

УДК 821.161.2.0

Світлана ПІДОПРИГОРА
svitp@ukr.net

КОНЦЕПТ ПАМ'ЯТІ В МУЛЬТИМЕДІЙНОМУ ПРОЕКТІ «АМНЕЗІЯ»

У статті досліджується специфіка художнього осмислення концепту пам'яті в проекті «Амнезія». Текст, звук, зображення, поєднані в єдиній мультимедійній площині, дають можливість авторам «Амнезії» багатовекторно осмислити концепт пам'яті. Текст позиціонується як концептуальне поле пам'яті, слово стає видимим, рухомим, відчутним на дотик, музичним, що демонструє явище телесинестезії. Мовна гра відкриває потенціал слова, і, водночас, формує нестійку реальність, де все піддається іронічному сумніву, а пам'ять наповнюється знаками масової культури. Мова і пам'ять у художній концепції проекту стають необхідними елементами моделювання постмодерної картини світу – «світу як тексту».

Ключові слова: цифрова література, гіпертекст, мультимедійна література, пам'ять, концепт, телесинестезія.

В історії літератури є безліч прикладів мистецьких спроб вийти за межі усталених правил та приписів. Митці намагалися доступними їм засобами втілити задумане, зробити власний витвір потужним інструментом емоційного збентеження реципієнта, результатом авторського самовиразу. Початок ХХ століття багатий на такі спроби – література синтезувалася з різними видами мистецтва: живопис, музика, кіно, фотографія, оновлювала арсенал художніх засобів під впливом процесів технологізації, автоматизації. Середина ХХ століття засвідчила появу ще однієї можливості для експериментів із художнім словом – комп'ютера, а згодом – глобальної мережі Інтернет. Комп'ютер стає одним із медіа – засобом комунікації, інструментом, що розширює способи донесення «повідомлення» «відкриває нову еру літературної творчості» [7, 88], оновлює літературу в контексті «виснаження» епохи друку.

Література, створена в цифровому середовищі, ««віртуальна література» є рівночасно й новаторською, і традиційною» [5, 8]. Новими, – за спостереженням Ю. Завадського, – є механізми організації мистецьких об'єктів, трансформація способів репрезентації тексту. Традиційним є те, що така література багатьма рисами поетики зближується з літературними напрямками ХХ століття (експресіонізм, футуризм, дадаїзм, сюрреалізм, летризм, «новий роман», конкретна поезія, концептуалізм, мінімалізм) [5, 8]. Також у царині цифрового тексту знаходять вияв найсміливіші виклики літературної парадигми постмодернізму, зокрема, множинність, фрагментарність, «смерть автора», відсутність ієрархії, гра на всіх рівнях тексту, іронічність, інтерактивність читача. Цифрова / дигі-

тальна, віртуальна, мережева, кібер-література становить авангард сучасного літературного процесу, ламаючи або ж оновлюючи загальноприйняті уявлення про творення та сприйняття художніх текстів.

Серед творів, що репрезентують зарубіжну цифрову літературу, тексти М. Джойса, Дж. Морісі, Л. Теллі, К. Маршала, Д. Галковського та ін. До цифрової літератури традиційно відносять гіпертекстові твори, де відсутня наперед закладена автором послідовність фрагментів тексту, а читач сам обирає власний алгоритм читання. Не можна оминати й існування масиву т. зв. інтерактивної літератури (книг-ігор), коли гравцю пропонується бути головним героєм, який здійснює вибір, обирає власну подорож лабіринтами тексту. У ранній гіпертекстовій літературі текстуальний зміст залишався центральним [15, 1], оскільки оповідь вела переважно із залученням вербальних елементів тексту. Однак зараз з'являються тексти, де візуальні та вербальні його складові взаємодіють, а у візуальних інтерактивних романах домінує візуальний наратив.

На сьогодні твори, створені в цифровому форматі з урахуванням всіх можливостей Інтернету, поєднують в єдине смислове поле текст, звук, анімаційні вклучення, зображення, елементи управління, стають мультимедійними (так називають цю сукупність віртуальних засобів в комп'ютерних науках [6, 216]), рухаючись від «гіпертексту» до «гіпермедії» [16, 464]. На сайті Electronic Literature Organization (<http://eliterature.org/news/new-e-lit/>) представлена колекція електронної літератури, що демонструє прагнення сучасних письменників звільнитися від обмежень, накладених друку-

ваною сторінкою чи аркушем паперу, використати можливості комп'ютера для створення текстів нового покоління.

