 249].*

На початку уривку ліворуч смакові образи опосередковуються візуальними образами. І ті, й інші утворюють щільну сенсорну, проте неоднорідну канву, яка зазнає миттєвих перемикань на кшталт анімаційних змін картинок. Спочатку йдеться про акробатів, що виконують різні трюки від коліс і стійок на руках до балансування з певним інвентарем у живій піраміді. Раптово фокус переводиться на підноси з вишуканими стравами (краби, баранина, пироги з рибою) з акцентом, як і в попередньому розглянутому прикладі, на рецептурі ‘проварені

з гострими східними прянощами’, ‘рублені і тушковані у мигдальному молоці з морквою, родзинками та цибулею’. Пік динамічності припадає на прикінцевий тактильний образ ‘прямо з печі’, ‘такі гарячі, що обпікали пальці’, оскільки використані образи тілесності підводять ризику над сенсорним образом бенкету з розвагами і багатим та щедрим частуванням на межі фізіологічних можливостей.

У прикладі, наведеному праворуч, візуальні образи згущуються до рівня циркової феєричної видовищності із застосуванням проєкцій чудовиськ з живого вогню та піротехнічних трюків. Далі фокус зміщується на 7 страв (кисло-солодкий суп блендісорі, яловичий бульйон з каплуном, горох, горіхи, шматки лебединого м’яса) з підкреслено деталізованим описом рецептури (‘суміш більйону й гарячого вина, присмаченого медом, бланшованим мигдалем’, ‘перемашений маслом горошок’, ‘рублені горіхи’, ‘в шафраново-персиковому соусі’). Паралельно висвітлюються візуальні образи бродячих дударів, дресированих собак і поглиначів мечів. В уривку простежується перехресне фокусування з візуально-видовищних розваг на ємні (згущені) смакові образи, що нагадує човниковий рух кінокамери.

Обидва наведені в таблиці приклади підтверджують наявність коливальних модусів в тканині загального сенсорного образу, особливо в тих випадках, коли сенсорний образ позначається суміжністю гетерогенних за способом сприйняття образів. При суміщенні цих гетерогенних сенсорних образів утворюються периферійні ділянки, які характеризуються кінетичною динамікою з поперемінним човниковим напрямом руху.

Куматоїдність яскраво простежується в іншому уривку з роману Джорджа Мартіна “A Storm of Swords 2: Blood and Gold”.

Pomegranate seeds were so messy; Sansa chose a pear instead, and took a small delicate bite. It was very ripe. The juice ran down her chin [26, p. 359]

Дійова особа, юна Санса, вихована як леді в світських манерах, брідиться длубатися пальцями в плоді граната, натомість обирає грушу. Проте навіть невеличкий шматок, який вона відкушує за усіма правилами столового етикету, виявляється надто соковитим і стікає по підборіддю. Гетерогенні сенсорні образи, представлені в уривку, зводяться до смакових та проміжної ланки – візуально-смакових і тактильно-смакових. Властиво, на межі тактильно-смакових відчуттів простежується кінетичний рух, та на відміну від човникових рухів у попередніх, побудованих за спільним кліше, уривках, у цьому прикладі констатуємо не швидкісну динаміку, а радше поступальний рух.

На прикладі уривку з роману “A Feast for Crows” візуальний образ переплітається з глибинними архетипами, які резонують зі споконвічними відчуттями людей.

But she had another longsword hidden in her bedroll. She sat on the bed and took it out. Gold glimmered yellow in the candlelight and rubies smoldered red. When she slid Oathkeeper from the ornate scabbard, Brienne’s breath caught in her throat. Black and red the ripples ran, deep within the steel. Valyrian steel, spell-forged. It was a sword fit for a hero [24, p. 78].

Мускулінна з вигляду, проте шляхетна за походженням Брієна розглядає магічний меч, покликаний чинити правосуддя та дотримуватися клятви. У світлі свічки меч виблискує жовтизною, рубіни горять багрянцем, проте увага прикута до ‘валерійської сталі’, яка за задумом письменника наділена міфічними властивостями, зумовленими вживленим архетипом АНІМИ, завдяки чому меч наділяється душою. Раптово клинок вкривається ‘чорно-червоними брижами’, які хвилеподібно прокочуються в глибинах сталі, ‘над якою читали магічні заклинання, як кували’. Куматоїдність цього сенсорного образу підкреслюється згущенням візуальних образів, зумовленим тривалим спогляданням, що нагадує розглядання поверхні плеся з подальшим зануренням вглиб, проте дисонанс і полягає в тому, що поверхня сталі двовимірною. Отже занурення передбачає стереоскопічний перехід до тривимірної площини магічного клинка. Цей кінетичний поступ відбувається раптово на тлі спокійного замилювання красою меча. Архетип БЕЗОДНІ/ВОДИ,

що розверзається раптово, передбачає занурення у позасвідоме, зцілення духу, що передує піднесенню [20, с. 105]. За твердженням К. Юнга, у безодні таїться небезпека, проте сміливість піти на ризик нагороджується певними благами. Відтак образ меча сакралізується, і його власник ототожнюється з героєм.