Чи розвивається цифрова література в Україні? Ю. Завадський 2009 р. писав про «майже повну відсутність віртуальної літератури на мистецькому горизонті України» [5, 107]. Оскільки факторами появи такої літератури, за Ю. Завадським, має бути тотальна комп'ютеризація, розвиток комп'ютерних мереж та мережеве життя. Нині ситуація значно змінилася – нове покоління митців активно засвоює світовий досвід використання віртуальних засобів в літературі.

В Україні під маркою електронної літератури опубліковані книги «Вісім. Жіноча мережева проза» (2006), «Антологія українського самвидаву. 2000–2004» (2005), «Digital. Романтизм» (2006). Однак вже той факт, що ці книги були надруковані, а їх зміст склали тексти, що публікувалися на спеціальних сайтах, блогах, форумах, не дає підстав відносити їх до такої літератури.

До власне цифрової літератури належить українська мультимедійна поезія (відеопоезія), представлена у творчості О. Коцарева, К. Бабкіної, Д. Лазуткіна, Л. Якимчук та ін. Перша спроба створення «інтернет-книги» в Україні здійснена 2008 р. на сайті «Бурлюк-бук». Текст, який склали сім поетичних і одна прозова збірка, шляхом випадкового вибору супроводжувався музикою та фотографіями. «Ми об'єднуємо в одне ціле всі можливості Інтернету, – наголошував керівник проекту А. Антонюк, – розуміння текстів, асоціації, які виникають під час перегляду випадкових фото, залежать тільки від читача» [2]. Учасники проекту свідомо підкреслювали зорієнтованість на творчість футуристів, зокрема першого будетлянина Д. Бурлюка.

Прозову площину української цифрової літератури, що все ж залишається наповнена ліричністю, представляє проект «Амнезія», куратором якого виступив О. Михеда. Мультимедійні можливості творення цифрової прози використав О. Шинкаренко в романі «Кагарлик». Хоча і «Амнезія» О. Михеда, і «Кагарлик» О. Шинкаренка побачили світ у книжковому форматі, авторські інтернет-експерименти варті особливої уваги.

О. Михеда відомий, перш за все, як науковець – захистив кандидатську дисертацію на тему «Реаліті-роман і проблема трансформації жанрів у сучасній літературі» (2013), висновки

до якої розширив і поглибив у монографічному дослідженні «Бачити, щоб бути побаченим: реаліті-шоу, реаліті-роман та революція онлайн» (2016). Кожна його художня книга («Амнезія», «Астра», «Понтиїзм», «Мороки») є випробуванням змістових та формальних меж прози, апробуванням на українському матеріалі експериментальних технік письма. О. Михеда цікавить сучасна людина аудіовізуальної культури, що усвідомлює, або ж не усвідомлює власну роль в абсурдному театрі наповненого симулякрами життя. Його творчість близька до постмодернізму відмовою від традиційних опозицій, іронічністю, мовною грою, максимальним загостренням ситуації зникнення суб'єкта.

Саме перша книга О. Михеда «Амнезія», що вирізняється фрагментаризованою структурою (106 фрагментів), стала підґрунтям літературно-мистецького мультимедійного проекту (5 лютого 2013 р. по 7 березня 2013 р., www.amnezia.in.ua). Текст був представлений в нелінійному порядку, що уможливило довідність способів читання книги; сторінки облаштували в такий спосіб, щоб їх можна було поширювати та обговорювати в соціальних мережах. До складових проекту, окрім книги, увійшли роботи 10 картин (художники Ярослав Солоп, Пимін Давідов, Олексій Сай, Гамлет Зінківський, Микита Щаленний, Степан Рябченко, Сергій Радкевич, Марко Галаневич, Георгі Махарашвілі, Алексей Шинкаренко) і 10 музичних композицій (створені командою «OY Sound System», у складі Марка Галаневича, Тараса Галаневича, Жене Слов'яна). Кожна картина та музичний трек викликають звукові / образні асоціації із текстом книги. Доповнює асоціативний ряд відеофрагмент, де текст передається мовою рухів завдяки сурдоперекладу. Автори проекту так визначали його мету та завдання: «Амнезія project» представляє велику кількість інтерпретацій художнього тексту та найважливіше – концепту пам'яті. Ідея реалізується у кількох вимірах: література, музика і візуальне мистецтво. Основне завдання проекту – створити відкриту платформу для креативного діалогу поміж мистецтвом, музикою, літературою та максимально широкою аудиторією» [12].