Алгоритм створення такого казкового гіпноізму широко тиражується Дж. Мартіном і поширюється на інші магичні артефакти в текстах його романів. Зокрема, в романі “A Game of Thrones” описано нібито змертвілі яйця драконів. Їхня поверхня спочатку представлена як однорідне тіло, та в певний момент ним прокочується хвиля, побачити та відчутти яку можуть лише обрані. Такою обраницею є героїня роману – принцеса Дейенеріс/Дені:

*... and resting on top, nestled in the soft cloth three huge eggs. Dany gasped. They were **the most beautiful things she had ever seen, each different than the others, patterned in such rich colors that at first she thought they were crusted with jewels, and so large it took both of her hands to hold one. She lifted it delicately, expecting that it would be made of some fine porcelain or delicate enamel, or even blown glass, but it was much heavier than that, as if it were all of solid stone. The surface of the shell was covered with tiny scales, and as she turned the egg between her fingers, they shimmered like polished metal in the light of the setting sun. One egg was **deep green, with burnished bronze flecks that came and went depending on how Dany turned it**. Another was **pale cream streaked with gold**. The last was **black, as black as a midnight sea, yet alive with scarlet ripples and swirls***** [23, p. 73].

Візуальні образи ‘найгарніші’, ‘що набули насичених кольорів’, ‘інкрустовані коштовностями’, ‘виблискували як полірований метал у світлі призахідного сонця’, ‘насичено зелений’, ‘з виблискуючими бронзовими вкрапленнями’, ‘блідо-кремовий з прожилками золота’, ‘чорний настільки, як північне небо’, ‘пурпурові брижі і завитки’ справляють гіпноічний ефект від замилювання шкарлупою яєць драконів. Щільні тактильні образи ‘велетенські’, не ‘з витонченої порцеляни чи тонкої емалі’, не ‘з опуклого скла’, а ‘важчі’, ‘з твердого каміння’, ‘вкриті крихітною лускою’ порушують структуру витонченого візуального ряду. Поверхня оманлива відносно вмісту, бо саме те, що всередині, є насправду ‘живим’ тілом. Як і в попередньому уривку, стереоскопічно вводиться архетип ВОДИ. Поверхня приховує те, що міститься вглибині. Важливим у цьому уривку є зафіксований текстуально кінетичний рух при прокручуванні яйця між пальцями, відтак візуальні образи то зринають, то зникають залежно від кута зору. Ефект появи-зникнення широко використовується в кінематографі як “радикальна зміна точок зору про предмет, який знімається з двох протилежних боків” [21, с. 42].

Архетипне начало підтверджується в уривку з того ж роману Джорджа Мартіна “A Game of Thrones”:

*When she woke the third time, a shaft of golden sunlight was pouring through the smoke hole of the tent and her arms were wrapped around a dragon's egg. It was the **pale one, its scales the color of butter cream, veined with whorls of gold and bronze**, and Dany could feel the heat of it. Beneath her bedsilks, a fine sheen of perspiration covered her bare skin. Dragon dew, she thought. Her fingers trailed lightly across the surface of the shell, tracing **the wisps of gold**, and deep in the stone she felt something twist and stretch in response. It did not frighten her. All her fear was gone, burned away* [23, p. 517].

Після трагічних переламних подій, які спіткали принцесу Дейенеріс/Дені (втрата дитини, пожежа, понівечення чоловіка), вона перебуває в напівпритомному стані, лежачи в обгорілому наметі, ‘обгорнувши руками яйце дракона’. Ряд тактильних образів продовжується відчуттям ‘жару від яйця’, ‘рясних крапель поту на оголеному тілі’, ‘драконовою рососою’, дотиками пальців по шкарлупі, відчуттям, що вглибині каменя відбувається коливальний рух – скручування і потягування у відповідь на дотик. На рівні тактильних образів кристалізується архетип ВОДИ, який неодмінно передбачає занурення всередину, під шкаралупу. Проте відчуття небезпеки вже минулося, і героїню охоплює заспокоєння від того, що страх і найбільші жахи пішли

з пожежею. Візуальні образи попереднього уривку знаходять тут своє відображення з невеличкими уточненнями 'блідий', з лускою кольору 'вершкового масла з прожилками завитків золота'. Утворена на рівні тактильного ряду когнітивно-дисонансна лакуна від згадки про драконову росу, з одного боку, апелює до міфічної свідомості читача, з іншого – розбурхує його художню уяву. Це виступає психологічною приманкою, яку розставляє письменник у межах художнього тексту. Властиво, використання психологічних і психоделічних технік заволодіння уявою та увагою читача є невід'ємною частиною більшості постмодерністських образів.