«Амнезія project» увійшов у сімку найкращих проектів світу (версія фестивалю «SOUNDOUT!», м. Берлін). В українському інтелектуальному просторі він визнавався оригінальним, суперечливим, таким, що «неминуче ввійде в історію інтернет-експериментів укра-

їнської літератури» [8]. Зважаючи на недостатнє наукове висвітлення художніх особливостей української мультимодальної прози, яскраво представленої в проекті «Амнезія», тема статті є актуальною.

Мета дослідження – з'ясувати специфіку художнього осмислення концепту пам'яті в мультимедійному проекті «Амнезія проєкт». Логіка дослідження передбачає розв'язання таких завдань: охарактеризувати поняття «мультимедійність»; визначити художні доміанти концепту «пам'ять», що знаходиться в центрі авторської гри; окреслити смислове наповнення текстової частини, аудіо- та відеофрагментів, що в проекті спрямовані на одночасне різновекторне художнє осмислення пам'яті в житті людини.

Теоретико-методологічною основою дослідження є наукові роботи, у яких розпочато вивчення можливостей застосування сучасних технологій (телебачення, комп'ютер, засоби комунікації) у мистецтві (Р. Барт, М. Фуко, У. Еко, Ж. Деріда, Юлія Крістева, М. МакЛюена); аналізується вплив цифрових технологій на наративну теорію і практику (Д. Пандей, Рут Пейдж, Т. Бронвен, Астрід Енслін та ін.); розглядаються особливості сучасного гуманітарного знання (В. Бичков, Наталія Висоцька, Тамара Гундорова, Єва Доманська, Ю. Ерман, В. Костюк, Г. Маркузе, Анна Покулевська, Валентина Фесенко); осмислюється феномен пам'яті (Я. та Аляйда Ассман, Б. Гаспаров, Ольга Ревзіна, П. Рікер, М. Ямпольський). До уваги беруться праці сучасних зарубіжних науковців, які позиціонують цифрову літературу як модифікацію експериментальної (Дж. Брей, А. Гібонс, Б. Мак Хейл, Дж. Армстрон) та етапне дослідження українського літературознавця Ю. Завадського, присвячене окресленню типології й поетики мережевої літератури. Під час аналізу явища мультимедійності враховуються досягнення семіотиків, зокрема Ю. Лотмана, У. Еко.

Зважаючи на те, що у сфері наших зацікавлень знаходиться мультимедійна література, визначимо особливості мультимедійного тексту. Мультимедійність – це збагачення способів подання інформації, коли інтермедіальність – це певним чином переведення невербального знаку у вербальний. Інтермедіальний дискурс є «перекодуванням експресивної художньої мови живопису на мову вербальну з використанням засобів, прийомів і технік письма для досягнення художньої виразності» [14, 5]. Це ж саме стосується «мови» кінематографу, музики, танцю.

«Інтермедіальна естетика, – зазначає Анна Покулевська, – стала новим етапом розвитку ідеї синтезу мистецтв. Вона виникає в історико-культурні перехідні епохи – бароко, романтизм, модернізм, постмодернізм» [11, 23]. Інтермедіальна література, збагачуючись за рахунок інших видів мистецтв, залишається в межах друкованої сторінки.

Мультимедійність можлива лише в цифровому форматі, коли словесний текст супроводжується звуком, рухомим / нерухомих зображенням (відео, анімація), тобто позамовні одиниці стають обов'язковими елементами словесного тексту, беруть участь у формуванні естетичного враження. Мультимедійний твір є синтетичною мистецькою формою, коли відбувається одночасна рецепція естетичного об'єкта через різні знакові системи без їх перекодування. Причому зміна носія тексту з паперового на цифровий формат також є інформативною. Слушною є думка В. Костюка, що «після відомого висловлювання М. МакЛюена: «Медіа і є зміст», загальноприйнятим став погляд, за яким, незалежно від експліцитного змісту послання, найбільше значення має спосіб і форма його передачі» [7, 91]. Зокрема, мультимедійний формат надає цифровому тексту видовищності, а одночасність медій спричиняє «ефект вибуху», що сприяє «різкому зростанню інформативності всієї системи» [9, 28].

У центрі проекту перебуває концепт пам'яті, її індивідуальний та культурний вияв, на художнє осягнення якого «працюють» всі медіа. Без пам'яті не може існувати ні людина, ні, відповідно, культура. Пам'ять – є основою ідентичності людини, а втрата пам'яті стає втратою самої себе [13, 10]. Автори проекту намагаються різними засобами змоделювати пам'ять в категоріях індивідуального сприйняття, що породжує велику кількість інтерпретацій тексту. Аляйда Ассман вирізняє в пам'яті дві складові – свідому (функціональну) та накопичувальну. Накопичувальна пам'ять є «аморфною масою», простором невикористаних, не амальгамованих спогадів» [1, 147]. Вона подібна до архіву, що «включає незастосоване, застаріле, й те, що стало чужим, нейтральне, абстраговане від ідентичності знання про речі» [1, 148], характеризується «постійно зростаючою масою нових надходжень», що не може підпорядкувати собі певний суб'єкт [1, 149]. Функціональна пам'ять покликана відбирати, конституювати смисл, вона пов'язана з суб'єктом, що розуміє

себе як її носія та відповідальну особу. Видається, що в художньому світі проекту крізь призму індивідуального досвіду віднайдені смисли функціональної пам'яті руйнуються в контексті масової культури. Прорив до «архіву» накопичувальної актуалізує нові знання про світ, проте індивідуальний простір пам'яті розпадається, втрачається ідентичність.

Текстова складова проекту неоднорідна за жанром – тут вгадуються ознаки новели, присутні поетичні вкраплення, афоризми, щоденникові записи, спогади, роздуми, замальовки, притчі, звертання до читача, що надає тексту уривчастості, синтетичності, наближає до метатексту. Сюжет простежити не можна, зовнішня дія відсутня, однак вхоплюється наскрізна думка, що пов'язує фрагменти (клапті, записи, діаграми), – зафіксувати мить життя, перетворити її на пам'ять; спостерегти, як все, що оточує людину в різний час, перетворюється на спогад, трансформується в текст. Пронумеровані фрагменти справді нагадують щоденникові записи, однак на відмінну від щоденника тут відсутня точна фіксація часу, скоріше йдеться про індивідуальний, внутрішній час, де співіснують різні часові площини: «Це не щоденник. Щоденник не це. Не щоденник це. Просто уривки. Клапті. Записи. Діаграми. Графіки стукоту серця. ... Тут нема днів. Лише хвилини твоєї свідомості. Години. Голоси, що розривали свідомість. І те, що ти думав тоді...» [10, ф. 1] (за відсутності посторінкової нумерації в друкованій версії твору подається нумерація фрагментів – С. П.).

«Світ як текст» – одне з основних понять постмодернізму – якнайповніше реалізується в текстовому вимірі проекту «Амнезія». Ю. Іздрик у анотації до опублікованого твору підкреслює саме таку його властивість: «одна з чергових спроб абетково-знаковою комбінаторикою закарбувати в пам'яті її, пам'яті, примарну структуру» [10, 2]. Мовна гра стає основним принципом побудови постмодерністських творів того ж Ю. Іздрика, Ю. Андруховича, О. Ірванця. «У грі на рівні мови беруть участь всі постмодерні автори, – акцентує Наталія Висоцька, – досягаючи у цьому неабиякої вправності – адже демонстрування багатозначності, амбівалентності, ігрової природи мови сприяє руйнуванню віри у стійку, завжди однакову реальність» [3, 26].

Концептуальним полем пам'яті в проекті стає слово, текст. У вербальній частині О. Михед показує багатозначність слова, його гнучкість та змінність, що породжує нестабільність смис-

лів, виявляє нездатність людини вловити істинну його сутність. Слово як засіб моделювання буття піддається реконструкції, перетікає із побутової в метафоричну площину, набуває додаткових парадигм змісту, іронічних конотацій. Наприклад: «Малюк, намалюй мені зірку. Зірко, намалюй мені малюка» [10, ф. 39] «Наречена. Приречена?» [10, ф. 42], «Зачепило за живе. Заживе» [10, ф. 25], «Спати, читати, кохати, любити, писати, писати, вчитися, ся вчити, котити ся, кохати, каяти я, ви ся кати ся» [10, 35]. Слова здатні змінити картину світу людини (від серйозної, ліричної до іронічної), навіть лише коли відбувається заміна одного звуку. Редукція слів повертає до емоційної значимості беззмістовних звуків – тут вбачаємо продовження формальних експериментів дадаїстів та футуристів: «Нудота до роботи. Ниц. Циц ніч ніч не хоч» [10, ф. 54].