Емоційний резонанс далеко не завжди спричиняється коливальними характеристиками сенсорних образів. Подекуди його причиною можуть бути різкі динамічні зміни на тлі різних за етіологією відчуттів. Розглянемо це детальніше:

"Ser Gregor," she breathed. "Dunsen, Polliver, Raff the Sweetling." She spun and leapt and balanced on the balls of her feet, darting this way and that, knocking pinecones flying. "The Tickler," she called out one time, "The Hound," the next. "Ser Ilyn, Ser Meryn, Queen Cersei." The bole of an oak loomed before her, and she lunged to drive her point through it, grunting "Joffrey, Joffrey, Joffrey." [22, p. 808].

У наведеному уривку з роману Дж. Мартіна "A Clash of Kings" йдеться про уявну боротьбу на шпагах юної дівчинки Арії Старк з персонажами, які знищили її близьких, що ототожнюються в уяві дівчинки з деревами, оскільки дія відбувається в лісі. Образ Арії уособлює в собі архетип НЕМОВЛЯТИ з його покинутістю, непереможністю, єдністю найсильніших і крайніх протилежностей [20, с. 218, 221, 225], її свідомість захоплена конфліктною ситуацією. Усі кривдники представлені цілим банком імен (сер Грегор, Дансен, Полівер, Раф Симпаяшка, Лоскотун, Пес, сер Ілін, сер Мерін, королева Серсея, Джофрі/Жофрей) на позначення ЧУЖОГО, з емоційної перспективи, ворожого, небезпечного, здатного скривдити. На рівні сенсорного сприйняття аудіальний ряд представлений не хвилеподібно, а радше у вигляді мішеней/точок, у які поцілено 12 ударів відповідно до кількості згаданих фігурантів (9 різних імен, прикінцева трикратна реітерація одного імені). Найбільший емоційний резонанс припадає на останнє згадане ім'я. Тілесні образи 'вдихнула', 'перекрутилася', 'відстригнула', 'утримувала рівновагу, стоячи навшпінках', 'кидаючись врізнобіч', 'збиваючи шишки', 'зробила випад, аби проштрикнути шпагою' насичені фізичною динамікою, моторикою, напруженням м'язів, активною роботою вестибулярного апарату. Ці рухи графічно утворюють певну траєкторію поєдинку з ЧУЖИМ. Відтак аудіальний ряд кінестизується, набуває рис м'язового відчуття і цілісний сенсорний образ постає як тілесно-аудіальна синестезія, якою може послуговуватися 8-вимірний кінематограф.