Мова в суспільстві функціонує на різних наративних рівнях. У тексті поряд із унормованою українською мовою зустрічаємо розмовний суржик («Ці печеньки у вас свіжі? Мені для діток. Знаєте в садочок на день народження сорока сорок чи сорока дочок. Яюсь так, ага, оці з креми ком. Да, свіжі» [10, ф. 88]), дитячу мову («вона весело б'є ручками по снігу і кричить: «Кулебяка! Фуу. Бяка!» [10, ф. 101]); російську мову, записану українським правописом («Каждий ахотнік хочет знать, / где сидіт фазан. / Каждий алхімік іще золото, /словно схімік одіночество» [10, ф. 98]); українську мову передану англійським шрифтом. Калейдоскоп наративних рівнів демонструє фрагментарний світ сучасного суспільства, де все перетворюється на товар: «Пополняем счѣот, пакупаем діпломчік, званок в любую точку України, паходім, спрашиваем дипломи любова ВУЗа, імеюта в налічії также пагони афіцерськіє, маскі пагонськіє, пасвідчення президентськіє, значкі депутатськіє ... Всьо прадаються, девушка» [10, ф. 105]. Викривлення мовної норми створює іронічний ефект, варіативність мовних практик децентралізує оповідь, і, водночас, акцентує на її розмаїтих парадигмах.

«Я» оповідача відкриває внутрішнє буття людини інформаційної епохи, яка серед потужного інформаційного потоку перебуває в сні / житті, серед реклам, реаліті-шоу, ток-шоу. Симулякрами наповнюється пам'ять – в інтимний простір вдираються знаки масової культури: корпорації, реклама, клішовані фрази і под. Це загострює відчуття кінця світу у «великому

Місті»: «Давно вже минув місяць травень такого то року Божого, а я так і не бачив жодного хруща у цьому великому Місті» [10, 40]; «Блукаючи схибленими вуличками Міста і постійно нашто-вхуючись на беззахисні трупи тварин» [10, 78], або ж «Метелики, наче ранкові безкоштовні газети, живуть до вечора і згоряють у вогнях та пожежах нічного Міста» [10,105].

Порятунок бачиться в біблійному одкровенні – спочатку було Слово. Оповідач прагне його відчутти, побачити, почути – це як доторкнутися до таїни існування: «Чи ти віриш цьому слову і його кольорам? Запахам ... Чуєш слово? Воно десь там. На заході сонця» [10, ф. 25]; «Хочу розчинитися в тексті, розпастися на кеглі-літератури-знаки» [10, ф. 33], «Укладаю антологію слів, складаю їх купами лексиконів, дошукуюсь смислів» [10, ф. 103]; «Як побудувати храм слова?» [10, ф. 80]. Слово стає центром Всесвіту, ключем до його зміни, відновлення.

Людське життя прирівнюється до книги, пам'ять про людину після її смерті зберігається в текстах: «... Він перетворився на слова. Він розчинився в інформації та плітках про себе» [10, ф. 29]; «Кожен з нас мав би написати свою Книгу книг. Вона б вмістила тексти читані, бачені, чуті, пережиті, а це реклами...» [10, ф. 51]. Навіть час в художньому просторі тексту вимірюється словами, книгою – «Сьогодні для мене, це прожита книга. Сторінки і літератури, які прожив в відчув на собі, у собі. Події і люди, яких не хотів забути, але, записавши, загубив і забував» [10, ф. 76]. Як бачимо, пам'ять та забування поєднуються. Написати текст в художньому просторі «Амнезії» – значить позбавитися певної частини власної пам'яті: «Текст – як хвороба й забування, – читаємо. – Текст – як втрата пам'яті» [10, ф. 76]. «Потенціал письма, – зазначає Аляйда Ассман, – полягає в кодуванні й збереженні інформації тих, хто пішов із життя ... » [1, 148]. Можливо, ілюстрацією цьому в «Амнезії» слугують цитати, як пам'ять про думки інших: «Назвіть, будь ласка, хоч один день в пам'яті людства, коли б воно перебувало в повній безпеці», – І. Костецький» [10, ф. 34], «Почнемо з головного. Поговоримо про Бога за його відсутності» – Ф. Безбеде» [10, ф. 33]. Оповідач і свій твір бачить вже написаним і таким, що увійшов в архів пам'яті. Посеред книги вміщено гіпотетичну післямову: *«українська література останніх років, і найцікавіше що в ній є – це тексти пам'яті і «пам'ятання». Фактично мені йшлося про пошук якоїсь своєї, особистої,*

приватної форми, де б певне слово було центром, єднавчим стрижнем, розігруючим і водночас капітаном команди слів. ВІД а ДО я. «Амнезія» починається з мене, йде від Я, на мені і мною закінчується» [10, ф. 77] (курсив автора – С. П.).

Порятунок бачиться у винайденні власної абетки, де візуальний образ та звук буквеного знаку здатні викликати незвичні індивідуальні асоціації: «Хочу впровадити свою абетку. Своє письмо. Новий клинопис, або інакше – малюнок-копсування. Із «В» зроблю по гордого пінгвіна, що випиває пиво Антарктиди, із «Я» – жирафу на тонкуватих ніжках...» [10, ф. 64]. Останні уривки тексту передають напругу наближення кінця світу: «Часом моєї знайомий ... шлють смски та дзвонять на стільниковий якісь Mark, John, Mathew, Lucas і час від часу Judas» [10, ф. 105]. А майбутній прихід апокаліпсису іронічно проектується в координатах масової культури – відбувається останній футбольний матч людства проти вісників апокаліпсису: «Вони прийдуть вже трохи напідпитку. Їх буде четверо, здається. Невпевненою ходою вони пройдуть до стадіону. На їхніх фанатських майках поряд з номерами гравців будуть вибиті імена – «Голод», «Смерть», «Війна» і ще той, четвертий, з затертими, пожухлими літерами замість ймення ... дістануть ... величезні фанатські сурми. І дадуть початок матчу» [10, ф. 105].

У єдиному фрагменті тексту, що, окрім номера, має ще й назву «День останній», «Я» оповідає «розчиняється в слові», пройшовши через процесію, що нагадує карнавальну: «королі вечірок і покеру, однорукі бандити казино, фанати Марії, Оксани, Ієгови та Мілана, нікому не потрібні астрологи, п'яниці-пророки, фараони, фавни, мумії генсеків, 40-річні ветерани незрозумілих феодалних воєн, шамани вуду, креольські знахарі, іпатій потій і зиновій зизаній ... химерні барокові козаки, слимаки, змії, хробаки й щури під проводом Чуми» [10, ф. 106]. Подібне зустрічаємо в Ю. Андруховича в «Рекреаціях», коли на Свято Воскресаючого Духу у святковій ході беруть участь світські й релігійні персонажі українського вертепу, представники різних періодів державотворення, фігури біблійні, фольклорні у продукти субкультури. В «Амнезії» учасники карнавалу стають скоріше знаками пам'яті сучасного суспільства, його травматичного досвіду.

У текстовій частині проекту окрім наскрізної мовної гри присутнє ще графічне вираження, до чого схильні сучасні автори. Графічні акценти в «Амнезії» – це вживання курсиву,

великих літер («ВАШ АБОНЕНТ ПОЗА ЗОНОЮ ДОСЯЖНОСТІ»), наявність пропущених рядків, слешів, написання слів суцільним рядком («попілзпопілудимзтебемистобою»), в поетичних фрагментах інколи використовуються засоби виразності зорової поезії (рядки оформлені «драбинкою»).

«Образотворчий блок «Амнезії», – зазначає О. Коцарев, – передбачувано строкатий, нерівний, ще більше за літературний...» [8]. Графічний супровід мають фрагменти 7, 10, 38, 65, 69, 80, 90, 96, 101, 106. Прикметно, що кожна картина, колаж, фотографія, ілюстрація робить букву, слово, речення частиною зображення, у такий спосіб даючи можливість «побачити слово» – на чому постійно акцентує літературна частина проекту. Отож, і в образотворчу складову входить мовна гра, що набуває більш візуального характеру, опредмечуючи вербальний текст, як носій пам'яті, візуальними образами. Медидативний характер музичних композицій «працює» на краще розуміння звуку слова, що допоможе почути себе. У тексті декілька разів йдеться про те, що оповідач втрачає слух, але при цьому краще відчувається внутрішня музика та різка атональність оточуючого світу. Тактильний вимір слова, тексту представлений у рухах дівчини-сурдоперекладача, що зафіксовано у відеофрагменті.