Емоційний резонанс становить багатогранне явище з погляду способів його кристалізації в сенсорних образах у постмодерністських художніх текстах. Найбільш показовим для визначення емоційного резонансу слугує умовне графічне зображення емоційного рисунку сенсорного образу, від спіралеподібних висхідних моделей до куматоїдних зображень з високою/низькою амплітудою, а іноді й ламаною кривою. Найбільшим ступенем емоційного відлуння позначаються сенсорні образи з простежуваним архетипним началом. Вектор спрямування емоційного резонансу в кожному окремому випадку визначає потенційну технократичну проекцію, причому зазвичай вона має місце при творчому синтезуванні двох і більше гетерогенних сенсорних образів або у випадках дії відцентрової сили в спіралеподібних моделях побудови гомогенних сенсорних образів. Обсяги технократизації визначаються в здатності сенсорного образу відтворюватися в п'ятимірній системі координат, площини якої суголосні п'яти органам чуття. Отже, з одного боку, на основі спільного відбувається творення кліше сенсорних образів, котрі тиражуються і набувають рис типовості в художньому тексті. З іншого боку, багатовимірність сенсорного образу забезпечує видовищність, якою послуговуються кібернетично-і телевізійно-орієнтовані види постмодерністського мистецтва, відкриваючи нові технократичні перспективи використання сенсорної образності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика; [пер. с фр. / сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова] / Ролан Барт. – М. : Прогресс, 1989. – 616 с.
2. Башляр Г. Избранное: поэтика пространства [пер. с фр. Н.В. Кисловой, Г.В. Волковой, М.Ю. Михеева] / Гастон Башляр. – М. : РОССПЭН, 2004. – 376 с.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Эрик Берн ; [пер. с англ. А. Грузберга]. – М. : Эксмо, 2015. – 576 с.
4. Бронуэн М. Словарь семиотики [пер. с англ. Д.В. Сичинавы] / Мартин Бронуэн, Рингхэм Фелицитас. – М.: Книжный дом “ЛИБРОКОМ”, 2010. – 256 с.
5. Бычков В.В. Феномен неклассического эстетического сознания / Виктор Васильевич Бычков // Вопросы философии. – 2003. – № 10. – С. 61–71; № 12. – С. 80–92.
6. Веккер Л.М. Психика и реальность: единая теория психических процессов / Л.В. Веккер. – М. : Смысл, 1998. – 685 с.
7. Воробйова О.П. Ідея резонансу в лінгвістичних дослідженнях / О.П. Воробйова // Мова. Людина. Світ. До 70-річчя професора М.П. Кочергана. – К. : Вид. центр КНЛУ, 2006. – С. 72–86.
8. Воробйова О.П. Поетика хвиль в контексті емоційного резонансу (нарис з когнітивної емотіології) / О.П. Воробйова // Мова, культура й освіта в сучасному світі. Зб. наук. праць до 90-річчя д. філол. н., проф. О.К. Романовського. – К. : Вид. центр КНЛУ, 2008. – С. 126–135.
9. Гундорова Т. Кітч і Література. Травестії / Тамара Гундорова. – К. : Факт, 2008. – 284 с.
10. Еко У. Поетика відкритого твору (фрагмент з книги “Відкритий твір”) / Умберто Еко // Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. / [за ред. Марії Зубрицької], 2-е вид., доповнене. – Львів : Літопис, 2001. – 832 с.
11. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / [под ред. В.В. Быčkova]. – М. : РОССПЭН, 2003. – 607 с.
12. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения: в 2 т. / А.Н. Леонтьев. – Т. 1. – М., 1983. – 223 с.
13. Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность / Н.Б. Маньковская // Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / [под ред. В.В. Быčkova]. – М. : РОССПЭН, 2003. – С. 112–115.
14. Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс / Н.Б. Маньковская. – М. – СПб. : Изд-во “Центр гуманитарных инициатив. Университетская книга”, 2009. – 495 с.
15. Маньковская Н.Б. Флуктуация / Н.Б. Маньковская // Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / [под ред. В.В. Быčkova]. – М. : РОССПЭН, 2003. – С. 457.
16. Пинкер С. Субстанция мышления: Язык как окно в человеческую природу / Стивен Пинкер [пер. с англ. В.П. Мурат, И.Д. Ульяновой]. М. : Книжный дом “ЛИБРОКОМ”, 2013. – 560 с.
17. Путято Л.М. Психология сенсорных процессов : учеб. пособие / Л.М. Путято. – Гродно : ГрГУ, 2001. – 80 с.
18. Фесенко В.І. Література і живопис: інтермедіальний дискурс : навч. посібник / В.І. Фесенко. – К. : Вид. центр КНЛУ, 2014. – 398 с.
19. Щербина А. Соціокультурна регуляція у технологіях масової комунікації : монографія / Анатолій Щербина. – К. : Академвидав, 2013. – 200 с.
20. Юнг К.Г. Архетип і позасвідоме / Карл Густав Юнг [пер. з нім. І.В. Андрущенко, В.В. Вишневого]. – К. : Укр. письменник, 2014. – 400 с.
21. Ямпольский М. Язык–тело–случай: Кинематограф и поиски смысла / Михаил Ямпольский. – М. : Новое литературное обозрение, 2004. – 376 с.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

22. Martin G.R.R. A Clash of Kings / G.R.R. Martin. – London : HarperCollinsPublishers, 2011. – 913 p.

23. Martin G.R.R. A Game of Thrones / G.R.R. Martin. – N.Y. : Bantam Books, 2002. – 720 p.
24. Martin G. R.R A Feast for Crows / G.R.R. Martin. – London : HarperCollinsPublishers, 2011. – 852 p.
25. Martin G.R.R. A Storm of Swords 1: Steel and Snow / G.R.R. Martin. – London : HarperCollinsPublishers, 2011. – 623 p.
26. Martin G.R.R. A Storm of Swords 2: Blood and Gold / G.R.R. Martin. – London : HarperCollinsPublishers, 2011. – 607 p.

Дата надходження до редакції 10.10.2016