Інтернет-експерименти проекту «Амнезія» свідчать про долучення українських митців до світового досвіду творення електронної цифрової літератури. У проекті текстовий зміст залишається центральним, подібно до друкованих гіпертекстових творів, а відео та аудіо елементи доповнюють словесний наратив. Текст, звук, зображення, поєднані в єдиній мультимедійній площині, дають можливість авторам «Амнезії» багатовекторно осмислити концепт пам'яті, що є ідейним ядром проекту. «Синхронізуючи образи, звуки, рухи, відчуття дотику, електронні медіа здатні перемішати один засіб з іншим, внаслідок чого кольори стають чутними, звуки видимими, а слова відчутними на дотик» [4, 419], – твердить Ю. Ерман, уводячи в науковий обіг поняття «телесинестезії». У мультимедійному проекті «Амнезія» це явище продемонстровано на практиці. Текст позиціонується як концептуальне поле пам'яті (функціональної та накопичувальної), слово стає видимим, рухомим, відчутним на дотик, музичним. Мовна гра в проекті відкриває потенціал слова, і водночас формує нестійку художню реальність, де все

піддається іронічному сумніву, а пам'ять наповнюється знаками сучасної масової культури. Мова і пам'ять у художній концепції проекту бачаться необхідними елементами моделювання постмодерної картини світу – «світу як тексту», де лише слово стане порятунком індивідуальної пам'яті в апокаліптичний час.

Звернемо увагу на те, що в даній розвідці всі смисли проекту не вичерпано, оскільки йдеться про велику кількість інтерпретацій, чому сприяє багатозначність, багаторівневність, гібридність дискурсивного, постмодерного простору «Амнезії».

Список використаних джерел

1. Ассман А. Простори спогаду. Форми та трансформації культурної пам'яті / Аляйда Ассман ; пер з нім. К. Дмитренко, Л. Доронічева, О. Юдін. – К. : Ніка Цент, 2012. – 440 с.
2. Бурлюк on-line [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://rama.com.ua/burlyuk-on-line/>
3. Висоцька Н. Вступ до концепції постмодернізму / Н. Висоцька // Методичні рекомендації до курсу «Новітня зарубіжна література». – К. : ВЦ КНЛУ, 2013. – С. 21–28.
4. Енциклопедія постмодернізму / за ред. Ч. Вінквіста та В. Тейлора ; пер. з англ. В. Шовкун ; наук. ред. пер. О. Шевченко. – К. : Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2003. – 503 с.
5. Завадський Ю. Віртуальна література. Нарис типології та поетики / Ю. Завадський. – Тернопіль : Підручники і посібники, 2009. – 130 с.
6. Комп'ютерний словник / пер з англ. В. О. Соловійова. – К. : Україна, 1997. – 470 с.
7. Костюк В. Модерн як поле експерименту (комічне, фрагмент, гіпертекстуальність) / В. Костюк, В. Денисенко. – К., 2002. – 176 с.
8. Коцарев О. Чергова спроба літературно-мистецького синтезу в Інтернеті [Електронний ресурс] / Олег Коцарев. – Режим доступу : <http://litakcent.com/2013/03/26/cherhova-sproba-literaturno-mysteckoho-syntezu-v-interneti/>
9. Лотман Ю. М. Семиосфера. Культура и взрыв. Внутри мыслящих миров : статьи, исследования, заметки / Ю. М. Лотман. – СПб. : Искусство-СПб, 2000. – 704 с.
10. Михед О. Амнезія / Олександр Михед. – К. : Електронна книга, 2013. – 162 с.
11. Покулевська А. Активізація інтермедіальних процесів у сучасній літературі : головні чинники / А. Покулевська // Філологічні семінари. Інтермедіальність : теорія і практика : зб. наук. праць. – К. : Логос, 2016. – Вип. 19. – С. 16–24.
12. Презентація «Амнезія» проект : відкрита платформа [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://platforma/art/510a5437101c5/>
13. Ревзина О. Г. Память и язык / О. Г. Ревзина // Критика и семиотика. – Вып. 10. – 2006. – С. 10–24.
14. Фесенко В. І. Література і живопис: інтермедіальний дискурс / В. І. Фесенко. – К. : Вид.центр КНЛУ, 2014. – 398 с.
15. New Narratives : Stories and Storytelling in the Digital Age / edited by Ruth Page, Bronwen Thomas. – Nebraska : University of Nebraska Press, 2011. – 296 p.
16. The Routledge Companion to Experimental Literature / edited by J. Bray, A. Gibbons, B. McHale. – London and New York : Taylor and Francis Group, 2015. – 544 p.

Svitlana PIDOPRYGORA

Mykolaiv

THE CONCEPT OF MEMORY IN MULTIMEDIA PROJECT «AMNESIA»

In the article the specificity of the artistic interpretation of the concept of memory in «Amnesia» is analyzed. Text, sound, images, multimedia combined in a single plane, allow authors of «Amnesia» to comprehend the concept of memory. Text becomes the conceptual field of memory; word becomes visible, movable, tangible, musical, demonstrating in practice telesynesthesia phenomenon. Language game opens up the potential of speech and creates an unstable reality, where everything is exposed ironic question, and the memory is filled with signs of mass culture. Language and memory in the artistic concept of the project is seen as necessary elements of modeling postmodern world view – «the world as a text».

Key words: digital literature, hypertext, multimedia, memory, concept, telesynesthesia.

Светлана ПОДОПРИГОРА

г. Николаев

КОНЦЕПТ ПАМ'ЯТИ В МУЛЬТИМЕДІЙНОМУ ПРОЕКТІ «АМНЕЗІЯ»

В статті досліджується специфіка художественного осмислення концепта пам'яті в проекті «Амнезія». Текст, звук, зображення, об'єднані в єдиній мультимедійній площині, дають можливість авторам «Амнезії» багатовекторно осмислити концепт пам'яті. Текст позиціонується як концептуальне поле пам'яті, слово стає видимим, подвижним, ощутимим, музикальним, що демонструє явище телесинестезії. Язикові ігри відкривають потенціал слова, і, одночасно, формують нестійку реальність, де все піддається іронічному сумніву, а пам'ять наповнюється знаками масової культури. Язык і пам'ять в художественній концепції проекту виступають необхідними елементами моделювання постмодерністської картини світу – «світу як тексту».

Ключевые слова: цифровая литература, гипертекст, мультимедийная литература, память, концепт, телесинестезия.

Стаття надійшла до редколегії 10.04.2017

УДК 821.16.2-6.09

Інга ПОГРЕБНЯК

м. Київ

inga_vp@ukr.net

НАЦІОНАЛЬНИЙ КОД ЕПІСТОЛЯРІЮ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

У статті проаналізовано епістолярій Бориса Грінченка з семиотичного погляду, представлено листи як семиотичне (знакове) утворення. Визначено національний код як фундаментальне поняття в семиотиці, розглянуто епістоли як знаки, носії інформації, що містять коди. Дешифровано провідні комунікативні коди митця зі знаковими посталями кінця ХІХ–ХХ століття.

Ключові слова: семиотика, знакова система, епістолярій, національний код, дешифрування.

Сучасна дослідницька ситуація в літературознавчій науці характеризується серйозними методологічними новаціями, підвищеним інтересом з боку дослідницьких угруповань до вивчення проблем семиотичного дискурсу. На сьогоднішнє дослідження семиотичних процесів присвячено багато ґрунтовних праць, зокрема Ч. Пірса («Логічні основи теорії знаків», 1897–1898), Ч. Моріса («Основи теорії знаків», 1938), Е. Кассіра («Філософія символічних форм», 1923–1929), Ф. де Соссюра («Праці з мовознавства», 1977) та інші.

Традиційно семиотику (від грецького *semeion* – «знак») визначають як науку про знаки та знакові системи [7, 373]. Семиотика вивчає властивості знаків, будову і закони, керуючі знакові системи, які здатні зберігати і передавати інформацію. В центрі уваги семиотики знаходяться знаки, як носії значень, коди чи системи, в яких знаки організовані і культура, в рамках якої знаки і коди оперують. Семиотика розкриває всі явища культури як знакові системи, які також є феноменами комунікації і в яких окремі повідомлення організовуються і стають